> **Çeviri notu — kaynak metnin parçası değildir:** Bu belge, yüklenen 2026.2 sürümünün Türkçe çevirisidir; IDPA tarafından onaylanmış resmî Türkçe yayın değildir. Kural 1.2.3.9 uyarınca İngilizce metin esas alınır. Poligon komutları İngilizce korunmuştur. Sayfa numaraları İngilizce kaynağa karşılık gelir.

2026.2 IDPA Kural Kitabı

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

INTERNATIONAL DEFENSIVE PISTOL ASSOCIATION, INC. MÜSABAKA VE EKİPMAN KURALLARI

Sürüm 2026.2

26.10.1996 tarihinde kabul edilmiş, 10.01.2026 tarihinde değiştirilmiştir.

© 1996–2026 International Defensive Pistol Association, Inc. Tüm hakları saklıdır.

1 IDPA'NIN KURULUŞ KAVRAMLARI — 2
2 GÜVENLİK KURALLARI — 4
3 ATIŞ KURALLARI — 10
4 PUANLAMA KURALLARI — 16
5 CEZA KURALLARI — 23
6 ETAP TASARIM KURALLARI — 25
7 KALICI FİZİKSEL ENGELLİ ATICI (PPDS) KURALLARI — 28
8 EKİPMAN KURALLARI — 29
9 KLASMAN KURALLARI MÜSABAKA YÖNETİM KURALLARINDA YER ALIR — 36
10 İTİRAZ SÜRECİ — 37

1 IDPA'NIN KURULUŞ KAVRAMLARI

1996 yılında kurulan International Defensive Pistol Association (IDPA), canlandırılmış öz savunma senaryolarına dayanan, tabanca kalibreli bir atıcılık sporu olan IDPA müsabakalarının yönetim organıdır.

IDPA müsabaka formatı, üyelerin sosyal etkileşimine ve dostluğuna öncelik verilerek, her beceri düzeyinden tüm atıcıların keyif alacağı şekilde tasarlanmıştır. IDPA müsabakalarına katılım, gizli taşıma ile öz savunmaya uygun ateşli silahlar, kılıflar ve diğer ekipmanların kullanılmasını gerektirir. Bunu ve atıcıların çıkarlarını gözeten IDPA kurucuları, yaygın olarak bulunabilen silah ve donanıma dayalı ekipman şartları belirleyerek bireylerin asgari yatırımla yarışmasına olanak tanımıştır.

Bugün IDPA, kurucularının vizyonu ve kuruluşun sadık üyelerine hizmet etme kararlılığı sayesinde, 50 eyaletin tamamından 25.000'i aşkın üyesi, haftalık ve aylık yarışmalar düzenleyen 500'ü aşkın bağlı kulübü ve 74'ten fazla ülkeyi temsil eden üyeliğiyle Amerika Birleşik Devletleri'nin en hızlı büyüyen atıcılık sporlarından biridir.

Temel amacımız bireyin beceri ve yeteneğini sınamaktır. Günlük gizli taşımada kullanım amacı bulunmadan tasarlanmış ekipmana bu sporda izin verilmez.

1.1 IDPA'nın Temel İlkeleri

1.1.1 Temel İlkeler tüm üyeler için bir rehberdir.

1.1.1.1 Gizli taşıma ile öz savunmaya uygun ateşli silahların ve ekipmanın güvenli ve yetkin kullanımını teşvik etmek.

1.1.1.1 Yarışmacıları, aynı düşünceyi paylaşan atıcılarla becerilerini ve dostluklarını geliştirmeye teşvik eden bir pratik atıcılık sporu sunmak.

1.1.1.2 Tüm yarışmacılar için, ekipmanlarını değil yalnızca her bireyin beceri ve yeteneğini sınayan eşit yarışma koşulları sağlamak.

1.1.1.3 Benzer özellikteki ateşli silahların birlikte gruplandırılması ve benzer beceri düzeyindeki kişilerin birbirleriyle yarışması için ekipmana göre ayrı branşlar ve atıcılara göre klasmanlar sağlamak.

1.1.1.4 Atıcılara pratik ve gerçekçi atış parkurları sunmak ve yaşamı tehdit eden karşılaşmalardan sağ çıkmak için gerekebilecek becerileri sınamak.

1.1.1.5 Tüm IDPA üyelerini ekipman ve aksesuar satın alırken sponsorlarımızı desteklemeye güçlü biçimde teşvik etmek. Sektör sponsorları; kulüp, eyalet, bölge, ulusal ve uluslararası düzeyler dâhil her düzeyde IDPA'nın başarısında etkili olmuştur.

1.1.1.6 IDPA'nın atıcılarımıza yanıt verebilmesini sağlayacak bir altyapı geliştirmek ve sürdürmek. IDPA hiçbir zaman herkesin tüm beklentilerini karşılayamasa da üyelerimizin IDPA Temel İlkelerine uygun, saygılı ve yapıcı önerileri her zaman memnuniyetle karşılanacaktır.

1.2 IDPA Atış İlkeleri

1.2.1 Ekipman İlkeleri

1.2.2 İzin verilen ekipman aşağıdaki ölçütleri karşılayacaktır:

1.2.2.1 Gizlenebilir: Tüm ekipman, kollarınız iki yana yere paralel uzatılmışken bir gizleme giysisi giyildiğinde görünmeyecek şekilde yerleştirilecektir.

1.2.2.2 Pratik: Tüm ekipman, gün boyu gizli taşıma ile öz savunma için pratik olmalı ve gün boyu sürekli taşımaya uygun biçimde takılmalıdır.

1.2.3 Katılım İlkeleri

1.2.3.1 Yarışmacılar, uygun olmayan cihaz, ekipman veya teknikler kullanarak herhangi bir etabı dolanmaya veya amacını zedelemeye çalışmayacaktır.

1.2.3.2 Yarışmacılar sportmenlik dışı davranışlardan, haksız eylemlerden ve kurallara aykırı ekipman kullanımından kaçınacaktır.

1.2.3.3 IDPA Kural Kitabı, izin verilen ve verilmeyen tüm ekipman ve tekniklerin eksiksiz bir açıklaması olarak tasarlanmamıştır. Atıcının ekipmanı ve teknikleri, IDPA'nın temel ilkelerine uymalı ve öz savunma senaryolarına dayanan bir spor bağlamında geçerli olmalıdır. Bir cihaz, teknik veya ekipman parçasının

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

IDPA kuralları kapsamında izinli olup olmadığının belirlenmesinde sağduyu ve IDPA Kuruluş Kavramları makul biçimde uygulanacaktır. Belirli bir eylem veya ekipman parçası hakkında yasak bulunmaması, izin verildiği anlamına gelmez. Son karar AC/IPOC veya RACL'ye aittir.

1.2.3.4 IDPA özünde öz savunma senaryolarına dayanan bir spordur. Atış Parkurunu (CoF) oluşturmak için kullanılan dekorlar genellikle eksiktir; ancak binaları, duvarları, pencereleri, kapı açıklıklarını vb. temsil eder. CoF, mevcut atış konumlarını belirtecektir.

1.2.3.5 CoF sınırları içinde, silahsız taklit atış ve nişan görüntüsü alma dâhil, bireysel CoF provalarına izin verilmez.

1.2.3.6 Siper arkasından atış, IDPA'nın temel dayanaklarından biridir. Yarışmacılar CoF'ta mevcut siperi kullanmalıdır.

1.2.3.7 IDPA gizli taşımaya dayanan bir atıcılık sporudur ve tek bir yarışmada atıcı, silah kullanılamaz hâle gelmedikçe tüm etaplarda aynı ateşli silahı kullanmalıdır.

1.2.3.8 Etap ekipmanı arızaları veya SO müdahalesi durumunda tekrar atışa izin verilir.

1.2.3.9 IDPA'nın resmî dili İngilizcedir. Yeri veya katılımcıların milliyeti ne olursa olsun tüm müsabakalarda kullanılan poligon komutları İngilizce olacaktır. İngilizce kural kitabı esas alınır.

1.2.4 Atış Parkuru İlkeleri

1.2.4.1 Bu atış disiplininin uzun vadeli başarısı açısından kritik bir konu, atıcılardan çözmeleri istenen problemlerin öz savunma ilkelerini yansıtmasıdır. IDPA kurucuları, IDPA yönergelerini ve ilkelerini oluştururken bu konuda uzlaşmıştır. IDPA, temel ve doğru silah kullanma becerilerini geliştirmeye yardımcı olmalı ve bir kişinin gizli taşıma durumunda karşılaşacağı olayda gereksinim duyacağı becerileri sınamalıdır. Hedefe angaje olurken siper kullanılması, siper arkasında doldurma yapılması ve seri başına fişek sayısının sınırlanması gibi şartların tümü bu ilkeye dayanmıştır.

1.2.4.2 "Atış Serisi", atış parkurunun bir başlangıç sinyaliyle başlayan ve son atışla biten bölümünü ifade eder. Bir etapta birden fazla seri bulunabilir.

1.2.4.3 "Siper", atıcının üst ve alt bedeninin bir bölümü duvar gibi bir nesnenin arkasındayken hedeflere angaje olabildiği konumu ifade eder.

1.2.4.4 CoF bir yarışmacının atış becerilerini sınamalıdır. Fiziksel kısıtlılığı veya engeli olan atıcılar için uyarlamalar yapılacaktır. Müsabaka Direktörleri CoF'u her zaman tüm atıcılar için erişilebilir hâle getirmeye çalışmalıdır.

1.2.4.5 Gizli taşıma ile öz savunma eğitiminde birçok düşünce ekolü olduğunu kabul etmekle birlikte IDPA'nın birincil odağı, evrensel kabul gören güvenli ve doğru silah kullanma becerilerinin sürekli geliştirilmesidir.

1.2.4.6 IDPA kuralları, IDPA üyelerinin tüm klasmanlarına eşit biçimde uygulanacaktır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

2 GÜVENLİK KURALLARI

2.1 Cooper'ın Dört Temel Kuralı

Albay Jeff Cooper'ın Ateşli Silah Güvenliğine İlişkin Dört Temel Kuralı, 30 yılı aşkın süredir kitapların, videoların ve eğitimlerin başlangıç sayfalarında yer almaktadır. Zamanın sınamasından geçmiş olan bu kurallar, IDPA güvenlik kuralları olmamakla birlikte aşağıdaki güvenlik kurallarının temelini oluşturur.

• Tüm silahlar her zaman doludur.

• Namlunun, yok etmek istemediğiniz hiçbir şeyi kapsamasına asla izin vermeyin.

• Nişangâhınız hedef üzerinde olana kadar parmağınızı tetikten uzak tutun.

• Hedefinizi ve arkasında ne olduğunu belirleyin.

Aşağıdaki Güvenlik Kuralları, etkinliklerimizin geniş bir katılımcı kitlesi için güvenli ve keyifli olmasını sağlamak amacıyla Güvenlik Görevlileri (SO), Müsabaka Direktörleri (MD) ve Bölge Koordinatörleri (AC) dâhil her IDPA atıcısının uyması gereken temel kurallardır. Tüm IDPA etkinliklerinde benimsenecektir.

2.2 Güvensiz Ateşli Silah Kullanımı

Güvensiz ateşli silah kullanımı, IDPA müsabakasından derhâl Diskalifiye (DQ) ile sonuçlanır. Aşağıdakiler güvensiz davranışların tamamını kapsamayan bir listesidir.

2.2.1 Kendiniz dâhil herhangi bir kişiyi tehlikeye atmak. Bu, dolu veya boş ateşli silahla kendinizi ya da başkasını namluyla taramayı içerir. Tarama, ateşli silahın namlusunun (dolu veya boş) bir kişinin herhangi bir bölümünün üzerinden geçmesine veya o bölümü kapsamasına izin verilmesi olarak tanımlanır.

2.2.1.1 İstisna: Atıcının tetik parmağı açıkça tetik korkuluğunun dışındayken silahı kılıftan çıkarma veya kılıfa koyma sırasında kendi bedeninin kemer altındaki bölümünü taraması için müsabakadan diskalifiye uygulanmaz. Ancak namlu kılıftan çıktıktan ve çekiş sırasında yukarı döndükten sonra bedenin herhangi bir bölümünün taranması Diskalifiyedir.

2.2.2 Kullanılıyorsa belirlenmiş “Namlu Güvenlik Noktalarının” veya kullanılıyorsa 180 derecelik Namlu Güvenlik Düzleminin ötesine namluyu yöneltmek.

2.2.3 Çalışmayan tetik emniyeti veya manuel emniyeti olan bir ateşli silah.

2.2.4 Bir atışın:

2.2.4.1 kılıf içinde gerçekleşmesi.

2.2.4.2 atıcının gerisinde bir yere isabet etmesi.

2.2.4.3 2 yarda içindeki alçak bir hedefe angaje olunmadıkça, atış yönünde yere atıcıdan 2 yardadan daha yakına isabet etmesi.

2.2.4.4 setin üzerinden gitmesi.

2.2.4.5 Load and Make Ready, Unload and Show Clear, yeniden doldurma veya tutukluk giderme sırasında gerçekleşmesi.

2.2.4.6 başlangıç sinyalinden önce gerçekleşmesi.

2.2.4.7 ateşli silah bir elden diğerine aktarılırken gerçekleşmesi.

2.2.4.8 atış hattı dışında silah elleçlenirken gerçekleşmesi.

2.2.5 Aşağıdakiler dışında silahın kılıftan çıkarılması:

2.2.5.1 Bir SO'nun sözlü talimatıyla.

2.2.5.2 Bir SO'nun doğrudan gözetimi ve görsel teması altında CoF'taki hedeflere angaje olurken.

2.2.5.3 Belirlenmiş bir “Güvenli Alan” içindeyken.

2.2.6 Unload and Show Clear işleminin “Pull the Trigger” bölümünde namlunun setin üzerinden yöneltilmesi.

2.2.7 Atış yönünün tersine bakarken silah çekilmesi.

2.3 Ateşli Silah Düşürülmesi

2.3.1 Load And Make Ready, bir seri veya etabın atılması, yeniden doldurma veya tutukluk giderme ya da Unload and Show Clear sırasında dolu veya boş ateşli silahın düşürülmesi veya düşmesine neden olunması müsabakadan diskalifiye ile sonuçlanır. Atıcı silah düşürürse SO derhâl “Stop” komutunu verecektir. SO, düşen silahı

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

yerden alacak/kurtaracak ve atıcıya geri vermeden önce güvenli ve boş hâle getirecektir. Atıcı IDPA müsabakasından diskalifiye edilecektir.

2.3.2 Atıcı etap sınırları içinde dolu veya boş bir silahı düşürür ya da düşmesine neden olursa müsabakadan diskalifiye edilir.

2.3.3 Etap sınırlarının dışında boş silah düşürülmesi veya düşmesine neden olunması IDPA'nın denetimi dışındadır ve yerel poligon politikasına tabidir.

2.4 Kulak ve Göz Koruması

2.4.1 IDPA atış etkinliğine katılan herkesin kulak koruyucu ve darbeye dayanıklı göz koruyucu kullanması zorunludur. Güvenli ve çalışır durumdaki kulak ve göz korumasının sorumluluğu tamamen atıcıya veya izleyiciye aittir. IDPA, işitme korumasının en az 21 dB NRR derecesine ve göz korumasının en az ANSI Z87.1 darbe derecesine ve yan siperlere sahip olmasını önerir.

2.4.2 SO, CoF'a başlamış olup uygun göz veya kulak koruması kullanmayan atıcıyı durduracak ve atıcıya tekrar atış verilecektir. Atıcının göz veya işitme koruması CoF sırasında yerinden çıkarsa aynı işlem uygulanır. Atıcı eksik veya yerinden çıkmış göz ya da işitme korumasını SO'dan önce fark edip durursa kendisine yine tekrar atış verilecektir.

2.4.3 CoF sırasında göz ve/veya kulak korumasını kasten kaybeden veya yerinden çıkaran atıcı diskalifiye edilecektir.

2.5 Tabancanın Çalışır Durumda Olması

Müsabakada kullanılan tabancalar çalışır ve güvenli durumda olacaktır. Güvenli ve çalışır ekipmanın sorumluluğu tamamen atıcıya aittir. MD, güvensiz olduğu gözlenen tabanca veya mühimmatın kullanım dışı bırakılmasını atıcıdan isteyecektir. Kırılmış veya arızalanmış mekanizma nedeniyle tabanca doldurulamıyor veya boşaltılamıyorsa atıcı SO'ya haber vermelidir; SO en güvenli olduğunu düşündüğü işlemi yapacaktır.

2.6 Parmaklar

2.6.1 Doldurma, boşaltma, çekme, kılıfa koyma, hareket etme (hedeflere angaje olunmadıkça) ve tutukluk giderme sırasında parmaklar açıkça ve görünür biçimde tetik korkuluğunun dışında olmalıdır.

2.6.1.1 İlk ihlal bir Prosedür Hatası cezasıdır.

2.6.1.2 İkinci ihlal müsabakadan DQ'dur.

2.6.1.3 Her “Finger” ihlali, takip amacıyla atıcının puan kaydına açıkça yazılacaktır.

2.7 Ateşli Silah Taşıma Durumu

2.7.1.1 CoF sırasında kullanımda olmayan tabancaların normal durumu; kılıfında ve boş, horoz indirilmiş veya iğne ileride ve şarjör çıkarılmış veya tambur boş durumudur.

2.7.1.2 CoF sırasında kullanımda olmayan PCC'nin normal durumu, şarjörü çıkarılmış ve boş durumudur. Atıcılar, silah çantadan çıkarıldığında, poligona/poligondan veya etaplar arasında taşırken dışarıdan görülebilen bir fişek yatağı emniyet bayrağı ya da boş fişek yatağı göstergesi kullanmalıdır.

