

目次

◆ 始めに.....	2
◆ IDPA 基本理念.....	2
◆ セーフティールール.....	2
◆ マズルコントロール.....	3
• 180 度ルール.....	3
• マズルセフティポイント.....	4
◆ レンジコマンド.....	4
◆ 射撃中に必要に応じて注意されるコール.....	5
◆ カバー.....	6
◆ リロード.....	7
◆ ローデットチャンバー/ローデットシリンダーリロード.....	7
◆ スライドロック/エンプティーシリンダーリロード(旧・エマージェンシーリロード).....	7
◆ ヴィカーズカウント.....	8
◆ リミテッドヴィカーズカウント.....	9
◆ タクティカルプライオリティ.....	9
◆ タクティカルシーケンス.....	10
◆ エンゲージ.....	10
◆ ターゲット.....	11
◆ ノンスレットターゲット.....	12
◆ FTN(無力化の失敗、Failure To Neutralize).....	12
◆ ペナルティ(PE,Procedural Error).....	13
◆ スポーツマンシップに違反する行為(FTDR,Failure To Do Right).....	13
◆ DQ(失格、DisQualification).....	14
◆ DNF(Did Not Finish).....	15
◆ その他ルール.....	15
◆ リシュート.....	16
◆ ハンディキャップについて.....	17
◆ CoFデザイン(抜粋).....	17
◆ IDPAで使用される銃.....	18
◆ ディヴィジョン(銃による部門分け).....	19
◇ Stock Service Pistol (SSP).....	19
◇ Enhanced Service Pistol (ESP).....	20
◇ Custom Defensive Pistol (CDP).....	22
◇ Enhanced Service Revolver (ESR).....	23
◇ Stock Service Revolver (SSR).....	24
◆ ホルスター.....	24
◆ マガジンポウチ.....	26
◆ 装備に関するレギュレーション.....	29

競技に関するレギュレーション

◆始めに

- IDPA レギュレーションブックは IDPA の運営において起こりうるあらゆる記述の解決方法が記載してあるものではない。レギュレーションはあくまでも基本原則であって、現場で生じる事態やトラブルの判断材料、及び基本的な指針である。

◆IDPA 基本理念

- セルフディフェンスに必要となる銃や装備の、安全な使用方法と熟練された技術の取得を促進する。
- 全ての競技者が個々の技術や能力、道具に応じて自分の実力を試すことが出来るように競技分野のレベルを規定する。IDPA は極端なタイム競争や、順位・成績の誇示が目的ではない。
- 同じような銃の特徴が一同にまとめられ、同じような技術の人が共に競えるように、シューターの装備や技術力によってディヴィジョンを分割して規定する。
- 犯罪・暴力といった危険との遭遇を想定し、それらから身を守るための技術を養うための現実的な射撃を行なうようシューターに規定する。
- シューターやスポンサーに装備の規則の先例のない安定性をもって答えるシューティングを提供する。
- 競技者がシューティングの技術を発展させたり、他の同じ考えを持ったシューターと親交を深めることに集中出来るシューティングスポーツを提供する。

◆セーフティールール

- 銃にはいつも弾が入っていると思って取り扱うこと。
- 射撃を行なう前に周囲の安全を確認すること。
- 銃口がターゲットに向いている時以外はトリガーに指をかけない。
- 自分自身を含め、決して人に銃口を向けないこと。

- シューターは自身及び周囲の安全を守る義務があり、射撃中の加害事故、その他トラブルに対して全責任を負う義務が発生する
- アイプロテクション(ゴーグル)、イヤープロテクター(耳栓など)を準備し、射撃時には必ず着用する。
- 安全ではないと疑わしき銃はマッチディレクターの判断で使用を停止する事が出来る。
- 射撃する時以外は銃をアンロードし、ホルスターもしくはガンケースに収められている状態でなくしてはならない。装填された銃が扱われる場所はステージ上で射撃を行なっている時か、もしくはマッチディレクター/セフティオフィサーの立会いの下、定められた場所で銃を扱う時だけである。
- ホットベイでの IDPA 運営は各クラブの判断に任せる。ホットレンジに関しては各レンジのルールに従うものとする。

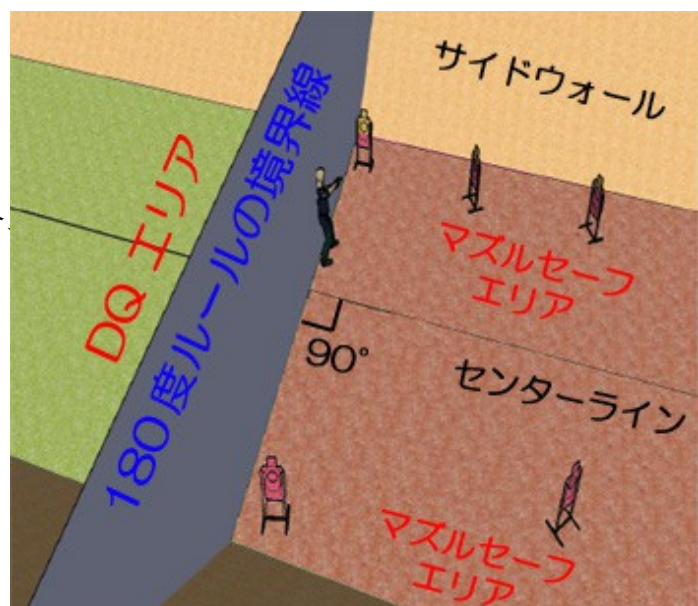
◆マズルコントロール

- 銃口(マズル)より前方は常に危険であると考え。シューターは必ずそれを念頭に置き、銃口は常に安全な方向へ向けてなければならない。
- IDPA では銃口の向きに関するルールとして「180度ルール」と「マズルセルフポイント」の2つのタイプのルールを設ける。各ステージにおいてどちらのタイプが適用されているかはCoFで明記される。また両方の一を採用している場合もある。

