



AIRSOFT IDPA SZABÁLYZAT

SZABÁLYOK

A fegyverbiztonság 4 főszabálya:

- Töltetlen fegyver nincs.
- Sose irányozd a fegyvert olyanra, amire nem akarsz lőni.
- Mindig tudd, mi a cél, és mi van mögötte.
- Az elsütő billentyűre csak akkor kerüljön az ujj, ha a fegyver a célra mutat.

BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

1. Nem biztonságos fegyverkezelés azonnali kizárást von maga után a teljes versenyből.

Példák (nem teljes felsorolás):

- Bármely személy veszélyeztetése, beleértve önmagát is
- A csőtorkolat nem biztonságos irányba fordítása (180 fokos szabály nincs a sportban)
- Töltött fegyver kezelése a lövonalon kívül. Töltetlen fegyver kezelhető a biztonsági zónákban (SA). Kizárólag az alábbi 3 esetben vehető ki a fegyver a tokból:
 - a) A pályán egy bíró (safety officer, SO) felügyelete alatt
 - b) Bíró (SO) utasítására
 - c) Biztonsági zónákban (SA)
- Töltött fegyver elejtése. Ha a lövő elejt egy fegyvert, a bíró azonnal megállítja, és a bíró feladata, hogy biztonságosan felvegye és ürítse a fegyvert. A lövő a teljes versenyről (és a kiegészítő versenyszámokból is) kizárásra kerül.
- Veszélyes vagy ismételt "ujj az elsütő billentyűn" töltés, ürítés, újratöltés, fegyverrántás, fegyver eltétel, hibaelhárítás közben
- Véttlenlövés: a tokban, a lövonal mögött, a földre 50 cm-nél közelebb a lövonalnál, párkányon megakadó lövés.

2. Töltetlen fegyver elejtésének büntetése a bíró (SO vagy MD) döntésén múlik.

3. A fegyver csak a bíró (SO) utasítására tölthető meg.

4. Szemvédő használata kötelező mindenkinek a lőtéren.

5. A pálya befejezését követően a lövő köteles üríteni, bemutatni az üres fegyver, tokba helyezni, mielőtt elhagyná a lövonalat.

6. A fegyvereknek, biztonságosnak és szervizelhetőeknek kell lenniük.

A főbíró (MD) bármely fegyver használatát megtilthatja, ha azt nem biztonságosnak találja. Abban az esetben, ha egy fegyver nem tölthető, vagy üríthető meghibásodás következtében, a lövőnek értesítenie kell a bírót (SO), aki az általa legbiztonságosabbnak tartott módon jár el.

7. Az ujjnak a sátorvason kívül kell lennie:

- töltés,
- ürítés,
- fegyverrántás,
- elrakás,
- mozgás (kivéve a célok támadását),
- és hibaelhárítás közben.

Ennek megsértése 3 másodperces eljáráshibát von maga után.

Ismételt megsértés esetén kizárás jár, vagy, ahogy a főbíró (MD) dönt.

8. Fegyverek normál helyzete (ha nem épp a célok leküzdés történik):

tokba helyezve, töltetlenül, tár kivéve (beépített tár esetén a tár üres), fesztelenítve. Töltött fegyver a biztonsági zónában (SA) kizárólag bírói (SO, MD) felügyelettel lehetséges. Kivehető táruk és gyorsöltők újratölthetőek a lövonalon kívül, de a fegyver kizárólag a bíró (SO) utasítására tölthető meg.

9. Ha a pályaleírás máshogy nem rendelkezik, akkor a pisztolytokban, véletlen elsütés ellen biztosítva, a kezek üresek.

VERSENYSZABÁLYOK

1. A versenyzők nem sérthetik meg a pálya szellemét, nem megfelelő eszközök vagy technikák alkalmazásával.

2. Ha a versenyző sportszerűtlen magatartású, tiltott felszerelést használ, amivel nevetségessé teszi az airsoft IDPA-t a főbíró (MD) szerint, akkor ezt jelenteni kell az IDPA központnak, és ismételt esetben a versenyengedélyét visszavonják.

3. Csak 3-féle tárcsere van az airsoft IDPA-ban, és normálisan ezek végrehajtása, megkezdése és befejezése is fedezék mögött történik (lásd a 2. mellékletet):

- Taktikai tárcsere
- Megtartó tárcsere
- Technikai (vészhelyzeti) tárcsere

Minden tárcsere a lövő első mozdulatával kezdődik (tár kidobása, tartaléktár elővétele, stb.), és akkor fejeződik be, amikor a fegyver tűzkész (a tár teljesen a fegyverben, a zár előreengedve, a forgódob becsukva). Az újratöltés során fedezék mögött kell tartózkodni (ha van).