2.7.1.3 Çantada olmayan tabanca kalibreli karabinalar, silah dikey olacak şekilde elde tutulmalıdır. Müsabaka Direktörleri, müsabaka öncesinde tüm yarışmacılara açıkça bildirmek koşuluyla bunun “dikey yukarı” veya “dikey aşağı” olmasını isteyebilir. Silahın fişek yatağı bayrağı açıkça görünüyorsa ve etapta kullanımda olmadığı her an namlu dikey konumdaysa askı kullanılabilir.

2.7.1.4 Şarjörler, hızlı doldurucular ve moon clip'ler atış hattı dışında yeniden doldurulabilir; ancak atıcının silahı yalnızca SO'nun talimatı altında doldurulabilir veya boşaltılabilir.

2.8 Başlangıç Durumları

Ekipman Ekine bakınız.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

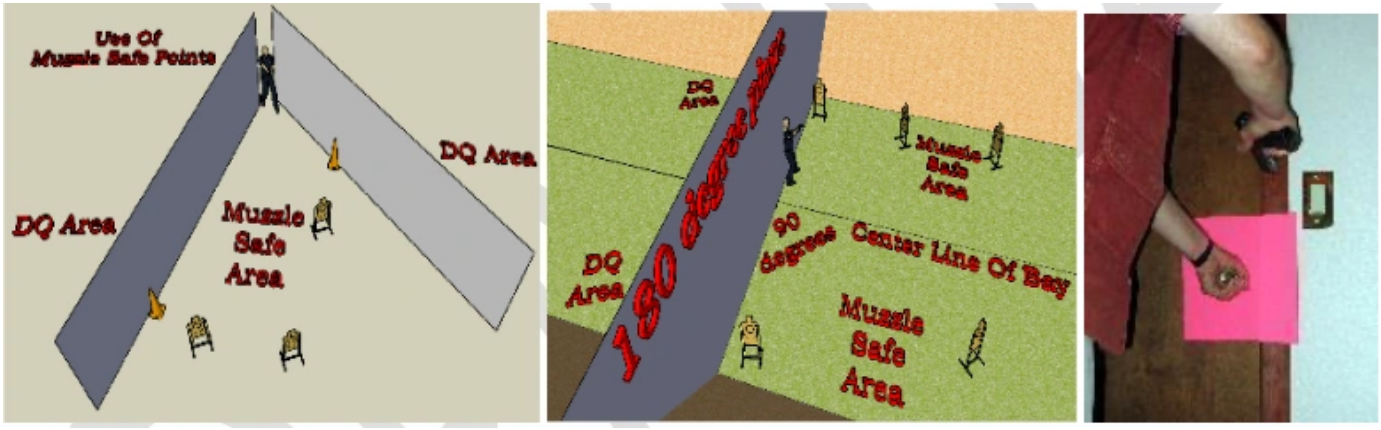
2.9 Namlu Güvenliği

2.9.1 IDPA'da üç tür namlu güvenli alan göstergesi kullanılır. Yazılı etap açıklaması, hangi tür namlu güvenli alanının kullanıldığını veya birden fazla türün birlikte kullanılıp kullanılmadığını açıklayacaktır. Üç türün tümü tek etapta bulunabilir; ancak etapta namlu güvenlik konileri veya bayrakları yoksa varsayılan 180° Düzlemidir.

2.9.1.1 Namlu Güvenlik Noktaları: Namlu Güvenlik Noktası; trafik konisi veya zemine çakılmış, parlak renkli bayrak ya da işaret bandı takılı kazık gibi fiziksel ve açıkça görülebilen bir işarettir.

2.9.1.2 180 Derecelik Düzlem: 180° düzlemi, atıcının bedeninin merkez çizgisinden geçen, atış bölümünün merkez çizgisine dik, atıcı etapta hareket ettikçe onunla birlikte hareket eden hayalî ve sonsuz bir düşey düzlemdir. Atış yönüne dönükken, namluyu arkaya yönelten bir kılıftan silah çekme veya silahı böyle bir kılıfa koyma sırasında 180 derece düzleminin aşılması ihlal değildir. Atıcının silahının namlusu bir "Namlu Güvenlik Noktasının" ötesinde atış yönünün tersine daha fazla yönelirse atıcı müsabakadan diskalifiye edilecektir. Atıcıya "Stop" komutu verilecektir. Atıcı derhâl duracak, tetik parmağını açıkça ve görünür biçimde silahın tetik korkuluğunun dışına çıkaracak ve SO'nun sonraki talimatlarını bekleyecektir.

2.9.1.3 Namlu Yasak Bölgesi: Namlu Yasak Bölgeleri, CoF sırasında atıcının kapı topuzu/tutamağı ile açması gereken kapılarda/geçiş açıklıklarında/pencerelerde işaretlenmelidir. Bu tür namlu güvenlik noktası, girilmemesi gereken bir alan belirtir ve en az 6 × 6 inç, en fazla 12 × 12 inç boyutunda olmalıdır. Atıcı işaretli alanın kapı topuzuna/tutamağına dokunurken namlu bu yasak alana yönelirse atıcı diskalifiye edilecektir.



Şekil yazıları: "Use of Muzzle Safe Points" — Namlu Güvenlik Noktalarının Kullanımı; "Muzzle Safe Area" — Namlu Güvenli Alanı; "DQ Area" — Diskalifiye Alanı; "180 degrees" — 180 derece; "Center Line of Bay" — Atış Bölümünün Merkez Çizgisi.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

2.10 Güvenli Alanlar

2.10.1 Tüm yerel ve onaylı müsabakalarda, uygun konumlarda ve beklenen atıcı sayısını karşılayacak yeterli sayıda Güvenli Alan sağlanmalıdır. Güvenli Alan, aşağıdaki kuralların uygulandığı belirlenmiş alan olarak tanımlanır. Aşağıdaki durumlardan herhangi birinin ihlali müsabakadan diskalifiye ile sonuçlanır:

2.10.1.1 Her Güvenli Alan görünür levhayla açıkça tanımlanmalı; güvenli yönü ve sınırları açıkça gösterilmiş bir masa içermelidir.

2.10.1.2 Boş ateşli silahlar her zaman elleçlenebilir. Bu alan silahı çantaya koymak veya çıkarmak, kılıfa koymak, çekmek, kuru tetik düşürmek ya da ekipman ayarlamak için kullanılır.

2.10.1.3 Güvenli Alan; ateşli silahların, boş mühimmat besleme aygıtlarının veya ilgili ekipmanın kontrolü, sökülmesi, temizlenmesi, onarımı ve bakımı için de kullanılabilir.

2.10.1.4 Ateşli silahın namlusu güvenli yöne dönük olmalıdır.

2.10.1.5 Güvenli alanlarda mühimmat, dolu mühimmat besleme aygıtları, tek fişekler, sahte mühimmat, tetik düşürme fişekleri, simülasyon mühimmatı, eğitim fişekleri veya dolu ateşli silahların elleçlenmesine izin verilmez.

2.10.1.6 Güvenli Alan, SO eşliğinde, kilitlenmiş ve içinde canlı fişek veya fişekler bulunan bir ateşli silahı güvenli hâle getirmek için de kullanılabilir.

2.10.1.7 Güvenli Alan içinde yeniden doldurma çalışmasına izin verilmez. İşlevselliği sınamak veya şarjör emniyeti olan silahta horoz düşürmek için boş şarjör silaha takılabilir; ancak yeniden doldurma çalışması yasaktır.

2.11 Dolu ve Boş Poligonlar

Yerel kulüp düzeyinde Dolu ve Boş poligon konusu, her kulübün kendi politikasına tabidir. Bu konu yalnızca yerel kulüplerin sorumluluğudur ve IDPA'nın denetimi dışındadır. IDPA tarafından onaylanan müsabakalar Boş poligon kuralına göre işletilmelidir; ancak istenirse Dolu Atış Bölümleri kullanılabilir.

2.11.1 Boş Poligon (Cold Range)

2.11.1.1 "Boş Poligon", SO'nun doğrudan gözetimi dışında tüm ateşli silahların boş olması gereken poligon olarak tanımlanır.

2.11.2 Dolu Atış Bölümleri Olan Boş Poligon (Cold Range with Hot Bays)

2.11.2.1 "Dolu Atış Bölümleri Olan Boş Poligon", atış bölümlerinin dışında kılıfta dolu ateşli silaha izin vermeyen; ancak atış bölümlerinin içinde SO'ların talimatı ve gözetimi altında kılıfta dolu ateşli silaha izin veren poligon olarak tanımlanır. Dolu ateşli silahlar yalnızca atış hattında, atıcıya belirli Poligon Komutları verildiğinde ve SO'nun doğrudan gözetimi altında elleçlenebilir.

2.11.2.2 SO'nun doğrudan gözetimi altında ve belirli Poligon Komutları verildiğinde bir atıcı grubunun tamamı, atış bölümü boyunca sıralanıp atış yönüne dönecek ve grup olarak "Load And Make Ready" yapacaktır.

2.11.2.3 Atış bölümünün çevresi ve mühimmat ile dolu ateşli silahların elleçlenmesine izin verilmeyen "Güvenli Alan" olarak belirlenen her alan iyi tanımlanacaktır. Bölümden çıkmak için boşaltma talep etme prosedürü CSO tarafından oluşturulacak ve etap brifinginde tüm katılımcılara açıklanacaktır. Atıcı herhangi bir nedenle Dolu Atış Bölümünden ayrılacaksa, ayrılmadan önce silahını güvenle boşaltmak için o bölümdeki SO'lardan biriyle iletişime geçmelidir.

2.11.2.4 Atıcı herhangi bir nedenle silahını grupla birlikte doldurmak istemezse ceza verilmeyecektir.

2.11.3 Dolu Poligon (Hot Range)

2.11.3.1 Dolu poligon, her atıcının istediği zaman dolu ateşli silah taşıma seçeneğine sahip olduğu poligon olarak tanımlanır. Dolu veya boş ateşli silahlar yalnızca atış hattında ve SO'nun doğrudan gözetimi altında elleçlenebilir.

2.12 Poligon Komutları

SO'nun atıcıya verdiği poligon komutlarının çoğu güvenlik, diğerleri etap yönetimi içindir. Atıcının dünyanın herhangi bir yerinde yarışıp aynı komutları duyabilmesi için IDPA poligon komutları yalnızca

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

IDPA'nın resmî dili olan İngilizcede verilecektir. Tam olarak bu poligon komutları kullanılmalıdır; yerel değişikliklere izin verilmez.

2.12.1 Range Is Hot (Poligon Aktif)

2.12.1.1 Bu, bir etabın atışına başlayan her atıcıya verilen ilk komuttur. CoF'un başladığını belirtir. Atıcı göz ve işitme korumasının yerinde olduğundan emin olacaktır. Aynı zamanda atış bölümündeki herkese kendi göz ve işitme korumasının doğru takıldığını kontrol etmesi için bir bildirimdir.

2.12.2 Load and Make Ready (Doldur ve Hazırlan)

2.12.2.1 Atıcı uygun göz ve işitme korumasına sahip olduğunda SO, Load and Make Ready komutunu verecektir. Atıcı silahı ve şarjörleri, etap için gereken başlangıç durumuna uygun hazırlayacaktır. Bu genellikle silahı doldurup kılıfa koymaktır. Silah doldurulduktan sonra atıcı, tetik korkuluğunun içinde hiçbir şey bulunmadığından ve güvenlik için namlunun kendi bedeninden uzağa yöneldiğinden emin olacak özeni göstererek, ayakta silahı kılıfa koyacaktır. Ek seçenekler, alışılmışın dışında doldurma veya ekipman yerleştirmeyi içerebilir. Ardından atıcı etap için gerekli başlangıç konumunu alacaktır. Etap başlangıcında atıcının silahı doldurulmayacaksa kullanılacak komut “Make Ready” olacaktır. Optik kullanan atıcılar Load and Make Ready sırasında optiğin çalıştığını doğrulayabilir. Prova izlenimi veren ek hareketlere izin verilmez.

2.12.3 Are You Ready? (Hazır Mısınız?)

2.12.3.1 “Load and Make Ready” sonrasında SO atıcıya “Are You Ready?” diye soracaktır. Hazırsa atıcı sözlü veya belirgin bir baş hareketiyle yanıt vermelidir; ancak hazır şekilde durmayı da seçebilir. Atıcıdan yaklaşık 3 saniye içinde yanıt gelmezse hazır kabul edilir.

2.12.3.2 Bu soru sorulduğunda atıcı hazır değilse “Not Ready” yanıtını vermelidir. Hazır olmamaya devam ederse başlangıç konumundan bir adım çıkmalıdır. Hazır olduğunda başlangıç konumunu alacak ve “Are You Ready” sorusu yeniden sorulacaktır.

2.12.3.3 Atıcının “Load And Make Ready” komutundan yaklaşık 15 saniye sonra devam etmeye hazır olması beklenir. Atıcı yeterince hazırlıklı değilse ve hazırlanmak için on beş saniyeden fazlasına ihtiyaç duyuyorsa hazırlanması için yaklaşık 15 saniye daha verildiği bildirilecektir. Bu süreden sonra da hazır değilse Prosedür Hatası cezası alacak ve atış sıralamasında geriye alınacaktır.

2.12.4 Standby (Bekle)

2.12.4.1 Bu komut atıcı hazır olduktan sonra verilir. Komutu 1–4 saniye içinde başlangıç sinyali izleyecektir. CoF gerektirmedikçe atıcı “Standby” komutu ile başlangıç sinyali arasında hareket edemez veya konum değiştiremez.

2.12.5 Finger (Parmak)

2.12.5.1 Bu komut, 2.6 bölümünde belirtildiği şekilde, olması gerektiğinde atıcının parmağı açıkça ve görünür biçimde tetik korkuluğunun dışında değilse verilir. Puanlama öncesinde atıcının komutu duyması veya anladığını belirtmesi gerekmez.

2.12.6 Muzzle (Namlu)

Bu komut, atıcının silahının namlusu bir namlu güvenlik noktasına yakın yöneldiğinde uyarı olarak verilir. Atıcı hatalı namlu yönünü düzeltmeli ve etaba devam etmelidir.

2.12.7 Stop (Dur)

2.12.7.1 Bu komut, etapta güvensiz bir şey gerçekleştiğinde veya gerçekleşmek üzere olduğunda ya da etapta doğru olmayan bir şey bulunduğunda verilir. Atıcı derhâl tüm hareketini durdurmalı, tetik

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

parmağını açıkça ve görünür biçimde tetik korkuluğunun dışına çıkarmalı ve sonraki talimatı beklemelidir. Derhâl durulmaması ve tetik parmağının tetik korkuluğunun içinden çıkarılmaması müsabakadan Diskalifiye ile sonuçlanacaktır.

2.12.8 If Finished, Unload and Show Clear (Bitirdiyseniz Boşaltın ve Boş Olduğunu Gösterin)

2.12.8.1 Bu komut, atıcı görünüşe göre etabı tamamladığında verilecektir. Atıcı bitirdiyse tüm mühimmat silahtan çıkarılacak ve boş fişek yatağı/tambur SO'ya gösterilecektir. Atıcı bitirmediyse etabı tamamlamalıdır; komut tekrarlanacaktır.

2.12.9 If Clear, Slide Forward, Close Cylinder, or Flag it and Bolt Forward (Boşsa Sürgüyü İleri Bırakın, Tamburu Kapatın veya Bayrak Takıp Mekanizmayı İleri Bırakın)

2.12.9.1 Atıcı fişek yatağını/tamburu kontrol edip boş olduğunu saptadıktan sonra bu komut verilecek ve atıcı uygulayacaktır. PCC'de fişek yatağı bayrağı takılacak ve mekanizma ileri bırakılacaktır.

2.12.10 Pull the Trigger (Yalnızca Yarı Otomatik Tabanca: Tetiği Çekin)

2.12.10.1 Atıcı, fişek yatağının boş olduğunu bir kez daha doğrulamak için silahı güvenli yöne doğrultacak ve tetiği çekecektir. Silah ateş alırsa atıcı müsabakadan diskalifiye edilecektir. Bu şart, horoz indirme tertibatı veya şarjör emniyeti olan silahlar için de geçerlidir. Şarjör emniyetli silahlarda tetik çekilmeden önce boş veya sahte şarjör takılmalı ve ardından yeniden çıkarılmalıdır.

2.12.11 Holster, Muzzle Up, or Muzzle Down (Kılıfa Koyun, Namlu Yukarı veya Namlu Aşağı)

2.12.11.1 Atıcı tabancayı güvenle kılıfa koyacak veya PCC'nin namlusunu yukarı ya da aşağı yöneltecektir.

2.12.12 Range is Clear (Poligon Emniyetli)

2.12.12.1 Bu komut etap sınırları içindeki herkese poligonun emniyetli olduğunu bildirir. CoF'u sona erdirir; puanlamayı ve etabın yeniden hazırlanmasını başlatır.

2.13 Kulüp Güvenlik Kuralları

IDPA müsabakası düzenleyen poligonların ek veya daha kısıtlayıcı güvenlik şartları olabilir. IDPA'nın Amaç ve İlkelerine veya müsabakanın IDPA Güvenlik Kurallarına göre yönetilmesine engel olmadığı ya da bunlarla çelişmediği sürece bu kısıtlamalar IDPA MD'si ve personeli tarafından uygulanacaktır. Tüm ek kısıtlama veya şartlar, tüm müsabaka duyurularında yayımlanmalı ve müsabakada atıcıların erişebileceği bir yerde görünür biçimde sergilenmelidir.

2.14 Çelik Hedefler

Çelik hedeflere 10 yarda veya daha uzaktan angaje olunmalıdır. Atıcı çelik hedefe 10 yardadan daha yakından angaje olursa diskalifiye edilecektir.

