

SÚŤAŽNÉ A VÝSTROJOVE PRAVIDLÁ IDPA platné od 1.1.2024

1 VZNIK KONCEPTU IDPA

International Defensive Pistol Association (IDPA; slovensky *Medzinárodná asociácia obrannej streľby*) vznikla v roku 1996 je riadiacim orgánom IDPA súťaží, ktorý predstavuje športové strelecké odvetvie založené na simuláciu sebaobránných scenárov.

Súťažný formát IDPA bol navrhnutý tak, aby ponúkol príjemný zážitok strelcom všetkých úrovní ich schopností, s vysokým dôrazom na spoločenskú interakciu a priateľstvo členov. Účasť v IDPA pretekoch vyžaduje použitie krátkych strelných zbraní, púzdier a ďalšieho vybavenia vhodného pre skryté nosenie a sebaobranu. Na základe týchto požiadaviek a s ohľadom na najlepšie záujmy strelcov vytvorili zakladatelia IDPA požiadavky na vybavenie, ktoré je založené na bežne dostupných zbraniach a vybavení a ktoré umožňujú jednotlivcom súťažiť s minimálnymi investíciami.

Dnes, vďaka vízií zakladateľov a záväzku pomáhať vernej členskej základni, je IDPA najrýchlejšie sa rozrastajúci strelecký šport v Spojených štátoch amerických a disponuje viac ako 25 000 členmi z viac ako 50 štátov a vyše 400 členských klubov usporadúva pravidelne týždenne a mesačne preteky. Naša členská základňa zastupuje cez 70 národov.

Hlavným cieľom IDPA je overiť zručnosti a schopnosti každého jednotlivého strelca. Vybavenie, ktoré nebolo navrhnuté na každodenné nosenie, nie je v tejto súťaži povolené.

1.1 Základné zásady IDPA

- | | |
|---------|---|
| 1.1.1 | Základné princípy IDPA slúžia ako návod pre všetkých členov. |
| 1.1.1.1 | Podpora bezpečného a obrátneho použitia strelných zbraní rovnako ako vybavenia vhodného na skryté nosenie a určeného k sebaobrane. |
| 1.1.1.2 | Ponuka praktického streleckého športu, ktorý povzbudí súťažiacich v rozvoji ich schopností a priateľstva s podobne mysliacimi strelcami. |
| 1.1.1.3 | Zaistenie rovnakých podmienok pre všetkých súťažiacich umožňujúce vyskúšať zručnosti a schopnosti jednotlivcov, nie ich vybavenia. |
| 1.1.1.4 | Zaistenie členenia vybavenia a výkonnosti strelcov tak, aby strelné zbrane s podobnou charakteristikou boli zoskupené a ľudia na podobnej úrovni zručností súťažili proti sebe. |
| 1.1.1.5 | Ponuka skutočných a realistických streleckých situácií, aby si strelci mohli otestovať svoje zručnosti, ktoré môžu potrebovať na prežitie v situáciách, kde dochádza k ohrozeniu života. |
| 1.1.1.6 | Dôrazne doporučujeme všetkým členom IDPA, aby pri nakupovaní vybavenia a príslušenstva podporovali našich sponzorov, bez ktorých by IDPA nebolo úspešné na všetkých úrovniach od klubových, štátnych, regionálnych, národných až po medzinárodné. |
| 1.1.1.7 | Vytvoriť a udržiavať zázemie, ktoré umožní IDPA reagovať na potreby našich strelcov. Aj keď sa IDPA nemôže zakaždým zavďačiť všetkým, vždy vítame od našich členov zdvorilé a konštruktívne návrhy dodržiavajúce Základné zásady IDPA. |

1.2 Zásady streľby IDPA

- 1.2.1 Zásady pre výstroj
- 1.2.2 Povolená výstroj bude spĺňať nasledujúce kritéria:
 - 1.2.2.1 Skryteľné: Všetka výstroj bude umiestnená tak, aby nebola pri nosení viditeľná, a to ani pri rozpažení rúk do strán paralelne so zemou.
 - 1.2.2.2 Praktickosť: Všetka výstroj musí byť praktická pre celodenné skryté nosenie a nosená spôsobom, ktorý odpovedá celodennému nepretržitému noseniu.
- 1.2.3 Zásady účasti
 - 1.2.3.1 Súťažiaci sa nepokúsi obísť alebo ohroziť žiadnu situáciu použitím nevhodnej výstroje, vybavenia alebo techník.
 - 1.2.3.2 Súťažiaci sa vyvaruje nešportovému správaniu, či neférovému jednaniu a použitia zakázanej výstroje.
 - 1.2.3.3 Pravidlá IDPA (*dokument IDPA Rulebook*) nie sú zamýšľané ako vyčerpávajúci popis všetkého, čo je, či nie je povolené. Strelcovo vybavenie a metódy by mali byť v súlade so základnými zásadami IDPA a odpovedať využitiu v kontexte športu založeného na sebaobraných scenároch. Rozumné použitie sedliackeho rozumu a základných konceptov IDPA bude použité pri posúdení, či zariadenie, spôsob alebo časť vybavenia zodpovedá pravidlám IDPA.
 - 1.2.3.4 Vo svojej podstate je IDPA šport založený na sebaobraných scenároch. Rekvizity použité pri tvorbe tzv. Course of Fire (CoF) – po slovensky *strelecká situácia* bývajú väčšinou nekompletné, ale napriek tomu stvárajú budovy, steny, okná, chodby, atď. Návrh CoF bude naznačovať možné strelecké pozície. Rekvizity budú popísané prechodom situácie (*CoF walk through*).
 - 1.2.3.5 Individuálny nácvik riešenia situácie, vrátane imitácie streľby (*air gunning*) a simulácia zamierenia, suchej streľby, nie je v rámci prechodu situácie povolená.
 - 1.2.3.6 Streľba spoza krytu je základným predpokladom IDPA. Súťažiaci budú využívať všetky dostupné kryty v rámci situácie (CoF).
 - 1.2.3.7 IDPA je šport založený na skrytom nosení a v rámci jednej súťaže musí strelec používať tú istú zbraň na všetkých situáciách, pokiaľ sa táto stane neopraviteľnou a nefunkčnou.
 - 1.2.3.8 Re-shooty, resp. nový terč, sú povolené v prípade poruchy vybavenia situácie alebo na základe narušenia zo strany SO (*Safety Officer, slovensky rozhodcu*).
 - 1.2.3.9 Oficiálnym jazykom IDPA je angličtina. Povely na strelnici používané na všetkých súťažiach bez ohľadu na lokalitu alebo národnosť účastníkov budú v angličtine. Anglická verzia pravidiel je záväzná.
- 1.2.4 Zásady streleckej situácie "Course of Fire"
 - 1.2.4.1 Jedným z kritických bodov pre dlhodobý úspech tejto streleckej disciplíny je, že strelci riešia situácie odrážajúce princípy sebaobrany. Zakladatelia IDPA sa na tomto zhodli pri tvorbe zásad a pokynov pre IDPA. IDPA by malo podporovať základné spoľahlivé návyky pri manipulácii so zbraňou a testovať zručnosti použiteľné pri sebaobrane strelnou zbraňou. Požiadavky, ako použitie krytu počas riešenia terča, prebíjanie v kryte a limitovaný počet nábojov na string (*slovensky variant situácie – vid'. Nižšie*) vznikli na tomto princípe.
 - 1.2.4.2 "String of Fire" označuje sekciu CoF, ktorá začína štartovým signálom a končí posledným výstrelom. Situácia sa môže skladať z viac než jedného stringu.
 - 1.2.4.3 "Cover" - krytie sa, označuje pozíciu, z ktorej strelec môže riešiť terče tak, že časť jeho trupu či spodku tela je krytá za nejakým objektom, napríklad stenou.

- | | |
|---------|---|
| 1.2.4.4 | CoF má preveriť strelecké schopnosti súťažiaceho. Zraneným alebo handicapovaným strelcom budú poskytnuté miernejšie podmienky. Match Director (MD - slovensky riaditeľ súťaže) by sa mal vždy uistiť, že všetky situácie sú prístupné všetkým strelcom. |
| 1.2.4.5 | Uvedomujeme si, že existuje množstvo názorov na tréning skrytého nosenia a sebaobránného použitia krátkej strelnej zbrane. Primárnym cieľom IDPA je ale kontinuálny rozvoj univerzálne uznávanej bezpečnej a spoľahlivej manipulácie so zbraňou. |
| 1.2.4.6 | Pravidlá IDPA budú uplatňované pre všetky klasifikácie členov IDPA rovnako. |

2 BEZPEČNOSTNÉ PRAVIDLÁ

2.1 Cooperove štyri základné pravidlá

Štyri základné pravidlá plukovníka Jeffa Coopera sa objavujú v knihách, videách a kurzoch už viac ako 30 rokov. Sú preverené časom a aj napriek tomu, že sa nejedná priamo o bezpečnostné pravidlá IDPA, slúžia ako základ pre nasledujúce pravidlá bezpečnej manipulácie.

- Všetky zbrane sú vždy nabité.
- Nikdy nemier ústím hlavne na nič, čo nie si ochotný zasiahnuť.
- Maj prst mimo spúšte až do doby, než cez mieridlá vidíš na cieľ.
- Vždy identifikuj svoj cieľ, a to, čo sa nachádza za ním.

Nižšie uvedené pravidlá bezpečnosti slúžia ako základné kamene pre každého strelca IDPA, vrátane Safety Officers, Match Directors a Area Coordinators (AC, *oblastných koordinátorov*), aby naše súťaže boli bezpečné a príjemné pre široké spektrum účastníkov. Tieto pravidlá sú záväzné pre všetky IDPA súťaže.

2.2 Nebezpečná manipulácia so zbraňou

Nebezpečná manipulácia so zbraňou znamená okamžitú diskvalifikáciu (DQ) z IDPA súťaže. Nasleduje zoznam najčastejších typov nebezpečnej manipulácie.

2.2.1	Ohrozenie akejkoľvek osoby, vrátane seba. Toto zahrňuje(<i>tzv. sweeping</i>) namierenie na seba či na kohokoľvek iného, či už s nabitou alebo nenabitou zbraňou. Namierenie je definované ako nasmerovanie ústia hlavne zbrane (nabité či nenabité) na akúkoľvek časť tela.
2.2.1.1	Výnimka: Niektoré typy postavy v kombinácii s niektorými púzdrami takmer znemožňujú uloženie, či tasenie zbrane bez namierenia na strelcovu spodnú časť tela. V tomto prípade, za predpokladu, že prst je počas tasenia alebo ukladania viditeľne mimo spúšť, nebude strelec diskvalifikovaný. Avšak od okamihu, kedy je ústie hlavne už mimo púzdro a to sa stočilo nahor tasením, premierenie častí tela je diskvalifikácia.
2.2.2	Namierenie ústím hlavne za "Muzzle Safe Points" (<i>miesta v situácii určujúce bezpečný uhol streľby</i>) alebo porušení 180 stupňového bezpečného uhlu.
2.2.3	Zámerné spustenie (vybíjanie alebo výstrel zbrane) kamkoľvek inam, než smerom na terč či aktivátor (napr. zariadenie pre aktiváciu pohyblivého terča)
2.2.4	Výstrel
2.2.4.1	v púzdre,
2.2.4.2	chrbtom k situácii strelca,
2.2.4.3	do zeme smerom streleckej situácii na vzdialenosť menšiu ako 2 yardy (1,83 m) pokiaľ strelec nestrieľa na nízky terč vo vzdialenosti menšej než 2 yardy,
2.2.4.4	cez val,
2.2.4.5	počas procedúry „Load And Make Ready“ (<i>nabi a priprav zbraň</i>), „Unload and Show Clear“ (<i>vybi a ukáž prázdnu</i>), prebíjani alebo počas riešenia závady,
2.2.4.6	pred štartovým signálom,
2.2.4.7	počas premiestnenia zbrane z jednej ruky do druhej,
2.2.4.8	počas manipulácie so zbraňou okrem palebnej čiary.
2.2.5	Vybratí zbrane z púdra, pokiaľ:
2.2.5.1	nebol vydaný verbálny pokyn SO,
2.2.5.2	Inokedy, než počas riešenia terčov v CoF pod priamym dohľadom a vizuálnym kontaktom SO,
2.2.5.3	mimo bezpečnú zónu (Safe Area)
2.2.6	Namierenie ústím hlavne cez val počas procedúry „Pull the Trigger“ (<i>stlač spúšť - rana istoty</i>) alebo počas Unload and Show Clear (<i>vybi a ukáž prázdnu</i>).

2.2.7 Tasením zbrane otočený chrbtom k terčom.

2.3 Upustenie zbrane

- 2.3.1 Upustením nabitej či nenabitej zbrane alebo zapríčinenie jej pádu počas „Load and Make Ready“, počas streľby v situácii, počas prebývania alebo odstraňovania závary alebo počas „Unload and Show Clear“, bude mať za následok diskvalifikáciu zo súťaže. Pokiaľ strelec zbraň upustí, SO okamžite vydá pokyn "Stop". SO potom zbraň zodvihne zo zeme, uvedie ju do bezpečného stavu a vybitú ju podá strelcovi. Strelec bude diskvalifikovaný z daných pretekov IDPA,
- 2.3.2 Pokiaľ strelec upustí nabitú či nenabitú zbraň vo vymedzenom priestore situácie, bude diskvalifikovaný zo súťaže,
- 2.3.3 Upustenie nenabitej zbrane, či zapríčinenie jej pádu mimo hranice situácie nie je pod kontrolou IDPA a je podriadené Prevádzkovému poriadku danej strelnice.

2.4 Ochrana zraku a sluchu

- 2.4.1 Ochrana uší a nárazu odolná ochrana očí sú povinné pre všetkých účastníkov a divákov IDPA súťaže. Zodpovednosť za bezpečné a funkčné ochranné prostriedky je na každom strelcovi či divákoch. IDPA doporučuje ochranu sluchu na minimálnej úrovni 21dB -hodnotenie podľa NRR a ochranu očí s minimálnym hodnotením ANSI Z87.1 a krytím oka i z bočných strán,
- 2.4.2 SO zastaví strelca, ktorý už začal riešiť CoF a nemá odpovedajúcu ochranu zraku a sluchu a umožní strelcovi reshoot situácie. Pokiaľ sa strelcova ochrana zraku a sluchu počas CoF uvoľní a hrozí jej strata, platí to isté. Pokiaľ strelec zistí chýbajúcu, či uvoľnenú ochranu zraku a sluchu skôr než SO a zastaví, strelcovi bude taktiež umožnený reshoot situácie,
- 2.4.3 Strelec, ktorý zámerne stratí či uvoľní ochranné pomôcky tak, aby hrozila ich strata počas CoF, bude diskvalifikovaný.

2.5 Opraviteľnosť zbrane

Zbrane používané počas súťaže musia byť opraviteľné a bezpečné. Zodpovednosť za bezpečnosť a spoľahlivosť zbrane závisí výhradne na strelcovi. MD nepovolí použitie zbrane alebo streliva, ktoré sa bude javiť ako nebezpečné. V prípade nemožnosti nabitia či vybitia zbrane zapríčinennej poruchou alebo zlyhaním mechanizmu zbrane, musí strelec okamžite toto oznámiť SO. SO potom prijme také opatrenia, ktoré považuje za najbezpečnejšie.

2.6 Prsty

- 2.6.1 Prsty musia byť vždy očividne a viditeľne mimo lúčik počas nabíjania, vybíjania, tasenia, ukladania do púzdra, počas pohybu (pokiaľ nerieši terče) a počas odstraňovania závad.
- 2.6.1.1 Prvé porušenie bude penalizované ako Procedural Error (PE),
- 2.6.1.2 Druhé porušenie znamená diskvalifikáciu zo súťaže,
- 2.6.1.3 Každé porušenie prstu na spúšti „Finger“ bude jasne zaevidované do strelcovho hodnotenia.

2.7 Stav zbrane pri nosení

Normálny stav zbrane, ktorá sa práve nepoužíva k riešeniu CoF je v púzdre, vybitá s kohútom dole alebo priamobežným úderníkom v prednej polohe a bez zásobníka alebo s prázdnyimi komorami valca. Zásobníky, rýchlo-nabíjače a moon clipy sa môžu páskovať kdekoľvek mimo palebnú čiaru. Zbraň ale môže byť nabitá alebo vybitá iba na povel SO.