4. Egyéni pályabejárás nem engedélyezett.

5. Célképet venni tilos (lásd a szójegyzékben: airgunning, sight- pictures)

6. A lövők használjanak minden rendelkezésre álló fedezéket.

7. A versenyző fizikai pozíciója nem változhat a "figyelem" és a startjel között, kivéve, ha a pályaleírás előírja.

8. Tilos a startjel előtt löni.

9. A holtversenyek a főbíró (MD) által kívánt módon kerülnek eldöntésre, de ennek lőtudáson kell alapulnia, nem a szerencsén.

10. A lövő felelőssége, hogy az eredményéről egy másolatot megőriz, és ha a hibát talált az összesítésben, akkor egy órán belül észrevételt tehet az MD-nél.

11. A pályák nem lőhetőek újra fegyver vagy lövő hibája miatt:

kivéve a 90 lövéses minősítő versenyt (ha egy másik versenynek a része, akkor ez sem lőhető újra). Újralövés engedélyezett, ha pályaberendezés meghibásodik, vagy a bíró megzavarta a lövőt.

12. Bármely versenyen a lövőnek ugyanazt a fegyvert kell használnia minden pályán.

Ha a fegyver javíthatatlanná válik, akkor azonos típusú, működésű, kaliberű fegyverrel lehet folytatni (korábbi pályát nem lőhet újra). Pl. meghibásodott GBB helyett másik GBB-vel lehet folytatni, vagy GNB-vel, de CO-s fegyver nem választható.

13. Tilos 2 fegyvert viselni, kivéve, ha a pályaleírás előírja.

14. Szabványos papírcélokat kell használni.

15. A fegyverekkel a divízióknak megfelelő kondícióval és pontos lőszer mennyiséggel kell indulni (lásd 1. függelék).

16. A találat által érintett legjobb területet kell figyelembe venni (a merőleges szakadások nem számítanak).

A lövedékátmérő duplájánál nagyobb lyukak nem számítanak találatnak (ezeket szélsőséges szögben elért találatok okozzák)

17. Ha Limited Vickers pontozás esetén többet lő a lövő, akkor lövésenként a legjobb találatát figyelmen kívül kell hagyni, és összesen 1 eljárás hibát kap.

18. Parancsok: (lásd a szójegyzékben a magyarázatokat)

- Tölts és készülj fel
- Felkészültél?
- Figyelem
- Ujj
- Cső
- Állj
- Fedezék
- Üríts, és mutasd be
- Szánt engedd előre, vagy a forgódobot csukd be
- Süsd el
- Tokba
- Pálya tiszta

FELSZERELÉS SZABÁLYOK

1. A lövő felszerelésének meg kell felelnie a következő kitételeknek:

- Nem lehet csak versenyre gyártott.
- A lövő nem viselhet egyértelműen hadi jellegű felszereléseket, kivéve a puska számoknál olyan taktikai mellényt, amely nem lövedékálló rendszerű. (Lövedékálló mellénynek tekintjük azt a felszerelési darabot, amely gyártásából adódóan eleve lövedékálló, vagy különböző kiegészítők (betétek, panelek) segítségével lövedékállóra tehető.)
- A lövő nem viselhet semmilyen olyan ruhadarabot, felszerelési tárgyat, jelzést, amely valamely létező, vagy működött katonai, rendészeti, egyéb fegyveres szervre utal (egységfelvarrók, hadi jelzések) valamint tiltott az úgynevezett barett sapkák viselete is. Kivételt képeznek a hadi, rendvédelmi, rendészeti rendezvények.

2. Az engedélyezett felszerelésnek meg kell felelnie az alábbi feltételeknek:

- Praktikus önvédelemre
- Rejthető (csak maroklőfegyveres versenyen): minden felszerelésnek olyannak kell lennie, hogy kabát alatt, oldalirányban vízszintesen tartott kézzel észrevehetetlennek kell lennie előlről, hátulról, oldalról nézve egyaránt.

PÁLYAÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

1. Minden pályaismertetőnek (CoF) vagy egy lehetséges valódi életre jellemző történetet kell szimulálnia, vagy olyan képességeket kell teszteljen, amelyek használhatóak egy valódi önvédelmi szituációban.

Ha nem tudod őszintén azt mondani, hogy „ez megtörténhet” akkor az nem jó IDPA pálya.

2. A versenyen előírt lövések 75%-ának 8.5 m-em belül kell lennie.

Néha előfordulhat akár 20 m-es távolságon lévő cél is.