2.15 Genel Bakım

MD, IDPA müsabakasında kullanılan tüm unsurların iyi durumda ve kullanıldıkları şekliyle güvenli olmasını sağlamak için her türlü çabayı göstermelidir. Buna atış bölümündeki sabit yapılar, bölümlerin kendisi, setler, dekorlar, sabit ve hareketli hedefler, hedef tutucular, kapılar, duvarlar, variller, masalar, tepkisel hedefler vb. dâhildir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

3 ATIŞ KURALLARI

3.1 Atış Eylemleri

Atış Eylemleri, atışın nitelikleridir. Tek elle atış gerektirilmesi veya ayakta serbest, silahı bedene yakın tutarak, çömelerek, diz çökerek, oturarak ya da yüzüstü yatarak vb. belirli bir atış konumundan atış yapılması, atış eylemi örnekleridir. Müsabaka Direktörleri, prosedürde atıcıya oturma, diz çökme veya yüzüstü yatmayı vb. tanımlayan belirleyici unsurları bildirebilir.

3.2 Hedefe Angajman

3.2.1 Taktik Öncelik, hedeflere tehdit sıralarına göre angaje olunan bir hedef angajman yöntemidir.

3.2.1.1 "Açıkta" angaje olunan tüm hedefler dâhil tüm hedeflere taktik öncelikle angaje olunmalıdır.

3.2.1.2 Hedeflerin atıcıya uzaklıkları arasındaki fark 2 yardadan az olduğunda açıktaki hedefler eşit tehdit kabul edilir.

3.2.1.3 Birden fazla hedef aynı anda görünüyorsa, başlangıç konumundan veya atıcının hedeflere ilk kez açık hâle geldiği yerden ölçülerek yakından uzağa angaje olunur.

3.2.1.4 Hedefler düşey siperle gizlenmişse siperin kenarından görünür oldukça hedeflere angaje olunur.

3.2.1.5 Açıktaki hedefler, siperden görülebilen hedeflerden daha yüksek önceliklidir.

3.2.2 Bir hedef aşağıdaki durumlarda "Angaje Olunmuş" kabul edilir:

3.2.2.1 Atıcıya görünen karton hedefe o hedef için gereken sayıda atış yapıldığında hedefe angaje olunmuş sayılır.

3.2.2.2 Tek bir görünür karton hedefte gövde ve baş atışları istenebilir; bunlar CoF'ta belirtilen sıra ve sayıda yapılmalıdır. Bir veya daha fazla hedefin, gereken önce gövde sonra baş sırasıyla atılmaması atıcıya tek bir Prosedür Hatası (PE) getirir.

3.2.2.3 Tepkisel hedef, tepki verip vermediğine bakılmaksızın en az 1 atış yapıldığında angaje olunmuş sayılır. Atıcı hedef tepki verene kadar yeniden angaje olmazsa veya tepkisel hedef kalibrasyonuna yaptığı itiraz başarısız olursa tüm cezalar uygulanır.

3.2.2.4 Arkasında çelik etkinleştirici bulunan karton hedef, karton hedefe gereken sayıda atış yapıldığında angaje olunmuş sayılır.

3.2.3 Etkinleşen Hedef Önceliği

3.2.3.1 Bir etkinleştirici sonucunda görünür hâle gelen hedef, etkinleşen hedef olarak tanımlanır.

3.2.3.2 Sabit hedef önceliği ihlal edilmemek koşuluyla etkinleşen hedefe sabit hedeflerden önce, sonra veya aralarında angaje olunabilir.

3.2.3.3 Atıcı, etkinleşen hedef etkinleşip angaje olunana kadar o hedef için olan PoC'yi terk edemez.

3.2.3.4 Kaybolan hedef (etkinleşme sonrasında) artık görünmüyorsa atıcı cezasız ilerleyebilir.

3.2.4 Aşağıdaki durumlarda hedef angajman cezaları uygulanmaz:

3.2.4.1 Kaybolan hedefe gereken sayıda atış yapılmaması.

3.2.4.2 Eşit öncelikli hedeflerde atıcının hedef angajman sırası.

3.2.4.3 Belirlenmiş Namlu Güvenlik Noktaları aşılmadığı sürece etapta başka yerlerden hedeflere yeniden angaje olunması.

3.2.4.4 Atıcı, bir hedef için Atış Parkuru (CoF) angajman şartı karşılandıktan sonra o hedefe serbest biçimde yeniden angaje olabilir.

3.3 Parkur Gezileri

3.3.1 Etap atılmadan önce SO tarafından grup parkur gezisi yapılacaktır. Grup gezisinde SO, tüm atıcılara görüş engellerini, her hedef için siper noktalarını ve ihlal çizgilerini sözlü olarak gösterecektir. Grup

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

gezisinde SO ayrıca atıcılara etabın tüm özel koşullarını bildirecektir. Her atıcının her atış konumundan her hedefi görmesine izin verilecektir. Buna diz çökme veya yüzüstü yatma dâhildir.

3.3.2 Grup gezisi dışında bireysel etap gezisine izin verilmez. Bireysel gezi; siper konumlarını veya hedef angajmanını, sıralamasını vb. kontrol etmek amacıyla atış yolunu yürümeyi veya atış konumlarını almayı içerir.

3.3.3 Silahsız taklit atışa (air gunning) izin verilmez. Bu, etap sınırları içindeyken el veya uzatılmış parmakla etabın tamamının ya da bir bölümünün atış hareketlerini prova etme eylemidir.

3.3.4 Etap Sınırları, atıcının silahsız taklit atış, nişan görüntüsü ve bireysel gezi kurallarına tabi hâle geldiği bölgeyi işaretler.

3.4 Yeniden Doldurmalar

3.4.1 "Acil yeniden doldurma", silahın hem şarjörünün/tamburunun hem de fişek yatağının boş olduğu durumdur ve IDPA yarışmasında tercih edilen yeniden doldurmadır.

3.4.2 "Dolu fişek yatağıyla yeniden doldurma", fişek yatağı doluyken şarjörün boş olduğu durumdur.

3.4.3 "Taktik yeniden doldurma", şarjörün/tamburun boş olmadığı ve atıcının çıkardığı şarjörü muhafaza edip usulünce yerleştirerek yeniden doldurmaya başladığı durumdur.

3.4.4 Atıcı aşağıdaki eylemlerden herhangi biriyle yeniden doldurmayı başlatır:

3.4.4.1 Yarı otomatik tabancanın şarjör bırakma düğmesini etkinleştirmek (şarjörün silahtan düşmesiyle anlaşılır).

3.4.4.2 Revolverin tamburunu açmak.

3.4.5 Şarjör yerine oturmuş ve sürgü tam kapanmışsa veya revolver tamburu kapanmışsa silah yeniden doldurulmuş sayılır. Fişek yatağında, şarjörde veya tamburda en az bir ateşlenmemiş fişek bulunmalıdır.

3.4.6 Atıcı Siper Konumundan ayrılmadan sürgüyü "bırakır" veya "çekip bırakır" ve sürgü tam kapanmazsa bu tutukluk kabul edilir ve ceza uygulanmaz.

3.4.7 Yarı otomatiklerde fişek yatağında veya şarjörde canlı mühimmat yoksa ya da revolverlerde tamburda canlı mühimmat yoksa silah boş sayılır.

3.4.8 Atıcılar, içinde mühimmat bulunan doldurma aygıtının geride bırakılmasıyla sonuçlanan yeniden doldurma yapamaz. Bu, yaygın olarak "hızlı yeniden doldurma" olarak bilinir ve Prosedür Hatası cezasıyla sonuçlanır.

3.4.8.1 Yedek şarjörler başlangıçta bir atış konumuna yerleştirilmişse ve atıcı o konumu terk etmiyorsa çıkarılan mühimmatlı şarjörlerin muhafaza edilmesi gerekmez.

3.4.9 Atıcı dolu şarjörü veya hızlı doldurucuyu/moon clip'i atış serisinin son atışı yapılmadan önce geri alıp usulünce yerleştirirse bunları düşürmek ceza getirmez.

3.4.10 Tutukluk giderilirken, tutukluğa neden olmuş olabilecek şarjör veya hızlı doldurucu/moon clip ve/veya mühimmatın atıcı tarafından muhafaza edilmesi gerekmez; düşürülmesi ceza getirmez.

3.4.11 CoF'ta aksi belirtilmedikçe silahlar ve şarjörler her zaman atıcının branş kapasitesine kadar doldurulmalıdır.

3.4.12 Branş kapasitesine kadar doldurulamayacak şekilde üretilmiş silahlar ve şarjörler, kendi azami kapasitelerine kadar doldurulmaları ve o branşın diğer tüm ölçütlerini karşılamaları koşuluyla kullanılabilir. Ek bilgi için 8.1.3'e bakınız.

3.5 Siper ve Gizlenme

3.5.1 Siper, atıcı ile angaje olunacak hedefler arasında bulunan engeldir. Sert Siperin mermileri durdurduğu kabul edilir; taklit Sert Sipere veya içinden geçen vuruşlar puanlanmaz. Duvarlar, Barikatlar ve

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

Araçlar Sert Siper örnekleridir. Sert Siper, hedeflerde ve/veya dekorlarda siyah boya veya siyah kaplama malzemesi kullanılarak da taklit edilebilir.

3.5.2 Düşey Siper, atıcının (PoC) Siper Konumunun yanından/yanlarından hedeflere angaje olmasını gerektirir.

3.5.3 Yatay Siper, atıcının (PoC) Siper Konumunun üstünden veya altından hedeflere angaje olmasını gerektirir.

3.5.4 Gizlenme, görüşten saklanmayı ifade eder. Görüş Engelleri gibi gizlenme unsurları ve Yumuşak Siper; çalılar veya perde gibi, atıcının konumunu hedeflerden saklamak için kullanılan, delinebilir engellerdir.

3.5.5 "Açıkta", atıcı ile hedef(ler) arasında siper veya gizlenme bulunmadan hedeflere angaje olunması gereken konumdur.

3.5.6 Siper mevcutsa, atıcı "açıkta" olup hedeflere "açıkta" angaje olmak zorunda olmadıkça hedeflere angaje olurken kullanılmalıdır. Atıcılar hedeflere angaje olmak için herhangi bir açıklığı (kapı açıklıkları, açık alanlar vb.) geçemez veya bunlara giremez.

3.5.7 Etaplarda aşağıdaki siper durumlarından biri veya birkaçı bulunacaktır:

3.5.7.1 Etabın hiçbir yerinde siper yoktur; bu nedenle "açıkta" yeniden doldurmaya (acil, taktik ve dolu fişek yatağıyla yeniden doldurma) izin verilir.

3.5.7.2 Atıcı tüm hedeflere siperden angaje olur.

3.5.7.3 Açıkta başlandığında, atıcı sabitken veya ilk siper konumuna hareket ederken hedeflere en fazla 6 atış istenebilir.

3.5.7.4 İki siper konumu arasında hareket ederken, görüş engeli arkasına gizlenmiş "keşfedilen" veya "sürpriz" hedeflere en fazla 6 atış istenebilir.

3.5.8 Düşey siperden atış sırasında atıcı ihlal çizgileri içinde kalmalıdır.

3.5.9 Alçak siper, düşey veya yatay siper konumunda olabilir ve en az bir dizin yere temasını gerektirir.

3.5.10 Yeniden Doldurma Sırasında Siper

3.5.10.1 Atıcı açıkta silahını boşaltacak kadar atış yaptığında yeniden doldurup gerektiği şekilde hedeflere angaje olmaya devam edebilir veya angajmanı tamamlamak için sonraki atış konumuna hareket edebilir.

3.5.10.2 Siperli etaplarda atıcılar, yeniden doldurma sırasında henüz tam angaje olunmamış hedeflere açık olmadıkları sürece istedikleri zaman, sabit durarak veya hareket hâlinde yeniden doldurabilir. (Standart etaplar tek seride aynı hedef dizisine birden fazla angajman gerektirebilir; bu nedenle etap için doğru eylemi prosedür belirleyecektir.)

3.5.10.3 Görüş Engelleri atıcıya gizlenme sağlayarak etap boyunca hareket etmesine olanak tanır.

3.5.10.4 Hedeflere angaje olurken atıcının birden fazla hedef dizisine açık olması: İhlal çizgisinin ucunun ötesindeki uzak siperden hedeflere angaje olmak tek başına ceza değildir. Ancak atıcı, uzak siperi kullanırken farklı bir atış konumuyla ilişkili başka, henüz angaje olunmamış hedeflere açıksa ve Siper Konumunda fiziksel ihlal çizgisi içinde değilse (örneğin siper konumları arasındaki açık alandaysa) 3.5.6 kapsamında ceza alır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

3.6 İhlal Çizgileri

3.6.1 Müsabaka Direktörleri, CoF için Siper Konumunun veya atış konumlarının sınırını işaretlemek üzere İhlal Çizgileri kullanmalıdır.

3.6.2 İhlal çizgileri her atıcı için tutarlı olacak şekilde kullanılmalıdır. Varil veya kısa duvar gibi fiziksel engel, gergin ip, standart ebatlı kereste, köşebent demir, bant, boya veya düz metal çubuk ihlal çizgisi malzemelerine örnektir.

3.6.3 Çizgi İhlali, atıcının ihlal çizgisinin karşı tarafında yere veya başka nesnelere dokunmasıdır.

3.6.4 İhlal Çizgileri Siper Konumunu (PoC) belirlemek için kullanıldığında:

3.6.4.1 İhlal Çizgileri, bir atış konumundan veya Siper Konumundan hedeflere angaje olurken atıcının siper arkasında kalmasını sağlamak için kullanılır. Her olası PoC'de yalnızca bir İhlal Çizgisi bulunacak ve o çizgi o PoC'den görülebilen tüm hedefler için geçerli olacaktır.

3.6.4.2 Siperi belirlemek için kullanılan İhlal Çizgileri, siper nesnesinde (duvar, varil vb.) başlamalı ve siperden geriye, atış yönünün tersine uzanmalıdır. Çizgiyi işaretleyen nesne, siper nesnesinden geriye en az 3 fit, en fazla 8 fit uzanmalıdır.

3.6.4.3 Bir siper nesnesinde ihlal çizgisi kullanılmıyorsa o yer CoF için geçerli PoC değildir.

3.6.4.4 Çizgi ihlali yaparken hedefe angaje olan atıcıya PE verilecektir.

3.6.4.5 Siperin belirlenmesi için başka ölçüm yöntemleri kullanılmamalıdır.

3.6.5 İhlal Çizgileri atıcının hareketini sınırlamak için kullanıldığında (örneğin açıkta bir ihlal çizgisinin gerisinden atış):

3.6.5.1 Çizgi ihlali yaparken hedefe angaje olan atıcıya PE verilecektir.

3.6.6 Müsabaka tasarımcıları atış konumlarını ve siper konumlarını daha belirgin kılmak için ihlal çizgisinin ucunu varil gibi bir nesnede sonlandırabilir.

3.6.7 İç İçe / Örtüşen İhlal Çizgileri: Atıcılar, kendilerini henüz angaje olunmamış hedeflere açık bırakacak biçimde ihlal çizgilerini aşarak ilerleyemez. İhlal çizgileri kendi başlarına siper değildir. Atıcıya açık olan ve henüz angaje olunmamış hedefler için bir atış konumunun ötesine hareketi sınırlar.

3.7 Başlangıç Konumu

3.7.1 Atıcı “başlangıç konumunu” aldıktan ve “Standby” komutu verildikten sonra başlangıç sinyalinden önce fiziksel konumunu değiştiremez; etap açıklamasındaki hazır konumu şartlarına aykırı olmamak koşuluyla baş hareketleri istisnadır.

3.7.2 Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe tabanca için varsayılan hazır konumu, beden rahat ve eller doğal olarak yanlarda olacak şekilde dik durmaktır. PCC için varsayılan atış konumu, atış yönüne dönük Low Ready'dir (PCC omuzda, namlu aşağıya 45 derece veya mevcut PCC işaretine yönelmiş). Parmak açıkça görünür biçimde tetik korkuluğunun dışındadır.

3.7.3 SO, atıcının (“Standby” komutunun verildiği anda) yanlış başlangıç konumunda başlamasına izin verildiğini belirlerse tekrar atış zorunludur ve ceza uygulanmaz. Not: Bu kural, ekipmanın başlangıç durumuna (örneğin doğru fişek sayısıyla doldurma veya gizleme giysisi giyme) uygulanmaz.

3.7.4 Etap yanlış başlangıç konumunda başlatılır ve atıcı bunu fark ederken SO fark etmezse atıcı, kılıfa koyma komutunun hemen ardından ve hedefler puanlanmadan önce tekrar atış istemelidir. Bu sürede istenmezse tekrar atışa izin verilmez.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

3.8 Tekrar Atışlar

3.8.1 Atıcılar silah arızaları veya “zihinsel” aksaklıklar nedeniyle etap ya da seriyi yeniden atamaz.

3.8.2 Etap ekipmanı arızalarında tekrar atış zorunludur.

3.8.3 Etap ekipmanı arızası, bir dekorun o sırada atıcının puanlama sonucunu değiştirecek şekilde arızalanmasıdır. Müsabaka Direktörü atıcının puanını belirleyemediği durumlar dışında, bantlanmamış hedefler veya hedeflerden bantların düşmesi etap arızası sayılmaz.

3.8.4 SO, atıcıyı engellediğini düşünürse kendi değerlendirmesine göre “range is clear” komutunun hemen ardından ve hedefler puanlanmadan önce atıcıya isteğe bağlı tekrar atış sunacaktır.

3.8.5 Atıcı SO tarafından engellendiğini düşünürse “range is clear” komutunun hemen ardından ve hedefler puanlanmadan önce tekrar atış istemelidir. İsteğin kabul edilip edilmeyeceğini MD belirleyecektir.

3.9 Silah Kullanımında El Kısıtlamaları — Etap Açıklaması

3.9.1 Serbest: Etap açıklamasında, atıcının tercihine göre atış sırasında silahı kontrol etmek için herhangi bir elini veya iki elini kullanabileceğini belirten ifade.