・180度ルール

シューターを中心とし、ダウンレンジ方向に伸びるセンターラインの左右90度、合計180度の範囲をマズルセーフエリア(銃口を向けても安全なエリア)とする。シューターがダウンレンジ側に前進した場合180度ルールの境界線はシューターと共に前進する。またシューターがアップレンジ側に後退した場合、180度ルールの境界線はシューターと共に後退する。

これ以外の方向に銃口に向けた場合、DQとなる。(DQの項目についても参照)
三角ポストのフラッグがステージ内に見当たらない場合は通常こちらのルールが採用される。

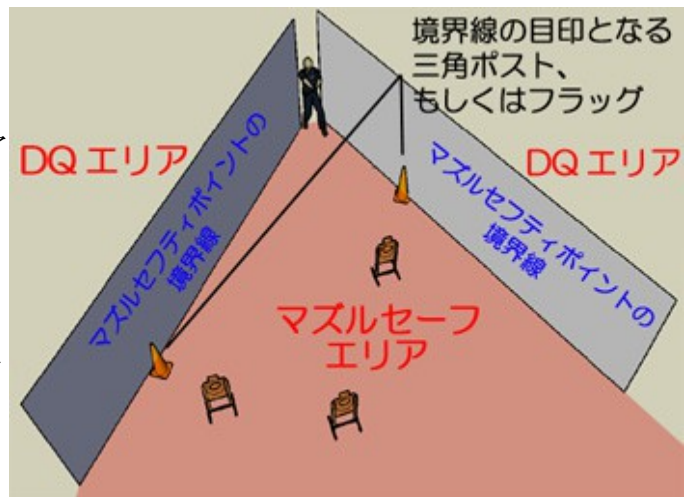


・マズルセフティポイント

ステージに三角ポスト、もしくはフラッグを設けてその目印より内側のみをマズルセーフエリア(銃口を向けても安全なエリア)とする。

基本的には 180 度ルールと併用になるため、三角ポストなどの目印より前進した場合もシューターを中心として左右 180 度より後ろに銃口を向けてはいけない。

上記以外の方向に銃口を向けた場合、DQとなる。(DQ の項目についても参照)



※補足・・・上下方向について、上方向はバックストップより上に向けて発砲を行なった場合、また下方向は 2 ヤード以内にターゲットが配置されていないにも関わらず、シューターから 2 ヤード以内の地面に発砲(グラウンドショット)を行なった場合は DQ となる。(DQ の項目についても参照)

◆レンジコマンド

- 射撃の前と後に指定の号令があります。また、射撃するシューターがセフティーオフィサーに呼ばれてからの手順を説明します。

1、Load and make ready(装填・準備をして下さい)

セフティーオフィサーが 15 秒間の準備時間を与えます。その間に装填/スタートを行い、準備が出来たらセフティーオフィサーに合図を送ってください。

もし準備が出来てなければセフティーオフィサーにその旨を伝えてください。更に 15 秒間の準備時間が与えられます。上記の合計 30 秒以内に準備が終えられなかった場合、ペナルティー(+3 秒)が与えられ、射撃順序を入れ替えられます。

2、Are you ready?(準備はよろしいですか?)

上記の掛け声の後、3 秒以内にシューターから緊急の返事がなければ準備完了とみなされます。

3、Stand by (開始に備えてください)

この後は CoF 等で特別な指示が無い限り、シューターは頭部以外は体を動かさないで下さい。

シグナル音と同時に射撃開始



射撃終了

1. If finished, Unload and show clear (終了しましたか？銃から弾を全て抜き、安全だと周囲に知らせてください)
2. If clear, slide forward (もしくは cylinder closed) (安全を確認しましたか？スライドを閉鎖して下さい)
3. Pull the trigger ※リボルバーの場合はコールされません(トリガーを引いて下さい)
4. Holster (ホルスターに収めて下さい)
5. Range is clear (レンジの安全を確認しました)

◆射撃中に必要に応じて注意されるコール

- Finger /ステージ内の移動など、ターゲットを撃つ時以外、指がトリガーガードの内側に入っていると注意される。そのステージにおいて1回目をコールされるとペナルティ(+3 秒)、2回目をコールされると DQ. (DQ の項目についても参照)
- Muzzle/銃口が安全な場合以外へ向いている時は注意される。(DQ の項目についても参照)
- Stop /シューター及び周囲にとって危険が発生しそうな場合、また何かしらのトラブルが発生した際、射撃を中止させられる。ストップのコールが掛かったら直ぐにトリガーから指を外し、その場に留まってセフティオフィサーからの指示を待つ。
- Cover /カバーを指定されている箇所において、カバーの状態が不十分でないと判断されそうな場合に注意される。(カバーの項目についても参照)

◆カバー

- ・シューターはターゲットと胎児(エンゲージ)する際、可能な限り障害物の後ろに隠れ、脅威から身を守らなくてはならない。この障害物に隠れる動作を「ビハインドカバー」と呼び、単に**カバー**とも呼ぶ。
 - ・リロードはリロードの種類に関わらず、原則としてカバーの背後でのみ行なえる。
(リロードについても参照)
 - ・ターゲットとのエンゲージ、もしくはリロードにおけるカバーは、胴体上部の50%以上、脚部は完全にカバーの後ろに隠れてなくてはならない。
 - ・ローカバーは方膝が地面に接触し、なおかつ脚部が100%、上半身の50%が隠れてなければならない。
 - ・カバーが不適切だった場合、セフティオフィサーはペナルティが発生しない警告をシューターに伝えることができる。
 - ・**カバーの警告の前にシューターがカバーの外から発砲した場合は、以下の手順となる。**
 - 1)シューターにペナルティ(+3秒)が計上される。
 - 2)ペナルティが入ったのち、セフティオフィサーは射撃が終了するまで、カバーが不適切だった事実をシューターに伝えてはならない。
- ※要約・・・**カバーが不適切だった場合、「Cover」のコールなしでカバーペナルティがシューターに計上される。
- ・シューターは弾が尽きた銃でカバーからカバーへの移動をしてはならない。
 - ・カバーから移動する場合、銃は下記の状態であってはならない。
オートマチックの場合:ガンに新しいマガジンがきちんと入っており、スライドが閉鎖されている事。
リボルバーの場合 :シリンダーが完全に閉じられている事。
 - ・カバーの判断を行なうターゲット側の基準点は**-0ゾーン**とし、「ターゲットの**0ゾーン**」、「カバーとなる障害物」、「シューター」をつなぐ軸線の関係からカバーの有無を判断する。