2.8 Stav zbrane pri štarte

Všetky CoF začínajú so zbraňou v púzdre, aktivovanými poistnými mechanizmami podľa požiadaviek danej divízie. Ruky sa nedotýkajú žiadnej výstroje, vrátane odevu (napríklad vesta na skryté nosenie), pokiaľ nie je určené inak v písomnom popise situácie (zbraň na stole, v šuflíku, batohu, kabelke, v strieľajúcej ruke atď.)

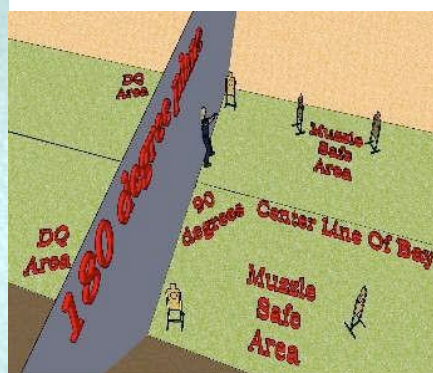
2.9 Bezpečnosť ústia hlavne

- 2.9.1 Situácia vždy určí, akým spôsobom je bezpečný priestor definovaný, prípadne aká kombinácia je použitá. Jedna alebo viac definícií môže byť použitá v rámci jednej situácie. V prípade, že nie sú použité žiadne bezpečnostné vlajky či kužele, platí pravidlo 180°.
- 2.9.1.1 Muzzle Safe Points: Muzzle Safe Point je fyzické a jasne viditeľné označenie, napríklad ako dopravný kužeľ alebo kôl v zemi s farebnou vlajkou alebo farebným označením,
- 2.9.1.2 180-Degree Plane: „Oblasť uhla 180° stupňov“ je pomyselná nekonečná vertikálna rovina vedúca stredom strelcovho tela kolmo na stredovú priamku cez strelište (*Centerline of shooting bay*), ktorá sa posúva počas strelcovho pohybu v situácii s ním. Pravidlo 180 stupňového bezpečného uhlu nie je porušené v prípade, že strelec stojí smerom k terčom a tasí, či ukladá do púzdra, pri ktorom mieri ústím hlavne dozadu. Pokiaľ strelec namieri ústím hlavne mimo strelisko za "Muzzle Safe Point", bude diskvalifikovaný zo súťaže. Strelcovi bude vydaný pokyn "Stop". Strelec okamžite zastaví, dá viditeľne prst mimo lúčik zbrane a počká na nasledujúci pokyn od SO,
- 2.9.1.3 Muzzle Exclusion Zone: (*vylúčená zóna ústia*) musí byť vyznačená na dverách, ktoré musí strelec počas CoF otvoriť. Tento typ označenia bezpečného priestoru ohraňuje priestor, kam sa nesmie ústím hlavne namieriť a mal by byť minimálne 15,24x15,24 cm veľký. Pokiaľ strelec namieri do tohto priestoru a zároveň sa bude dotýkať kľuky dverí, bude diskvalifikovaný.

2.10 Bezpečné zóny

- 2.10.1 Bezpečné zóny (Safe Areas) musia byť umiestnené na všetkých miestnych i hodnotených súťažiach IDPA, s vhodným umiestnením a v adekvátnom počte pre očakávaný počet strieľajúcich. Bezpečná zóna je miesto, kde platia nasledujúce pravidlá. Porušenie akejkoľvek z vyššie uvedených pravidiel znamená diskvalifikáciu zo súťaže:
- 2.10.1.1 Každá Safe Area musí byť jasne označená a obsahovať vyznačenie bezpečného smeru a zreteľne vymedzených hraníc,
- 2.10.1.2 Môže sa tu kedykoľvek manipulovať s vybitými zbraňami. Táto zóna sa používa na vybaľovanie a ukladanie zbraní do prepravného púzdra, ukladanie do púzdra, tasenie, nácvik streľby či úpravy vybavenia,

- 2.10.1.3 Safe Area sa môže tiež použiť na prehliadky, rozborku, čistenie, opravy a údržbu zbraní, prázdnych zásobníkov alebo súvisiaceho vybavenia,
- 2.10.1.4 Ústie hlavne musí smerovať do vyznačeného bezpečného priestoru,
- 2.10.1.5 Manipulácia so strelivom, zásobníkmi, ktoré nie sú prázdne, nábojnicami, cvičnými nábojmi, simuláciou alebo s nabitou zbraňou je v bezpečných zónach zakázané.
- 2.10.1.6 Safe Area môže byť tiež použitá v doprovode SO k vyriešeniu závady na zbrani so zaseknutým ostrým nábojom,
- 2.10.1.7 Nácvik prebíjania v priestore Safe Area nie je povolený. Prázdny zásobník môže byť vložený do zbrane na otestovanie správnej funkcie zbrane alebo na spustenie kohúta u zbraní s prerušovačom spúšte, ale nácvik prebíjania je zakázaný.



2.11 Hot and Cold Ranges

Otázka Hot a Cold Ranges (Hot = horúca, Cold = studená strelnica v zmysle nosenia nabitých alebo vybitých zbraní) je riešená prevádzkovým poriadkom strelnice (v slovenských podmienkach sa s najväčšou pravdepodobnosťou s Hot Range nestretneme) a je mimo kontrolu IDPA. Súťaže IDPA vyžadujú použitie pravidiel pre Cold Range, ale je možné použiť Hot Bays ("horúcich" strelísk).

- | | |
|----------|---|
| 2.11.1 | Cold Range |
| 2.11.1.1 | „Cold Range“ je definované ako strelnica, kde všetky zbrane musia byť vybité, pokiaľ nie je strelec pod priamymi dohľadom rozhodcu (SO). |
| 2.11.2 | Cold Range kde sú Hot Bays |
| 2.11.2.1 | "Cold Range with Hot Bays", teda "studená strelnica s horúcimi streliskami" je definovaná ako strelnica, kde nie je povolené nosiť zbraň inak, než vybitú, ale v rámci definovaných strelísk je možné mať podľa pokynov a pod SO nabitú zbraň. S nabitými zbraňami je možné manipulovať iba na palebnej čiare a iba na pokyn a pod dohľadom SO, |
| 2.11.2.2 | Celý squad (<i>skupina strelcov</i>) na základe pokynu a pod priamym dohľadom SO sa postaví do radu vedľa seba smerom k terčom a na povel "Load And Make Ready" skupinovo nabije zbrane, |
| 2.11.2.3 | Perimeter streliska bude ohraničený rovnako jasne ako je označená Safe Area, kde je manipulácia so strelivom a nabitou zbraňou zakázaná. Postup pre vyžiadanie odchodu s vybitou zbraňou mimo horúce strelisko bude ustanovené CSO a vysvetlené všetkým účastníkom počas briefingu situácie. Pokiaľ strelec potrebuje z akéhokoľvek dôvodu opustiť "horúce" strelisko, musí toto oznámiť jednému z rozhodcov (SO) v danom strelisku a s ním spoločne vybijú zbraň pred opustením streliska, |
| 2.11.2.4 | Ak si strelec z akéhokoľvek dôvodu nechce nabiť zbraň so zvyškom strelcov spoločne, nesmie byť za to penalizovaný. |

2.11.3	Hot Range
2.11.3.1	Hot Range" (teda "horúca" strelnica) je definovaná ako strelnica, kde každý strelec má možnosť voľby nosiť zbraň v púzdre nabitú podľa vlastného uváženia. Manipulácia s nabitými i nenabitými zbraňami je možná iba na palebné čiare a iba pod priamy dohľadom SO.

2.12 Poveľ na strelnici

Mnoho povelov pre strelcov je používaných kvôli vzájomnej bezpečnosti a správne mu riešeniu situácie. Aby strelci mohli súťažiť kdekoľvek na svete a počuli vždy rovnaké povel, IDPA povel budú vyslovované vždy v angličtine, oficiálnom jazyku IDPA. Bude použité ich presné znenie. Žiadne miestne varianty nie sú povolené.

2.12.1	Range is hot
2.12.1.1	Toto je prvý povel, ktorý bude počuť každý strelec na začiatku situácie. Povel znamená začiatok CoF. Strelec sa uistí, že jeho ochrana zraku a sluchu je v poriadku. Je to tiež povel pre ostatných na strelišti, aby si skontrolovali svoju ochranu zraku a sluchu.
2.12.2	Load and Make Ready
2.12.2.1	Keď si strelec skontroloval ochranu zraku a sluchu, SO vysloví povel "Load And Make Ready". Strelec si pripraví zbraň a zásobníky do štartovnej polohy podľa propozícií situácie. Najčastejšie to znamená nabitie zbrane a jej uloženie do púzdra, ale môže to znamenať i netypické štartovné stavy (napr. zbraň na stole). Potom strelec zaujme štartovnú pozíciu podľa opisu situácie. Pokiaľ zbraň na začiatku situácie nemá byť nabitá, SO použije pokyn "Make Ready".
2.12.3	Are You Ready?
2.12.3.1	Po "Load and Make Ready", sa SO strelca spýta "Are You Ready?" teda, či je strelec pripravený. Pokiaľ je strelec pripravený, môže verbálne odpovedať, kývnuť, ale tiež môže nereagovať a stáť pripravený. Pokiaľ počas približne 3 sekúnd strelec neodpovie, je považovaný za pripraveného
2.12.3.2	Ak strelec počas tejto otázky nie je pripravený, musí strelec odpovedať "Not Ready" (anglicky). Pokiaľ stále nie je pripravený, musí strelec ustúpiť o jeden krok zo štartovej pozície. Až bude pripravený, znovu zaujme štartovnú pozíciu a je znovu požiadaný "Are You Ready?" ,
2.12.3.3	Od strelca sa očakáva, že bude pripravený do 15 sekúnd od povelu "Load And Make Ready". Pokiaľ strelec nie je pripravený ani po tejto dobe, bude mu ponúknuté ďalších približne 15 sekúnd. Pokiaľ nie je pripravený ani po tejto dobe, bude penalizovaný Procedural Error (PE) a bude posunutý nižšie v poradí strelcov.
2.12.4	Stand By
2.12.4.1	Tento povel je daný po tom, ako je strelec pripravený. Po tomto povelu nasleduje v časovom rozmedzí od 1 do 4 sekúnd štartovný signál. Strelec sa nesmie pohnúť alebo zmeniť polohu medzi povelom "Standby" a štartovým signálom, pokiaľ toto nie je vyžadované procedúrou v CoF.
2.12.5	Finger
2.12.5.1	Tento povel sa použije v prípade, že strelec nemá zreteľne a viditeľne prst mimo lúčik a mal by mať, vid' predchádzajúci text.
2.12.6	Muzzle
2.12.6.1	Povel „Muzzle“ je použitý, pokiaľ sa strelec ústím hlavne približuje k Muzzle Safe Point. Strelec musí zmeniť mierenie ústia a až potom pokračovať. Vid' predchádzajúci text.

2.12.7	Stop
2.12.7.1	Tento povel sa používa, pokiaľ sa stalo alebo sa schýľuje k niečomu nebezpečnému alebo v situácii nie je niečo v poriadku. Strelec musí okamžite zastaviť akýkoľvek pohyb, dať prst viditeľne mimo spúšť a lúčik a počkať na ďalšie pokyny. Chyba v okamžitom zastavení a nedaní prstu viditeľne mimo spúšť a lúčik znamená diskvalifikáciu zo súťaže.
2.12.8	If Finished, Unload and Show Clear
2.12.8.1	Tento povel bude použitý potom, čo strelec viditeľne skončil s riešením situácie. Pokiaľ strelec skončil, vyberie všetko strelivo zo zbrane a prázdna komora/prázdny valec bude ukázaný ku kontrole SO. Pokiaľ strelec ešte neskončil, dokončí situáciu a potom mu bude povel zopakovaný.
2.12.9	If Clear, Slide Forward or Close Cylinder
2.12.9.1	Potom, čo SO vykonal kontrolu komory/valca a zistil, že sú prázdne, použije tento povel, strelec vyhoví a zhodí záver alebo zavrie valec.
2.12.10	Pull the Trigger
2.12.10.1	Strelec namieri ústie hlavne do valu a stlačí spúšť, aby sa overilo, že je komora skutočne prázdna. Pokiaľ zbraň vystrelí, bude strelec diskvalifikovaný zo súťaže. Tento povel platí aj pre zbrane s vypúšťaním bicieho kohútu (decocker), alebo prerušovačom spúšte pri vybranom zásobníku. U týchto zbraní sa vloží prázdny zásobník, alebo jeho maketa a potom stlačí spúšť a zásobník sa vyberie. Tento povel nie je nutný u revolverov.
2.12.11	Holster
2.12.11.1	Strelec bezpečne uloží zbraň do púzdra
2.12.12	Range is Clear
2.12.12.1	Tento povel oznamuje všetkým v priestore hraníc situácie, že strelisko je bezpečné. Tento povel ukončuje CoF a začína hodnotenie výsledkov a reset situácie.

2.13 Klubové pravidlá bezpečnosti

Strelnice, ktoré usporadúvajú IDPA súťaže môžu mať ďalšie alebo prísnejšie bezpečnostné požiadavky. Tieto požiadavky budú brané v úvahu IDPA MD (riaditeľom súťaže) a rozhodcami za predpokladu, že nekolidujú so zásadami IDPA alebo nie sú v kolízii s organizovaním súťaže podľa bezpečnostných pravidiel IDPA. Akékoľvek ďalšie nároky na bezpečnosť a obmedzenia musia byť zverejnené u všetkých súťaží a viditeľne vyvesené pre všetkých strelcov na strelnici, kde sa daná súťaž koná.

2.14 Kovové terče

Na kovové terče sa musí strieľať zo vzdialenosti 10 yardov (9,14m) a viac. Pokiaľ strelec vystrelí na kovový terč vo vzdialenosti menšej ako 10 yardov, bude diskvalifikovaný. Pre slovenské strelnice ale platí pravidlo 10 metrov.

2.15 Všeobecná údržba strelníc

MD (Match Director) by sa mal vynasnažiť, aby všetko vybavenie používané v IDPA súťažiach bolo v dobrom stave a bezpečné. To zahŕňa permanentnú údržbu na strelišti, teda údržbu streliska samotného, valov, rekvizít, statických i pohyblivých terčov, stojanov a držiakov terčov, dverí, zásten, sudov, stolov, reaktívnych terčov, atď..

3 PRAVIDLÁ STREĽBY

3.1 Strelecké počínanie

Strelecké konania sú vlastnosti, znaky streľby. Príkladom streleckého počínania sú vyžadujúce jednoručnú streľbu alebo streľbu zo špecifickej streleckej pozície ako stoj voľne, opora, prikrčenie, pokľaknutie, sed alebo ľah atď. MD môžu zadať strelcovi v procedúre určujúce prvky ktoré definujú sed, kľáčanie atď.