3.9.2 Yalnızca Güçlü/Baskın El: Etap açıklamasında, atış yapılırken silahı kontrol etmek için yalnızca güçlü veya baskın elin (kılıfla bedenin aynı tarafında bulunan, atıcının birincil atış eli) kullanılabileceğini belirten ifade. Atış sırasında zayıf (destek) el veya kol, silaha ya da atıcının güçlü (baskın) kol veya elinin herhangi bir yerine dokunmamalıdır (PCC hariç). Güvenlik nedeniyle tutukluk giderme veya yeniden doldurmada iki el kullanılabilir. PCC'de silah güçlü el tarafında omuzlanmalı, tetik güçlü elle çekilmelidir. İki el de silahta olabilir.

3.9.3 Yalnızca Zayıf/Destek El: Etap açıklamasında, atış yapılırken silahı kontrol etmek için yalnızca zayıf veya baskın olmayan elin, yani kılıfın bedenin karşı tarafında bulunan destek elinin kullanılabileceğini belirten ifade. Atış sırasında güçlü (baskın) el veya kol, silaha ya da atıcının zayıf (destek) kol veya elinin herhangi bir yerine dokunmamalıdır (PCC hariç). Güvenlik nedeniyle zayıf elle kılıftan çekişe izin verilmez; tutukluk giderme veya yeniden doldurmada iki el kullanılabilir. PCC'de silah bedenin zayıf tarafında omuzlanmalı, tetik zayıf elle çekilmelidir. İki el de silahta olabilir.

3.9.4 Bedene yakın atış (retention), angajman sırasında güçlü taraf dirseği, önkolu veya bileği güçlü taraf gövdesine dayalı tutularak atış yapılmasıdır.

3.9.4.1 Atıcı, zorunlu bedene yakın atışlarda yalnızca güçlü elini veya iki elini kullanmayı seçebilir.

3.10 El Feneri Kullanım Kuralları

3.10.1 Atıcının etapta el feneri kullanması gerekiyorsa veya kullanmayı seçerse, CoF'ta aksi belirtilmedikçe fener (tabanca branşları için) etap başlangıcında gizlenmiş ve kapalı olmalıdır.

3.10.1.1 Etap başladıktan sonra atıcının tercihine bağlı olarak fener tüm etap boyunca açık bırakılabilir.

3.10.1.2 Atıcılar atış parkuru boyunca feneri muhafaza etmelidir.

3.10.1.3 Atıcı atış serisindeki sonraki atışı yapmadan feneri geri alırsa fener düşürülmesi ceza getirmez. Bu kural düşürülen ateşli silahları muaf tutmaz.

3.10.1.4 Atıcı fener düşürürse SO, atıcı feneri geri alana kadar güvenlik nedeniyle takdirine bağlı olarak alanı aydınlatabilir. Bu SO müdahalesi sayılmaz.

3.10.1.5 Atıcının feneri başlangıç sinyalinden sonra herhangi bir zamanda gece nişangâhlarını ışıkla doldurmak için kullanılabilir; öncesinde kullanılamaz.

3.10.1.6 Atıcı müsabaka sırasında herhangi bir zamanda kullanmak üzere tabancasına silah feneri takmayı seçerse, katıldığı branşın kutu ve ağırlık sınırlamalarına uygun ekipman kontrolünü fener etapta kullanılacağı şekilde takılıyken geçmesi gerekecektir. Bu müsabaka ortasındaysa, sonraki etaba geçmeden önce ekipman kontrolüne geri götürülecektir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

3.11 Sorumluluklar ve Davranış Kuralları

3.11.1 IDPA Müsabakalarında atış yaparak veya IDPA üyesi olarak aşağıdakileri kabul ediyorum:

3.11.1.1 IDPA Atıcısı olmanın bir hak değil, ayrıcalık olduğunu anlıyorum.

3.11.1.2 IDPA'nın ve ev sahibi poligonun tüm güvenlik kurallarına uyacağım. Atıcıların, müsabaka görevlilerinin ve çevredekilerin güvenliği her zaman öncelikli amacım olacaktır.

3.11.1.3 Müsabaka öncesinde ve sırasında, güvenle atış yapma yeteneğimi olumsuz etkileyebilecek, durumumu değiştiren herhangi bir madde veya ilacın etkisi altında olmaktan kaçınacağım.

3.11.1.4 Üçüncü müsabakamdan sonra geçerli IDPA üyeliğimi sürdüreceğim.

3.11.1.5 Puan için yarışmak üzere Klasman Atışı yaparak doğru bir Klasman belirleyeceğim.

3.11.1.6 Güncel IDPA kural kitabı hakkında işleyen bir bilgi düzeyini korumanın benim sorumluluğum olduğunu kabul ediyorum.

3.11.1.7 IDPA'nın amaç ve ilkelerine uyacak, hiçbir IDPA kuralını kasten ihlal etmeyeceğim.

3.11.1.8 Atıcı ve etap brifinglerinde dikkatle dinleyecek, konuşmaktan kaçınacağım.

3.11.1.9 Müsabaka sırasında atıcıların, güvenlik görevlilerinin ve diğer yarışmacıların dikkatini dağıtan her türlü eylemden kaçınacağım.

3.11.1.10 Grup üyesi olarak atış hattına çağrıldığımda atışa hazır olmanın sorumluluğum olduğunu anlıyorum.

3.11.1.11 Müsabaka görevlisi aksi talimat vermedikçe, o anki atıcı, sıradaki atıcı veya atışını henüz bitirmiş atıcı olmadığım sürece, grup üyesi olarak atıcılar arasında etapları yeniden hazırlamaya yardım etmenin prosedürel görevim olduğunu anlıyorum.

3.11.1.12 Başkalarıyla tehditkâr, taciz edici veya aşağılayıcı biçimde iletişim kurmayacağım.

3.11.1.13 Doğrulama süresinde müsabaka puanlarımın doğru olduğunu kontrol etmek benim sorumluluğumdur.

3.11.1.14 Çevrimiçi veri tabanında Klasmanlarımın doğru olduğunu kontrol etmek ve doğru değilse düzeltici işlemi başlatmak benim sorumluluğumdur.

3.11.1.15 Bir sorum veya sorunum varsa ilk iletişim kuracağım kişi müsabakadaki Baş Güvenlik Görevlisi, ardından Müsabaka Direktörü, ardından Bölge Koordinatörü, ardından Bölgesel Alan Koordinatörleri Lideri ve ardından IDPA Genel Merkezidir.

3.11.1.16 Bu sorumluluklar ve Davranış Kurallarının ihlalinin, MD tarafından müsabakadan diskalifiye dâhil tüm ceza aralığı içinde cezalandırılmama yol açacağını ve IDPA üyeliğimin iptaliyle sonuçlanabileceğini anlıyorum.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

4 PUANLAMA KURALLARI

IDPA puanlama sistemi, isabet ile hız arasındaki dengeyi ödüllendirmek için tasarlanmıştır. IDPA puanlaması her şeyi süre puanına dönüştürür ve en düşük süre kazanır. Puanlama sistemi ayrıca anlaşılması ve kullanılması çok kolay olacak şekilde tasarlanmıştır. IDPA'da puanlama yaparken hatırlanması gereken temel nokta, her şeyin süreye dayanmasıdır: etabı atmak için geçen ham süre ve hedeflerdeki vuruşların isabeti; isabetsizlik puana süre ekler. IDPA puanlamasının basitliğinin bir bölümü, hedefin toplam puanını kullanmak yerine her hedefte kaybedilen puanların kullanılmasından gelir. Kaybedilen her puan etap süresine 1 saniye ekler.

4.1 Sınırsız Puanlama

4.1.1 Sınırsız Puanlama, diğer IDPA kurallarını ihlal etmemek koşuluyla atıcının her hedefe gerekli gördüğü kadar atış yapmasına izin verir. Hedefteki en iyi vuruşlar puan için kullanılır. Bu, atıcıya puanını iyileştirmek için ıskalarını veya memnun olmadığı vuruşlarını telafi etme seçeneği sunar. Atıcı hedefe yeterli sayıda fişek atmazsa atılmayan fişekler ıska sayılır ve yazılı etap açıklamasına uymama nedeniyle Prosedür Hatası cezası uygulanır.

4.1.2 Her Atış Parkuru açıklaması, her hedefte kaç vuruş gerektiğini belirtecektir. Örneğin her hedefte 3 vuruş gerekiyorsa hedefte 3'ten fazla vuruş olduğunda en iyi 3 vuruş puanlanacaktır.

4.1.3 Sınırsız puanı hesaplamak için atış serilerini tamamlamak için geçen süre (atış zamanlayıcısındaki ham süre) alınır ve her hedefteki kayıp puanlar toplanır. Ham süreye, etap için toplam kayıp puanın 1 saniyeyle çarpımı eklenir; varsa diğer cezalar da eklenir.

4.2 Sınırlı Puanlama

4.2.1 Sınırlı Puanlama, bir seride yapılacak atış sayısının yazılı etap açıklamasında belirtilen sayıyla tam olarak sınırlı olması dışında, yukarıda açıklanan Sınırsız Puanlama yöntemi gibi işler.

4.2.2 Bir atış serisinde fazladan atış yapılması, seri başına bir Prosedür Hatası cezası getirir; her fazla atış için puan hesaplanmadan önce en yüksek puanlı vuruşlardan biri bantlanır. Atıcı hedefe yeterince fişek atmazsa atılmayan fişekler ıska sayılır; yazılı etap açıklamasına uymama, yani gereken sayıda atış yapmama nedeniyle Prosedür Hatası cezası uygulanır.

4.3 Tamamlanmayan Etap (Etap DNF)

4.3.1 Atıcı etaba başlamış ancak bozuk silah, namluda çekirdek kalması (squib) veya kişisel yaralanma nedeniyle tamamlayamıyorsa süre kaydedilir; tüm kayıp puanlar (ıskalar dâhil) not edilerek, angaje olmama ve diğer uygulanabilir cezalar eklenerek etap bulunduğu hâliyle puanlanır. Sinyal aldığınızda bir puan alırsınız. Hiç atış yapılmamışsa 0,01 saniye ham süre kaydedilecektir.

4.3.2 SO, squib şüphesiyle atıcıyı durdurmuş ve bunun squib olmadığı anlaşılmışsa SO müdahalesi nedeniyle atıcıya tekrar atış verilecektir. SO, squib şüphesiyle atıcıyı durdurmuş ve gerçekten squib varsa puan yukarıdaki gibi belirlenir; tekrar atış verilmez. Atıcı kendisini squib şüphesiyle durdurmuş ve squib yoksa tekrar atış verilmez.

4.4 Müsabakayı Tamamlamama (Müsabaka DNF)

4.4.1 Bir etabı atmamayı seçen atıcı o etap için DNF alacaktır; ancak toplam müsabaka puanı olmaksızın diğer etapları atmaya devam edebilir. Müsabaka sonunda herhangi bir etapta DNF puanı bulunan atıcının müsabaka sonucu DNF olur.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

4.5 Makul Şüphe

4.5.1 Güvenlik Görevlisinin bir puanlama kararı (cezalar dâhil) hakkında makul şüphesi varsa SO, atıcıya daha iyi puanı verecektir. Bu, olası çift vuruşlar için de geçerlidir. Ancak bu, her ıskanın otomatik olarak çift vuruş olduğu anlamına gelmez.

4.5.2 Atıcının puanını belirlemek veya Güvenlik Görevlisi, Baş Güvenlik Görevlisi ya da Müsabaka Direktörünün kararına itiraz etmek için video veya fotoğraf kullanılamaz.

4.5.3 Mermi delikleri genellikle bir yağ halkası bırakır; bu halka puanlama için deliğin dış çapını belirlemekte kullanılır. Ancak vuruş olarak puanlanması için merminin yağ halkası bırakması şart değildir (örneğin başka hedef, giysi, yumuşak siper vb. içinden geçen mermiler yağ halkası oluşturmayabilir); dolayısıyla vuruşun puanlanmasına izin verilmesi mümkündür.

4.5.4 Atıcıya daha iyi puan vermek için radyal yırtık kullanılamaz. Mermi deliğinin gerçek alanı bir sonraki daha iyi puan halkasına ulaşmıyorsa yırtık daha yüksek puan halkasına ulaşsa bile atıcı daha düşük puanı alır.

4.6 Mermi Delikleri

4.6.1 Hedefte oluşan, iki mermi çapını (atıcının kullandığı kalibreye göre) aşan oval veya uzamış mermi delikleri puana sayılmaz. Bu durum genellikle çok dar açılardan atılan hareketli hedeflerde veya atıcının hareket ettiği hedef atışlarında oluşur.

4.6.2 Uzamış mermi deliği kuralı, puana sayılan anahtar deliği biçimindeki delikleri kapsamaz (bu delik, namludan takla atarak çıkan ve hedefi yanlamasına geçmiş gibi görünen mermiyle oluşur).

4.6.3 Yalnızca bütün mermilerin oluşturduğu delikler puanlanır; parçaların oluşturduğu delikler puanlanmaz.

4.6.4 Yalnızca hedefin ön yüzünden giren mermi delikleri puanlanacaktır.

4.6.4.1 Kurulumda yanlışlıkla ters takılan hedefler, hâlâ doğru puanlanabiliyorsa tekrar atış gerekçesi değildir.

4.7 Sert Siper/Yumuşak Siperin Puanlamaya Etkileri

4.7.1 Etap dekorları yaygın olarak duvar, otomobil, barikat ve masa ile dosya dolabı gibi mobilyaları, yani sert siper veya delinmez nesneleri temsil etmek için kullanılır. Gerçekten delinmez nesneler de etapta sert siper olarak kullanılabilir.

4.7.2 CoF'ta aksi belirtilmedikçe duvarları taklit eden dekorlar delinmez kabul edilir ve yerden sonsuza kadar uzanır. Taklit duvarlarda atış veya başka amaçlar için geçiş açıklıkları ve/veya pencereler bulunabilir. Katı kaplama yerine ağ ve file kullanılabilir; puanlama bakımından bunlar daima sert siper kabul edilir.

4.7.3 IDPA, parkur tasarımcılarının taklit sert siper için Siyah rengi standartlaştırmasını zorunlu kılar. Yumuşak siper taklidinde Beyaz rengin standartlaştırılmasını veya pencere, perde, çalı vb. dekorların kullanılmasını önerir.

4.7.4 Taklit sert siper olarak belirlenen nesnede tam çaplı delik açıp bir hedefi delmeye devam eden her atış, hedefi ıskalamış sayılacaktır (hedef tehdit de olsa tehdit olmayan da olsa). SO sert siperden geçen hangi atışın tehdit hedefine vurduğunu anlayamıyorsa sert siperdeki her tam çaplı delik için hedefin en iyi vuruşu çıkarılır.

4.7.5 Yumuşak siperi delip hedefe isabet eden atışlar vuruş olarak puanlanacaktır (hedef tehdit de olsa tehdit olmayan da olsa).

4.7.6 Boyanmış veya işaretlenmiş taklit Tehdit ve Tehdit Olmayan göstergeleri, renkleri ne olursa olsun sert siper değildir.

4.7.7 Delinmez malzemeden yapılmış tehdit göstergeleri sert siper kabul edilir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

4.7.8 Hedefler istenildiği gibi giysiyle kaplanabilir. Bu genellikle ön ve arka yarıya ayrılmış tişörtlerle yapılır; yarımlardan biri hedefi tutan çıtalara klipslenir veya zımbalanır. Atıcı ile hedef arasında yalnızca tek kat hafif giysi malzemesi bulunabilir.

4.8 Tehdit ve Tehdit Olmayan Hedeflerin Belirlenmesi

4.8.1 Tehdit olmayan hedefler, zıt renkte normal büyüklükte bir çift açık el gösterilerek belirlenmelidir; ellerden en az biri hedefe angaje olunabilecek tüm atış konumlarından görünmelidir.

4.8.2 Tehdit hedefleri, hedefe angaje olunabilecek tüm atış konumlarından görünen normal büyüklükte bir tehdit göstergesi (ateşli silah veya bıçak gibi) gösterilerek belirlenebilir.

4.8.3 Farklı türde tehdit göstergelerinin hepsi eşit tehdit değerindedir ve hedef angajman önceliğini değiştirmez. Örneğin bıçak; av tüfeği, tüfek, diğer ateşli silahlar veya işaretsiz bir hedefle eşit tehdittir.

4.8.4 Tehdit ve tehdit olmayan göstergeleri hedeflere veya örtücü giysilere boyanabilir ya da işaretlenebilir; hedefe klipslenebilir veya zımbalanabilir.



4.9 Delip Geçen Atış

Bir mermi hem tehdit olmayan hedefi hem de tehdit hedefini delip geçerse atıcı, tehdit olmayan hedef vuruşu için cezayı alır; tehdit hedefindeki puanlanan vuruşu da kazanır. Tehdit hedefine atılan fişeğin arkasındaki tehdit olmayan veya tehdit hedefini delmesi durumunda da tersi geçerlidir. Hedefleri delip geçen tüm vuruşlar sayılır.

4.10 Hedef Puanlama Bölgeleri

4.10.1 “Baş”, karton IDPA silüetinin boyun çizgisinin üstündeki bölümüdür. “Baş” veya “yalnızca baş” için belirlenen atışlar karton silüetin boyun çizgisi üzerindeki puan alanına isabet etmelidir; silüetin başka bölümüne isabet etseler bile aksi hâlde ıska sayılırlar.

4.10.2 “Gövde”, karton IDPA silüetinin boyun çizgisinin altındaki bölümüdür. “Gövde” veya “yalnızca gövde” için belirlenen atışlar karton silüetin boyun çizgisi altındaki puan alanına isabet etmelidir; silüetin başka bölümüne isabet etseler bile aksi hâlde ıska sayılırlar.

4.10.3 “Hedef”, yukarıda açıklanan baş ve gövde dâhil silüetin tamamıdır. “Hedef” (veya bazen T1, T2 vb.) için belirlenen atışlar puan almak için gövde veya baştaki puan alanının herhangi bir yerine isabet edebilir.