◆リロード

- 3種類あったリロードの方法を整理し、2つのタイプのリロードへと大別する。
各リロードの手順は以下の通りとする。

◆ローデットチャンバー/ローデットシリンダーリロード

その手順1(旧・タクティカルリロード)

- A.使用したマガジンを銃から抜き取る前に、スペアマガジンを抜き出す。
- B.銃から使用したマガジンを抜き取る。
- C.スペアマガジンを銃に入れる。
- D.使用したマガジンを収納する。

手順その2(旧・リロードウィズリテンション)

- A.銃から使用したマガジンを抜き取る。
- B.使用したマガジンを収納する。
- C.スペアマガジンを抜き出す。
- D.スペアマガジンを銃に入れる。

手順その3(リボルバーでのローデットシリンダーリロード)

- A.シリンダーに弾が最低1発残った状態で、シリンダーをスイングアウトするか、もしくは予備の弾丸を取り出す。
- B.シリンダーから空薬莢、及び弾丸(ライブアンモ)を取り出し、ポケットなどに収納する。
- C.シリンダーから予備の弾丸を装填する。
- D.シリンダーをフレームへと閉じる。

◆ スライドロック/エンプティシリンダーリロード(旧・エマージェンシーリロード)

オートマティックの場合、スライドロックが発生した場合のみ。

- A.空のマガジンを落とす。
- B.スペアマガジンを抜き出す。
- C.スペアマガジンを銃に入れる。
- D.スライドを引くか、スライドリリースボタンを押す。

リボルバーの場合。

- A. シリンダーをスイングアウトするか、もしくは予備の弾丸を取り出す。
- B. シリンダーから空薬莖を排出する。
- C. シリンダーに予備の弾丸を装填する。
- D. シリンダーをフレームへと閉じる。

・CoF でリロード方法が指定されている場合がある。

IDPA リーガルリロード・・・ローデットチャンバーリロード、スライドロックリロードの両方が使える。

○○リロードマンドントリー・・・○○で指定されたリロード方法でのみ、リロードが行なえる。

・許可されていないリロードを行なうとペナルティ(+3)となるか、もしくは FTDR となる。

・リロードはリロードの種類に関わらず、原則としてカバーの背後でのみ行なえる。

・スライドロック/EMPTYシリンダーリロードはスライドロックが生じた場合、もしくはシリンダーの弾が尽きた場合に限り、場所を選ばず利用できる。ただし、スライドロック/シリンダーが空になった場合は、カバーが近くに存在するのであればカバーへ駆け込む事を最優先させる。その場合、カバーに駆け込むまでどのようなターゲットにも射撃してはならない。

尚、カバーが近くに存在せず、なおかつターゲットに対して発砲を行なっている最中であれば、この限りではない。

・マガジン、もしくはスピードローダーを手に持っている間は、いかなる場合も射撃してはならない。

・リロードを行なう場合は、例えカバーの後ろであってもリロードを始めた位置から動いてはならない。

例) 10mの長い壁の右端でローデットチャンバーリロードを開始し、左端に移動しながらマガジンを取り出して銃に装填し、左端に到着した時にリロードが完了した。

上記の場合はペナルティ(+3 秒)となる。

◆ヴィカーズカウント

・特別の指定が無い限り、通常は一つのペーパーターゲットに2発の着弾が残るよう射撃しなければならない。また一つのターゲットに対して何発でも発砲して良い。これをヴィカーズカウントと呼ぶ。

- 2発以上着弾した場合は高得点へと着弾した弾痕から順に2つ分のポイントを集計する。
- ヘッドショットの指示があった場合、首のラインより上に弾痕が無ければ一発につき5 downとなる。また、ボディショットの指示があった場合、胴体の-0ゾーンに弾痕が無ければ一発につき5 downとなる。

◆リミテッドヴィカーズカウント

- ステージによっては一つのターゲットへの発射可能な着弾に制限がある。これをリミテッドヴィカーズカウントと呼ぶ。
- IDPAで射撃するステージはCoFにヴィカーズカウントで射撃するか、もしくはリミテッドヴィカーズカウントで射撃するか明記されている。
- リミテッドヴィカーズカウントを指定されたステージで、もしターゲットに対して必要以上の射撃を行なってしまった場合、そのステージに対してペナルティ(+3秒)が加えられ、高得点へと着弾した弾痕から順に超過した発射段数分ずつポイントが無効となる。

◆タクティカルプライオリティ

- 戦術的な優先権を得る為、標的を射撃する順序はターゲットの脅威優先度によって決定される。これをタクティカルプライオリティと呼ぶ。
 1. 全てのターゲットが目視できる場合、標的同士が2ヤード(1.8m)以上の距離があるならば、近い標的から順に射撃する。これをニアトフオア(Near to For)と呼ぶ。
 2. ターゲットへの視界がカバーによって遮られている場合、カバーから少しずつ体を乗り出し目視出来た順に射撃をする。これをスライシングパイ(slicing the pie)と呼ぶ。
 3. タクティカルプライオリティがほぼ同列のターゲットであっても、更に一步踏み込んで戦術的な優位を得るため、ターゲットへの初激を優先的に送り込む射撃方法が存在する。これをタクティカルシーケンスと呼ぶ。
- ウインドウやガンポートがある場合、シューターはウインドウやガンポートの前に立ちふさがってはいけない。それぞれのフチでスライシングパイを行なわなければならない。
- ターゲットに描かれている武器はタクティカルプライオリティの優先順位に影響を与えない。