3. A lövő számára két lövés között max. 8 m mozgás írható elő, pályánként pedig max. 13.5 m.

Kivéve rendőrök, katonák, akiknek konkrét bevetési feladat sort is meg lehet adni, akár fegyvercserével is. Itt ügyelni kell, hogy a fegyverváltás biztonságos legyen.

4. Legfeljebb 1 nem fenyegető cél lehet 3 fenyegető célonként bármely részfeladatban.

5. Pályatervezéskor kerüljük, hogy az öreg és mozgássérült lövők jelentős hátrányba kerüljenek.

6. A versenyen legalább a lövések 5 %-át mozgás közben kell leadni. Mozgásból mozgó célra löni még valóságosabb.

7. Ha több részfeladat van egy pályán (közös céllal), akkor vagy kötött lövésszámmal (Limited Vickers) kell értékelni, vagy részfeladatonként értékelni és ragasztani.

8. A (fenyegető) célokat úgy helyezzük el, hogy ne lehessen 1 lövéssel többet is eltalálni.

9. Ha van takarás, azt kötelező használni lövés és töltés közben.

10. A célokat taktikai sorrendben kell meglőni, kivéve, ha más (pl. tactical sequence) van előírva.

Azok a célok, amiknek a lövőtől mért távolsága 1.8 m-nél kisebb különbségű, azonos mértékű fenyegetésnek számítanak.

11. Abban az esetben, ha eggyel több lövés van előírva, mint a lövő fegyverének a kapacitása, és a lövő nem tölt újra, akkor FTDR büntetést kap.

12. Egyértelműen ki kell jelölni a biztonságos lő irányokat.

13. Használjunk rejtett fegyveres pályákat is.

Kivétel: rendőrök és katonák, akik tényleges szolgálati felszerelésben vannak.

14. Tilos „csak erős kéz”-t megkövetelni 9 m-nél távolabbi célok esetén.

15. Tilos „csak gyenge kéz”-t megkövetelni 6.3 m-nél távolabbi célok esetén.

16. Tilos „csak gyenge kéz”-t megkövetelni tárcserénél.

17. Tilos fejtálatot megkövetelni több mint 9 méterről.

18. A részfeladatban legfeljebb a lövések 25%-a lehet fémcélon, és a versenyen legfeljebb a lövések 25%-a lehet fémcélon (ez sörétes versenyre nem vonatkozik).

19. Egyetlen lőfeladat sem írhat elő 18-nál több lövést.

20. Tilos láb-hibavonalakat alkalmazni a scenario (történetes) pályákon, kivéve, ha a biztonság növelhető segítségükkel.

21. Miután a verseny megkezdődött, a pályatervezés befejeződik.

A CoF csak akkor módosítható, ha mindenki újrälövi a pályát.

22. A pályák lehetőleg legyenek revolverbarátok (pl. 6 lövés után lehessen fedezékbe vonulni).

23. Amennyiben tárcsere van előírva, és a tárcserek eldobhatóak, a szervezőknek biztosítani kell, azt a megfelelő talajt, amelyen nem sérülnek az airsoft fegyverek tárcserei.

DÍJAK ÉS NYEREMÉNYEK

Ezek a szabályok csak minősítő versenyekre vonatkoznak.

Díjat ideális esetben az adott divízióban és class-ban lévő legjobb 1/3 versenyző kap.

Nincs összesített győztesnek járó díj.

A támogatók által felajánlott nyereményeket véletlenszerűen célszerű szétosztani.

BÜNTETÉSEK

Magatartás

1. Nem megfelelő végrehajtás (FTDR)

– 20 másodperc adódik az eredményhez

– Adható, ha az IDPA vagy a pálya szellemét sértő eszközöket vagy technikákat használ a lövő.

– Adható akkor is, ha a lövő sportszerűtlen magatartása (vagy tiltott felszerelés használata) veszélyezteti a főbíró szerint a sport szellemét. A központnak küldött jelentések alapján többszöri előfordulás esetén a versenyengedély visszavonható.

Példák (nem teljes lista):

a) Több lövés leadása, hogy kényelmesebb legyen a tárcsere

b) Eljáráshiba szándékos vállalása, jobb pontszám eléréséért

c) Tárcsere elmulasztása, ha 1 hibázással jobb eredmény érhető el, mint amennyi a tárcsere ideje.

2. Kizárás (DQ)

Adható, ha a lövő sportszerűtlen magatartása (vagy tiltott felszerelés használata) veszélyezteti a főbíró szerint a sport szellemét. A központnak küldött jelentések alapján többszöri előfordulás esetén a versenyengedély visszavonható. A kizárás a teljes versenyből történik (ideértve a kiegészítő versenyszámokat is), és tilos más divízióban újanevezni.