4.10.4 Tek bir IDPA karton hedefi, ayrı ayrı puanlanan iki veya daha fazla puan alanına bölünmemelidir. Örneğin bir siyah bant çizgisi, tek hedefi her iki alanı da ayrı puanlanabilen iki hedefe dönüştürmek için kullanılamaz.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

4.11 Tehdit Olmayan Hedefe Vuruş

4.11.1 Tehdit Olmayan Hedefe Vuruş (HNT), tehdit olmayan olarak belirlenmiş hedefin herhangi bir puan bölgesindeki vuruştur. Tepkisel tehdit olmayan hedef (çelik, tepkisel polimer vb.), HNT olarak puanlanmak için vuruşa doğru şekilde tepki vermelidir.

4.11.2 Tehdit Olmayan hedefe her vuruş atıcının puanına 5 saniye ekler.

4.12 Hedefler

Aşağıdaki liste, izin verilen hedeflerin kapsamlı listesidir:

4.12.1 Yerel ve Onaylı IDPA Müsabakalarında kullanılan tüm karton hedefler Resmî IDPA karton hedefleri olmalıdır. Resmî IDPA karton hedefleri her coğrafi bölgedeki lisanslı IDPA hedef üreticilerinden edinilebilir. Yakınınızdaki satıcıyı bulmak için www.IDPA.com web sitemize bakınız.

4.12.1.1 Karton hedefler sabit veya hareketli olabilir. Tehdit hedefleri işaretlendiği şekilde -0, -1, -3 olarak; ıska -5 olarak puanlanacaktır. Tehdit Olmayan hedefler, işaretli puan bölgelerine bakılmaksızın vuruş başına -5 puanlanır.

4.12.1.2 Karton hedeflerin puan alanı, standart etaplarda puanlanmayan alanın siyah değilse bile koyu, yüksek kontrastlı renkle boyanmasıyla veya örneğin -3 puan alanının kesilip çıkarılarak geride 3/8 inçlik puanlanmayan çevre kenarı bırakılmasıyla azaltılabilir.

4.12.1.3 Senaryo etapları için, orijinal hedef boyutunun yarısından fazlasını kesintisiz kaplamayan kesilmiş alan veya boyalı siyah sert siper bulunan sabit ya da hareketli karton hedefler. Bu hedefler senaryo açıklamasının bir parçası ve etaba uygun olmalıdır.

4.12.1.4 Kaybolan hedef: Dinlenme durumundayken atıcıya görünür 1 veya 0 kayıp puan alanı sunmayan her hedef.

4.12.1.5 Puanlama kolaylığı için dairesel sıfır kayıp puan alanı kesilip çıkarılmış Resmî IDPA karton hedefleri yalnızca sabit hedef olarak kullanılabilir. Hedefe, 3 yarda veya daha yakın mesafeden başlanarak, sabit dururken veya hedeften uzaklaşırken atış yapılabilir.

4.12.2 Popper'lar: En az 24 inç yüksekliğinde ve 8 inç genişliğinde sabit, tam boy ve minyatür Popper ve Pepper Popper tepkisel hedefler. Devrilirlerse sıfır kayıp (-0) puanlanır. Ayakta bırakılırlarsa beş kayıp (-5) puanlanır.

4.12.3 Çelik “Bacaklar”: En az 3 inç genişlik ve 15 inç yükseklikte hedef sunan, hedef bacaklarını temsil eden sabit çelik tepkisel düşey plakalara izin verilir. Devrilirlerse sıfır kayıp (-0), ayakta bırakılırlarsa beş kayıp (-5) puanlanırlar. Kalibrasyon bölgesi, hedef bacağının üst yarısıdır.

4.12.4 Sabit IDPA Tepkisel Hedefi: Tişört veya başka giysiyle kaplı IDPA karton hedefi, karton hedefteki sıfır kayıp bölgeleriyle hizalanmış sıfır kayıp büyüklüğünde çelik plakanın önünde tutulur. Hedefi devirmek için çelik plakalardan birine vurulmalıdır. Devrilirse sıfır kayıp (-0), ayakta bırakılırsa beş kayıp (-5) puanlanır. Giysiyi tutan karton puanlanmaz. Bu hedef türü çelik/kâğıt oranına sayılmaz. Hedefin dairesel sıfır kayıp çelik plakası kalibrasyon bölgesidir.

4.12.5 Kâğıt Arkasında Sabit Popper, başka hedefleri etkinleştirmek için kullanılabilir. Yukarıda açıklanan izinli Popper veya Pepper Popper, resmî IDPA karton hedefinin arkasına, kartondaki sıfır kayıp vuruş Popper'ı devirecek biçimde yerleştirilir. Popper, hedefin atılabileceği tüm atış konumlarından kartonun üstünde veya altında görünmelidir. Bu düzenekte kalibrasyon bölgesi karton hedefin dairesel sıfır kayıp alanıdır. Kartona atıldığında arkadaki Popper'ın etkinleşmesini sağlamak, atıcının çözmesi gereken atış probleminin bir parçasıdır. Karton hedef normal şekilde puanlanır.

4.12.6 Popper yalnızca etkinleştirici olarak kullanılır ve puanlanmaz; kâğıt/çelik oranı hesabına da katılmaz.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

4.12.7 Diğer hedeflere, ancak ve ancak etap senaryosuyla ilgili ve ona uygun bir şeyi temsil ediyorlarsa izin verilir.

4.12.8 Sabit, çapı 6 inç veya daha büyük, yuvarlak tepkisel çelik veya tepkisel polimer plakalar.

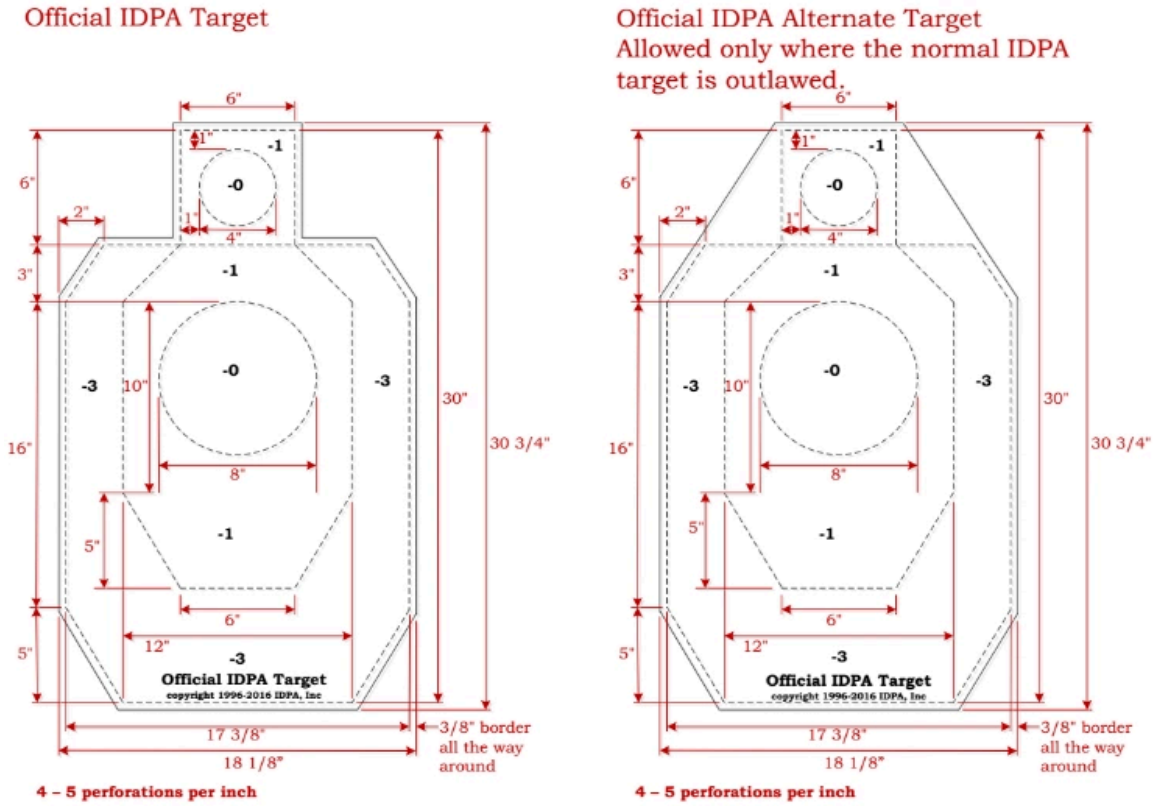
4.12.9 Sabit, kenarı 6 inç veya daha büyük, kare tepkisel çelik veya tepkisel polimer plakalar.

4.12.10 Yüzey alanı 28,3 inç kare veya daha fazla olan diğer sabit çelik tepkisel plakalar; atıcıya sunulan en küçük boyut en az 3 inç olmalıdır. Bu hedeflerin kalibrasyon bölgesini MD belirleyecektir.

4.12.11 Sabit kil plak hedefleri (örnekler: kapı kilidini veya göz bölgesini vb. taklit etmek). Kil plak hedefleri kalibrasyona tabi değildir.

4.12.12 Hareketli tepkisel çelik ve kil plak hedeflerine izin verilmez.

4.12.13 Yeni hedefler yıllık olarak değerlendirilecektir.



Sol: Resmî IDPA Hedefi. Sağ: Resmî IDPA Alternatif Hedefi — yalnızca normal IDPA hedefinin yasak olduğu yerlerde izin verilir. Çizimdeki tüm ölçüler inçtir ("). "3/8" border all the way around": tüm çevrede 3/8 inç kenar. "4–5 perforations per inch": inç başına 4–5 perforasyon. "Official IDPA Target — copyright 1996–2016 IDPA, Inc.": Resmî IDPA Hedefi — telif hakkı 1996–2016 IDPA, Inc.

4.13 Yasak Hedefler

Aşağıdaki liste yasak hedeflerin tamamını kapsamaz: Bowling Labutları, Çok Plakalı hareketli hedefler (örneğin Texas Star, Polish Plate Rack), Dueling Tree, Slider Triple Dropper, Golf Topları, Balonlar, Yumurtalar, Cowboy Popper'lar, IDPA Alıştırma Hedefi, Hayvan Biçimli Çelik Hedefler, Tombstone Popper, Coffin Popper ve ilk bakışta öz savunma bakımından gerçekçi olmayan diğer eğlence amaçlı hedefler ve diziler dâhil benzer hedefler vb.

4.14 Puanlanan Vuruşlar

4.14.1 Etapta puanlama için yalnızca yarışmacının yaptığı atışlar kullanılabilir.

4.14.2 Yarışmacının hedefe atması gereken her fişek puanlanmalıdır. Örneğin hedefe altı atış yapılması gerekiyorsa altı atış puanlanacaktır.

4.15 Sonuçların Yayımlanması

4.15.1 Yerel ve Onaylı Müsabakalardaki tüm sonuçlar, her atıcının IDPA üyelik numarasını içermelidir. Atıcı Sorumlulukları ve Davranış Kuralları uyarınca atıcı üçüncü müsabakasından sonra IDPA üyesi olmalıdır.

4.15.2 Hedeflere Dokunma

4.15.2.1 Atıcılar veya temsilcileri, az önce atılmış ve SO ekibi tarafından henüz puanlanmamış hiçbir hedefe dokunmayacak veya müdahale etmeyecektir. Atıcı veya temsilcisi puanlama öncesinde hedefe müdahale ederse o hedefin tüm atışları ıska olarak puanlanacaktır.

4.15.2.2 Hedef puanlanmadan bantlanırsa SO, belirlenebiliyorsa doğru puanı vermeye çalışacaktır. Aksi hâlde atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.15.2.3 SO veya Puan Yazıcısı, puanlama öncesinde veya sırasında hedefin ön ya da arka yüzünde mermi deliklerinin yakınına dokunmayacaktır.

4.15.2.4 Hedef, atıcı veya temsilcisi göremeden puanlanıp bantlanırsa puan geçerlidir.

4.15.2.5 Hedef atıcılar arasında bantlanmamışsa SO, belirlenebiliyorsa doğru puanı vermeye çalışacaktır. Aksi hâlde atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.15.2.6 Üzerinde puanlama anlaşmazlığı süren hedefler etaptan çıkarılıp Baş Güvenlik Görevlisi veya Müsabaka Direktörünün incelemesi için saklanacaktır.

4.16 Tepkisel Hedeflerin Kalibrasyonu

4.16.1 Tepkisel hedeflerin puanlanmak için fiziksel tepki vermesi gerekir. Onaylı Müsabakadaki tüm tepkisel hedefler, popper'lar, plakalar vb., herhangi bir branşta izin verilen en düşük güç faktörlü mühimmatla “iyi vuruş” aldıklarında doğru tepki verecek şekilde kalibre edilecektir. Müsabaka Direktörü veya temsilcisi, her gün yarışmanın ilk atışı yapılmadan önce ve müsabaka boyunca Direktörün takdirine göre tüm tepkisel hedefleri kalibre edecektir. Etap SO'ları gerekli görürse kendi etaplarında her zaman kalibrasyon isteyebilir.

4.16.2 Müsabaka Direktörü, birlikte hiçbir normal branşın güç faktörünü aşmayan 9 mm veya .38 Special silah ve mühimmat sağlayacaktır. Müsabaka boyunca kalibrasyon ve kalibrasyon itirazlarında aynı silah-mühimmat birleşimi değiştirilmeden kullanılacaktır.

4.16.3 Hedefler, müsabaka boyunca kayma, dönme veya hareketi en aza indirecek şekilde yerleştirilmelidir; böylece müsabaka sürerken doğru kalibrasyon kaybolmaz.

4.16.4 Kurulumda tepkisel hedefi kalibre etmek için etaptaki en olası atış konumundan hedefe bir fişek atıp kalibrasyon bölgesine vurulur. Hedef doğru tepki vermezse hedef düzeni değiştirilip tekrarlanır. Doğru kalibre edilmiş sayılması için hedef art arda üç kez doğru tepki vermelidir. Kalibrasyon bölgesi ıskalanırsa bu adım tekrarlanır.

4.16.5 CoF sırasında tepkisel hedef vurulduğunda doğru tepki vermezse yarışmacının üç seçeneği vardır.

4.16.5.1 Yarışmacı doğru tepki verene kadar hedefi atar, hedef vuruş olarak puanlanır ve etap puanı geçerlidir. Bu durumda kalibrasyon itirazına izin verilmez.

4.16.5.2 Hedef doğru tepki vermez ve atıcı kalibrasyona itiraz etmezse hedef ıska puanlanır ve etap puanı geçerlidir. Atıcı etap puanını veya tek tek hedef puanlarını öğrendikten sonra itiraza izin verilmez.

4.16.5.3 Hedef vuruşa doğru tepki vermez ve atıcı kalibrasyona itiraz etmek ister. İtiraz, atıcıyı yöneten SO'ya “Range Is Clear” komutunun hemen ardından ve

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

atıcı etap puanını veya tek tek hedef puanlarını öğrenmeden yapılmalıdır. Bu noktadan sonraki itirazlara izin verilmez. Atıcının etabı tamamlayıp tamamlamaması itiraz sürecini etkilemez.

4.16.5.3.1 Usulüne uygun itiraz yapıldığında kalibrasyon kontrol edilene kadar kimse tepkisel hedefe ve çevresine dokunmayacak veya müdahale etmeyecektir.

4.16.5.3.2 İtiraz sürecinin parçası olarak SO, atıcıdan etapta kullanılan silahta kalan mühimmatı derhâl alacak ve bunlar sınanmak üzere kronografa gönderilecektir.

4.16.6 Müsabaka personeli, MD, SO'lar veya başka yarışmacı hedefe dokunur ya da müdahale ederse atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.16.7 Atıcı veya temsilcisi hedefe dokunur ya da müdahale ederse hedef ıska puanlanacak ve CoF tamamlanmış sayılacaktır. Atıcı etabı tamamlamamışsa bu etaptaki puanını belirlemek için Tamamlanmayan Etap puanlaması kullanılacaktır.

4.16.8 Hedef kalibrasyondan önce müdahale olmaksızın (rüzgâr vb.) devrilirse atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.16.9 Kalibrasyon Kontrol Süreci

4.16.9.1 MD, atıcının hedefe angaje olduğu konumdan tepkisel hedefin kalibrasyon bölgesine bir kalibrasyon fişeği atacaktır.

4.16.9.2 Hedef kalibrasyon bölgesinden veya daha aşağıdan vurulur ve doğru tepki verirse kalibrasyon doğru sayılır; hedef ıska puanlanır. Atıcı etabı tamamlamamışsa etap puanını belirlemek için Tamamlanmayan Etap puanlaması kullanılacaktır.

4.16.9.3 Hedef kalibrasyon bölgesinin üstünden vurulursa Kalibrasyon Kontrol Süreci başarısızdır ve atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.16.9.4 Hedef puanlanabilir yüzeyinin herhangi bir yerinden vurulur ve doğru tepki vermezse kalibrasyon uygunsuz sayılacak; hedef yeniden kalibre edildikten sonra atıcıya tekrar atış verilecektir.

4.16.9.5 Hedef ıskalanırsa kalibrasyon bölgesine bir fişek daha atılır.

4.16.9.6 Bu sürecin sonucu ne olursa olsun atıcının mühimmatı, güç faktörünü karşılayıp karşılamadığını veya aşıp aşmadığını görmek için yine sınanacaktır. Normal kronograf süreçleri ve cezaları uygulanır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

5 CEZA KURALLARI

CoF sırasında dekorun uygun kullanılıp kullanılmadığına ilişkin takdire dayalı değerlendirmeye dayanarak hiçbir koşulda herhangi bir tür ceza verilemez. Ayrıca yazılı etap brifingi, yarışmacılara prosedür cezası verilmesi bakımından Bölüm 3'teki atış kurallarının yerine geçemez. Prosedür bir seriyi tamamlamak için yöntem önerebilse de talimatlar, atıcıların cezalandırılması konusunda kural kitabının Bölüm 3 ve Bölüm 5'ine uymakla sınırlıdır. Başlangıç sinyalinden sonra, etap performanslarında atış dışı eylemler nedeniyle yarışmacılara ceza verilemez.