◆タクティカルシーケンス

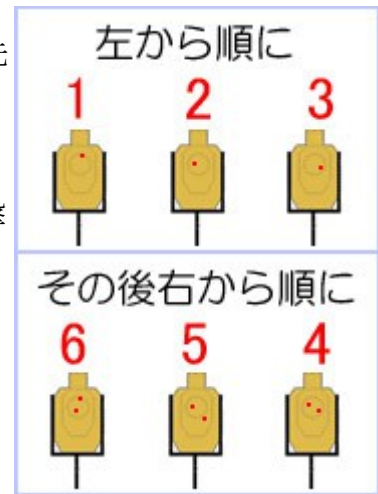
タクティカルプライオリティがほぼ同列のターゲットであっても、更に一步踏み込んで戦術的な優位を得る為、ターゲットへの初激を優先的に送り込む射撃方法が存在する。これをタクティカルシーケンスと呼ぶ。

タクティカルシーケンスの手順は、まず各ターゲットへ一発ずつ射撃を行ない、その後二発目の射撃を行なう。

例えば3枚のターゲットが平行に並んでいる場合、左から順に

1発 → 1発 → 2発

1発 ← 1発 ←



の順で射撃を行なうと脅威からの反撃の可能性を最小限に抑える事ができる。

- タクティカルシーケンスは通常、CoFにて指示が明記される。タクティカルシーケンスを要求された複数のターゲットは、他のタクティカルプライオリティより優先される。

- シューターとターゲットの距離が10ヤード(9 m)以上離れている場合はタクティカルシーケンスは適応されない。またターゲットとの間の距離が2ヤード(1.8m)を超えている場合、タクティカルシーケンスは適応されない。

◆エンゲージ

- ターゲットに対して射撃を行なう事をエンゲージと言い、ステージ上にあるターゲットはすべてタクティカルプライオリティに準じてCoFで指定された回数の射撃を行わなければならない。

- エンゲージが成立してる状況とは、タクティカルプライオリティの順列に従って

1. ペーパーターゲットに対してCoFで指定された数の弾を発射した。
2. スティールターゲット(フォールダウンタイプ、ヒットしたら倒れるもの)に対して最低1回発射した。

であり、エンゲージが成立しない=必要な回数の射撃が行われない、もしくはタクティカルプライオリティの順列に違反して射撃を行うとペナルティ(+3秒)となる。

- ターゲットに対して本来想定される回数の射撃を行えば、着弾の有無に関わらず次のターゲットを撃つことができる。

例) 5枚のスティールプレートが並んでいた場合、その各スティールプレートに対して1発ずつ、合計5発撃てば当たった、当たらないに関わらず次の場所へ移動することが出来る。

•以下のケースはエンゲージペナルティの対象とならない。

1. 消えるターゲットに対して必要な数の射撃を行えなかった場合。
2. ターゲットのタクティカルプライオリティが同列だった場合。ただし場合によってはペナルティを避けるために、ターゲットの射撃順序にてターゲットとのエンゲージを示さなければならない。(例:カッピングパイ)
3. 移動して消えるターゲットなど、ステージ構成上、タクティカルプライオリティの高いターゲットより優先して射撃しなければならないターゲットが存在する場合。

◆ターゲット

•ターゲットの着弾によるペナルティは下記の通り。

右図 0の表記	ノーペナルティ
右図 -1の表記	1 Down
右図 -3の表記	3 Down
外周枠部分 もしくはノンヒット	5 Down

•1 Downにつき集計タイムに+0.5秒ずつペナルティが加算される。

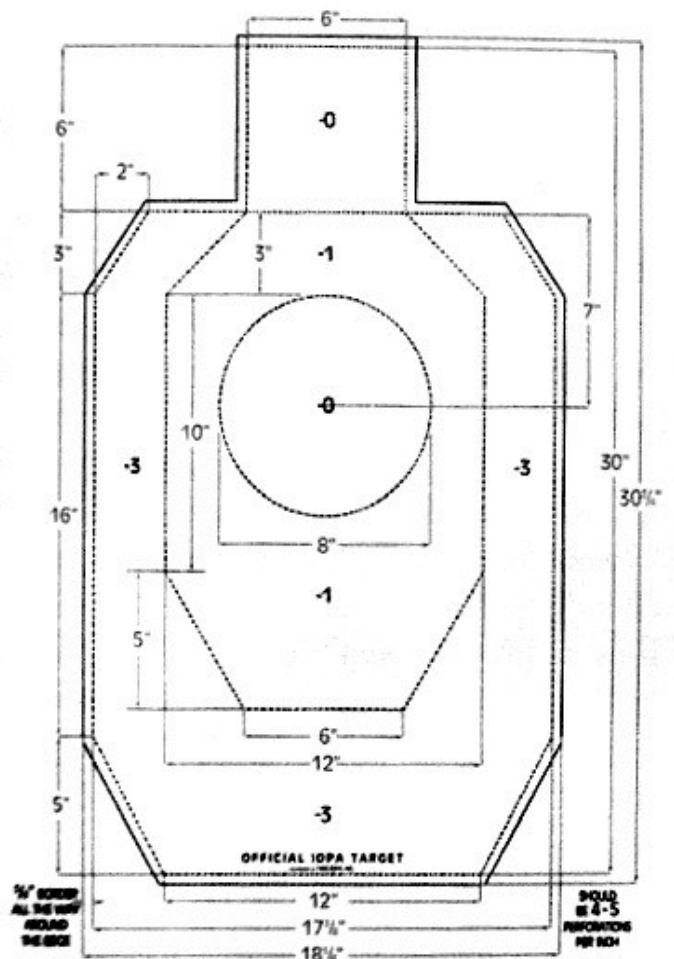
•ハンスレットターゲットに着弾した場合、一つのターゲットにつき+5秒のペナルティとなる。