Végrehajtás

1. Eljáráshiba (PE):

– 3 másodperc adódik az eredményhez

– Adható, ha a versenyző nem a pályaleírásnak megfelelően hajtja végre a lőfeladatot, vagy megsérti a versenyszabályokat. Egy fajta hibáért csak egy PE adható pályánként, de több fajtaért több jár.

Példák:

a) A lövő lába a barikádon kívül van a 3-as minősítő pályán. Ekkor egy PE jár függetlenül a leadott lövések számától.

b) A lövő nem tartja meg a lőszerét, miközben taktikai/megtart tárcsere van előírva.

c) A lövő nem hajtja végre az előírt tárcserét.

d) A lövő állva lő, miközben mozgásból lövés van előírva (1 PE, lövésszámtól függetlenül)

e) A lövő ráduplicál a célra, miközben az van előírva, hogy minden célt támadjon meg egy lövéssel, majd ismét eggyel.

f) Mindkét kezét használja a lövő, miközben egykezes (gyenge, vagy erős) végrehajtás van előírva.

g) A taktikai sorrenden megsértve lő a lövő.

h) Idő előtt indul a lövő, pl. ha a startjel előtt megmozdul a keze.

- i) Extra lövések Limited Vickers értékelés esetén: 1 PE, és lövésenként a legjobb találat érvénytelen.
- j) A versenyző célképet vesz.
- k) Nem megfelelő fedezékhasználat esetén.
- l) A lövő nem reagál a "cső" vagy "ujj" parancsokra.
- m) A lövő nem megfelelően követi a pályaleírást.
- n) Bármely esetben, amikor végrehajtás közben töltött lőszertárolót (tár, gyorslövő) dob el a lövő (kivéve, ha azonnal felveszi).

2. Találatok a nem-fenyegető célon (HNT):

Egy 5 másodperces büntetést kap eltalált nem-fenyegető célonként a lövő. Ha egy cél több találatot kap, akkor is csak egy büntetés jár érte, de több célért többszörös büntetés.

3. Sikertelen semlegesítés (FTN):

A 5 másodperc büntetés előfordulásonként, ha nincsen legalább egy A vagy C találat.
B Nem alkalmazható véglegesen eltűnő célokra, sem Limited Vickers értékelésnél.
PP 4. Kizárás (DQ): Nem biztonságos fegyverkezelésért, Fegyver elejtéséért. Ismételt esetben a központ elveheti a versenygedélyt.

FÜGGELÉK

Függelék 1 – felszerelés

A fegyverek:

Az IDPA airsoft fegyverek 5 divízióra vannak osztva, amelyek teljesen függetlenek egymástól.

Egyik divízió sem versenyzik a másikkal:

- P1: standard pisztoly 1.
- P2: pisztoly engedélyezett változtatásokkal
- AEG1: standard AEG-ek
- AEG2: AEG engedélyezett változtatásokkal
- KKPU: Kategórián Kívüli Puskák

A versenyző által használt fegyver meghatározza, hogy melyik divízióban lő.

Elsődlegesen a működési mód a meghatározó, másodlagosan a használt kiegészítők Az alábbiakban részletesen megtalálhatóak a divízió leírások.

IDPA által tiltott módosítások az ÖSSZES pisztoly divízióra:

Az alábbi módosítások tiltottak minden pisztoly divízióban, kivéve, ha kifejezetten engedélyezettek:

- Kompensátorok (minden típus, a felül megfúrt fegyvercsövek engedélyezhetőek P2 kategóriában)
- Bármilyen biztosító kiiktatása
- Fegyverlámpák

Pisztoly 1. (P1)

- az engedélyezett fegyvereknek ebben a divízióban kötelező:
- Félautomata, a szárn hátramozdul, lövés után
- HFC134 hajtógázzal, vagy CO, (vagy ezzel egyenértékű hajtóanyaggal) működik
- Sorozatgyártásban készül a fegyver is, illetve a fegyver főalkatrészei is.

- 12 lőszer lehet a tárban, és egy lőszer a csőben. Ha fizikailag nem fér ennyi lőszer a tárba, akkor a tárba férő maximális kapacitással kell indulni (és egy a csőben), minden pályán azonos kapacitású tárral kell indulni.
- A fegyver külseje nem tér el a gyári külsőtől.