3.2 Riešenie terčov

- 3.2.1 Taktická priorita je spôsob riešenia terčov v poradí podľa stupňa ohrozenia. Úroveň ohrozenia je daná vzdialenosťou viditeľného terča od strelca.
- 3.2.1.1 Všetky terče musia byť riešené v poradí podľa tzv. taktickej priority. To zahŕňa i všetky terče riešené tzv. „in the open“(slovensky bez krytu – viac odkrytých terčov naraz),
- 3.2.1.2 Terče sú považované rozličnej hrozby, pokiaľ je rozdiel v ich vzdialenosti od strelca menšia ako 2 yd
- 3.2.1.3 Pokiaľ je viditeľných viac terčov naraz, musia sa riešiť v poradí od najbližšieho po najvzdialenejší, pokiaľ nepredstavujú rovnaký stupeň ohrozenia,
- 3.2.1.4 Keď sú terče skryté za krytom, majú byť riešené tak, ako sa strelcovi odkrývajú okolo hrany krytu – táto metóda sa nazýva „slicing the pie“ (slovensky vykrajovanie).
- 3.2.2 Terč je uznaný za „riešený“ ak:
- 3.2.2.1 Papierový terč je považovaný za riešený, pokiaľ ja naň vystrelený predpísaný počet rán.
- 3.2.2.2 Na papierový terč je možné požadovať výstrely na telo a na hlavu v takom poradí a množstve, ako je uvedené v CoF. Nedodržanie tohto poradia u jedného alebo viacerých terčov znamená jednu procedurálnu penalizáciu PE,
- 3.2.2.3 Reaktívny terč je považovaný za riešený po vystrelení aspoň 1 rany na terč, bez ohľadu na to, či výstrel spustil reakciu terča. Všetky penalizácie sa započítavajú, pokiaľ sa strelec nezačne terčom znovu zapodievať, dokiaľ nedocieli reakciu terča alebo tiež pokiaľ neúspešne spochybni kalibráciu terča,
- 3.2.2.4 Papierový terč, za ktorým je schovaný kovový aktivátor, je považovaný za riešený, keď je na papier vystrelený požadovaný počet rán.
- 3.2.3 Keď aktivátor odhalí terč rovnakej alebo vyššej taktickej priority, strelec môže prerušiť riešenie v akomkoľvek poradí riešenia rovnakej alebo vyššej priority bez ústupu.
- 3.2.4 Penalizácia za riešenie terčov sa nezapočíta v týchto prípadoch:
- 3.2.4.1 zlyhanie v potrebnom počte výstrelov na miznúci terč,
- 3.2.4.2 za strelcove poradie riešenia terčov keď sú terče rovnakej priority,
- 3.2.4.3 keď sa dostreľuje terč kdekoľvek v situácii tak, že strelec neporuší bezpečný uhol ústia zbrane
- 3.2.4.4 Strelec smie dostreliť terč voľnou technikou hneď ako v CoF sa naplnila potreba riešenia terčov

3.3 Prechod situáciou (Walk through)

- 3.3.1 Pred samotným strieľaním situácie umožní SO strelcom skupinovú prehliadku a prechod situáciou. V priebehu prechodu SO slovne opíše všetkým strelcom prekážky, miesta krytia (points of cover) a prešľapové čiary (Fault lines). SO taktiež v priebehu skupinového prechodu situáciou strelcom opíše prípadné špeciálne podmienky, ktoré sú nutné k vyriešeniu situácie. Každému strelcovi bude umožnené pozrieť sa na každý terč z ľubovoľnej streleckej pozície. To zahŕňa aj polohy v kľaku, či v ľahu,

- 3.3.2 Individuálny prechod situáciou pred streľbou nie je povolený. Iba skupinový. Individuálnym priechodom sa mimo iné rozumie priechod CoF alebo zaujatie streleckých pozícií za účelom zistenia optimálneho krytia, poradia terčov, atď.
- 3.3.3 Suchý nácvik nie je povolený. Suchým nácvikom sa rozumie pohyb v rámci ohraničenia situácie s namierenou rukou alebo prstom. Nácvikom zamierovania je myslené tasenie nabitej či nenabitej zbrane a zamierenia smerom do situácie pred štartovným signálom,
- 3.3.4 Ohraničenie situácie vyznačuje oblasť, kde pre strelcov platia pravidlá o suchom nácviku, nácviku so zbraňou a individuálnym priechodom situáciou

3.4 Prebitie

- 3.4.1 Tzv. „Emergency reload“ (nútené prebitie, bojové) je také prebitie, kedy je zásobník/komory valca a nábojová komora prázdna. Ide o preferovaný spôsob prebývania v rámci IDPA súťaží.
- 3.4.2 Strelec zaháji prebývanie akoukoľvek z nasledujúcich akcií:
 - 3.4.2.1 Vytiahnutím zásobníku, speed loaderu alebo moonclipu z nosiča/púzdra, vrecka alebo z opasku.
 - 3.4.2.2 Stlačením vypustenia zásobníka na poloautomatickej pištoli (ktorého dôsledkom je padajúci zásobník z pištole),
 - 3.4.2.3 Vyklopením valca revolveru
- 3.4.3 Zbraň sa považuje za prebitú, pokiaľ je zásobník vložený v zbrani, záver je úplne uzatvorený alebo valec uzatvorený v revolveri. Zbraň musí obsahovať aspoň 1 nevystrelený náboj v zásobníku, komore alebo valci,
- 3.4.4 Pokiaľ strelec "spustí" alebo "potiahne" záver pred tým, než opustí kryt (Point of Cover) a záver sa úplne neuzamkne, považuje sa toto za závalu a strelec nebude penalizovaný,
- 3.4.5 Zbraň sa považuje za prázdnu, pokiaľ sa nenachádza žiadny ostrý náboj v komore a zásobníku alebo valci revolveru,
- 3.4.6 Strelci nemôžu previesť také prebitie, kedy zabudnú nabíjacie zariadenie so strelivom. Takéto prebitie je známe ako "speed reload" a i v prípade neúmyselného použitia je v IDPA zakázané a bude penalizované ako procedurálna chyba (PE).
 - 3.4.6.1 Vysunuté zásobníky s muníciou nie je potrebné uschovať, ak sa náhradné zásobníky začnú ukladať v streleckej pozícii a strelec túto pozíciu neopustí. – napr. za stolom
- 3.4.7 Upustenie napáskovaného zásobníku alebo speedloaderu/moonclipu neznamená penalizáciu, pokiaľ strelec zásobník/speedloader/moonclip zdvihne a adekvátne ho uloží ešte pred tým, než vystrelí posledný výstrel v CoF,
- 3.4.8 V prípade odstraňovania závalu, zásobník alebo speedloader/moonclip, ktorý mohol závalu spôsobiť, si nemusí strelec ponechať u seba. Upustenie takéhoto zásobníku/speedloaderu/moonclipu nie je penalizované,
- 3.4.9 Zbrane a zásobníky musia byť vždy nabité na maximálnu kapacitu podľa divízie, pokiaľ nie je špecifikované inak v CoF,
- 3.4.10 Zbrane a zásobníky, ktoré z výroby neumožňujú nabitie do plnej kapacity podľa divízie, môžu byť použité, pokiaľ sú napáskované do ich maximálnej kapacity a splňujú ostatné kritéria danej divízie. Odvolanie na ods. 8.1.3 pre viac info

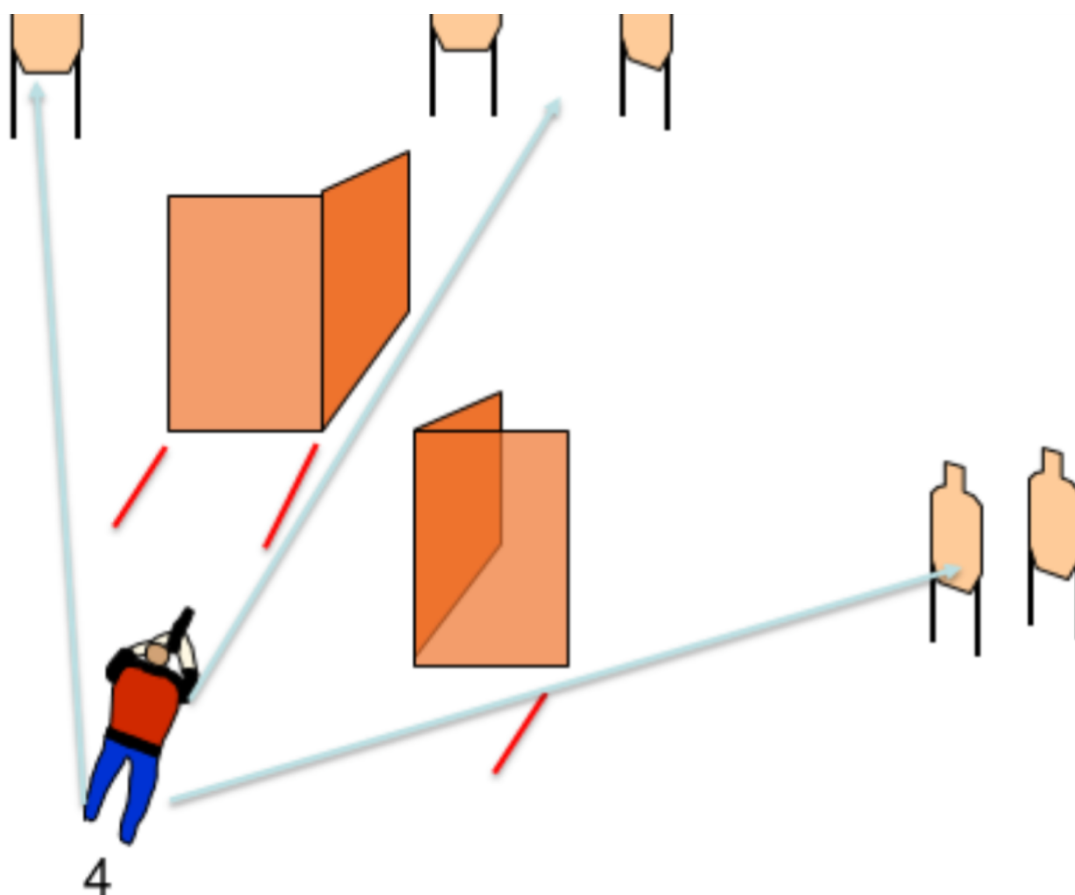
3.5 Kryt a skrytie

- 3.5.1 Krytom sa rozumie bariéra, ktorá existuje medzi strelcom a riešenými terčami. Tvrdým krytom sa rozumie zastavenie striel, akékoľvek zásahy na alebo prechádzajúce cez simulovaný tvrdý kryt nebude hodnotený. Steny, barikády a vozidlá sú niektoré z príkladov tvrdého krytu. Tvrdé krytie môže byť simulované aj použitím čiernej farby alebo čierneho povrchu materiálu na terčoch a/ alebo rekvizitách
- 3.5.2 Vertikálne krytie vyžaduje, aby strelec zasiahol terče zo strany (strán) (PoC) pozície krytu.
- 3.5.3 Horizontálny kryt vyžaduje, aby strelec zasiahol terče nad alebo pod (PoC) polohou krytu.
- 3.5.4 Skrytie znamená skryté pred zrakom. Skrytie, ako napríklad vizuálne bariéry a mäkký kryt sa týka priestrelnej bariéry, ktorá sa používa na zakrytie pozície strelca pred cieľmi ako sú kríky alebo záves.
- 3.5.5 V otvorenom postaví terčov sa vzťahuje na polohu, v ktorej musí strelec zasiahnuť terče bez krytu alebo skrytia medzi strelcom a terčom (cieľmi).
- 3.5.6 Pokiaľ je kryt k dispozícii, musí byť použitý na riešenie terčov, pokiaľ nie je strelec "na voľnom priestranstve" a musí terče riešiť v otvorenom postaví terčov (in the open). Strelci nemôžu prekročiť alebo vstúpiť do akéhokoľvek priestranstva, otvorov a prielezov (dvere, priezory, otvorené priestranstvo, atď.) bez toho aby pred tým nevyriešili všetky terče viditeľné z týchto miest.
- 3.5.7 Stanovišťa budú mať jednu alebo viac z týchto nasledujúcich krycích situácií:
- 3.5.7.1 V situácii nie je žiadne krytie, takže prebíjanie (vynútené a svojské) "v otvorenom priestore" (mimo kryt) a použitie až 18 rán v danom deji (stringu),
- 3.5.7.2 Strelec rieši všetky terče z krytu,
- 3.5.7.3 V situácii s krytom môže byť vyžadované až 6 výstrelův v otvorenom postaví terčov, zatiaľ čo je strelec v bezpohybovej polohe alebo v pohybe k prvému krytu,
- 3.5.7.4 V priebehu pohybu medzi dvoma krytmi môže byť vyžadovaných až 6 výstrelův na "objavené" alebo "prekvapujúce" terče, ktoré boli skryté za prekážkou a neboli vidieť alebo boli odkryté aktiváciou.
- 3.5.8 V prípade vertikálneho krytia, strelec musí v priebehu streľby zostať v rámci prešľapových čiar.
- 3.5.9 Nízke krytie môže byť buď pozícia vertikálneho alebo horizontálneho krytia a vyžaduje dotýkať sa aspoň jedným kolenom zeme,
- 3.5.10 zrušené pravidlo
- 3.5.11 Krytie v priebehu prebíjania
- 3.5.11.1 Pokiaľ strelec vystrieľa náboje v zbrani keď je na voľnom priestranstve alebo v krytí, môže prebiť a pokračovať v streľbe na terče podľa potreby alebo sa presunúť na ďalšiu streleckú pozíciu dokončiť streľbu na terče,
- 3.5.11.2 Na situáciách s krytmi môžu strelci prebíjať kedykoľvek v stojí alebo za pohybu za predpokladu, že nie sú v priebehu prebíjania odkrytí voči terčom, ktoré ešte neboli úplne riešené. Štandardné situácie môžu vyžadovať viacnásobne riešenia v terčovom poli v jednom stringu, takže procedúra bude ukladať správny postup situácie
- 3.5.11.3 Vizuálne bariéry poskytujú ukrytie strelca, ale neponúkajú ochranu pred hrozbou. Toto dovoľuje pohyb cez stanovište. Keď strelec vystrieľa strelivo zo zbrane, je považovaný ako v otvorenom priestranstve

- 3.5.11.4 Vystavenie sa strelca viacerým terčom počas streľby na ne: Zasahovanie terčov zo vzdialeného krytu za koncom prešľapovej línie nie je samo osebe trestom. Ak je však strelec pri použití vzdialeného krytu vystavený iným nestreleným terčom spojeným s inou streleckou pozíciou, dostane trest podľa 3.5.6. ak nie je vo fyzickej prešľapovej línii v polohe krytu (napríklad strelec v otvorenom priestore medzi polohami krytu)

3.6 Prešľapové línie

- 3.6.1 Riaditelia súťaží (MD) musia prešľapové línie použiť pri organizovaní súťaže. Prešľapové línie označujú hranice krytých a streleckých pozícií v priebehu CoF.
- 3.6.2 Prešľapové línie musia byť označené tak, aby boli konzistentné pre každého strelca. Príklady materiálov použiteľných pre prešľapové línie sú hmotné prekážky, ako napríklad sud alebo múrik, pevne napnuté lano, rozmernejšie polená, plechový roh, páska, kresba alebo plochá kovová tyč.
- 3.6.3 Prešľapnutie čiary je definované ako dotyk strelca so zemou alebo inými predmetmi na opačnej strane čiary.
- 3.6.4 Keď sú prešľapové línie používané na vytýčenie pozície krytia (PoC):
- 3.6.4.1 Prešľapové línie sú použité na zaistenie toho, že strelec je krytý v priebehu riešenia terčov za streleckou pozíciou alebo (PoC - Position of Cover). Na každej PoC bude iba 1 prešľapová línia, ktorá platí pre všetky terče riešené z danej PoC.
- 3.6.4.2 Prešľapové línie použité na vytýčenie krytia musia začínať pri objekte použitého pre kryt (stena, sud atď.) a predlžujú sa v opačnom smere streľby. Objekty použité na vyznačenie línie musia byť dlhé aspoň 3 stopy ale nie viac ako 8 stôp – cca 90 až 240 cm
- 3.6.4.3 Strelec, ktorý rieši teč prešľapom bude penalizovaný procedurálnou penalizáciou PE.
- 3.6.4.4 Iné spôsoby určovania prešľapových línií nie sú prípustné.
- 3.6.5 Pokiaľ sú prešľapové línie použité na obmedzenie strelcovej pozície (napr. streľba mimo kryt, ale za prešľapovou líniou), potom:
- 3.6.5.1 Strelec, ktorý rieši terč pri prešľape obdrží procedurálnu penalizáciu PE.
- 3.6.6 Dizajnéri pretekov môžu ukončiť koniec prešľapovej línie do objektu ako je sud na ďalšie vymedzenie pozícií streľby a polohy krytu.
- 3.6.7 Vnorené/prekrývajúce sa prešľapové čiary: Strelci nesmú postupovať cez prešľapové čiary spôsobom, ktorý ich vystaví nezasiahnutým terčom. Prešľapové čiary nie sú samy o sebe krytmi. Obmedzujú pohyb za streleckú pozíciu pre nestrelené terče, ktorým je strelec vystavený



Príklad ako sa strelec vystaví pri prílišnom odstupom iným PoC, iným bodom krytia

3.7 Štartovné pozície

- 3.7.1 Od okamihu kedy strelec zaujme štartovnú pozíciu a zaznie povel "Stand by", strelcova pozícia sa do štartovného signálu nesmie zmeniť. Výnimkou je pohyb hlavy za predpokladu, že taký pohyb neodporuje požiadavkám na štartovnú pozíciu špecifikovaných v popise situácie,
- 3.7.2 Základná štartovná pozícia znamená stoj vzpriamený s uvoľneným telom a ruky prirodzene pozdĺž tela, pokiaľ v popise situácie nie je povedané inak,
- 3.7.3 Pokiaľ SO rozhodne, že strelcovi bolo povolené odštartovať z nesprávnej pozície (v okamihu kedy bol daný pokyn "Stand by"), reshoot situácie je povinný a nie je penalizovaný. Toto pravidlo sa netýka stavu vybavenia vyžadovaných pravidlami (napr. nabitý správnym počtom nábojov),
- 3.7.4 Pokiaľ je situácia odštartovaná z nesprávnej pozície, čoho si strelec na rozdiel od SO všimne, musí strelec požadovať reshoot situácie okamžite po povele "Holster" a pred tým, než sa začne počítať skóre na terčoch. Pokiaľ si strelec nepožiada o reshoot v danom časovom úseku, reshoot nebude povolený,

3.8 Opakovanie streľby

- 3.8.1 Strelec nemá právo strieľať reshoot situácie z dôvodu závady na zbrani, alebo "psychického záseku" strelca,
- 3.8.2 Opakovania streľby sú nariadené v prípade porúch vybavenia,
- 3.8.3 Porucha vybavenia situácie je definovaná ako porucha modelu, ktorý počas tohto času zmení výsledok strelca. Neprelepené terče alebo odpadnuté lepky z terčov sa nepovažujú za poruchu vybavenia situácie, pokiaľ riaditeľ pretekov nemôže určiť skóre pre strelca,
- 3.8.4 Pokiaľ má SO pocit, že strelca v priebehu streľby obmedzil, ponúkne strelcovi voliteľnú možnosť pre reshoot ihneď po povelu "range is clear" a ešte pred tým, než sa začne počítateľ skóre, ako určené SO
- 3.8.5 Pokiaľ má strelce pocit, že bol v priebehu streľby obmedzený SO, musí o reshoot požiadať ihneď nasledovaním povelu "range is clear" a pred hodnotením skóre terčov. MD potom rozhodne, či bude žiadosti o reshoot vyhovieť.