•FTN(Failure to Neutralize)についても参照。

•スティールターゲットについて、倒れなかったスティールのターゲットは5 Downとなる。

•スティールターゲットはギミック作動のきっかけとして使われるため、シューター、マッチディレクター共に扱いには気を付けなければならない。

•ターゲットの一部が白で再現されている箇所、もしくは貫通弾を生じさせる障害物をソフトカバーと呼ぶ。ソフトカバーを経由した着弾は有効弾となる。



◆ノンスレットターゲット

- ・ステージ上には脅威ではないターゲットが配置されている。これをノンスレットターゲットと呼ぶ。
(合計タイムに+5秒の加算がされる)
 - ・ノンスレットターゲットに着弾した場合、一つのターゲットにつき5秒のペナルティとなる。
 - ・ノンスレットターゲット1枚につき何発着弾しても、ペナルティは1つのみとする。
- ※もし弾がノンスレットターゲットを貫通して本来狙うべきターゲットに着弾した場合、本来狙うべきターゲットへの着弾は有効である。

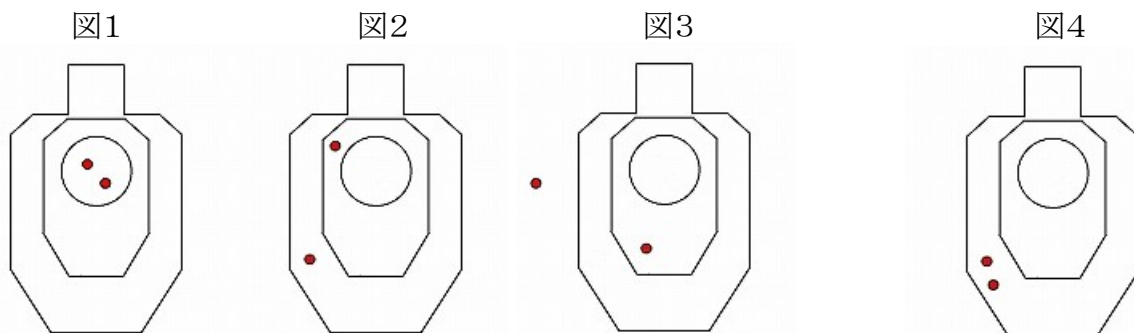
◆FTN(無力化の失敗、Failure To Neutralize)

- ・IDPA ではターゲットの特定のゾーンに着弾が無い場合、ペナルティが発生する。
これをFTN(無力化の失敗、Failure To Neutralize)と呼ぶ。
- (合計タイムに+5秒の加算がされる)

- ・一つのターゲットに対して、-0、もしくは-1のエリアに一発も着弾しなかった場合。

FTNが発生しない着弾(図1, 2, 3)

TNが発生する着弾(図4)



- ・リミテッドヴィカーズカウントのスコアリングにおいては、FTNは適応されない。また、時間経過での射撃不可能となるターゲット(ムーバーなど)にはFTNは適応されない。

◆ペナルティ(PE,Procedural Error)

- ・原則的にはそのステージにおける一つの違反につき、一度だけペナルティを科す。
- ・一つの動作に複数のペナルティは与えられない。

例) タクティカルプライオリティのミスでペナルティをとられた場合、これにカバーペナルティは計上されない。(合計タイムに+3秒の加算がされます)
- ・そのステージにおいて、トリガーガードの中に指が一度入ってしまった場合。2回目からはDQとなる。
- ・カバーが適切に行われていない。これは1箇所につき1回までのペナルティが加えられる。2回行って2回警告を受ければ、2回分のペナルティ(6秒)の加算となる。
- ・弾が装填されたマガジンを落とした後、これを回収せずに射撃を終えた場合。回収した場合はペナルティの対象とはならない。マルクファンクションの対処のため、ライブアモを地面に落とした場合はこの限りではない。
- ・タクティカルプライオリティの原則に従って射撃を行わない。
- ・エンゲージの要求を満たしてない。
- ・Loar and make ready の掛け声の後、合計30秒以内の射撃準備が整わない場合。
- ・要求されているコンシールの(銃を隠す)場所からドロウしない。
- ・要求されている移動しながらの射撃(ムーブオンシュート、Move on shoot)をしない。
- ・要求されている射撃規則に従わない。
- ・ウェポンライト、レーザーサイトを使用して射撃を行った場合、ターゲット1枚につき+3秒のペナルティとなる。

◆スポーツマンシップに違反する行為(FTDR,Failure To Do Right)

- (合計タイムに+20秒の加算がされます)
- ・不適切な装備や技術を用いてステージの趣旨の抜け道を見つけたり、意図的に妥協して試合に臨む場合。
 - ・タイム短縮などを狙い、シューターにとって有利なりロードを行う為に必要以上に撃った場合。

- ・スコアを伸ばすために故意的なペナルティを犯した場合。
- ・リロード指定がある際、ペナルティの大小を省みて意図的にリロードせず追加弾を撃った場合
※FTDRを2回繰り返すとDQとなります。(DQの項目についても参照)

◆DQ(失格、DisQualification)

- ・DQの行使にはマッチディレクターの承認が必要となる。
(以下のルール違反はその大会において失格になります)
- ・FTDRを2回繰り返した場合。
- ・アップレンジを向いて銃をドロウした場合。
- ・バックストップよりウエに向けて発砲を行った場合。
- ・マズルセーフエリア以外へマズルを向けた場合。
(マズルコントロールの項目についても参照)
- ・セフティオフィサーがシグナルを鳴らす前に発砲した場合。
- ・射撃時以外にトリガーガードの内側に指を入れる違反を2度繰り返した場合。
- ・セフティエリアにおいて決められた規則を遵守しなかったり、安全義務違反を行った場合。
- ・アンロードの手順の際、バックストップより高い位置にマズルを向けてトリガーを引いた場合。
- ・ロード、アンロード、リロード、マルファンクションのクリア、銃の持ち替えなどの最中に発砲した場合。
- ・シューターから2ヤード以内にターゲットが配置されていないにも関わらず、シューターから2ヤード以内の地面に発砲(グラウンドショット)を行なった場合。
- ・銃に弾丸を装填している、していないに関わらず、マズルが自分及び他人の体をスイープ(銃口が向く)下場合。
- ・リシュートを得る目的で意図的な行動を行なった場合。
(例:アイプロテクションやイヤープロテクションの意図的な脱落など、リシュートの項目も参照)
- ・シューティングラインに立つ前に銃をドロウした場合。ただし以下の場合は例外とする。
 - ・セフティオフィサーが口頭で指示した場合。
 - ・CoFの指示により、セフティオフィサーの指示に従って銃をドロウした場合。