5.1 Prosedür Hatası (PE)

5.1.1 Prosedür Hataları ihlal başına 3 saniye ekler ve şu durumlarda uygulanır:

5.1.1.1 Atıcı yazılı etap açıklamasında belirtilen atış eylemlerine uymazsa.

5.1.1.2 Atıcı oyunun bir kuralını ihlal ederse.

5.1.1.3 MD'nin belirlediği üzere Atıcı Davranış Kurallarında açıklanan bir davranış ihlali varsa.

5.1.2 Her ihlal türü için bir PE uygulanır. Atıcı, belirtilen yanlış eli kullanma ve yanlış sayıda atış yapma gibi birden fazla türde ihlal işlerse her ihlal türü için ayrı PE uygulanır. Siper ihlallerinde (veya çizgi ihlalinde) siper PE'lerinin sayısı, siper konumlarının sayısını aşamaz.

5.2 Ağır İhlal Cezası (FP)

5.2.1 Ağır İhlal Cezası (FP) on (10) saniye ekler ve ihlalin 3 saniyeden fazla yarışma avantajı sağladığı durumlarda uygulanır. Ağır İhlal Cezaları şu durumlarda uygulanır:

5.2.1.1 Atıcı, açıkça yarışmada puan avantajı elde etme niyetiyle yazılı etap açıklamasındaki atış eylemlerine uymaz ve/veya uygunsuz ekipman kullanırsa.

5.2.1.2 Atıcı, 3 saniyeden fazla avantaj sağlayacak şekilde kasten kural ihlal ederse.

5.2.1.3 MD'nin belirlediği üzere Atıcı Davranış Kurallarında açıklanan bir davranış ihlali varsa.

5.2.2 FP örnekleri (tamamını kapsamayan liste):

5.2.2.1 Yalnız güçlü el / yalnız zayıf el (SHO/WHO) serilerinin/etaplarının Serbest atılması.

5.2.2.2 Gerektiğinde yüzüstü yatılmaması.

5.2.2.3 Şarjörlere sınırlı branş kapasitesinin üzerinde fişek doldurulması.

5.2.2.4 Hedef veya etkinleştirici dışındaki herhangi bir şeye kasten angaje olunması (silahın ateşlenmesi).

5.2.3 Tüm FP'ler MD tarafından onaylanmalıdır.

5.3 Doğru Davranmama (FTDR)

5.3.1 Ağır sportmenlik dışı davranış için 20 saniyelik Doğru Davranmama cezası uygulanır.

5.3.1.1 Bu davranışların tamamını kapsamayan örnekler: SO'ya küfretmek veya gözdağı vermek, ekipman parçasını yere fırlatmak, herhangi bir nedenle öfke nöbeti geçirmek veya atıcı davranış kurallarını ihlal etmek.

5.3.2 FTDR, atıcının kuralları dolanmak veya ihlal etmek ve böylece yarışma avantajı elde etmek amacıyla yaptığı eylemlere yönelik cezadır.

5.3.2.1 CoF'un ağır ihlallerinde FTDR verilebilir; ancak atıcının eylemleriyle açıkça hiçbir yarışma avantajı kazanmadığı atıcı hatalarında verilemez.

5.3.2.2 İstemeden yapılan atıcı hatalarına FTDR uygulanmamalıdır.

5.3.2.3 Tüm FTDR'ler MD tarafından onaylanmalıdır.

5.3.3 FTDR, MD tarafından onaylanırsa yarışmacı Özel Kategori ve En İsabetli Atıcı ödüllerine uygunluğunu kaybeder.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

5.4 Diskalifiye (DQ)

5.4.1 Diskalifiye; atıcının IDPA müsabakasının hiçbir bölümüne devam edememesi, başka bir branşta yeniden katılamaması ve hiçbir yan müsabakada atış yapamaması demektir. Atıcının puanı DQ olarak bildirilecektir. Atıcı aşağıdaki nedenlerle diskalifiye edilmelidir:

5.4.1.1 Güvenlik Kuralları Bölümünde tanımlanan güvensiz silah kullanımı.

5.4.1.2 Sportmenlik dışı davranış.

5.4.1.3 MD'nin belirlediği Atıcı Davranış Kuralları ihlalleri.

5.4.1.4 Atıcıdan 10 yardadan daha yakında bulunan çelik hedefe atış yapılması.

5.4.2 Tüm DQ'lar MD tarafından teyit edilmelidir.

5.5 Cezaların Uygulanması

5.5.1 Güvenlik Cezaları CoF öncesinde, sırasında ve sonrasında uygulanacaktır.

5.5.2 CoF, SO'nun atıcıya “Range Is Hot” komutu vermesiyle başlar.

5.5.3 CoF, SO'nun “Range is Clear” komutu vermesiyle biter.

5.5.4 CoF cezaları, CoF'un sürdüğü süre boyunca uygulanacaktır.

5.5.5 CoF açıklaması atıcılara belirli sözcükleri söyleme talimatı verebilir; ancak bunu yapmama için ceza uygulanmaz.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

6 ETAP TASARIM KURALLARI

6.1 IDPA Etap Kategorileri

6.1.1 Senaryo Etapları

6.1.1.1 Senaryo Etapları, gerçekten olabilecek bir sivil öz savunma durumunu temsil eder. Bunu yansıtan yazılı senaryo açıklaması bulunmalı; uygun dekor ve hedeflerle Sınırsız Puanlama kullanılmalıdır.

6.1.2 Standart Etaplar

6.1.2.1 Standart Etaplar, IDPA atıcılığında kullanılan çeşitli temellerde atıcının performansını sınamak için tasarlanır. Sınırlı veya Sınırsız puanlama kullanılabilir; etap açıklamasında eşlik eden bir senaryo bulunması gerekmez. Yazılı etap brifinginde hedef angajmanı, atış veya silah kullanma becerisini sınayan bir atış alıştırması olarak belirlenebilir. Klasman veya Özel Amaçlı Müsabakalar dışında, onaylı müsabakalar müsabaka başına 2 standart etapla sınırlıdır.

6.2 Etap Açıklamaları

6.2.1 İyi yazılmış etap açıklaması, müsabakanın başarısına katkıda bulunur; personel ve yarışmacılar arasında karışıklık ve hayal kırıklığını önler. Birörnek iletişim sağlamak için her gruba okunur ve her müsabaka için zorunludur. Yazılı etap açıklaması asgari olarak şu unsurları içerir:

6.2.1.1 Savunma senaryosu veya standart (beceri sınaması).

6.2.1.2 Atıcıdan bekleneni açıkça tanımlayan başlangıç konumu.

6.2.1.3 Ateşli silahın durumunu (dolu, boş, azaltılmış fişekli) ve belirli yerini belirtir.

6.2.1.4 Prosedür.

6.2.1.5 Tüm olası siper noktalarını ve ihlal çizgilerini tanımlar.

6.2.1.6 180 kuralının kullanımını belirtir veya namlu güvenlik noktalarını gösterir.

6.2.1.7 Asgari fişek sayısını ve etabın sınırlı mı sınırsız mı olduğunu belirtir.

6.2.1.8 Gizleme giysisi gerekmiyorsa bunu belirtir.

6.2.1.9 CoF'un açıklayıcı çizimi.

6.2.2 Etap Açıklaması kural kitabının önüne geçemez ve aşağıdaki durumlar dışında atıcıların kurallara uygun eylemlerini yasaklayamaz:

6.2.2.1 Poligonun sınırlarıyla ilgili güvenlik kaygısını ele almak.

6.2.2.2 Gizleme giysisi giymeme seçeneği sağlamak.

6.2.2.3 Etap başlangıcında silahtaki fişek sayısını branş kapasitesine kadar belirlemek.

6.2.2.4 Silahın başlangıç durumunu ve konumunu, mühimmat besleme aygıtlarının başlangıç konumunu belirlemek.

6.2.2.5 Dekorda PCC'nin sığmayacağı bir şey kullanılıyorsa tüfeği güvenliğin izin verdiği şekilde dekorun üstüne veya yakınına koymak.

6.2.2.6 Atıcının başlangıç konumunu belirlemek.

6.2.2.6.1 PCC atış yönünün tersine dönük başlayamaz.

6.2.2.7 Alıştırmayı yapmak için gereken eylemlerin tek atış serisinde iki zorunlu atış eylemini aşmaması koşuluyla standart etapta atış alıştırması belirlemek. (Örneğin bir seride SHO, WHO ve Serbest.)

6.3 Atış Konumları ve Siper Konumları

6.3.1 Müsabaka direktörleri, tartışmalı cezaları azaltmak için siper konumunda siperi belirlemek üzere İhlal Çizgileri kullanmalıdır.

6.3.2 İhlal Çizgileri, müsabakanın tamamında her atıcı için tutarlı kalan işaretleme malzemesinden oluşabilir. Müsabaka direktörünün takdirine göre dokunsal veya dokunsal olmayan nitelikte olabilir. Zemin yüzeyinden yükseliyorsa her atıcı güvenlik için gereken özeni göstermelidir. Çizgiyi işaretlemek için kullanılan boya, kereste, metal vb. 4 inçten geniş olmamalıdır.

6.3.3 İhlal Çizgileri, Bölüm 1.2'deki IDPA Atış İlkelerini destekleyecek biçimde yerleştirilmelidir.

6.3.4 İhlal çizgileri, atıcının etabı atarken bir seçenek olarak o konumdan mevcut tüm hedeflere güvenle angaje olabileceği her siper noktasının genel sınırını belirlemelidir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

6.3.5 24 inç veya daha büyük pencerelerdeki Siper Konumları ihlal çizgileriyle işaretlenmelidir.

6.3.6 24 inçten küçük pencerelerdeki Siper Konumları pencerenin ortasında tek ihlal çizgisiyle işaretlenmelidir.

6.3.7 Müsabaka direktörleri, yarışmacıların puan için etapları atmasına izin vermeden önce hakemlik gecikmesi olasılıklarını ortadan kaldıracak biçimde dekor ve etap açıklamalarının etkili kullanımını sağlamak için her türlü çabayı gösterecektir.

6.4 Etap Sınırları

Her etapta etap sınırları tanımlanmalıdır. İp, bant, koni, bayrak vb. bu sınırları fiziksel olarak göstermelidir.

6.5 Çeşitli Etap Tasarım Kuralları

6.5.1 Herhangi bir IDPA etabında yalnızca resmî lisanslı IDPA karton hedefleri veya IDPA onaylı hedefler kullanılabilir.

6.5.2 Müsabakada gereken tüm atışların %75'i, 15 yarda veya daha yakından yapılmalıdır.

6.5.3 Senaryo etaplarında hedefler atıcıdan en fazla 20 yarda uzakta olabilir.

6.5.4 Standart etaplarda hedefler atıcıdan en fazla 30 yarda uzakta olabilir.

6.5.5 Tüm IDPA etaplarında ve atış serilerinde hafıza etapları yasaktır. Hafıza etabı, hedef angajman sırasını veya etap tasarımından atıcı için sezgisel olmayan diğer atış kısıtlamalarını hatırlamak gereken her etaptır.

6.5.6 Bir seride yalnızca bir kâğıt hedef, serideki diğer kâğıt hedeflerden farklı sayıda atış gerektirebilir. Örneğin ilk kâğıt hedefe 6, kalan kâğıt hedeflerin her birine 2 fişekle angaje olunacaktır.

6.5.7 Herhangi bir atış serisinde gereken atışların %25'inden fazlası çelik hedeflere olamaz.

6.5.8 Müsabakada gereken toplam atışların %10'undan fazlası çeliğe olamaz. Önünde puanlanan hedef bulunan etkinleştirici çelik, izin verilen çelik yüzdesine sayılmaz.

6.5.9 Puanlanabilir hedefin arkasındaki etkinleştiriciler, üst veya alt sıfır kayıp puan bölgelerinden birine isabet eden atışlarla etkinleşmelidir. Bu mümkün değilse etkinleştiriciyi çalıştırmayan -0 bölgesi sert siper olarak tanımlanmalıdır.

6.5.10 Kör etaplara ve yeri değiştirilebilir tehdit olmayan hedeflere izin verilmez.

6.5.11 Hiçbir atış serisi 18 fişekten fazlasını gerektiremez.

6.5.12 Atış noktaları arasında atıcının kendi gücüyle 10 yardadan fazla zorunlu hareketine izin verilmez. Atıcının kendi gücüyle toplam 20 yardadan fazla zorunlu hareketine izin verilmez.

6.5.13 Alçak siper veya yüzüstü konumu gerekiyorsa atış serisinin son atış konumu olmalıdır.

6.5.14 Etap tasarımcıları, kalıcı fiziksel engelli atıcılar için hedeflerin görünür kaldığı etaplar tasarlamaya çalışmalıdır.

6.5.15 Her atış serisinde her 2 tehdit hedefi için yalnızca 1 tehdit olmayan hedef kullanılabilir. Tehdit olmayan hedef sayısı tam sayı değilse yukarı yuvarlanabilir.

6.5.16 Hiçbir etap açıklaması, CoF sırasında süre işlerken bir mühimmat besleme/doldurma aygıtının doldurulmasını zorunlu kılamaz.

6.5.17 Boyalı sert siperin hareketli hedefin yolunu kapatmasına izin verilmez. Hareketli hedefin yolu için sert siper gerekiyorsa, merminin sert siperi geçip hareketli hedefe vurmasına izin vermeyen malzemeden yapılmalıdır.

6.5.18 Hiçbir “yalnızca güçlü el” atış serisi, atıcının 10 yardadan daha uzaktaki hedeflere angaje olmasını gerektiremez.

6.5.19 Bedene yakın atış gerektiren hedef angajmanları atıcıdan 1 yarda uzaklığı aşmamalıdır.

6.5.20 Hiçbir “yalnızca zayıf el” atış serisi, atıcının 7 yardadan daha uzaktaki hedeflere angaje olmasını gerektiremez.

6.5.21 Yalnızca Zayıf El serileri, atıcının silahı doldurmak veya bedene yakın angaje olmak için yalnızca zayıf/destek elini kullanmasını gerektirecek şekilde tasarlanmayacaktır.

6.5.22 Baş boyutunda veya daha küçük hedeflerde, senaryo etaplarında 10 yardadan, standart etaplarda 15 yardadan daha uzak mesafelerde atış zorunlu tutulamaz.

6.5.23 Atıcıdan 10 yarda veya daha yakındaki karton hedefler, en küçük boyutu en az 3 inç olan, en az 12 inç karelik sıfır kayıp bölgesi sunmalıdır.

6.5.24 Atış Parkurunda yeniden doldurma zorunlu tutulamaz. Tüm zorunlu yeniden doldurmalar, tamamlamalar vb. süre dışında yapılmalıdır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

6.5.25 Uzun Namlulu Silahlar ve Hazır Verilen Silahlar

6.5.25.1 Tabanca Kalibreli Karabinalar dışında diğer uzun namlulu silah türleri IDPA müsabakalarında ateşlenemez; ancak inert (ateşlemeyen) uzun namlulu silahlar dekor olarak kullanılabilir.

6.5.25.2 Müsabaka, müsabaka sponsorları veya organizatörler tarafından sağlanan hazır silahlar IDPA müsabakalarında kullanılabilir. Hazır verilen silahların IDPA ekipman kurallarına uygun olması gerekmez.

6.5.25.3 Hazır Verilen Silahlarda geleneksel gez ve arpacık nişangâhlarının kullanılması tercih edilir.

6.5.25.4 Atıcı hazır verilen silahı kullanırken silah arızası yaşarsa seriyi yeniden atmalıdır.

6.5.26 Bir veya daha fazla siper konumlu etaplar, atıcı siper dışındayken 6'dan fazla atış gerektiren açık hedefler sunmayacaktır. Ancak tek etapta bu tür angajmanlardan birden fazla bulunabilir.

6.5.27 Görüş Engelleri [Gizlenme]

6.5.27.1 Görüş engelleri, hedefin veya hedef grubunun görünmesini engellemek ya da örtmek için kullanılan varil, çadır, yapay ağaç, ince perde vb. yumuşak siper nesneleridir.

6.5.27.2 Görüş engelleri yumuşak siperdir; delinmez olamaz veya sert siper olarak tanımlanamaz. Hedeflere angaje olmak için siper noktası olarak belirlenemez; yani görüş engelinin çevresinden dilimleyerek angajman yapılamaz.

6.5.27.3 Müsabaka Direktörleri, “açıkta” angaje olunacak “Sürpriz” hedefleri gizlemek için görüş engelleri kullanabilir (örneğin CoF'ta bir “siper konumu” terk edildikten sonra).

6.5.27.4 Hedef olmayan (Bölüm 4.12'de tanımlandığı üzere) insan biçimleri; görüş engeli, yumuşak siper veya sert siper olarak kullanılamaz. Taktik kukla veya mankenler dekor olarak kullanılabilir; ancak Görüş Engeli, yumuşak veya sert siper olarak kullanılamaz.

6.5.27.5 Sabit tehdit hedefinin yolundaki tehdit olmayan hedefler, siper konumundan hareket eden atıcıya hiçbir siper veya gizlenme sağlamaz.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

7 KALICI FİZİKSEL ENGELLİ ATICI (PPDS) KURALLARI

7.1.1 IDPA açısından kalıcı fiziksel engelli atıcı, aşağıdakilere sahip kişi olarak tanımlanır:

7.1.1.1 Eksik uzuvlar veya kısmen eksik uzuv(lar).

7.1.1.2 Protez uzuv(lar).

7.1.1.3 İşlevsiz uzuv(lar).

7.1.1.4 Tekerlekli sandalye, yürüteç veya koltuk değneği kullanımı.

7.1.1.5 IDPA Genel Merkezi tarafından düzenlenen tıbbi muafiyet mektubu almak için süreci başlatmak üzere Bölge Koordinatörünüzle iletişime geçin.