3.9 Obmedzenia používania rúk pri streľbe / opis situácie

- 3.9.1 Freestyle: Označenie v popise situácie znamená, že strelce môže situáciu riešiť streľbou akoukoľvek rukou alebo oboma podľa svojho uváženia,
- 3.9.2 Strong/Dominant Hand Only: Označenie v popise situácie znamená, že je možné pri streľbe použiť iba silnú/dominantnú ruku (dominantná ruka je umiestnená na rovnakej strane tela ako púzdre). Slabá (druhá, podporná) ruka sa nesmie v priebehu streľby akokoľvek dotýkať zbrane alebo strieľajúcej silnej ruky. (okrem PCC). Z bezpečnostných dôvodov je povolené používať obe ruky pri odstraňovaní závad alebo prebíjaní. Pre PCC musí byť zbraň opretá o rameno na silnej strane , spúšť stlačená silnou rukou. Obe ruky smú byť na zbrani
- 3.9.3 Weak/Support hand Only: Označenie v popise situácie znamená, že je možné pri streľbe použiť iba slabú/nedominantnú ruku. Silná ruka sa nesmie v priebehu streľby akokoľvek dotýkať zbrane alebo strieľajúcej slabšej ruky. Z bezpečnostných dôvodov nie je povolené tasiť slabou rukou a je možné používať obe ruky pri odstraňovaní závad alebo prebíjaní,
- 3.9.4 Opora je činnosť definovaná streľbou s lakťom silnej strany, predlaktím alebo zápästím držaným (opieraným) proti silnej strane tela počas streľby na terč
- 3.9.4.1 Strelec sa môže rozhodnúť strieľať iba silnou rukou alebo oboma rukami pre požadované strely s oporou.

3.10 Pravidlá použitia svetidla

- 3.10.1 Pokiaľ je po strelcovi požadované alebo pokiaľ sa strelce rozhodne pre použitie svetidla na riešenie situácie, svetidlo (pre pištoľové divízie) musí byť vypnuté a skryté v začiatku situácie, pokiaľ nie je uvedené inak v CoF.
- 3.10.1.1 Akonáhle situácia začne, svetidlo môže zostať zapnuté po celú dobu riešenia situácie podľa uváženia strelca,
- 3.10.1.2 Strelec si musí ponechať svetidlo po celú dobu riešenia CoF,
- 3.10.1.3 Pokiaľ strelce svetidlo upustí, ale zdvihne ho ešte pred tým, než vystrelí ďalší výstrel, nebude penalizovaný. Toto pravidlo nevyklučuje upustenie zbrane,

- 3.10.1.4 Ak strelec upustí svetidlo , SO sa môže rozhodnúť posvietiť strelcovi z bezpečnostných dôvodov, než svetidlo nájde. Toto sa nepovažuje za zásah alebo ovplyvnenie zo strany SO,
- 3.10.1.5 Strelec môže svetidlo použiť na "nabitie" fluorescenčných mieridiel kedykoľvek po štartovnom signále, ale nie pred ním,
- 3.10.1.6 Keď sa strelec rozhodne umiestniť svetlo montované na zbraň na jeho ručnú zbraň, na použitie kedykoľvek počas pretekov, strelec bude musieť absolvovať prehliadku výstroja, pre divíziu zaradenú s obmedzeniami krabice (rozmermi) a hmotnosti pre divíziu so svetlom namontovaným tak, ako sa používa na stanovišti. Ak ide o strednú časť pretekov, strelec bude eskortovaný späť na kontrolu výstroja pred prechodom do ďalšieho stanovišta.

3.11 Zodpovednosti a kódex správania sa strelca

- 3.11.1 Strelbou na IDPA súťažiach súhlasím s nasledujúcim:
 - 3.11.1.1 Rozumiem, že byť strelcom IDPA a členom IDPA je privilégium, nie právo,
 - 3.11.1.2 Budem dodržiavať bezpečnosť podľa pravidiel IDPA a prevádzkového poriadku strelnice. Bezpečnosť strelcov, organizátorov a divákov bude vždy mojím hlavným cieľom.
 - 3.11.1.3 Pred akoukoľvek súťažou sa vyvarujem požitiu alkoholu, látok alebo liekov, ktoré môžu mať negatívny dopad na moju schopnosť strieľať bezpečne.
 - 3.11.1.4 Po mojich tretích pretekoch budem udržiavať svoje členstvo v IDPA.
 - 3.11.1.5 Zabezpečím si presnú klasifikáciu strelením Klasifikátora pre súťaženie na skóre
 - 3.11.1.6 Uvedomujem si, že je mojou zodpovednosťou udržiavať znalosti aktuálnej verzie pravidiel IDPA.
 - 3.11.1.7 Budem sa držať princípov zámeru IDPA a nebudem z vlastnej vôle porušovať akékoľvek pravidlo IDPA.
 - 3.11.1.8 V priebehu brifingu budem pozorne počúvať a zdržím sa rozprávania.
 - 3.11.1.9 Zdržím sa akejkoľvek akcie, ktorá by rozptyľovala strelcov, rozhodcov a ďalších účastníkov súťaže.
 - 3.11.1.10 Rozumiem, že ako člen squadu, je mojou zodpovednosťou byť pripravený(á) strieľať, keď na mňa príde rada.
 - 3.11.1.11 Rozumiem, že ako člen squadu, je mojou povinnosťou pomôcť s resetom situácie, pokiaľ nie som aktuálny strelec, alebo strelec nasledujúci v poradí, alebo som práve dokončil(a) strelbu, pokiaľ nie je povedané inak niekým z organizátorov.
 - 3.11.1.12 Nebudem s ostatnými komunikovať výhražným, obťažujúcim, alebo urážlivým spôsobom.
 - 3.11.1.13 Je mojou zodpovednosťou skontrolovať svoje skóre v rámci času k tomu určenému.
 - 3.11.1.14 Je mojou zodpovednosťou skontrolovať svoju klasifikáciu v online databáze, či je v poriadku a pokiaľ nie je, začať riešiť nápravu
 - 3.11.1.15 Pokiaľ mám otázku alebo problém, mojím prvým kontaktom je CSO na súťaži, potom MD, potom AC, potom IDPA HQ.
 - 3.11.1.16 Rozumiem, že porušenie týchto povinností a Kódexu správania zapríčiní môj postih v plnom rozsahu potrestania vrátane diskvalifikácie zo súťaže a môže vyústiť ku zrušeniu môjho členstva v IDPA.

4 PRAVIDLÁ HODNOTENIA

Systém hodnotenia v IDPA je navrhnutý tak, aby odmenil rovnováhu medzi presnosťou a rýchlosťou. Hodnotenie IDPA prevedie všetko časové skóre a najnižší čas vyhráva. Bodovací systém je tiež navrhnutý tak, aby bol veľmi jednoduchý na pochopenie a použitie.

Hlavnou vecou je pamätať si pri IDPA hodnotení, že všetko je založené na čase. hrubý čas potrebný na strelenie situácie a presnosť zásahov do terčov, kde nepresnosť pridáva čas k skóre. Časť jednoduchosti hodnotenia IDPA pochádza z nepoužívania celkového počtu bodov cieľa a namiesto toho použitia bodov nadol na každom cieľi. Každý bod nadol pridáva 1 sekundu k času pre situáciu.

4.1 neobmedzené hodnotenie

- 4.1.1 *angl. Unlimited Scoring* - umožňuje strelcovi vystreliť na terč koľko uzná za vhodné, bez toho aby porušil iné pravidlá IDPA. Do skóre sa počítajú najlepšie zásahy v terči. To dáva strelcovi možnosť opraviť minútie (miss) alebo zásahy, s ktorými je strelec nespokojný a vylepšiť si tak skóre. Keď strelec nevystrelí dostatočné množstvo výstrelův na terč, nevystrelené rany sú počítané ako minútie a je prirátaná procedurálna penalizácia (PE) za neplnenie písaného popisu situácie.
- 4.1.2 Každý popis situácie (CoF) špecifikuje, koľko zásahův je potrebných v každom terči. Napríklad, pokiaľ sú požadované 3 zásahy v terči a sú v ňom viac ako 3 zásahy, budú sa počítať 3 najlepšie.
- 4.1.3 Unlimited Score sa počíta tak, že k čistému času situácie (čas zo streleckých stopiek zvaných „timer“) sa pripočíta celkový počet strhnutých bodův (points down) z každého terča vynásobený 1 sekundou a potom sa prirátajú časy za každú penalizáciu (pokiaľ existujú).

4.2 obmedzené hodnotenie

- 4.2.1 *angl. Limited Scoring* - funguje rovnako ako Unlimited Scoring (popísané vyššie), s výnimkou, že počet výstrelův je obmedzený presne stanoveným počtom v písomnom popise CoF.
- 4.2.2 Akékoľvek výstrely navyše v danom stringu znamenajú jednu procedurálnu penalizáciu (PE) a za každý výstrel navyše sa pred počítaním skóre zalepí jeden najlepší zásah v terči. Pokiaľ strelec nevystrelí dostatočný počet rán na terč, nevystrelené rany sú počítané ako miss a je pripočítaná procedurálna penalizácia (PE) za nesplnenie písaného popisu situácie t.j. nevystrelením požadovaného počtu nábojův

4.3 Nedokončenie situácie (DNF v situácii)

- 4.3.1 Pokiaľ strelec začal riešiť situáciu, ale nemôže ju dokončiť kvôli poruche zbrane, zaseknutej strele v hlavni (slabá rana) alebo zraneniu, skóre sa určí z čistého času a pripočítaním všetkých strhnutých bodův (vrátane všetkých minútí), pripočítaním penalizácií za neriešenie terčov a ďalších adekvátnych penalizácií. Pokiaľ odštartujete na situácii, vždy dostanete skóre.

- 4.3.2 Pokiaľ SO zastavil strelca z dôvodu domnenej slabej rany a ukáže sa, že je hlaveň priechodná, má strelec nárok na reshoot situácie z dôvodu zásahu SO. Pokiaľ je hlaveň skutočne nepriechodná, skóre sa určí vyššie popísaným spôsobom, ale reshoot nie je daný.

4.4 Nedokončenie súťaže (DNF pretekov)

- 4.4.1 Strelec, ktorý sa rozhodne nestrieľať situáciu, dostane DNF (angl.- Did Not Finish) pre danú situáciu, ale môže pokračovať na ostatných situáciách, viac menej bez počítania celkového výsledku v súťaži. Pokiaľ má strelec na konci súťaže DNF skóre na akejkolvek situácii, tak obdrží výsledok „Match DNF“ – nedokončenie pretekov.

4.5 Odôvodnená pochybnosť

- 4.5.1 Pokiaľ má SO odôvodnenú pochybnosť (angl. - Reasonable Doubt) ohľadne výpočtu výsledkov, započíta skóre v prospech strelca. Toto platí aj pre možné úplné dvojstrely (tzn. 2 rany v 1 diere). Toto ale neznamená, že minucie terča je „dvojstrel“.
- 4.5.2 Video alebo fotografia sa nedá použiť na určenie strelcovho skóre alebo na odvolanie proti rozhodnutiu SO, CSO alebo MD
- 4.5.3 Strely obecné zanechávajú masťný krúžok označujúci zásah. Tento okraj sa používa na určenie vonkajšieho priemeru zásahu za účelom určenia skóre. Strely ale nemusia zanechať krúžok (napríklad pri prelete ďalšími terčami, oblečením, mäkkým krytom atď.) a tak nie je masťný okraj nutnosťou k tomu, aby sa zásah započítal do skóre.
- 4.5.4 Lúčovité pretrhnutie terča sa nesmie použiť k tomu, aby strelec dostal lepšie hodnotenie. Pokiaľ plocha priestrelu nedosahuje na lepšie hodnotenú zónu terča, strelec obdrží horšie hodnotenie, aj keby celkové pretrhnutie na lepšie hodnotenú zónu dosahovalo.

4.6 Diery po strele (bullet holes)

- 4.6.1 Oválne alebo zväčšené diery, ktoré presahujú dvojnásobok priemeru strely(kalibru použitého strelcom), sa nezapočítavajú do skóre. Táto situácia bežne nastáva pri streľbe na pohyblivé terče z krajných uhlov alebo pri terčoch na ktoré strelec strieľal za pohybu.
- 4.6.2 Pravidlo o zväčšených priestreloch neplatí pre diery, ktoré boli spôsobené zásahom na plochu (strela, ktorá sa po opustení hlavne otočí na plochu a vyzerá ako by prešla terčom zo strany – spôsobí dieru v tvare podobnom kľúčovej dierke. Taký zásah sa započíta
- 4.6.3 Počítajú sa iba diery spôsobené celou strelou a nie jej fragmentom.
- 4.6.4 Iba diery po strelách spôsobené strelou letiacou proti prednej strane terča sú započítané.
- 4.6.4.1 Terče neúmyselne namontované opačne počas nastavenia nie sú dôvodom pre reshoot za predpokladu, že terče je stále možné správne hodnotiť.

4.7 Tvrdý a mäkký kryt – definícia hodnotenia

- 4.7.1 Prvky situácie bežne predstavujú tvrdé kryty alebo nepreniknuteľné objekty typu steny, autá, barikády a nábytku, akými sú stoly a skrine. Skutočne nepreniknuteľné objekty sa môžu v situácii použiť ako tvrdý kryt.

- 4.7.2 Modely používané na simuláciu stien sa považujú za nepreniknuteľné a vytŕčajú od zeme do nekonečna, pokiaľ nie je uvedené inak v CoF. Simulované steny môžu mať v výrezy a/alebo okná na streľbu alebo na iné účely. Sito a siete môžu byť nahradené za pevné prekrytie a vždy sa považujú za tvrdé krytie na účely bodovania.
- 4.7.3 IDPA vyžaduje, aby autori situácií štandardne používali čiernu farbu pre simulované tvrdé kryty. IDPA odporúča štandardne používať bielu farbu pre mäkké kryty alebo použitie prvkov, akými sú okná, závesy, kríky a pod.
- 4.7.4 Akýkoľvek výstrel, ktorý prejde svojim celým obvodom cez objekt tvrdého krytu a zároveň preniká terčom za ním, bude výstrel považovaný za minutie terča (je jedno, či ide o terč alebo neterč). Pokiaľ SO nedokáže určiť, ktorý výstrel skrz kryt zasiahol terč, odstráni najlepší zásah z terča za každý priestrel krytu.
- 4.7.5 Zásahy, ktoré prejdú mäkkým krytom a zasiahnu terč, sa považujú za zásah (je jedno či terča alebo neterča).
- 4.7.6 Simulované označenie terča a neterča (či už namaľované alebo označené) sa nepovažuje za tvrdý kryt. Nezáleží na farbe označenia.
- 4.7.7 Simulované označenie terčov a neterčov, ktoré je z nepreniknuteľného materiálu sa považuje za tvrdý kryt.
- 4.7.8 Terče môžu byť pokryté oblečením. Typicky sa používa tričko, ktoré je rozstrihnuté na prednej a zadnej časti. Jedna polovica je prichytené k držiaku terča. Medzi strelcom a terčom môže byť použitá iba jedna vrstva ľahkého oblečenia.