- セフティエリアにおいて銃をドロウした場合。

- 射撃中、銃を地面に落としてしまった場合。

※射撃中に銃を落とした場合は直ちにストップのコールが掛かる。セフティオフィサーはこれを拾い、アンロードしてシューターに返す。これらのステージの中で銃を落とした場合に限り、ステージの外でアンロードされた銃を落とした場合に関しては IDPA の管轄ではない。

◆DNF(Did Not Finish)

- 弾切れなどの理由で射撃続行が不可能になった場合、以下の計算でステージのタイムを算出する。

1. 射撃続行が不可能になった時点の計測タイム。
2. 撃つことのできなかつた残りのターゲットのペナルティの合計

上記1と2を足した合計タイムがそのステージのタイムとなる。

- その大会において、どこかのステージにおいて DNF が発生した場合はリザルトにおいてトータルタイムを表示しない。

- 銃の破損、不発、停弾、シューターの怪我などでステージを撃ち終えることが出来なかった場合は、上記の計算方式か、もしくは「そのステージの最小発射弾数x3秒」のペナルティの合計のいずれかを選択できる。この場合、DNFの扱いにはならず、リザルトにおいてトータルタイムを表示できる。

- パワーファクターが足りない銃でステージを終えた場合、そのステージはDNFとなる。

◆その他ルール

- シューターはオープンエリアにある、銃撃を加えてないターゲットの前を横切ってはいけない。

- ターゲットへ着弾した弾痕がラインをまたがって穴を開けている場合、より高いゾーンへ着弾したものとして扱う。

- 弾頭の直径の2倍を越える弾痕(斜弾痕)は有効ではない。

- スコアリングのチェック、及びテープを貼り付ける際、そのターゲットを撃ったシューターと次に撃つシューターはターゲットに触れてはならない。もし上記2名のシューターがターゲットに触れてしまった場合、そのターゲットは着弾なしの扱いとなり、Failure To Neutralize (FTN)も加算される。

- 片手で射撃などを要求されるステージにおいても、マルファンクションを解消するために両手を使用した場合はペナルティの対象とならない。
- 通常、シューターにはスクワットなどに応じてグループ・ウォークスルーが開催される。グループ・ウォークスルーではニーリング、プローンを行ってターゲットを目視しても良いが、指差しによるターゲットの確認は行ってはいけない。尚、個人で行うウォークスルーは認められていない。
- オートマティックの場合、スライドの閉鎖不良はマルファンクションと同じ扱いとする。これはペナルティとはならない。

例)スライドロックリロードの後にスライドリリースを降ろし、カバーから飛び出したがスライドが完全に閉鎖していなかった。その為、カバーに駆け込みながらスライド後部を叩いて問題を解決した。

上記の場合はペナルティとならない。(リロード、及びカバーの項目についても参照)

- シューターが撮影した動画はジャッジにおける判断材料にはならない。

◆リシュート

- リシュートは
 1. ステージのギミックが正常に作動しない等、シュートするステージにトラブルがあった場合。
 2. セフティオフィサーがリシュートを指示した場合。

の2つの場合のみ認められる。原則的にシューター主導によるリシュートは認められない。

- 射撃中、シューターのアイプロテクションやイヤープロテクションが外れたら、セフティオフィサーは射撃をストップさせ、シューターにリシュートを与える。シューターが自分でそれに気付いた場合もセフティオフィサーはリシュートを与えることが出来る。ただしシューターが意図的にリシュートを狙ったと判断された場合、DQとなる。
- ステージのギミックやプロップの不調でシューターがリシュートを要求する場合は、スコアリングを開始する前に行う。
- SOがシューター、及び銃のトラブルと判断してストップさせたものの、実際にはトラブルが無かった場合はシューターにリシュートが与えられる。

◆ハンディキャップについて

- ・技術的、身体的、その他シューターの理由によってCoF通りの行動を安全に実行する事が難しい場合、MDの判断でペナルティと引き換えに、意図的なペナルティを許容してよい。また上記の理由などでどうしても安全に撃ち終える事が困難であるなら、MDの判断でDNFを与え、ステージのシュートを回避しても良い。
- ・身体的理由によって射撃できないターゲットが存在する場合、ターゲット1枚につき1ペナルティと引き換えに射撃を回避しても良い。この場合、FTNは付かない。(FTNの項目についても参照)
- ・障害が理由で両手が使えない場合に限り、マウントタイプのライトの使用を許可する。またスロングハンド、ウィークハンドでの射撃を要求されることも無い。

◆CoFデザイン(抜粋)

- ・IDPA はシナリオステージとスタンダードステージの2種類のステージで構成される。
- ・リミテッドヴィッカーズカウント、ローデットチャンバーリロードのいずれかを含むステージはスタンダードステージとなる。
- ・シナリオステージではフォルトラインを推奨しない。
- ・スティー爾ターゲットは射撃地点から10ヤード以上離す。
- ・ウィークハンドからのドロウ、リロードをシューターに要求してはいけない。
- ・ nonsレッドターゲットはシューターの射撃位置から見て、片方の手の平が見えている位置へ配置しなくてはならない。
- ・ターゲットの-0ゾーンを切り抜く形のターゲットは静止ターゲットのみ使用してよい。距離は2.7m以内とする。
- ・ターゲットのダウンゾーンを小さくする場合は、黒以外の色で塗り分ける。
- ・打撃、投擲などの射撃以外のアクションに対してのスコアリングは行わない。
- ・ブラインドステージは許可されないが、 nonsレッドターゲットの位置はシューターの入れ替えと共に移動させて良い。
- ・1ストリングの最小発射弾数が18発を上回ってはいけない。