Engedélyezett módosítások (teljes lista):

- Az irányzék cserélhető másik nem optikai irányzékra (a tríciumos, fluoreszcens irányzékok is engedélyezettek)
- A markolat cserélhető a gyárhoz hasonlóra
- Csúszásgátló szalag használható
- Az elsütőerő változtatható, ha a fegyver biztonságos marad (és kívülről nem látható a változás)
- Növelhető a töltés és kivetés megbízhatósága
- Belső pontosság-növelés lehetséges (pl. a cső cseréje, szelepek cseréje, ha kívülről nem látszik.)
- A tár mögötti rés kitölthető műanyag kupakkal
- Finomítások engedélyezettek
- Az eredeti kinézettel megegyező, de más anyagú vagy színű főelemek cserélhetőek. (pl száncsere)

Tiltott módosítások (nem teljes lista):

- Látható módosítások a markolat és irányzékok kivételével
- Robar stílusú markolatcsökkentés
- Megnövelt tárkioldó
- Tokkönnyítések
- Érdesítés
- Tártölcsér
- Optikai irányzékok
- Lásd: 1 IDPA által tiltott módosítások az ÖSSZES pisztoly divízióra

Pisztoly 2. (P2)

Az engedélyezett fegyvereknek ebben a divízióban kötelező:

- Félautomata, a szán hátramozdul, lövés után
- HFC134 hajtógázzal, vagy CO, (vagy ezzel egyenértékű hajtóanyaggal) működik
- Sorozatgyártásban készül a fegyver is, illetve a fegyver főalkatrészei is.
- 12 lőszer lehet a tárban, és egy lőszer a csőben. Ha fizikailag nem fér ennyi lőszer a tárba, akkor a tárba férő maximális kapacitással kell indulni (és egy a csőben), minden pályán azonos kapacitású tárral kell indulni.

Engedélyezett módosítások (teljes lista):

A fegyveren bármilyen változtatás engedélyezett, azzal a kitételrel, hogy rejtve hordható.

Elektromos Airsoft Fegyver 1. (puska)(AEG1)

Az engedélyezett fegyvereknek ebben a divízióban kötelező:

- Félautomata, vagy automata, egyes lövés leadására alkalmas, külső vagy belső tűzváltó szerkezettel rendelkezik
- Sorozatgyártásban készült a fegyver, illetve a fegyver főalkatrészei
- 6 mm-es gömblövedéket lő ki.
- a lövedék csőtorkolati sebessége nem haladja meg a 430 FPS-t 0.2 grammos gömblövedékkel

Engedélyezett módosítások (teljes lista):

- Az irányzék cserélhető másik hagyományos irányzékra
- A markolat cserélhető a gyárhoz hasonlóra (neheztett, támasztékolt markolat tiltott)
- Csúszásgátló szalag használható
- Az elsütőerő változtatható, ha a fegyver biztonságos marad (és kívülről nem látható a változás)
- Növelhető a töltés megbízhatósága
- Belső pontosságnövelés lehetséges (pl. csőcsere, GB csere)
- A tár mögötti rés kitölthető műanyag kupakkal
- Finomítások engedélyezettek

Tiltott módosítások (nem teljes lista):

- Látható módosítások a markolat és irányzék kivételével
- Robar stílusú markolatcsökkentés
- Megnövelt tárkioldó
- Érdesítés
- Kompenzátorok, hangtompítók
- Optikai irányzékok
- fegyverlámpa
- Elülső vertikális markolat
- Eredeti belső csőhossznál hosszabb belső cső

Elektromos Airsoft Fegyver 2(puska)(AEG2)**Az engedélyezett fegyvereknek ebben a divízióban kötelező:**

- Félautomata, vagy automata, egyes lövés leadására alkalmas, külső vagy belső tűzváltó szerkezettel rendelkezik
- Sorozatgyártásban készült a fegyver is, illetve a fegyver főalkatrészei
- 6 mm-es gömblövedéket lő ki.
- a lövedék csőtorkolati sebessége nem haladja meg a 430 FPS-t

Engedélyezett módosítások (teljes lista):

A fegyvereken bármely módosítás megengedett

Kategórián Kívüli Puska (KKPU)

Ide tartoznak azok a sorozatgyártásban készült, vagy egyedileg, de sorozat gyártott alkatrészekből épített airsoft fegyverek, amelyek az előző kategóriákba nem férnek bele:

- 8mm – fegyverek
- GBB – s 6 milliméteres fegyverek
- 430 FPS-t meghaladó csőtorkolati energiával rendelkező lövedéket lövő fegyverek.
- Félautomata, vagy automata, egyes lövés leadására alkalmas, külső vagy belső tűzváltó szerkezettel rendelkezik

Engedélyezett módosítások (teljes lista):

A fegyvereken bármely változtatás megengedett.



INSTRUCTIO