4.8 Terče a Neterče – definícia a určenie označenia

- 4.8.1 Neterče sa musia označiť párom otvorených dlaní normálnej veľkosti v kontrastnej farbe. Aspoň jedna musí byť vidieť zo všetkých streleckých pozícií, z ktorých môže byť terč riešený.
- 4.8.2 Terče môžu byť označené indikátorom ohrozenia normálnej veľkosti (pištoľ alebo nôž), ktoré je vidieť zo všetkých streleckých pozícií, z ktorých môže byť terč riešený.
- 4.8.3 Indikátory ohrozenia použité na označenie terčov majú všetky rovnakú úroveň ohrozenia a nemenia teda taktickú prioritu pre riešenie terčov. Napríklad nôž je rovnocenný brokovnici, puške alebo inej strelnej zbrani alebo neoznačený terč
- 4.8.4 Označenie terčov a neterčov môže byť namaľované alebo označené na terchoch alebo oblečení, alebo môže byť prichytené či pricvaknuté na terč.



4.9 Streľba skrz

Keď strela prejde skrz neterč a zároveň zasiahne terč, strelec dostane penalizáciu za zásah neterča a zároveň je mu uznaný zásah terča. Obrátene platí to isté (keď strela prejde po zásahu terča do neterča). Počítajú sa všetky priestrely terčov aj neterčov.

4.10 Hodnotené zóny terča

- 4.10.1 "Head" (hlava) označuje tú časť siluety papierového IDPA terča, ktorá je nad úrovňou šije. Zásahy určené pre hlavu musia byť v tejto časti terča, inak sú hodnotené ako minútie, aj keď zasiahnu inú časť siluety.
- 4.10.2 "Body" (telo) označuje tú časť siluety papierového IDPA terča, ktorá je pod úrovňou šije. Zásahy určené pre telo ("body" alebo "body only") musia byť v tejto časti terča, inak sú hodnotené ako miss, aj keď zasiahnu inú časť siluety.
- 4.10.3 "Target" (terč) označuje celú siluetu IDPA terča, zahrňuje tak i obe časti opísané vyššie. Zásahy určené pre terč ("target" alebo niekedy T1, T2 atď.) môžu byť kdekoľvek v hodnotenej časti terča v tele alebo hlave.
- 4.10.4 Jednotlivý IDPA papierový terč nesmie byť rozdelený na 2 či viac hodnotených plôch, ktoré by boli hodnotené oddelene. Napríklad linka z čiernej pásky nesmie byť použitá tak, aby rozdelila terč na 2 polovice s hodnotením oboch polovic zvlášť.

4.11 Zásah neterča

- 4.11.1 Zásah neterča (HNT - Hit on Non-Threat) je definovaný ako zásah v akejkoľvek hodnotenej časti terča, označeného ako neterč. Reaktívny neterč (popper, gong) musí na zásah zareagovať odpovedajúcim spôsobom, aby bol zásah hodnotený ako HNT.
- 4.11.2 Každý zásah neterča pridá 5 sekúnd k strelcovmu hodnoteniu.

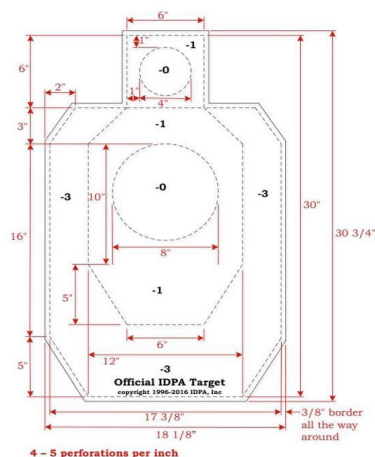
4.12 Terče

Nasledujúci zoznam zahrňuje povolené terče v IDPA:

- 4.12.1 Všetky kartónové terče používané v lokálnych a povolených pretekoch musia byť oficiálne IDPA kartónové terče. Oficiálne IDPA kartónové terče sú k dispozícii od licencovaných IDPA terčových výrobcov v každej geografickej oblasti. V SR je to SZVvZ . WWW.IDPA.SK
- 4.12.1.1 Papierové terče môžu byť pevné alebo pohyblivé. Terče sú hodnotené, ako je vyznačené -0, -1, -3 a miss ako -5. Neterče sú hodnotené -5 za zásah napriek označeným zásahovým zónam.
- 4.12.1.2 Kartónové terče môžu mať skórujúcu plochu zredukovanou maľbou nehodnotiacej oblasti s vysokou kontrastnou farbou, ktorá je tmavá (ak nie čierna) pre štandardné situácie alebo vyrezaná ako napríklad odstránenie bodovacej plochy -3 ponechaním obvodu 3/8 zostatku.
- 4.12.1.3 Pevné alebo pohyblivé kartónové terče s vyrezaným alebo nakresleným, čiernym tvrdým krytom na nich priliehavo pokrývajúc viac ako polovicu pôvodnej veľkosti cieľovej veľkosti pre scenárové situácie. Tieto terče by mali byť súčasťou popisu scenára a vhodné pre situáciu.

- 4.12.1.4 Miznúci terč, akýkoľvek terč, ktorý je v pokoji neposkytuje strelcovi s viditeľnou bodovacou plochou 1 alebo 0 dole.
- 4.12.1.5 Oficiálne IDPA papierové terče s vyrezanou časťou vyznačenou "down zero" (odpovedá alfa zóne) môžu byť použité iba ako pevné terče. Na terč je možné strieľať na vzdialenosť menšiu ako 3 yardy iba zo statickej polohy alebo za pohybu smerom od terča.
- 4.12.2 Padajúce kovové terče: V IDPA sa používajú stacionárne poppre v plnej a zmenšenej veľkosti a pepper poppre- popper reaktívne terče s hlavou s minimálnou výškou 24 palcov a minimálnou šírkou 8 palcov. Tieto terče sú hodnotené ako „down zero“ (-0) pokiaľ padnú. Pokiaľ zostanú stáť, sú hodnotené ako „down five“ (-5).
- 4.12.3 Oceľové "nohy" (žiletky): Sú pevné reaktívne vertikálne kovové pláty, ktoré reprezentujú nohy terča. Musia byť aspoň 3 palce široké a aspoň 15 palcov vysoké. Tieto terče sa hodnotia ako down zero (-0), pokiaľ padnú. Pokiaľ zostanú stáť, sú hodnotené ako down five (-5). Kalibračná zóna je horná polovica terča.
- 4.12.4 Stacionárny IDPA reaktívny terč: IDPA kartónový terč je zakrytý tričkom alebo iným oblečením, ktorý je postavený pred kovový terč o veľkosti down zero zóny . Tento kovový terč musí byť zarovnaný v úrovni down zero zóny papierového terča. Kovový terč musí byť trafený, aby bol zhodený. Terč je hodnotený ako down zero (-0), pokiaľ padne. Pokiaľ zostane stáť, je hodnotený ako down five (-5). Papierový terč s oblečením nie je hodnotený. Tento typ terča sa ani nepočíta do pomeru papierových a kovových terčov v situácii. Kalibračná zóna kovového terča je zóna odpovedajúca down zero papierového.
- 4.12.5 Pevný popper za kartónovým terčom môže byť použitý na aktiváciu iných terčov. Takýto popper musí byť umiestnený ako je opísané vyššie - tak, aby bol aktivovaný zásahom do down zero zóny. Popper musí byť viditeľný nad alebo pod papierovým terčom a z každej streleckej pozície, z ktorej sa na neho dá strieľať. Kalibračnou zónou je zóna odpovedajúca down zero zóne papierového terča pred ním. Strelec má za úlohu správne aktivovať terč. Papierový terč je hodnotený normálne.
- 4.12.6 Kovový terč za ním je použitý iba ako aktivátor a nie je hodnotený, ani nie je počítaný do pomeru papierových a kovových terčov v situácii.
- 4.12.7 Ostatné terče sú povolené len a iba vtedy, keď reprezentujú niečo relevantného a vhodného vzhľadom ku scenáru situácie.
- 4.12.8 Stacionárne 6 palcové alebo väčšie guľaté reaktívne kovové alebo polymérové poppre.
- 4.12.9 Stacionárne 6 palcové alebo väčšie štvorcové reaktívne kovové alebo polymérové poppre.
- 4.12.10 Ostatné stacionárne kovové reaktívne terče s plochou 23.8 palcov štvorcových alebo väčšie, kde najmenšia časť smerom ku strelcovi musí mať 3 a viac palcov. MD (Match Director) definuje kalibračnú zónu takéhoto terča.
- 4.12.11 Stacionárne asfaltové holuby (napr. na simulovanie zámku dverí, oblasti očí atď.). Asfaltové holuby sa nekalibrujú.
- 4.12.12 Každý rok sa posudzujú nové typy terčov.

Official IDPA Target



4.13 Nepovolené terče

Nasledujúci zoznam popisuje nepovolené terče pre IDPA: Kuželky, Texaská Hviezda, poľské plate lavice, súbojový stromček, Slider Triple Dropper, golfové loptičky, balóniky, vajcia, kovbojské poppre, IDPA cvičný terč, terče v tvare zvierat, náhrobný popper, truhlový popper a ostatné podobné terče, zahrňujúce aj iné novátorské terče a oblasti ktoré na prvý pohľad sú nerealistické pre sebaobranný scenár

4.14 Hodnotenú zásahy

4.14.1 Iba strely vystrelené súťažiacim môžu byť použité pri hodnotení situácie.

4.14.2 Akýkoľvek výstrel, ktorý je po súťažiacom požadovaný, musí byť hodnotený. Teda pokiaľ je požadované 6 výstrelů, bude hodnotených 6 výstrelů.

4.15 Zverejnenie výsledkov

4.15.1 Všetky výsledky lokálnych i schvaľovaných súťaží IDPA musia zahrňovať IDPA členské číslo každého strelca. Podľa Kódexu správania má strelec povinnosť stať sa členom IDPA po tretej súťaži.

4.15.2 Dotýkanie sa terčov

4.15.2.1 Strelci alebo ich delegáti sa nebudú dotýkať alebo akokoľvek zasahovať do akéhokoľvek terča, ktorý bol strelený, ale ešte nebol hodnotený zo strany SO tímu. Pokiaľ sa toto stane, bude terč hodnotený ako nič nezasiahnuté

4.15.2.2 Pokiaľ je terč zalepený pred hodnotením, SO sa pokúsi dať správne hodnotenie, pokiaľ je možné ho vyčítať z terča. Inak strelec dostane reshoot.

4.15.2.3 SO alebo Scorekeeper (zapisovateľ hodnotenia) sa nebudú dotýkať okolia diery na terči po strele spredu ani zozadu pred alebo počas procesu hodnotenia.

4.15.2.4 Pokiaľ je terč ohodnotený a zalepený pred tým, ako strelec alebo jeho delegát môžu terč skontrolovať, hodnotenie platí.

4.15.2.5 Pokiaľ je terč nezalepený po predchádzajúcom strelcovi, SO sa pokúsi dať správne hodnotenie, pokiaľ je možné ho vyčítať z terča. Inak strelec dostane reshoot.

4.15.2.6 Terče, ktoré sú predmetom dohadov ohľadne hodnotenia, budú zo situácie odstránené a ponechané na posúdenie hlavnému rozhodcovi (CSO), alebo riaditeľovi súťaže (Match Director).

4.16 Kalibrácia reaktívnych terčov

4.16.1 Reaktívne terče musia fyzicky zareagovať, aby mohli byť hodnotené. Všetky reaktívne terče budú kalibrované tak, aby správne zareagovali pri "dobrom zásahu" za použitia streliva s najnižším power factorom povoleným v akejkoľvek divízii. Match Director alebo poverená osoba každý deň súťaže skalibruje všetky reaktívne terče použité v súťaži ešte pred prvým výstrelom prvého súťažiaceho toho dňa a kedykoľvek inokedy podľa rozhodnutia MD. SO tím na situácii môže požiadať i kalibráciu na ich situácii pokiaľ ju považuje za nutnú.

4.16.2	Pokiaľ je vypísaná divízia BUG, Match Director zaistí zbraň a strelivo kalibru .380, ktoré nepresiahne BUG power factor (95PF). Pokiaľ divízia BUG nie je vypísaná, Match director zaistí zbraň a strelivo kalibru 9mm alebo .38 Special, ktoré nepresahuje najnižší power factor akejkol'vek bežnej divízie (105PF). Tá istá zbraň a strelivo budú použité pri kalibrácii a jej kontrole počas súťaže.
4.16.3	Terče musia byť umiestnené tak, aby sa minimalizoval ich posun, alebo iný pohyb počas súťaže alebo aby sa nezmenila ich kalibrácia počas trvania súťaže.
4.16.4	Kalibrácia sa vykonáva tak, že sa vystrelí jeden výstrel z najpravdepodobnejšej streleckej pozície pre daný terč do kalibračnej zóny terča. Pokiaľ terč nezareaguje správne, upraví sa jeho nastavenie a postup sa opakuje. Terč musí reagovať správne 3x po sebe, aby sa dal považovať za správne kalibrovaný. Pokiaľ je kalibračná zóna minútá, výstrel sa opakuje.
4.16.5	Pokiaľ terč počas CoF správne nezareaguje, súťažiaci má 3 možnosti:
4.16.5.1	Súťažiaci strieľa na terč do tej doby, kým správne zareaguje. Terč je hodnotený ako zasiahnutý a hodnotenie platí. V tomto prípade nie je možné žiadať o overenie kalibrácie.
4.16.5.2	Terč nezareaguje správne a súťažiaci nepožaduje overenie kalibrácie. Terč je hodnotený ako minútie a hodnotenie platí. Pokiaľ strelec už pozná hodnotenie situácie alebo jednotlivých terčov, nie je možné žiadať o overenie kalibrácie.
4.16.5.3	Terč nezareaguje správne a strelec požaduje overenie kalibrácie. Žiadosť o overenie musí byť podaná SO okamžite po povel "Range is Clear" ešte pred tým, než strelec pozná celkové hodnotenie situácie alebo jednotlivých terčov. Akákoľvek žiadosť o overenie kalibrácie po tomto okamihu nebude povolená. Či strelec situáciu dokončil alebo nie, nemá vplyv na tento proces.
4.16.5.3.1	Pokiaľ je žiadosť podaná správne, s terčom a jeho okolím sa nebude akokoľvek manipulovať do tej doby, než je kalibrácia overená.
4.16.5.3.2	Ako súčasť overenia SO okamžite odoberie strelcovi jeho zvyšné náboje zo zbrane použitej v situácii a tieto budú poslané na otestovanie na Chronografe.
4.16.6	Pokiaľ je s terčom manipulované MD, SO, personálom organizátorov alebo iným súťažiacim, strelec dostane reshoot.
4.16.7	Pokiaľ je s terčom manipulované strelcom alebo jeho zástupcom, bude terč hodnotený ako minútie a CoF bude považovaný za dokončený. Pokiaľ strelec situáciu nedokončil, bude použité hodnotenie za nedokončenú situáciu.
4.16.8	Pokiaľ terč spadne bez akéhokoľvek zásahu pred kalibráciou (napríklad vietor), strelec dostane reshoot.
4.16.9	Proces overenia kalibrácie:
4.16.9.1	MD vystrelí jeden náboj z kalibračného streliva do kalibračnej zóny z rovnakej pozície, z ktorej strelec riešil terč.
4.16.9.2	Pokiaľ je terč zasiahnutý do kalibračnej zóny alebo nižšie, je kalibrácia považovaná za správnu a terč sa bude hodnotiť ako minútie. Pokiaľ strelec situáciu nedokončil, bude použité hodnotenie za nedokončenú situáciu.
4.16.9.3	Pokiaľ je terč zasiahnutý nad kalibračnú zónu, overenie kalibrácie zlyhalo a strelec dostane reshoot.
4.16.9.4	Pokiaľ je terč zasiahnutý kamkoľvek na hodnotený povrch a nezareaguje správne, je kalibrácia považovaná za nesprávnu a strelec dostane reshoot potom, akonáhle je terč správne skalibrovaný.
4.16.9.5	Pokiaľ je terč minútý, opakuje sa výstrel na kalibračnú zónu.
4.16.9.6	Nezávisle na výsledku tohto procesu, strelcove náboje budú stále otestované, či odpovedjú alebo presahujú požadovaný power factor. Použije sa normálny proces overenia na chronografe a penalizácia sa udeľuje.