道具に関するレギュレーション

◆IDPAで使用される銃

- ハイブリッドもしくはポートバレル、及びコンペンセーターを持つ銃は使用できない。
- オートマティックの銃はバレル長 4.3 インチを超えてる場合、バレルブッシングの無いヘビーバレル(コーンバレル等)を使用してはいけない。
- オートマティックの銃はマガジンを挿入した状態で、IDPAガンテストボックス(22.22 cm×15.24 cm×4.12 cm)に収まるサイズでなくてはならない。
- ダットサイト、スコープ、及びスタンダードではないサイト(ボーマーリブ等)を搭載した銃は使用できない。
- レールオン、もしくはボルトオンで装着するライト、及びレーザーサイトを取り付けた銃は使用出来ない。ただしグリップに収まるサイズのレーザーサイト(CTC等)などは、ステージで使用しなければ装着は可能。
- 競技において有利になるような重量変更は認められない。
- 大型マグバンパーなど、グリップ下部より大きく飛び出すマガジンであっても、銃にマガジンを入れた状態でガンチェックボックスの中に納まるものであれば使用しても良い。
- IDPAで使用する銃は各デヴィジョンに相応しい機能と装弾数を備えてなければならない。また、各デヴィジョンの規定された最大装弾数以上に入るマガジンを備えていても、それ以上弾を装填してはいけない。
- SSP, ESP, CDPのデヴィジョンで、もし使用する銃のマガジンが各デヴィジョンの最大装弾数を備えてないなら、スタートする時はそのマガジンの最大装弾数+チャンバーの1発でスタートする。
- 一つの大会において、一度マガジンへの装弾数を決定したら、その大会のほかの全てのステージにおいて同じ装弾数のマガジンで参加しなければならない。但しCoFで予め装弾数が指定されている場合はCoFに従って装弾数を変更する。

例) SSPで参加し、最初のステージで装弾数を9+1に調整して撃ち始めた場合、残りのステージは全て9+1で撃たなくてはいけない。但しステージ5においてCoFが装弾数を6発のみと指定してきたので、装弾数を5+1に変更した。
- 元から付いているセフティを意図的に使えなくした銃は使用できない。ただしストレージロック(チャイルドセフティ等)やマガジンセフティの排除は全デヴィジョンで可能とする。
- 一つの大会で使用する銃は全てのステージにおいて同じ銃を使用し続けなければならない。

ただしガンのトラブルによる銃の変更は可能である。

例) SSPでGlock34を使用中、銃が壊れたためGlock17に変更した。これはデヴィジョンとガンのタイプが同一なので可能である。

- CoFで指定されない限り、ステージ内に2丁の銃を持ち込んだり、使用してはならない。
- ステージに持ち込めるマガジンの数に制限がある。

8発以上の装弾数を持つマガジン	6発、もしくは7発の装弾数を持つマガジン、もしくはスピードローダー	5発以下の装弾数を持つマガジン、もしくはスピードローダー
3本まで	4つまで	5つまで
例:銃に装填するマガジン1本、マグポウチにさすマガジン2本	例1:銃に装填するマガジン1本、マグポウチにさすマガジン2本、ポケットに予備を1つ 例2:銃に装填するスピードローダー、スピードローダーポウチに挿すローダー3つ (リボルバーではスピードローダーポウチを3つ装着して良い)	例1:銃に装填するマガジン1本、マグポウチに挿すマガジン2本、ポケットに予備を2つ 例2:銃に装填するスピードローダー、スピードローダーポウチに挿すローダー3つ、ポケットに予備を1つ

◆デヴィジョン(銃による部門分け)

◇Stock Service Pistol (SSP)

- 口径:9×19以上
- セミオートマチックの銃
- ダブルアクション、ダブルアクションオンリー、ストライカー式の激発機能を持つ銃
- 年間2000丁以上製造されている銃、または過去に20000丁の生産量があった銃

- 重さ:空のマガジンを含め 43 oz 以下(約1219 g)
- 装弾数:10発+1
- パワーファクター:125
- DA/SAを選択できる銃(コンベンショナルダブルアクション)はハンマーをダウンしてスタートする。
- デコック機能を持つ銃はデコックしてスタートする。
- マニュアルセフティの使用はシューターの判断に任せる
- SSPに参加できる銃はESPにも参加できる。この場合、フルレングスのダストカバーを備えていても良い。

<p>SSPに参加可能な銃の形状、及び可能なカスタム</p>	<p>サイトの変更、グリップパネルの変更、滑り止めのシールの貼り付け、安全を保てる程度でのトリガージョブ、フィーディングやエジェクションに関わるチューン、工場出荷時と同じ形状のバレルの交換、実用的なカスタムフィニッシュ、SSPデヴィジョンで使用可能な他の銃からのスライドリリース/マガジンキャッチ/セイフティレバー/トリガー/ハンマーの移植、ステンレス製品より重くならないリコイルスプリングガイドロッドの変更、グリップソックスの装着、スライドカバープレートの変更、エングレービング、純正バックストラップの交換、28g以内の重量変更に収まるカスタムマガジン及びマグバンパーの使用</p>
<p>SSPに参加不可能な銃の形状、及び不可能なカスタム</p>	<p>スライド加工が必要となるサイトの変更、オリジナルより56g以上重いグリップの変更、グリップの削り込み加工、マグウェルの追加、マガジンウェルの面取り加工、素材の違うリコイルスプリングガイドロッドへの付け替え、デザインやシステムが変わってしまうようなリコイルスプリングガイドシステムの装着、口径の変更、コンペンセイターやサプレッサー装着対応バレルへの交換、シアトルスラグ(スパイクの取り付け)、スライドの軽量化、トリガージュアの追加、チェッカリングやステッピング加工、アフターマーケット製のスライド、グリップタン(ビーバーテイル)などの装着、スライドストップのオミット</p>

- SSPデヴィジョンに該当する銃:M92F,Couger8000,Glock17,SIG226,S&W M&P, Steyr M40A1, Springfield XD,H&K P7, H&K USP(デコックでのスタート)

◇Enhanced Service Pistol (ESP)