7.1.2 PPDS'ye uyum sağlamak amacıyla aşağıdaki kurallar uygulanır.

7.1.2.1 CoF'un gerektirdiği eylemi (diz çökme, yüzüstü yatma vb.) yapmamayı seçen veya yapamayan PPDS, yapılmayan her eylem için 1 PE alacaktır. Yapabildikleri konumdan hedefleri göremiyorlarsa kayıp puan uygulanır; ancak angajman için PE uygulanmaz.

7.1.2.2 Yalnızca bir kol veya elini kullanabilen PPDS, müsabakada el feneri kullanımı gereken bir etap varsa tüm etaplarda, başlangıç sinyalinden önce silaha veya bedeninin başka yerine takılmış ışığı cezasız kullanmayı seçebilir.

7.1.2.3 Tek kollu/tek elli PPDS, zayıf veya güçlü elle atış gerektiren etapta cezalandırılmayacaktır.

7.1.2.4 PPDS, müsabaka başlamadan önce MD'nin güvenli gördüğü şekilde tek elle yeniden doldurma yapabilir.

7.1.2.5 Tekerlekli sandalyeye bağımlı PPDS, iten yardımcı dâhil seçtiği yöntemle CoF'ta sandalyesiyle ilerleyebilir. Ancak seçilen gereksinim(ler) müsabakanın her CoF'unda kullanılmalıdır.

7.1.2.6 Bedene veya tekerlekli sandalyeye takılı kılıf ve/veya mühimmat taşıyıcılarına izin verilir.

7.1.2.7 Atış konumları arasında silahlar yeniden kılıfa konabilir.

7.1.2.8 CoF boyunca tek elle silah kontrolüne izin verilir.

7.1.2.9 Tekerlekli sandalye veya koltuk değneği kullanan atıcılar gizleme giysisi kullanımından vazgeçebilir.

7.1.3 İşitme kaybı olan atıcılar alternatif, sesli olmayan başlangıç sinyali isteyebilir.

7.1.4 IDPA Genel Merkezi, fiziksel engelli atıcıların bireysel yeteneklerine uygun alternatif veya özel tasarlanmış ekipman kullanmasına izin veren bireysel muafiyetler düzenleyebilir.

7.1.5 PPDS statüsü Beyana Güven Sistemine dayanır. PPDS statüsünü yanlış beyan edenler diskalifiye edilecektir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8 EKİPMAN KURALLARI

8.1 Ateşli Silahlar — Genel

Müsabakalarda Savunma Tabancası branşlarında kullanılan tüm ekipman aşağıdaki basit yönergeleri karşılamalıdır:

Ekipman, “yalnızca yarışma” veya “yarış donanımı” olmak yerine öz savunma için pratik olmalıdır.

Gün boyu sürekli taşımaya uygun ve gizli olmalıdır. Kendinizi savunmak için toplum içinde tamamen gizli taşıyamıyorsanız Savunma Tabancası branşında yarışma için atamaz veya kullanamazsınız. Donanımı değerlendirmekte kullanılacak bir başka ölçüt, açık taşımaya izin verilmeyen bölgelerde başkalarının bulunduğu yerel kamusal alanda bir gözlemciye nasıl görüneceğini sormaktır.

Savunma Tabancası yarışması için izinli donanım, özellikle günlük savunma amaçlı taşıma için tasarlanmış ve tamamen gizlenmiş olmalıdır. Buna, güncel kural kitabında başka şekilde belirtilmeyen ateşli silah aksesuarları, sonradan takılan parçalar, kılıflar, mühimmat taşıyıcıları ve giysiler dâhildir.

Bölgesel Koordinatörler, gerektiğinde Bölge Koordinatörleri ve Müsabaka Direktörlerine yardımcı olmak için Genel Merkeze danışarak hangi ekipmanın IDPA ölçütlerini en iyi karşıladığını inceleyip kararlaştıracaktır. Bu; üretici web sitelerinin incelenmesi, sektör araştırmaları ve bir ürünün sporun ilkelerine uygun olup olmadığını belirlemek için kamusal yerlerin ziyaret edilmesinin birleşimiyle belirlenecektir. Adında yarışma sözcüğünün bulunması tek başına ekipmanı dışlamak için neden olmayacaktır. Bu yönergenin amacı, gizli taşıma pazarlarına yönelik olması koşuluyla yeni donanım türlerine kapsayıcı ve açık olmaktır.

8.1.1 Branş Özeti

8.1.1.1 IDPA, yarışmada birbirinden tamamen ayrı 8 branşa ayrılır. Aşağıdaki branşların hiçbiri başka bir branşla yarışmaz:

Stock Service Pistol (SSP) — Standart Hizmet Tabancası

Enhanced Service Pistol (ESP) — Geliştirilmiş Hizmet Tabancası

Custom Defensive Pistol (CDP) — Özel Savunma Tabancası

Compact Carry Pistol (CCP) — Kompakt Taşıma Tabancası

Revolver (REV)* — Toplu Tabanca

Backup Gun (BUG)* — Yedek Silah

Carry Optics (CO) — Taşıma Optiği

Pistol Caliber Carbine (PCC)* — Tabanca Kalibreli Karabina

*Özel branş: Tier 1–Tier 3 Onaylı müsabakalar için isteğe bağlı branş.

8.1.2 Şarjör Doldurma: Aşağıdaki durumlar dışında, müsabakanın tamamında başlangıç sinyalinde tüm şarjörler branş kapasitesine (veya daha küçükse kendi azami kapasitesine) kadar doldurulmalıdır:

8.1.2.1 Branş kapasitesinden az alan şarjör kullanılıyorsa PCC hariç, atıcı müsabaka boyunca tüm şarjörleri en düşük kapasiteli şarjörün kapasitesine kadar dolduracaktır.

8.1.2.2 Tüm yarı otomatik branşlarda, etap açıklaması aksini gerektirmedikçe atıcı ayrıca fişek yatağında bir ek fişekle başlayacaktır.

8.1.2.3 Etap açıklaması, standart etaplar ve senaryo etabının ilk başlangıcı için azaltılmış şarjör doluluğu gerektirebilir.

8.1.2.4 Revolver branşında, yukarıdaki doldurma istisnaları geçerli olmadıkça atıcı müsabaka boyunca revolveri ve tüm doldurma aygıtlarını aynı sayıda fişekle doldurmalıdır.

8.1.3 Şarjör Branş Kapasitesi Kuralları

8.1.3.1 SSP, 15 fişek*

8.1.3.2 ESP, CO, CCP 10 fişek

8.1.3.3 CDP, BUG-S 8 fişek

8.1.3.4 REV, 6 fişek

8.1.3.5 BUG-R 5 fişek

8.1.3.6 PCC 30 fişek*

*Müsabaka direktörlerinin eyalet veya yerel yasalara uymak için şarjör ve branş kapasitesini düşürmesi gerekebilir. Böyle durumlarda MD bu duyuruyu müsabakadan önce yayımlamak zorundadır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8.1.4 Doldurma Aygıtı Sayısı

8.1.4.1 "Doldurma aygıtı"; şarjör, hızlı doldurucu veya moon clip'tir.

8.1.4.2 Tüm doldurma aygıtlarında 8 veya daha fazla fişekle başlayan branşların, dolu silaha ek iki doldurma aygıtıyla başlamasına izin verilir.

8.1.4.3 Tüm doldurma aygıtlarında 6 veya 7 fişekle başlayan branşların, dolu silaha ek üç doldurma aygıtıyla başlamasına izin verilir.

8.1.4.4 Tüm doldurma aygıtlarında 5 veya daha az fişekle başlayan branşların, dolu silaha ek dört doldurma aygıtıyla başlamasına izin verilir.

8.1.4.5 Seri sırasında yukarıdaki sınırların ötesinde ek doldurma aygıtı kullanılamaz. Azaltılmış fişekle başlayan etaplar, dolu aygıt sayısını değiştirmez.

8.1.5 Kullanılamaz Ateşli Silah Kuralı

8.1.5.1 Tek bir müsabakada atıcı, silahı kullanılamaz hâle gelmedikçe tüm etaplarda aynı silahı kullanmalıdır.

8.1.5.2 Atıcı silahın kullanılamaz hâle geldiğini belirlerse Güvenlik Görevlisine haber verecek; o da Müsabaka Direktörüne bildirecektir.

8.1.5.3 Atıcı silahı kullanılamaz ilan ettikten sonra müsabakanın geri kalanında o silah kullanılamaz.

8.1.5.4 Aynı branşta kurallara uygun herhangi bir yedek silah kullanılabilir.

8.1.5.5 Atıcı sonraki başlangıç sinyalinde müsabakaya devam edebilir. Önceki seriler yeniden atılamaz.

8.1.5.6 Yedek silahın şarjörleri orijinal silahla aynı doldurma kapasitesine izin vermiyorsa atıcı, Tüm Branşlar İçin Değişiklikler Bölümündeki şarjör doldurma kurallarına uyarak doluluğu yedek silaha göre ayarlayabilir.

8.1.6 Tüm Branşlarda İzin Verilen Değişiklikler

8.1.6.1 Saklama kilitleri devre dışı bırakılabilir veya çıkarılabilir.

8.1.6.2 Şarjör emniyetleri devre dışı bırakılabilir veya çıkarılabilir.

8.1.6.3 Silaha veya nişangâha entegre lazerler, diğer tüm branş kurallarına uyuyorsa ve atış serisinde etkinleştirilmiyorsa (Carry Optics veya PCC'de yarışma dışında) izinlidir. Lazerin yansıtmasını önlemek için bant kullanılabilir.

8.1.6.4 Silahın tetik yakalayıcı hareketini engelleyen haricî emniyeti varsa kabza emniyeti devre dışı bırakılabilir.

8.1.7 Tüm Branşlarda IDPA Kurallarına Aykırı Özellikler ve Değişiklikler

8.1.7.1 Kural kitabında özellikle izin verilmedikçe aşağıdaki özellikler ve değişiklikler hiçbir branşta izinli değildir.

8.1.7.2 Ağırlık sağlamaktan başka kurallara uygun işlevsel amacı olmayan ek ağırlıklar.

8.1.7.3 Standart dışı yapıdaki nişangâhlar (ghost ring, Bo-Mar rib vb.).

8.1.7.4 Kabza emniyeti dışında; manuel emniyetler, ateşleme iğnesi, vurucu iğne ve horoz bloklama emniyetleri dâhil fakat bunlarla sınırlı olmayan emniyet aygıtlarının bağlantısının kesilmesi veya devre dışı bırakılması. 1911 seri 80 gövdeler, seri 70 sürgülerle veya tersi biçimde kullanılabilir. Revolver mekanizmaları, tambur açıkken horoz düşebilecek şekilde değiştirilemez.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8.2 Ateşli Silahlar — Branşlar

8.2.1 Stock Service Pistol — Ek A1'e bakınız.

8.2.2 Enhanced Service Pistol — Ek A2'ye bakınız.

8.2.3 Custom Defensive Pistol — Ek A3'e bakınız.

8.2.4 Compact Carry Pistol — Ek A4'e bakınız.

8.2.5 Revolver — Ek A5'e bakınız.

8.2.6 Backup Gun (BUG) — Ek A6'ya bakınız.

8.2.7 Carry Optics — Ek A7'ye bakınız.

8.2.8 Pistol Caliber Carbine (PCC) — Ek B'ye bakınız.

8.2.9 Özel Branşlar (SPD)

8.2.9.1 IDPA, atıcıların yaygın taşınan ateşli silahlarla silah kullanma becerilerini çalışmasını teşvik eder. Günlük taşınan birçok silah, 8 yarışma silahı branşından birine uymaz.

8.2.9.2 IDPA, kulüplerin puanlama için "Özel Branşlar" eklemesine izin verir. Bu branş, 9 mm'den küçük fişekler ile diğer yarışma branşlarına uymayan ateşli silahların müsabakalara katılmasına olanak tanır.

8.2.9.3 Kılıf, doldurma aygıtı taşıyıcıları ve bunların bedendeki yerleşimi için diğer tüm IDPA ekipman kuralları geçerlidir. Tier 1 müsabakalarının Direktörleri, .22 kenardan ateşlemeli silah kullanan atıcıların kılıf zorunluluğu yerine serilere low ready konumundan başlamasına izin verme seçeneğine de sahiptir.

8.2.9.4 Tüm IDPA üyelik kuralları geçerlidir.

8.2.9.5 Özel Branş klasmanları, atıcının normal IDPA branşlarındaki en yüksek klasmanına dayanır.

8.2.9.6 Kulüpler bu hükmü uygulamak zorunda değildir; müsabaka kalitesi yüksek kalsın diye uygulamada Müsabaka Direktörlerine takdir yetkisi tanınır.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8.3 Mühimmat

8.3.1 Metal delici, yangın çıkarıcı ve izli mühimmat yasaktır.

8.3.2 Kulüpler metal hedeflere zarar verebilecek fişekleri yasaklayabilir.

8.3.3 Tüm mühimmat tek mermi çekirdeği kullanmalıdır.

8.3.4 Mühimmat asgari güç faktörleri:

8.3.4.1 SSP, ESP, CO 125

8.3.4.2 CDP 165

8.3.4.3 Stock REV, CCP, BUG 105

8.3.4.4 Enhanced REV 155

8.3.4.5 PCC 135

8.3.4.6 Güç faktörünü, grain cinsinden mermi ağırlığını saniyede fit (fps) cinsinden mermi hızıyla çarpıp 1000'e bölerek hesaplayın ve ondalığın sağındaki rakamları dikkate almayın. Örneğin 794,7 fps'de 230,1 grain mermi: 230,1 × 794,7 / 1000 = 182,86047 veya 182 güç faktörü.

8.3.5 Resmî Kronograf Prosedürü

8.3.5.1 Kronograf işlemi yarışmacı hazır bulunurken yapılır. Mühimmat, kronograf etabına gelmeden önce alınır ve/veya poşetlenir. Kronograf görevlisi yarışmacının müsabakada kullandığı aynı silahı kullanacak; şu prosedür uygulanacaktır:

8.3.5.1.1 Üç fişekten ikisi gerekli güç faktörünü karşılıyorsa veya aşıyorsa mühimmat uygundur. Her atış öncesinde namlu (poligon kuralları izin veriyorsa) dikey kaldırılarak barutun kovanın arkasına gitmesi sağlanabilir; böylece yarışmacıya azami hıza ulaşmak için her fırsat tanınır.

8.3.5.1.2 Bir mermi çekirdeği çıkarılıp barut terazisinde tartılacaktır. İki fişek, kalibre ve güç faktörü için gereken asgari hızı aşarsa çekirdeğin çıkarılıp tartılmasından isteğe bağlı olarak vazgeçilir.

8.4 Kemerler

Kemerler 1-3/4 inçten geniş veya 5/16 inçten kalın olamaz; pantolon köprülerinin en az ikisi dışındakilerin tümünden geçmelidir. Bazı gizli taşıma kılıfları, giysi altında takılabilen entegre kemerlerle gelir; etapta gereken eylemler sırasında silahı kılıf kurallarının izin verdiği aynı yönelimde tutmaları koşuluyla bunlar IDPA'da kurallara uygundur.

8.5 Kılıflar

8.5.1 IDPA'ya uygun kılıflara aşağıdaki ölçütler uygulanır.

8.5.1.1 Gün boyu gizli taşımaya uygun veya görev tipi olmalı; başlangıç konumuna bakılmaksızın her etapta takılmalıdır.

8.5.1.2 Sağ elli atıcılarda kemer içinde (IWB) saat 12 ile 4 arasında veya kemer dışında saat 2 ile 4 arasında takılan güçlü taraf kalça kılıfı olmalıdır. Sol elli atıcılar saat 8–12 (IWB) ve 8–10 (OWB) konumlarını kullanır (aşağıdaki çizimlere bakınız).

8.5.1.3 Saat 2 ve 10 konumları, atıcının kalça kemiğinden daha ileride olmayacak şekilde belirlenir.

8.5.1.4 IDPA'ya uygun kemere sabitlenmelidir.

8.5.1.5 Tetik korkuluğunu tamamen örtmeli ve kılıftayken tetiğin etkinleşmesini önlemelidir.

8.5.1.6 Kemer dışı kılıflar silahı nötr (dikey) veya namlu arkaya eğimli taşımalı; kemerin üst hizasında bedenden kılıfın dışına ölçüldüğünde atıcının bedeninden 3 inçten (7,62 cm) fazla dışarı taşmamalıdır (aşağıda Şekil 3'e bakınız). Geriye veya dikeye göre eğim açısı 15 dereceden fazla olamaz.

8.5.1.7 Silahı, taşıyan kişinin normal günlük işleri silahı kaybetme riski olmadan tamamlamasına yetecek sıkılıkta tutmalıdır.

8.5.1.8 Normal kalınlıkta yaygın kılıf yapım malzemelerinden (deri, Kydex, plastik, naylon vb.) üretilmeli; silahı en az 3 yandan tamamen çevrelemeli ve çekildikten sonra kılıfı elle açmadan tek elle kılıfa koymaya izin verecek şekilde açık kalmalıdır. Çöken kılıflar kullanılamaz.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8.5.1.9 Atıcının kılıf konumu müsabakanın tamamında bedenin aynı tarafında kalmalıdır.

8.5.1.10 Tutma tertibatları kalıcı olarak çıkarılabilir veya devre dışı bırakılabilir; ancak müsabaka için geçici olarak devre dışı bırakılamaz.

8.5.1.11 Kılıflar IDPA kurallarına uyacak biçimde değiştirilebilir.

8.5.1.12 IDPA'ya uygun tüm kılıflar, silahın kabza tabanını açıkça kemerin üst kenarının üzerinde tutmalıdır. Gizlenme ve eğim açısı kuralları geçerlidir.

8.5.1.13 Silinmiştir.

8.5.1.14 Ön iç taşıma (appendix carry), sağ elli atıcılarda saat 12–2 (sol ellilerde 10–12) arasında kemer içinde taşıma olarak tanımlanır.

8.5.2 İzin Verilmeyen Kılıflar (Tamamını Kapsamayan Liste):

8.5.2.1 Çapraz çekiş taşıması.