5 PENALIZAČNÉ PRAVIDLÁ

Za žiadnych okolností je penalizácia akéhokoľvek typu hodnotená na základe posúdenia rozhodnutia, ktorý sa buď alebo bol model použitý primerane počas CoF. Ďalej, písaný briefing situácie nesmie nahradiť strelecké pravidlá v oddiele 3, pokiaľ ide o vydávanie procedurálnych sankcií súťažiacim. Zatiaľ čo procedúra môže navrhnúť spôsob ako postupovať v deji, pokyny sú obmedzené na nasledujúce pravidlá Oddiel 3 a Oddiel 5 v ich usmerňovaní, pokiaľ ide o penalizáciu strelcov. Po štartovom signáli sa sankcie za nestrelecké počiny nesmú dať súťažiacim za ich výkon v situácii.

5.1 Procedurálna chyba (PE)

5.1.1	Procedural Error pridá 3 sekundy za každé porušenie a udeľuje sa keď:
5.1.1.1	Strelec nedodrží procedúru popísanú v popise situácie
5.1.1.2	Strelec poruší pravidlo hry.
5.1.1.3	Strelec poruší chovanie sa podľa Kódexu správania
5.1.2	PE sa udeľuje za každý typ porušenia. Pokiaľ strelec spácha viac než jedno porušenie, ako napríklad streľba nesprávnou rukou a vystrelení nesprávneho počtu rán, udelí sa PE za každé porušenie. V prípade porušenia povinnosti sa kryť (prekročenie FL) nemôže počet PE prekročiť počet krytov (PoC).

5.2 Flagrantná penalizácia (FP)

5.2.1	Flagrant Penalty pridá 10 sekúnd a udeľuje sa namiesto PE v prípadoch, kedy porušenie prinieslo strelcovi zvýhodnenie viac než 3 sekundy v súťaži. FP sa udeľuje keď:
5.2.1.1	Strelec nesplní strelecké počínanie popísanú v popise situácie a/alebo použije nevhodné vybavenie s očividným cieľom získať výhodnejšie hodnotenie.
5.2.1.2	Strelec zámerne poruší pravidlo majúce za následok výhodu viac než 3 sekúnd.
5.2.1.3	Porušenie správania uvedeného v Kódexe správania, na základe rozhodnutia MD.
5.2.2	Príklady FP (neúplný zoznam):
5.2.2.1	Streľba určená silnou/slabou rukou strieľaná voľným štýlom
5.2.2.2	Nezaujatie ľahu, pokiaľ bolo vyžadované
5.2.2.3	Navyše náboje v zásobníku nad limit divíznej kapacity
5.2.3	Všetky FP musia byť povolené MD.

5.3 Zlynanie v správnom konaní (FTDR)

5.3.1	20 sekundová penalizácia za Failure To Do Right je udeľovaná za hrubé nešportové správanie.
5.3.1.1	Napríklad (nie len): Nadávanie SO (rozhodcovi), zahodenie vybavenia na zem, rozčuľovanie sa a porušenie Kódexu správania.
5.3.2	FTDR je zamýšľaná ako penalizácia za skutky zo strany strelca, ktoré obchádzajú alebo porušujú pravidlá a ich následkom je zvýhodnenie strelca.

- | | |
|---------|---|
| 5.3.2.1 | FTDR sa môže udeliť za hrubé porušenie CoF, ale nie v prípadoch, kedy je zjavné, že strelec žiadne zvýhodnenie nezískal. |
| 5.3.2.2 | Nemala by byť uložená za nechcené chyby. |
| 5.3.2.3 | Všetky FTDR musia byť potvrdené MD |
| 5.3.3 | ak je FTDR schválené riaditeľom pretekov, súťažiacemu nebude udelené ocenenie v Špeciálnej kategórie a najpresnejší strelec |

5.4 Diskvalifikácia (DQ)

- | | |
|---------|--|
| 5.4.1 | Diskvalifikácia znamená, že strelec nemôže pokračovať v IDPA súťaži, nemôže znovu súťažiť v inej divízii a nemôže strieľať v žiadnej paralelnej súťaži. Strelcove hodnotenie bude nahlásené ako DQ. Strelec musí byť diskvalifikovaný z nasledujúcich dôvodov: |
| 5.4.1.1 | Nebezpečná manipulácia podľa definície v kapitole o bezpečnosti |
| 5.4.1.2 | Nešportové správanie |
| 5.4.1.3 | Porušenie Kódexu správania strelca, v zmysle ustanovení MD. |
| 5.4.1.4 | Strelba na kovový terč vo vzdialenosti menšej ako 10 yardov od strelca. |
| 5.4.1.5 | Úmyselný výstrel na čohokoľvek iného, ako je terč alebo aktivátor. |
| 5.4.2 | Všetky DQ musia byť potvrdené MD. |

5.5 Použitie penalizácií

- | | |
|-------|---|
| 5.5.1 | Penalizácia za bezpečnosť sa udeľuje pred, počas i po CoF. |
| 5.5.2 | CoF začína keď SO vydá povel "Range Is Hot" strelcovi |
| 5.5.3 | CoF končí keď SO vydá povel "Range is Clear" |
| 5.5.4 | CoF penalizácia sa aplikujú počas priebehu CoF. |
| 5.5.5 | V popise situácie môže byť požadované po strelcovi, aby povedal určité slová, ale nie je to brané ako zlyhanie, keď ich nepovie a penalizácia sa neudeľuje. |

6 PRAVIDLÁ PRE STAVBU SITUÁCIÍ

6.1 Kategórie situácií

6.1.1	Situácie typu "Scenár" (Scenario)
6.1.1.1	Scenáre reprezentujú realistických situácií, ktoré by sa skutočne mohli stať. Scenáre musia mať písomnú legendu a musia používať hodnotenie typu „Unlimited Scoring“.
6.1.2	Situácie typu "Štandard"
6.1.2.1	Štandardné situácie sú navrhnuté tak, aby testovali strelcov výkon viacerých fundamentov zasadených v streľbe IDPA . Štandardné situácie môžu používať hodnotenie Limited alebo Unlimited a nepotrebuje mať daný scenár v sklenárovom opise. Riešenie terčov môže byť prikázané v písanom opise situácie ako strelecký drill testujúci streľbu alebo manipuláciu so zbraňou. Výnimočne od Klasifikátorov a štandardných situácií , schvaľované preteky sú limitované na 2 štandardné situácie na preteky

6.2 Popisy situácií (legenda)

6.2.1	Dobre napísaná legenda k situácii má podiel na úspešnosti súťaže a zabraňuje nedorozumeniam a frustrácii medzi usporiadateľmi a súťažiacimi. Legenda k situácii je prečítaná každému squadu za účelom zjednotenia zadania situácie. Legenda zahŕňa minimálne tieto položky:
6.2.1.1	obranný scenár (Defensive scenario), alebo štandardný (test zručností)
6.2.1.2	Štartovnú pozíciu ktorá jasne určuje čo je očakávané od strelca
6.2.1.3	Špecifikáciu stavu zbrane (nabitá, vybitá, znížený počet v zásobníku) a špecifickú pozíciu
6.2.1.4	Procedúra
6.2.1.5	Popis všetkých možných krytov (points of cover) a prešľapových línií
6.2.1.6	Určenie použitia pravidla 180 stupňov alebo bodov mimo ústovej bezpečnosti
6.2.1.7	Určenie minimálneho počtu nábojov a či je situácia hodnotená ako Limited alebo Unlimited
6.2.1.8	špecifikuje či nie je povinné vybavenie pre skryté nosenie
6.2.1.9	opisným CoF diagramom
6.2.2	Opis situácie nemôže prepísať pravidlá ani nesmie zakázať právne opatrenia strelcami, s výnimkou nasledujúcich podmienok:
6.2.2.1	Na riešenie bezpečnostných záujmov, ktoré sa vzťahuje na obmedzenie strelnice.
6.2.2.2	Poskytnite možnosť nenosiť odev na skryté nosenie.
6.2.2.3	Určite počtu nábojov v strelnej zbrani na začiatku situácie , do kapacity divízie zbrane.
6.2.2.4	Zadať štartovací stav a polohu pre strelnú zbraň na štarte a štartovú pozíciu pre zariadenia nabíjania.
6.2.2.5	Zadať štartovú polohu.
6.2.2.6	Zadať strelecký drill štandardnej situácie zadáním, že činnosti potrebné na vykonanie drillu nepresahujú 2 potrebné strelecké vykonania v jednom stringu streľby nepresahujú dva (Napríklad SHO, WHO alebo voľne v jednom deji)

6.3 Strelecké pozície a pozície krytia

- 6.3.1 Prešlapové línie musia byť použité pre definovanie krytov, pozícií v krytoch a zníženiu diskutovaných prípadov penalizácií.
- 6.3.2 Prešlapové línie majú byť zhotovené tak, aby zostali konzistentné v priebehu celej súťaže. Môžu byť hmatateľné aj nehmatateľné, podľa voľby MD. Pokiaľ vystupujú nad povrch zeme, je strelcovou povinnosťou dbať na zvýšenú bezpečnosť. Farby, drevo, kov a podobné materiály použité k vyznačeniu prešlapových línií nesmú byť širšie ako 4 palce (10.16cm).
- 6.3.3 Prešlapové línie musia byť umiestnené tak, aby umožňovali Zásady streľby IDPA (Sekcia 1.2)
- 6.3.4 Prešlapové línie musia naznačovať všeobecné hranice situácie v každom kryte tak, aby strelec mohol bezpečne riešiť všetky dostupné terče z danej pozície.
- 6.3.5 Kryty pri oknách veľkých 24 palcov (60.96 cm) a viac musia byť označené prešlapovými líniami.
- 6.3.6 MD využijú každú snahu uistiť sa efektívnemu využitiu modelov a opisov situácií odstrániť možnosti oneskorenia pred dovoľením pretekárov strelieť situáciu pre skóre

6.4 Ohraničenie situácie

Ohraničenie situácie musí byť definované pre každú situáciu. Toto ohraničenie musí byť fyzicky vyznačené – lanom, páskou, kužeľmi, vlajkami a pod.

6.5 Ostatné pravidlá pre stavbu situácií

- 6.5.1 V IDPA situáciách sa smú používať iba oficiálne IDPA kartónové terče alebo terče schválené IDPA môžu byť použité v IDPA stanovištiach
- 6.5.2 75% všetkých potrebných výstrelů v súťaži musí byť do vzdialenosti 15 yardov.
- 6.5.3 Scenáre môžu mať terče do vzdialenosti 20 yardov od strelca.
- 6.5.4 Štandardné situácie môžu mať terče vo vzdialenosti do 30 yardov od strelca.
- 6.5.5 Situácie a riešenie situácií podľa pamäti sú v IDPA zakázané. Situáciou podľa pamäti je myšlená situácia v ktorej si strelec musí zapamätať poradie riešenia terčov alebo iné neintuitívne reštrikcie na základe designu situácie.
- 6.5.6 Na situáciách je možné zmeniť počet požadovaných zásahov na vyriešenie papierového terča, ale iba jeden papierový terč v stringu môže vyžadovať odlišný počet zásahov. Napríklad prvý terč bude riešený 6 zásahmi a zostávajúce terče budú riešené po 2 zásahoch do každého.
- 6.5.7 Nie viac ako 25% výstrelů v situácii môže byť na kovový terč.
- 6.5.8 Nie viac ako 10% celkových výstrelů v súťaži môže byť na kovový terč. Kovový aktivátor schovaný za papierovým terčom sa do tohto limitu nepočíta.
- 6.5.9 Aktivátory schované za hodnotenými terčmi sa musia aktivovať po zásahoch, ktoré skončili v ktorejkoľvek (hornej alebo spodnej) časti down zero zóny. Pokiaľ toto nie je možné zariadiť, potom -0 (down zero) zóna musí byť označená ako nepriestrelná (hard cover).(pozn. Nesmie sa teda stať, že zásah do -0 zóny terča nespustí aktivátor.)
- 6.5.10 Tajné situácie (blind stages) a situácie s pohyblivými neterčami nie sú povolené.
- 6.5.11 Na ideálne vyriešenie stringu nesmie byť potrebných viac ako 18 nábojov.

6.5.12	Pohyb požadovaný po strelcovi nesmie byť viac ako 10 yardov medzi streleckými pozíciami. Celkový pohyb strelca v situácii nesmie byť viac než 20 yardov.
6.5.13	Pokiaľ je vyžadovaná strelba z nízkeho krytu alebo z polohy v ľahu, musí byť táto strelecká pozícia ako posledná v situácii.
6.5.14	Stavitelia situácií by sa mali snažiť navrhovať situácie tak, aby terče boli viditeľné aj pre strelcov s obmedzenou možnosťou pohybu alebo fyzickým hendikepom.
6.5.15	Len 1 neterč môže byť použitý na každé 2 terče.
6.5.16	V popise situácie (legende) nesmie byť požadované páskovať náboje na čas v rámci riešenia situácie.
6.5.17	farbou označený nepriestrelný kryt nie je povolený na zakrytie cesty pohyblivého terča. Pokiaľ je potreba použiť nepriestrelný kryt na zakrytie časti cesty pohyblivého terča, musí byť zo skutočne nepriestrelného materiálu, aby nebolo možné pohyblivý terč prestreliť skrz zakrytie.
6.5.18	Riešiť terče len silnou rukou je možné len do vzdialenosti 10 yardov.
6.5.19	Strelba na terče vyžadujúca strelbu z opory tela nemá presiahnuť 91 cm vzdialená od strelca.
6.5.20	Riešiť terče len slabou rukou je možné len do vzdialenosti 7 yardov.
6.5.21	Stringy len so slabou rukou nebudú navrhované tak, že vyžadujú po strelcovi použiť len slabú ruku/podpornú ruku na prebitie zbrane alebo zasiahnuť zo vzpory
6.5.22	Pokiaľ sú terče veľkosti hlavy alebo menšie , v scenárových situáciách sa smie strieľať na také terče do vzdialenosti menšej než 10 yardov a v štandardných situáciách do vzdialenosti menšej než 15 yardov, vrátane.
6.5.23	Kartónové terče do vzdialenosti 10 yardov od strelca musia mať minimálne 12 štvorcových palcov -0 zóny, kde najmenší rozmer môže byť 3 palce.
6.5.24	Povinné prebitie nesmie byť nariadené v situácii. Nariadené prebitie, dopáskovanie atď. musí byť vykonávané mimo meraný čas.
6.5.25	Dlhé zbrane a požičané zbrane – pick up guns
6.5.25.1	iné ako pištoľovo-kalibrové karabíny, dlhé zbrane sa nesmú používať v IDPA súťažiach, pokiaľ sa nejedná o nestrieľateľné zbrane, sa smú použiť ako modely.
6.5.25.2	zbrane poskytnuté usporiadateľom alebo sponzormi môžu byť v IDPA použité. Takéto zbrane nemusia byť v súlade s pravidlami o vybavení pre IDPA.
6.5.25.3	Je preferované, že Pick Up zbrane sú tradične vybavené s tyčkovými mieridlami
6.5.25.4	Pokiaľ má strelec na takejto zbrani závalu, musí dostať reshoot stringu.
6.5.26	Situácia s jedným alebo viac krytmi nebudú obsahovať terče riešené mimo kryt, ktoré by vyžadovali viac než 6 zásahov na vyriešenie. Na druhej strane, ale môže byť takýchto riešení v situácií viac.
6.5.27	Vizuálne bariéry , úkryt
6.5.27.1	vizuálne bariéry sú mäkké kryty, ako napríklad sudy, stany, falošné stromy, zásteny, atď., ktoré sa používajú na obmedzenie viditeľnosti terča alebo skupiny terčov.
6.5.27.2	Vizuálne zábrany sú mäkké kryty nemusia byť nepriestrelné alebo tvarované ako pevné kryty.
6.5.27.3	Vizuálne zábrany použité na obmedzenie viditeľnosti nesmú byť použité ako kryt (napr. vykrajovanie koláča). Vizuálne zábrany môžu byť MD použité na ukrytie "nečakaných" terčov, ktoré sa riešia mimo kryt (napríklad "po opustení krytu").

- | | |
|------------|--|
| 6.5.27.4 | Tvary ľudskej postavy ktoré nie sú terče (definované v sekcii 4.12) sa nesmú použiť ako vizuálna bariéra mäkký alebo pevný kryt. Taktické makety alebo Figuríny je možné použiť ako rekvizitu, nie však ako vizuálnu zábranu alebo kryt. |
| 6.5.27.5 | Neterče v ceste terčov hrozby (aktivované alebo stabilné) nedávajú kryt alebo ukrytie sa strelcovi keď je presun z bodu krytia |
| 6.5.27.5.1 | S aktivovanými terčmi , strelec nesmie opustiť krytie pred aktiváciou, ani v prípadoch kde terč nie je viditeľný . Teda, všetky pravidlá taktickej priority sa uplatňujú |
| 6.5.27.5.2 | Raz keď je miznucí terč už nevidený (po aktivácií) strelec smie postupovať bez penalizácie |

7 PRAVIDLÁ HANDICAPOVANÝCH STRELCOV (PPDS)

7.1.1	pre účely IDPA, stálo fyzicky znevýhodnený strelec znamená ten ktorý má :
7.1.1.1	chýbajúce končatiny alebo časti končatín
7.1.1.2	protetické končatiny
7.1.1.3	nehybné končatiny
7.1.1.4	Používajú invalidní vozík, chodítko alebo barle
7.1.1.5	Zdravotné prehlásenie vydané IDPA – Kontaktujte AC pre zabezpečenie prehlásenia
7.1.2	V snahe umožniť PPDS účasť v IDPA súťažiach, platia nasledujúce pravidlá.
7.1.2.1	PPDS ktorý sa rozhodne, alebo nemôže zaujať požadovanú pozíciu v CoF (kľak, ľah, atď.) dostane za každú takúto vynechanú pozíciu 1 PE. Pokiaľ z pozície, z ktorej sú schopní strieľať, nevidí terče, strata bodov bude počítaná, ale nedostanú penalizáciu PE za neriešenie terča.
7.1.2.2	PPDS, ktorý môže používať len jednu ruku, môže mať nasadené podvesné svietidlo na zbrani už pred štartovým signálom, bez akejkoľvek penalizácie. Takto môžu použiť podvesné svietidlo na všetkých situáciách v súťaži vyžadujúcej použitie svietidla.
7.1.2.3	PPDS, ktorý môže používať len jednu ruku, nebude penalizovaný v situáciách, ktoré vyžadujú riešenie len silnou, alebo slabou rukou.
7.1.2.4	PPDS môže previesť jednoručné prebitie zbrane bezpečným spôsobom, ktorý schváli MD pred začiatkom súťaže.
7.1.2.5	PPDS na invalidnom vozíku sa môže na vozíku pohybovať po situácii akýmkoľvek spôsobom, čo zahrňuje i pomoc asistenta. Spôsob pohybu musí ale byť rovnaký pre všetkých CoF v súťaži.
7.1.2.6	Použitie púzdra pripevneného na tele alebo na vozíku je povolené pre zbrane i zásobníky/speedloadery.
7.1.2.7	Zbrane môžu byť uložené do púzdra medzi streleckými pozíciami.
7.1.2.8	Jednoručné ovládanie zbrane je povolené
7.1.2.9	Strelci nemusia dodržiavať skryté nosenie
7.1.3	Sluchovo handicapovaní strelci môžu požiadať o alternatívny nezvukový štartovací signál. Vedenie
7.1.4	IDPA môže vydávať individuálne výnimky na alternatívne alebo špeciálne vybavenie podľa potrieb handicapovaných strelcov.
7.1.5	Status strelca ako PPDS je založený na cti. Tí, ktorí zneužijú status PPDS, budú diskvalifikovaní.

8 VYBAVENIE

8.1 Zbrane - všeobecne

Všetko vybavenie používané v divíziách defenzívnych pištolí na pretekoch musí spĺňať nasledujúce jednoduché pokyny:

Vybavenie musí byť praktické na sebaobranu než na používanie „iba na súťaž“ alebo „výstroj na preteky“.

Musí byť vhodná na celodenné nepretržité nosenie a skrytá. Ak ju nemôžete nosiť úplne skrytú na verejnosti, aby ste sa bránili, nemôžete s ňou strieľať ani ju používať v divízii obrannej pištole na súťaž.

[1] Ďalším kritériom používaným na hodnotenie výstroja bude otázka, ako by sa to javilo Johnovi Q. v miestnom verejnom priestore spolu s ostatnými v regiónoch, kde nie je povolené otvorené nosenie. [2] - Referenčné číslo: [1] & [2] IDPA Official Rulebook 10-26-96

Výstroj povolená pre súťaž obrannej pištole musí byť špeciálne navrhnutá pre každodenné obranné nosenie a musí byť úplne skrytý. To zahŕňa príslušenstvo strelných zbraní, náhradné diely, puzdrá, nosiče munície a odevy, ktoré nie sú inak špecifikované v aktuálnom súbore pravidiel.

Regionálni koordinátori po konzultácii s HQ preskúmajú a rozhodnú, ktoré vybavenie najlepšie spĺňa kritériá IDPA, aby v prípade potreby pomohli oblastným koordinátorom a riaditeľom pretekov. To sa určí kombináciou preskúmania webových stránok výrobcov, priemyselných prieskumov a návštevy verejných miest, aby sa zistilo, či je produkt kompatibilný so zásadami tohto športu. Samotné slovo súťaž v názve nebude samo osebe dôvodom na vylúčenie časti zariadenia. Zámerom tohto usmernenia je byť inkluzívny a otvorený pre nové typy výstroja za predpokladu, že je orientovaný na trhy so skrytým prenášaním.

8.1.1 Sumár divízií

8.1.1.1 IDPA je rozdelené do 8 bežných divízií, ktoré sú úplne oddelené. Žiadna divízia nesúťaží proti inej divízii:

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

*Špeciálne divízie sú povinné pre úroveň Tier 1 a voliteľné pre úrovne Tier 2-5

8.1.2	Páskovanie zásobníkov: všetky zásobníky musia byť napáskované do divíznej kapacity (alebo ich plnej kapacity ak menšia) pred štartovný signál počas preteku s výnimkou nasledujúcich prípadov:
8.1.2.1	Pokiaľ použitý zásobník má nižšiu kapacitu, než je kapacita podľa divízie, strelec páskuje všetky zásobníky do počtu podľa kapacity najmenšieho zásobníka počas celého závodu s výnimkou PCC
8.1.2.2	Legenda k situácii môže požadovať nižší počet páskovaných nábojov v štandardných situáciách a počiatočný štart scenároveho stejdžu
8.1.2.3	V revolverovej divízii strelec napáskuje všetky nabíjacie zariadenia rovnakým počtom nábojov, pokiaľ neplatí vyššie uvedená výnimka.
8.1.3	Kapacita podľa jednotlivých divízií:
8.1.3.1	SSP 15 nábojov *
8.1.3.2	ESP, CO, CCP 10 nábojov
8.1.3.3	CDP 8 nábojov
8.1.3.4	REV, BUG-S 6 nábojov **
8.1.3.5	BUG-R 5 nábojov celkom
8.1.3.6	PCC 10 10 nábojov
8.1.3.7	PCC 30 rán *

* Riaditelia pretekov môžu znížiť kapacitu divízie a zásobníka na základe lokálnych zákonov. Zverejnenie pred pretekmi

** Vo všetkých pištoľových divíziách s výnimkou BUG-S, strelec štartuje s jedným nábojom v komore naviac, pokiaľ nie je uvedené v legende situácie inak.

8.1.4	Počet nabíjacích zariadení ("Loading Device")
8.1.4.1	Loading Device" znamená: zásobník, speed loader-rýchlonabíjač, alebo moon clip.
8.1.4.2	Strelci štartujúci s 8 a viac nábojmi v všetkých nabíjacích zariadeniach môžu štartovať s nabitou zbraňou a 2 nabíjacími zariadeniami naviac.
8.1.4.3	Strelci štartujúci so 6 alebo 7 nábojmi vo všetkých nabíjacích zariadeniach môžu štartovať s nabitou zbraňou a 3 nabíjacími zariadeniami naviac.
8.1.4.4	Strelci štartujúci s 5 alebo menej nábojmi vo všetkých nabíjacích zariadeniach môžu štartovať s nabitou zbraňou a s 4 nabíjacími zariadeniami naviac .
8.1.4.5	Ďalší počet nabíjacích zariadení nad stanovený limit nie je možné počas riešenia stringu použiť.
8.1.5	Pravidlo nepoužiteľnej zbrane
8.1.5.1	V jednej súťaži musí strelec použiť na všetkých situáciách rovnakú zbraň, pokiaľ sa táto nestane nepoužiteľnou.
8.1.5.2	Pokiaľ strelec zistí, že zbraň sa dostala do nepoužiteľného stavu, oznámi tento fakt SO. SO o tom potom informuje MD.
8.1.5.3	Akonáhle strelec prehlási zbraň za nepoužiteľnú, nemôže už byť použitá počas súťaže.
8.1.5.4	Strelec môže pokračovať v súťaži po ďalšom štartovom signále, bez reshootu predchádzajúcich situácií/stringov.
8.1.5.5	Ako náhrada môže byť použitá akákoľvek zbraň v rovnakej divízii.
8.1.5.6	Pokiaľ náhradná zbraň využíva zásobníky, ktoré nemajú rovnakú kapacitu ako originálna zbraň, strelec môže upraviť napáskovanie zásobníku tak, aby vyhovovalo náhradnej zbraňi, ale stále podľa vyššie uvedených pravidiel.
8.1.6	Povolené úpravy pre všetky divízie
8.1.6.1	Zámky pre skladovanie môžu byť deaktivované alebo odstránené

- 8.1.6.2 Zásobníkový prerušovač spúšte môže byť deaktivovaný, alebo odstránený.
- 8.1.6.3 Lasery, ktoré sú zabudované do zbrane alebo mieridiel sú povolené, pokiaľ sú v súlade so všetkými pravidlami pre divíziu a nie sú počas riešenia situácie aktivované (pokiaľ nie je súťažné v div. CO alebo PCC). Je možné použiť lepiacu pásku, aby sa laser počas situácie rozsvietil.
- 8.1.7 nelegálne vlastnosti a úpravy pre všetky divízie IDPA
- 8.1.7.1 Nasledujúce úpravy nie sú povolené v akejkoľvek IDPA divízii, pokiaľ nie je špecificky v pravidlách uvedené inak.
- 8.1.7.2 Prídavné závažia čo nemajú žiadnu právnu operačnú funkciu než dávať záťaž.
- 8.1.7.3 Mieridla neštandardných konfigurácií (ghost ringy, Bo-Mar ribs, atď.).
- 8.1.7.4 Odpojenie alebo vypnutie akejkoľvek poistky, čo zahŕňa (ale nie je obmedzené na): manuálne poistky, dlaňové poistky, blokáciu úderníkov alebo kohútov, 1911 serie 80 blokácie úderníku, 1911 Swartz poistky. Rámy 1911 serie 80 môžu byť použité so záverom serie 70, alebo naopak. Revolvery nemôžu byť upravené tak, aby mohol kohút spustiť i pri vyklopenom valci.

8.2 Zbrane – divízie

- 8.2.1 Stock Service Pistol – vid' príloha A1
- 8.2.2 Enhanced Service Pistol – vid' príloha A2
- 8.2.3 Custom Defensive Pistol – vid' príloha A3
- 8.2.4 Compact Carry Pistol – vid' príloha A4
- 8.2.5 Revolver – vid' príloha A5
- 8.2.6 Backup Gun (BUG) – vid' príloha A6
- 8.2.7 Carry Optics – vid' príloha A7
- 8.2.8 Pistol Caliber Carbine (PCC) – vid' príloha B
- 8.2.9 Specialty Divisions (SPD)
- 8.2.9.1 IDPA povzbudzuje strelcov, aby trénovali so zbraňami s bežne nosenými strelnými zbraňami. Mnoho strelných zbraní na každodenné nosenie sa nezmestí do jednej z 8 súťažných divízií strelných zbraní.
- 8.2.9.2 IDPA umožňuje klubom pridať „špeciálne divízie“ na bodovanie. Táto divízia umožňuje nábojom menším ako 9 mm a iným strelným zbraňami, ktoré sa nehodia do iných súťažných divízií, zúčastniť sa pretekov.
- 8.2.9.3 Všetky ostatné pravidlá vybavenia IDPA platia pre puzdrá a držiaky nabíjajúcich zariadení, ako aj ich umiestnenie na tele. Riaditelia pretekov majú tiež možnosť povoliť strelcom so strelnými zbraňami s okrajovým zápalom .22 začať na nízkej úrovni namiesto potreby púzdra.
- 8.2.9.4 Všetky IDPA členské pravidlá sa uplatňujú
- 8.2.9.5 Klasifikácia špeciálnych divízií je založená na najvyššej klasifikácii strelca v bežných divíziách IDPA.
- 8.2.9.6 Od klubov sa nevyžaduje, aby implementovali toto ustanovenie, a MD je dovolené rozhodnúť implementáciu tak, aby kvalita pretekov zostala vysoká.

8.3 Strelivo

- 8.3.1 Pribojné, zápalné a trasovacie (stopové) strelivo je zakázané.
- 8.3.2 Kluby môžu zakázať náboje, ktoré môžu poškodiť kovové terče.

8.3.3	Všetko strelivo musí používať jednotnú strelu.
8.3.4	Minimálny Power Factor
8.3.4.1	SSP, ESP, CO 125
8.3.4.2	CDP165
8.3.4.3	Továrenský REV, CCP .105
8.3.4.4	Upravený REV155
8.3.4.5	BUG95
8.3.4.6	PCC 135
8.3.4.7	Power faktor sa počíta tak, že sa vynásobí hmotnosť strely v grainoch rýchlosťou strely v stopách za sekundu (fps), vydeli 1000 a ignorujú sa desatinné čísla. Napríklad 230.1 gr strela pri rýchlosti 794.7 fps: $230.1 \times 794.7 / 1000 = 182.86047$, teda 182 power faktor.
8.3.5	Oficiálna Chronografová procedúra Meranie rýchlosti na chronografe sa prevádza za prítomnosti súťažiaceho. Strelivo je zaistené a/alebo zabalené pred príchodom na meracie stanovisko. Usporiadateľ, ktorý meria na chronografe, použije súťažiacim dodanú zbraň a nasledujúcu procedúru:
8.3.5.1	Pokiaľ 2 z 3 výstrelův odpovedajú, alebo prekračujú hodnotu požadovaného power faktoru, je strelivo v poriadku. Pred každým výstrelom bude hlaveň nasmerovaná vertikálne (pokiaľ to prevádzkový poriadok strelnice povolí), aby sa prach zosypal k zadnej časti nábojnice a dal tak súťažiacemu šancu na dosiahnutie maximálnej rýchlosti.
8.3.5.2	Strela bude delaborovaná a zvážená. Pokiaľ 2 výstrely prekračujú najvyššiu rýchlosť pre daný kaliber a power faktor, delaborácia je dobrovoľná.
8.3.5.3	Súťažiacemu, ktorého strelivo nesplňuje daný power faktor, bude umožnené súťažiť, ale celkové skóre za preteky bude DQ.

8.4 Opasky

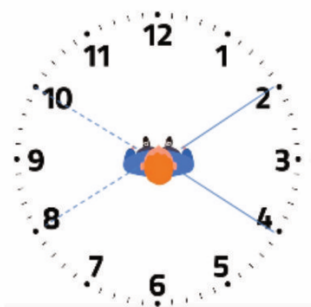
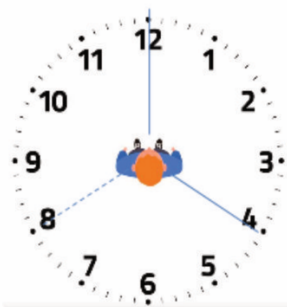
Opasky nemôžu byť širšie ako 1 3/4 palca (4,5 cm), hrubšie ako 5/16 palca (0,794 cm) a musia prechádzať všetkými nohavicovými pútkami (okrem 2 pútok).

Niektoré púzdra na skryté nosenie sa dodávajú s integrovanými opaskami, ktoré je možné nosiť pod oblečením a ktoré sú legálne pre IDPA za predpokladu, že udržiavajú zbraň v rovnakej pozícii počas vykonávania činností v streleckej situácii.

8.5 Púzdra

8.5.1	Nasledujúce kritéria platné pre IDPA púzdra:
8.5.1.1	Musia byť prispôsobené na celodenné skryté nosenie alebo služobného typu a strelec musí mať púzdro na všetkých situáciách bez ohľadu na štartovú pozíciu.
8.5.1.2	Musí to byť pevné bočné bedrové púzdro, ktoré sa nosí vo vnútri opasku (IWB) medzi 12 a 4 pre strelcov pravákov, alebo mimo bedrového popruhu medzi 2 a 4 pre strelcov pravákov. Strelci pre ľavákov používajú 8 až 12 hodín (IWB) a 8 a 10 hodín (OWB) (pozri diagramy nižšie)
8.5.1.3	2 hodiny a 10 hodín sú určené tak, aby neboli ďalej než bedrová kosť strelca.
8.5.1.4	Musí byť upevnený na opasku IDPA.
8.5.1.5	Musí úplne zakryť lúčik spúšte a zabrániť aktivácii spúšte v púzdre.