8.5.2.2 Omuz kılıfları.

8.5.2.3 Belin arka orta kısmında taşıma.

8.5.2.4 Cepte taşıma.

Şekil 1 — OWB (kemer dışı) Kılıf Konumu Sınırları. Şekil 2 — IWB (kemer içi) Kılıf Konumu Sınırları.

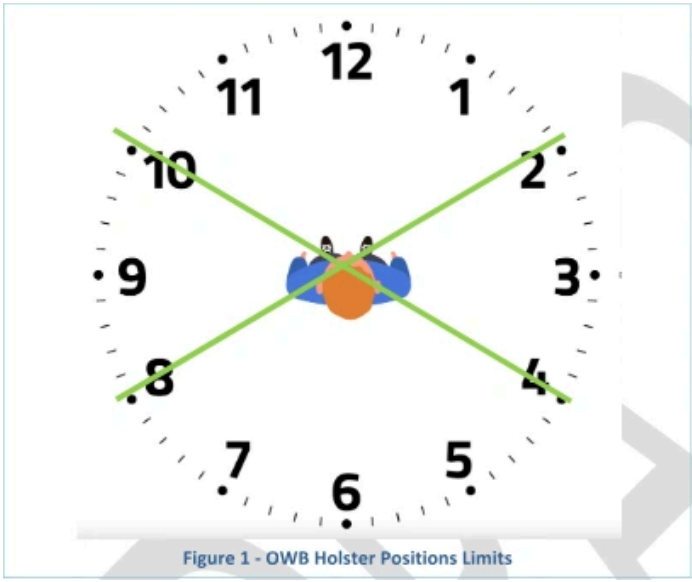


Figure 1 - OWB Holster Positions Limits

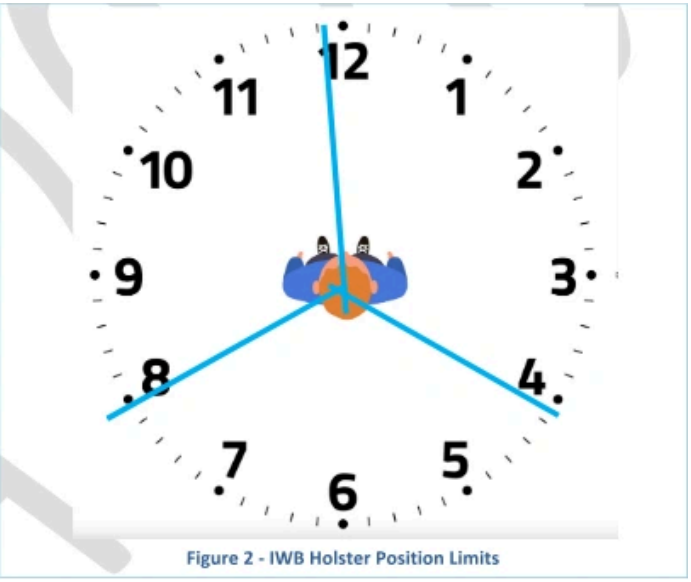


Figure 2 - IWB Holster Position Limits

Şekil 3. 8.5.1.6 uyarınca ölçümlerin gösterimi.



8.6 Mühimmat Taşıyıcıları

8.6.1 Genel Mühimmat Taşıyıcısı Kuralları

8.6.1.1 Atıcılar mühimmat taşıyıcısı yerine yedek doldurma aygıtlarını ceplerinde veya kemerlerinde taşıyabilir. Taşıma yöntemleri karıştırılabilir; ancak başlangıç sinyalinde görünmeyecek şekilde gizlenmiş olmalıdır.

8.6.1.2 Mühimmat taşıyıcıları IDPA kurallarına uyacak biçimde değiştirilebilir.

8.6.1.3 Kemerlerde veya gizleme giysilerinde takılı mıknatıslar geleneksel taşıyıcıların yerine geçemez.

8.6.1.4 Yedek mühimmat, onaylı taşıyıcıda veya cepte güvenceye alındığında muhafaza edilmiş sayılır. Başlangıç sinyalinden sonra şarjörler isteğe bağlı olarak kemer içine yerleştirilebilir. Yedek veya kısmen dolu aygıtlar atıcının elinde, koltuk altında, ağzında veya benzeri şekilde tutulduğunda muhafaza edilmiş sayılmaz.

8.6.2 Şarjör Taşıyıcıları

8.6.2.1 Gizli taşımaya ve gün boyu sürekli takmaya uygun olmalıdır.

8.6.2.2 IDPA'ya uygun kemer üzerinde takılmalıdır.

8.6.2.3 Şarjör taşıyıcıları, şarjör tamamen gizlenecek şekilde kemerde bir konumda takılmalıdır.

8.6.2.4 Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe tek müsabakanın her etabında şarjörler, şarjör kılıfları ve/veya ceplerdeki mühimmat besleme aygıtları için tam olarak aynı konum kullanılmalıdır.

8.6.3 Hızlı Doldurucu ve Moon Clip Taşıyıcısı Kuralları

8.6.3.1 Gizli taşımaya ve gün boyu sürekli takmaya uygun olmalıdır.

8.6.3.2 Hızlı doldurucu taşıyıcıları ya üstü açık yapıda olup hızlı doldurucuyu sıkılıkla tutmalı ya da çıtçıt veya cırt cırt kapamayla tutmalıdır. Moon clip taşıyıcıları ya üstü açık

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

yapıda olup moon clip'i sıkılıkla ve klipsin merkezinden geçen bir pimle tutmalı ya da çıtçıt veya cırt cırt kapamayla tutmalıdır.

8.6.3.3 Moon clip'ler taşıyıcıda 3 veya daha az fişek üzerinden tutulamaz.

8.6.3.4 Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe tek müsabakanın her etabında hızlı doldurucular, hızlı doldurucu kılıfları, moon clip'ler, moon clip kılıfları ve/veya ceplerdeki mühimmat besleme aygıtları için tam olarak aynı konum kullanılmalıdır.

8.7 Gizleme Giysileri

8.7.1 Gizleme giysileri; kılıfın, silahın, mühimmat taşıyıcılarının, doldurma aygıtlarının ve diğer ekipmanın tamamını her yönden görünmeyecek şekilde gizlemelidir.

8.7.2 Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe tüm etaplarda gizleme giysisi gerekir. Buna standart ve sınırlı etaplar dâhildir.

8.7.3 Giysinin kurallara uygunluğunu belirlemek için yarışmacı kollarını iki yana düz ve yere paralel uzatarak durur. SO, ayaktaki atıcıyı önden, yanlardan veya arkadan gözlemlerken yukarıda listelenen ekipmanın açıkta olduğunu göremiyorsa giysi uygundur. Buna içi görünen file malzemeler de dâhildir.

8.7.4 Gizleme giysileri, giysiyi veya cepleri sertleştirecek plastik kablo bağı, tel, metal, strafor, karton veya benzeri malzemeyle değiştirilemez. Standart çamaşır kolası kullanımı kabul edilir.

8.7.5 Gizleme giysilerine ağırlık takılamaz; ancak ceplere eşyalar konabilir.

8.7.6 Cep kapakları ceplerin içine sokulabilir.

8.7.7 Yeniden doldurma sonrası şarjör muhafazası için özel yapılmış cepler kullanılamaz.

8.7.8 PCC Donanımı: Atıcılar etapları atarken yanlarında taşımak üzere ek şarjörleri kılıflara koymayı seçebilir. Gizleme olmaksızın şarjör kılıfı kullanmayı seçerlerse kemerlerine 2'den fazla koyamazlar; bunlar kalça kemiğinin arkasında takılmalıdır. İsteğe bağlı olarak şarjörler kemerin altındaki ceplerde veya bel bandının içinde taşınabilir.

8.8 Görev Donanımı Muafiyeti

8.8.1 Bu muafiyet; sivil, gizli görev veya soruşturma tipi donanım için değil, üniformalı personelin taktığı devriye tipi donanım içindir.

8.8.2 Aktif veya Tam Zamanlı Polis ve askerî personelin görev donanımlarını aşağıdaki şekilde kullanmasına izin verilir:

8.8.2.1 Görev kılıfı, en az bir tutma özelliğine sahip güçlü taraf kemer veya uyluk kılıfı olmalıdır.

8.8.2.2 Kılıfın tüm tutma özellikleri kullanılmalıdır.

8.8.2.3 Atıcı hangi kemer ekipmanının bulunacağına karar verebilse de tüm kemer ekipmanı taşıyıcıları yerinde bulunmalıdır.

8.8.3 Görev donanımı muafiyetini kullanan polis ve askerî personel aşağıdakilerden muaftır:

8.8.3.1 Gizleme giysisi kullanımı.

8.8.3.2 Kılıf tasarım ve yerleşim şartları (yukarıda listelenenler dışında).

8.8.3.3 Mühimmat taşıyıcısı tasarım ve yerleşim şartları.

8.8.3.4 Kemer tasarım ve yerleşim şartları.

8.8.4 Görev donanımı muafiyeti yalnızca Tier 1 müsabakalarında kullanılabilir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

8.9 Çeşitli Ekipman

8.9.1 Dizlikler ve Dirseklikler

8.9.1.1 Sert kabuklu dizlik ve dirsekliklere izin verilmez.

8.9.1.2 Yumuşak kabuklu koruyucular, destekler ve bantlar, müsabakanın her etabında takılmaları koşuluyla gizlenmeden tüm müsabaka boyunca takılabilir. Gizleme giysisi altında kullanılan koruyucu, destek ve bantlar yarışmacının uygun gördüğü şekilde takılıp çıkarılabilir.

8.9.2 Çivili Tabanlar

8.9.2.1 Çiviler tamamen tırnağınızı içine bastırabileceğiniz kauçuk bileşiminden yapılmışsa çivili ayakkabılar giyilebilir. Sert plastik veya metal çivilere izin verilmez.

8.9.3 Eldiven kullanılabilir.

8.9.4 El Fenerleri

8.9.4.1 IDPA yarışmasında el feneri kullanılabilir. Başlangıç sinyalinden önce ışıklar atıcının başına, eline, bileğine veya koluna hiçbir şekilde takılamaz. Tek istisna, fenerin etap için sağlanmış olmasıdır.

8.9.4.2 Fener, en az 60 lümen uygun aydınlatmayla günlük taşıma (EDC) veya taktik görev kullanımına uygun olmalıdır.

8.9.4.3 Fiziksel Engelli atıcılar, Fiziksel Engelli Atıcılar Bölümüne bakınız.

9 KLASMAN KURALLARI MÜSABAKA YÖNETİM KURALLARINDA YER ALIR

9.1 Klasman Müsabakası

Tabanca klasman atışı ve tabanca kalibreli karabina klasman atışının etap açıklamaları, yerleşim çizimleri ve puan çizelgeleri www.idpa.com adresinde bulunabilir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

10 İTİRAZ SÜRECİ

Bu sürecin amacı, onaylı bir müsabakada yapıcı diyaloğu ve atıcıların kaygılarının çözümünü teşvik edecek yönergeler sağlamaktır. İtiraz, Müsabaka Direktörü, Güvenlik Görevlileri veya Etap Tasarımcılarının uyguladığı güncel IDPA kurallarına ilişkin karar veya yorumdan memnuniyetsizliği ifade eder.

Bu süreç yalnızca IDPA onaylı müsabakaları yönetecektir. Anlaşmazlıkların çözümünde en güncel kural kitabındaki IDPA Kuralları rehber olarak kullanılacaktır.

10.1 Genel Yönergeler:

Yarışmacılar CoF'u tamamlamadan önce etap tasarımı hakkında itiraz yapılabilir.

Etap itirazı 3 noktada yapılabilir:

1. Etabın kurallara uygunluğuna dayanarak etabı atmadan önce.

2. Etabı attıktan hemen sonra (standart süreler kullanılarak).

3. İtirazcı etapta hedef yerleşimi, brifing değişiklikleri gibi esaslı bir değişikliği fark ettikten hemen sonra (standart süreler kullanılarak).

O müsabakaya atanmış bir müsabaka görevlisinin tanık olduğu güvenlik kuralı nedeniyle Diskalifiyeye, kural yanlış uygulanmadıkça itiraz edilemez.

10.2 İtiraz Şartları

10.2.1 Atıcılar bir kural konusuna ilişkin sözlü itirazı, anlaşmazlığın çıktığı etaba atanmış Baş Güvenlik Görevlisine, Atıcı Davranış Kurallarının (3.11) tüm yönlerine uyarak, CoF'u atmayı denemeden önce veya hemen sonra yapmalıdır. Atıcı ve CSO hâlâ anlaşamıyorsa atıcı, CSO kararını aldıktan sonraki 15 dakika içinde, IDPA Atıcı Davranış Kurallarının tüm yönlerine uyarak konuyu/kararı sözlü olarak Müsabaka Direktörüne (MD) götürebilir.

10.2.2 Atıcı ve CSO hâlâ anlaşamıyorsa atıcı, CSO kararını aldıktan (veya atıcının puanı için dijital kaydedilen zamandan) sonraki 15 dakika içinde, Atıcı Davranış Kurallarının tüm yönlerine uyarak belirli kural konusunu sözlü olarak Müsabaka Direktörüne götürebilir.

10.2.3 Atıcı, niyetini MD'ye bildirmesinden sonraki 30 dakika içinde yazılı itirazını MD'ye sunar. Belgenin hazırlanması yalnızca atıcının sorumluluğundadır. Bu süre sınırından sonra gelen itirazlar değerlendirilmeyecektir. İtiraz şu bilgileri içermelidir:

10.2.3.1 Atıcının adı ve iletişim bilgileri (varsa cep telefonu numarası dâhil).

10.2.3.2 Konunun kısa açıklaması (100 sözcük veya daha az).

10.2.3.3 Varsa tanıkların adları ve kanıtların açıklaması.

10.2.3.4 İtirazın hem CSO'ya hem MD'ye bildirildiğinin teyidi.

10.2.3.5 Güncel kural kitabından, ihlal edilen veya incelenmekte olan belirli kural ve numarası (sayfa numarası dâhil).

10.2.3.6 İtirazdan istenen sonuç.

10.2.3.7 Yazılı itirazla birlikte nakit 100 ABD doları ücret sunulmalıdır.

10.2.4 Atıcı, itirazını MD'ye bildirdikten sonraki 30 dakika içinde IDPA müsabaka itiraz formunu kullanarak yazılı itirazını sunar. Belgenin hazırlanması temsilcinin değil yalnızca atıcının sorumluluğundadır. Bu süre sınırından sonra gelen itirazlar değerlendirilmeyecek ve itiraz ücreti atıcıya geri verilecektir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.

10.3 Yazılı İtirazın İncelenmesi

10.3.1 Resmî yazılı itiraz ve 100 dolar ücret alındığında Müsabaka Direktörü, dosyayı tahkim ekibine başkanlık edecek bölgenin Bölge Koordinatörüne (yoksa temsilcisine; Tier 5 müsabakasında Bölgesel AC Liderine) verecektir.

10.3.2 AC*, itiraz ekibi toplandığında itirazla ilgili olguları bildirmek ve süreci izlemesi için bir RACL'ye haber verecektir.

10.3.3 AC*, İtiraz Ekibini oluşturmak üzere sertifikalı Güvenlik Görevlisi olan 3 atıcıdan (kendisi dâhil) oluşan bir ekip seçecektir.

10.3.3.1 Her üyenin bir oyu olacaktır.

10.3.3.2 İtiraz Ekibi Üyelerinin sonuçla ilgili çıkar çatışması bulunmamalıdır.

10.3.3.3 İtiraz ekibi üyeleri, atıcının itirazını incelemek üzere ekip olarak toplanmadan önce hiçbir tarafın videosunu veya diğer kanıtlarını görmüş olmamalıdır.

10.3.4 İtiraz Ekibi, Atıcının hazırladığı belgeyi inceleyecek ve karar verilene kadar itiraz ücretini muhafaza edecektir.

10.3.4.1 Ekip; atıcıdan, SO'dan, CSO'dan, MD'den ve tanıklardan ek bilgi isteyebilir; itirazla ilgili herhangi bir etabı veya alanı inceleyebilir.

10.3.4.2 İtirazı yapan atıcı, itirazın ilk sunulmasından sonra konuyla ilgili tarafların hiçbiriyle veya İtiraz Ekibiyle iletişim başlatamaz.

10.3.4.3 Ekip, bir saate kadar süreyle, bireylerin süreci etkilemesi veya kaydetmesi gibi dış rahatsızlıklardan uzak bir poligon alanında görüşecektir. (Görüşmeleri rahatsız etmek Sportmenlik Dışı Davranış sayılabilir.) Karar(lar), MD'ye ve itiraz eden atıcıya sunulacaktır.

10.3.4.4 İtiraz Ekibinin kararını uygulamak MD'nin sorumluluğudur.

10.3.4.5 Ekip itirazı desteklemez veya haklı bulmazsa MD'nin kararı geçerlidir; AC itiraz formlarını ve ücreti IDPA Genel Merkezine iletecektir.

10.3.4.6 Ekip itirazı desteklerse MD kararı bozulur ve AC* itiraz ücretini atıcıya geri verir.

10.3.4.7 İtiraz Ekibinin tüm kararları kesindir ve bunlara itiraz edilemez.

10.3.4.8 Bir atıcının başkası adına yaptığı üçüncü taraf itirazları kabul edilmeyecektir.

10.3.4.9 AC*, müsabaka tamamlanma tarihinden itibaren 1 hafta içinde müsabakanın Faaliyet Sonrası raporuyla birlikte itirazın ve sonucun özetini RACL aracılığıyla IDPA Genel Merkezine sunacaktır.

10.3.5 *AC'ye yapılan tüm atıflar, uygun olduğunda IPOC ve temsilcileri içerir. Bazı durumlarda saat dilimleri anında bildirimi engelleyebilir; başka kısa mesaj veya e-posta bildirimi gerektirecektir.

© IDPA 1996–2026 · İngilizce kaynak metin esas alınır.