- 8.5.1.6 Vonkajšie púzdra musia držať v neutrálnom (vertikálnom) alebo ústím vzad sklonom a nemôže pretŕčať viac než 7.62 cm od strelcovho tela meraného z prednej časti púzdra. Uhol zadného alebo vertikálneho prevýšenia nie viac ako 15 stupňov.
- 8.5.1.7 Musí držať strelnú zbraň s dostatočným napätím, aby jej nositeľ mohol vykonávať bežné denné úlohy bez rizika stratiť strelnú zbraň.
- 8.5.1.8 Musia byť vyrobené z bežných materiálov na výrobu puzdier bežnej hrúbky (koža, Kydex, plast, nylon, atď.) ktoré kompletne zakrývajú zbraň najmenej na 3 stranách a po vytiahnutí pištole ostanú otvorené, aby sa umožnilo držanie púzdra jednou rukou bez otvárania púzdra na usadenie pištole. Žiadne skladacie puzdrá.
- 8.5.1.9 Umiestnenie strelcovho púzdra musí zostať na tej istej strane tela počas celého priebehu pretekov.
- 8.5.1.10 Retenčné zariadenia môžu byť natrvalo odstránené alebo natrvalo deaktivované, ale nie dočasne deaktivované pre preteky.
- 8.5.1.11 Púzdra môžu byť upravené tak, aby vyhovovali pravidlám IDPA.
- 8.5.1.12 Všetky legálne puzdrá IDPA musia držať pažbu strelnej zbrane jasne nad hornou časťou opasku. Platia pravidlá skrytia a uhla prevýšenia.
- 8.5.1.14 Apendixové nosenie je definované ako nosenie vo vnútri pásu u strelcov pravákov medzi 12. a 2. hodinou (10. a 12. hodinou pre ľavákov) osou tela.
- 8.5.2 Nepovolené púzdra (neúplný zoznam):
- 8.5.2.1 Púzdra pre krížové tasenie
- 8.5.2.2 Ramenné púzdra
- 8.5.2.3 Malé zadné púzdra
- 8.5.2.4 Vreckové nosenie

Vonkajšie púzdro
rozsah umiestenia

Vnútorne púzdro
rozsah umiestenia


8.6 Nosiče streliva

8.6.1 Všeobecné pravidlá na nosiče streliva

- 8.6.1.1 Strelci môžu nabíjacie zariadenia (zásobníky apod.) nosiť vo vreckách, v sumkách alebo spôsoby kombinovať.
- 8.6.1.2 Na každom nabíjacom zariadení môže byť na opasku umiestnený jeden nosič. Každá kapsička na nabíjacie zariadenie v prípade viacpočetných sumiek sa počíta ako jeden nosič. Jeden dodatočný nosič môže byť umiestnený za centrálnou osou tela za účelom nabíjania na začiatku situácie. Tento nosič musí byť prázdny pred povelom "Stand By".
- 8.6.1.3 Nosiče môžu byť upravené za účelom vyhovenia pravidlám IDPA.
- 8.6.1.4 V prípade mužov musí byť nabíjacie zariadenie umiestnené tak, aby prípadná tyčka o priemere $\frac{3}{4}$ palca zastrčená medzi strelca a nabíjacie zariadenie sa dotýkala oboch zároveň.

8.6.2 Nosiče zásobníkov

- 8.6.2.1 Musia umožňovať celodenné skryté nosenie.
- 8.6.2.2 Musia byť umiestnené na opasku vyhovujúcim IDPA pravidlám.
- 8.6.2.3 Nosiče musia byť nosené na pozícií na opasku tak, že zásobník je úplne skrytý
- 8.6.2.4 Na všetkých situáciách musia byť použité rovnaké pozície pre zásobníky, sumky, nabíjacie zariadenia v rámci jednej súťaže, pokiaľ nie je v popise situácie stanovené inak.

8.6.3 Pravidlá pre nosiče Speed Loader and Moon Clip

- 8.6.3.1 Musia byť vhodné pre celodenné skryté nosenie.
- 8.6.3.2 Nosiče rýchlonabíjačov musia mať konfiguráciu s otvorenou hornou časťou a musia držať rýchlostný nabíjač ťahom alebo udržujte rýchlonakladač pomocou pracky alebo suchého zipsu. Nosiče moon clipov musia mať buď konfiguráciu s otvorenou hornou časťou a musia držať moon clipov napnutím a kolíkom, ktorý vyčnieva cez stred klipu, alebo musia držať moon clipov pomocou pracky alebo suchého zipsu.
- 8.6.3.3 Moon klipy nesmú byť v nosiči zachytené 3 alebo menej nábojmi.
- 8.6.3.4 Pokiaľ nie je v popise situácie uvedené inak, musí byť umiestnenie speed loaderov, speed loader púzdier, moon clipov, púzdier na moon clip a/alebo dobíjacích zariadení vo vreckách na všetkých situáciách rovnaké.

8.7 pomôcky pre skryté nosenie

- 8.7.1 Ukrývace odevy musia zakrývať celé puzdro, strelnú zbraň, nosiče munície, nabíjacie zariadenia a ďalšie vybavenie z akéhokoľvek smeru.
- 8.7.2 Pre všetky stanovištia sa vyžaduje zakrývací odev, pokiaľ nie je v popise situácie uvedené inak. To zahŕňa štandardné a limitované stanovištia
- 8.7.3 Pre zaistenie, či odev spĺňa podmienky skrytého nosenia, sa súťažiaci postaví rovno a rozpaží ruky paralelne so zemou. Pokiaľ daný SO nevidí pri pohľade spredu, z boku a zozadu ani jednu z vyššie menovaných vecí, uzná skryté nosenie za odpovedajúce.
- 8.7.4 Odev pre skryté nosenie nesmie byť modifikovaný plastovými zipsami, drátmi, kovom, polystyrénom, kartónom alebo iným podobným materiálom, ktorý by vystužoval odev alebo vrecká. Gumové nášivky nesmú byť umiestnené na vreckách odevu. Použitie štandardného práškoveho škrobu je povolené.
- 8.7.5 Závažia nemôžu byť umiestnené na odevu pre skryté nosenie, viac menej položky (zásobníky, speed loader...) môžu byť umiestnené vo vreckách.
- 8.7.6 Vreckové poklpy by mali byť zasunuté dovnútra vreciek.

8.7.7 Špeciálne prirobené vrecká (odhadzováky) na zásobníky, na uloženie zásobníku po prebití, nesmú byť používané.

8.8 Výnimka pre služobnú výstroj – Duty Gear

- 8.8.1 Táto výnimka platí pre ozbrojené zložky, ktoré nosia uniformy s neskrytým nosením, policajtov v civile a vyšetrovateľov.
- 8.8.2 Aktívni a zamestnaní na trvalý pracovný pomer pracovníci polície a armády môžu používať pracovnú výstroj nasledujúcim spôsobom:
- 8.8.2.1 Služobné púzdro musí mať silný postranný pás a stehenné púzdro musí byť vybavené aspoň jedným držiakom popruhom.
- 8.8.2.2 Všetky upínacie prvky púzdra musia byť použité.
- 8.8.2.3 Všetky upínacie zariadenia (sumky, púzdra) musia byť na pásku a nesmú byť odstránené. Strelec sa môže rozhodnúť, aké vybavenie na opasok dá (púta, teleskop...).
- 8.8.3 Polícia a armáda využívajúca výnimku pre služobnú výstroj je oslobodená od:
- 8.8.3.1 Skrytého nosenia
- 8.8.3.2 Požiadavku na tvar púzdier a ich umiestnenia (okrem uvedeného vyššie)
- 8.8.3.3 Požiadavku na nosiče streliva a ich umiestnenie
- 8.8.3.4 Tvar a umiestnenia opasku
- 8.8.4 Výnimka pre služobnú výstroj sa vzťahuje iba na súťaže Tier 1.

8.9 Rôzne vybavenie

- 8.9.1 Kolenné a lakťové chrániče
- 8.9.1.1 Pevné škrupinové chrániče kolien a lakťov nie sú povolené.
- 8.9.1.2 Mäkké podložky, výstuže a pásy sú povolené nosiť, bez toho aby boli skryté, za predpokladu, že sú nosené po celú dobu súťaže na všetkých stanovištiach. Mäkké podložky, výstuže a pásy pod oblečením si môže strelec nasadzovať a skladať, ako uzná za vhodné.
- 8.9.2 Výstuže
- 8.9.2.1 Vystužené topánky je možné nosiť, pokiaľ je výstuž vyrobená z gumovej zmesi, do ktorej je možné zatlačiť nechty na prstoch. Žiadne pevné plastové ani kovové výstuže nie sú povolené.
- 8.9.3 Rukavice môžu byť použité
- 8.9.4 Svietidlá
- 8.9.4.1 Svietidlá je možné používať súťaži IDPA. Svietidlá nesmú byť pripojené na hlavu strelca, k ruke, zápästiu ani paži žiadnym spôsobom pred štartovacím signálom. Jedinou výnimkou je ak je svetlo zaobstarané pre situáciu
- 8.9.4.2 Svetlo musí byť vhodné na každodenné nosenie alebo taktický výkon použitia s daným svitom najmenej 60 lumenov
- 8.9.4.3 Na pravidlá pre telesne postihnutých strelcov sa pozrite v sekcii Telesne postihnutí strelci.

9 KLASIFIKAČNÉ PRAVIDLÁ SA NACHÁDZAJÚ V PRAVIDLÁCH ADMINSTRATÍVY PRETEKOV

9.1 Pištoľové klasifikačné preteky

Popis streleckých situácií, nákresy a výsledkové hárky pre pištoľový a PCC sa nachádza na stránke WWW.IDPA.COM

10 PODANIE PROTESTU

Zmyslom tohto procesu je poskytnúť pokyny, ktoré umožnia konštruktívny dialóg a riešenia problémov strelcov v schvaľovanej súťaži (Sanctioned Match). Protest vyjadruje nespokojnosť s rozhodnutím alebo interpretáciou súčasných pravidiel IDPA, uplatňovaných riaditeľom súťaže (MD), rozhodcami (SO) alebo staviteľmi situácií.

Tento proces sa týka iba IDPA schvaľovaných súťaží (Sanctioned Match). Ako návod pre riešenie sporov budú použité IDPA pravidlá v najaktuálnejšej platnej verzii v origináli (AJ).

10.1 Všeobecné pokyny

Predtým, ako súťažiaci absolvujú COF, možno podať odvolanie týkajúce sa jeho dizajnu. Odvolanie je možné podať v 3 bodoch:

1. Pred strelbou situácie na základe zákonnosti pravidiel
2. Ihneď po streleckej situácii (s použitím štandardných časových rámcov)
3. Ihneď po tom, ako protestujúci spozoruje zásadnú zmenu v situácii, napr. umiestnenie cieľa, zmeny brífingu. (v štandardných časových rámcoch) Diskvalifikácia pre bezpečnostné pravidlo, ktorého svedkami sú dvaja alebo viacerí SO pridelení na situáciu, sa nemožno odvolať, pokiaľ pravidlo nie je aplikované nesprávne.

10.2 Požiadavky na protest

- | | |
|----------|--|
| 10.2.1 | Strelci sa musia ústne odvolať proti problému s pravidlami k CSO pridelenému na príslušnú situáciu, na ktorej spor vznikol, pričom musia dodržiavať všetky aspekty Kódexu správania strelcov (3.11) buď pred alebo bezprostredne po pokuse o strelbu na CoF. |
| 10.2.2 | Pokiaľ zostáva strelec a CSO aj naďalej v spore, strelec môže ústne podať protest voči rozhodnutiu riaditeľovi súťaže (MD) dodržiavaním všetkých aspektov Kódexu správania do 15 minút od obdržania rozhodnutia zo strany CSO (alebo digitálne zaznamenaného času skóre pretekára) |
| 10.2.3 | Pokiaľ zostáva strelec s MD i naďalej v spore, musí strelec okamžite upozorniť MD na jeho zámer podať písomné odvolanie. |
| 10.2.4 | Strelec podá písomný protest použitím IDPA pretekového protestného formulára do 30 minút informovaním riaditeľa súťaže o svojom zámere. Príprava dokumentu spočíva výlučne na strelcovi a nie na jeho náhrade. Protest obdržaný po uplynutí tejto lehoty nebude akceptovaný a poplatok bude vrátený strelcovi. |
| 10.2.4.1 | Meno a kontaktné údaje strelca (vrátane prípadného čísla mobilného telefónu) |
| 10.2.4.2 | Stručný popis problému (100 slov alebo menej) |

- 10.2.4.3 mená svedkov a prípadné dôkazy
- 10.2.4.4 Potvrdenie, že protest bol podaný ako CSO, tak MD
- 10.2.4.5 Špecifikáciu pravidla a číslo pravidla z aktuálneho Rule book (vrátane čísla stránky), ktoré malo byť porušené alebo je preskúmané
- 10.2.4.6 Požadovaný výsledok protestu
- 10.2.4.7 Hotovostný poplatok vo výške 100 USD je spojený s písomným odvolaním sa.

10.3 Posúdenie písomného odvolania sa

- 10.3.1 Po obdržaní formálneho písomného protestu a poplatku 100 USD predá MD dokument AC alebo jeho zástupcovi ak nie je prítomný. na Tier 5 je to Regionálny AC vedúci ktorý bude jednať ako vedúci arbitrážneho tímu.
- 10.3.2 AC* pri zvolávaní odvolacieho tímu upovedomí RACL, aby ich informoval o skutočnostiach súvisiacich s odvolaním a monitoroval proces.
- 10.3.3 AC* si vyberie skupinu 3 strelcov (vrátane neho), ktorí sú certifikovaní SO a vytvorí Rozhodcovskú komisiu. Každý člen bude mať jeden hlas. Členovia Rozhodcovskej komisie by nemali byť v žiadnom strete záujmov.
- 10.3.3.1 Každý člen bude mať jeden hlas.
- 10.3.3.2 Členovia odvolacieho tímu nesmú byť v konflikte záujmov s výsledkom.
- 10.3.3.3 Členovia odvolacieho tímu si pred zvolaním ako tím na posúdenie odvolania strelca nesmú pozrieť videá ani iné dôkazy žiadnej strany.
- 10.3.4 Rozhodca komisie skontroluje dokument pripravený strelcom a ponechá si poplatok za protest až do jeho rozhodnutí.
- 10.3.4.1 Tím môže požiadať o ďalšie informácie od strelca, So, CSO, MD a svedkov a môže skontrolovať akúkoľvek etapu alebo oblasť súvisiacu s odvolaním.
- 10.3.4.2 Strelec, ktorý podá odvolanie, nemusí iniciovať komunikáciu so žiadnou zo strán zapojených do tejto záležitosti alebo s odvolacím tímom po počiatočnom podaní odvolania.
- 10.3.4.3 Tím bude rokovať a vydať rozhodnutie do 1 hodiny po prijatí odvolania. Toto bude predložené MD a strelcovi, ktorý podal odvolanie.
- 10.3.4.4 Je zodpovednosťou MD za implementáciu rozhodnutia odvolacieho tímu.
- 10.3.4.5 Pokiaľ komisia podporí protest, môže to znamenať opätovné zapojenie strelca do súťaže, poskytnutie opakovania streľby, zrušenie penalizácie alebo vyškrtnutie situácie zo súťaže. V tomto prípade bude poplatok za protest vrátený strelcovi.
- 10.3.4.6 Ak tím podporuje odvolanie, môže to zahŕňať obnovenie strelca, ktorá poskytne strelcovi reshoot, eliminuje pokutu alebo stiahne pódium od zápasu. V tomto prípade sa odvolací poplatok vráti strelcovi.
- 10.3.4.7 Všetky rozhodnutia odvolacieho tímu sú konečné a nemusia sa odvolať.
- 10.3.4.8 Strelec v mene niekoho iného nebude akceptovať žiadne odvolania tretích strán.
- 10.3.4.9 AC* poskytne zhrnutie odvolania a dispozície pre ústredie IDPA prostredníctvom RACL do 1 týždňa od dátumu dokončenia zápasu so správou po akcii o zápase.
- 10.3.5 *Všetky odkazy na AC zahŕňajú IPOC a v prípade potreby označenia. Za určitých okolností môžu časové pásma vylučovať okamžité vykazovanie a budú vyžadovať iné textové alebo e-mailové oznámenie.