- 口径:9×19以上
- セミオートマチックの銃
- ダブルアクション、ダブルアクションオンリー、ストライカー式の激発機能を持つ銃
- 年間2000丁以上製造されている銃、または過去に20000丁の生産量があった銃
- 重さ:空のマガジンを含め 43 oz 以下(約1219 g)
- 装弾数:10発+1
- パワーファクター:125
- コックアンドロック機能を持つ銃はコックアンドロックの状態、デコック機能を持つ銃はデコックしてスタートする。両方の機能を備えた銃はどちらか片方を選択してスタートする。
- DA/SA を選択できる銃(コンベンショナルダブルアクション)はハンマーをダウンしてスタートするか、コックアンドロックが可能ならコックアンドロックでスタートする。
- ダブルアクション、ダブルアクションオンリー、ストライカー式の激発機能を持つ銃のマニュアルセフティの使用はシューターの判断に任せる。

<p>ESPに参加可能な銃の形状、及び可能なカスタム</p>	<p>サイトの変更、重量を増加させないグリップの変更、工場出荷時と同じ形状のバレル交換、ブライリータイプのブッシング、フィーデングやエジェクションに関わるチューン、口径の変更、滑り止めシールの貼り付け、グロックのグリップ後部に差し込むプラグ、ハイパワーカット、トライトップ、エンゲレービング、フロントストラップ/バックストラップ/トリガーガードへのチェッカリング、スクエアトリガーガード、グリップの削り込み加工、カスタムトリガークループの装着、チェッカリングやセレーション加工、アンビセフティ化、ワイドサムセフティの装着、グリップタンやビーバーテイルグリップセフティの装着、サムシールドの装着、コンペンセイターやサブレッサー装着対応バレルへの交換、アンビマグキャッチの取り付け、フレームから突出が 0.2 inch (5.1mm 以内)の大型マグキャッチ、バレルが 4.2 インチサイズ以下のコーンバレルの使用、ステンレス製品より重くならないリコイルスプリングガイドロッドの変更、トリガージョブ(外付けのトリガーストップを含む)、マグウェルの追加、エクステンデッドスライドリリース、フロントセレーションの追加、42.5g 以内の重量変更に収まるカスタムマガジン及びマグバンパーの使用</p>
<p>ESPに参加不可能な銃の形状、及び不可能なカスタム</p>	<p>スライドストップピン穴の中心部から 8.3cm 以上の長さを持つ金属性ダストカバーを持つフレーム、0.2inch を超えてフレームから飛び出したマガジンキャッチ、トリガースキューの追加、スライドストップのオミット、スライドの軽量化に繋がるようなチェッカリングやセレーション加工及びハイパワーカットやトライトップ加工など</p>

- ESPデヴィジョンに該当する銃:Hi-Power,CZ75,M1911(9mm~),
H&K USP(コックアンドロックでのスタート)

◇Custom Defensive Pistol (CDP)

- 口径:45ACP
- セミオートマチックの銃
- コックアンドロック、ダブルアクション、ダブルアクションオンリー、ストライカー式の激発機能を持つ銃
- 重さ:空のマガジンを含め43 oz 以下(約1219g)
- 装弾数:8発+1(マガジンはハイキャパシティマガジンを使っても良い)
- パワーファクター:165
- コックアンドロックの機能を持つ銃はコックアンドロックの状態、デコック機能を持つ銃はデコックしてスタートする。両方の機能を備えた銃はどちらか片方を選択してスタートする。
- DA/SA を選択できる銃(コンベンショナルダブルアクション)はハンマーをダウンしてスタートするか、コックアンドロックが可能ならコックアンドロックでスタートする。
- ダブルアクション、ダブルアクションオンリー、ストライカー式の激発機能を持つ銃のマニュアルセフティの使用はシューターの判断に任せる。

<p>CDPに参加可能な銃の形状、及び可能なカスタム</p>	<p>サイトの変更、重量を増加させないグリップの変更、工場出荷時と同じ形状のバレル交換、ブライリータイプのブッシング、フィーデングやエジェクションに関わるチューン、口径の変更、滑り止めシールの貼り付け、グロックのグリップ後部に差し込むプラグ、ハイパワーカット、トライトップ、エンゲレービング、フロントストラップ/バックストラップ/トリガーガードへのチェックリング、スクエアトリガーガード、グリップの削り込み加工、カスタムトリガーグループの装着、チェックリングやセレーション加工、アンビセフティ化、ワイドサムセフティの装着、グリップタンやビーバーテイルグリップセフティの装着、サムシールドの装着、コンペンセイターやサプレッサー装着対応バレルへの交換、アンビマグキャッチの取り付け、フレームから突出が 0.2 inch (5.1mm 以内) の大型マグキャッチ、バレルが 4.2 インチサイズ以下のコーンバレルの使用、ステンレス製品より重くならないリコイルスプリングガイドロッドの変更、トリガージョブ(外付けのトリガーストップを含む)、マグウェルの追加、エクステンデッドスライドリリース、フロントセレーションの追加、42.5g 以内の重量変更収まるカスタムマガジン及びマグバンパーの</p>
--------------------------------	---

	使用
CDPに参加不可能な銃の形状、及び不可能なカスタム	スライドストップピン穴の中心部から 8.3cm 以上の長さを持つ金属性ダストカバーを持つフレーム、0.2inch を超えてフレームから飛び出したマガジンキャッチ、トリガーシューの追加、スライドストップのオミット、スライドの軽量化に繋がるようなチェッカリングやセレーション加工及びハイパワーカットやタイトップ加工など

◇Enhanced Service Revolver (ESR)

- 口径:357口径以上
(参考:38スペシャル、357マグナム、9mm、38スーパー、40S&W、10mm、44スペシャル、44マグナム)
- バレルが4.2インチまでのもの
- 重さ:50 oz 以下(約1417g)
- 装弾数:6発(7発、8発シリンダーのリボルバーは使用可能だが、装填するのは6発のみ)
- スピードローダー、フルムーンクリップの使用が可能
- パワーファクター:165

ESRに参加可能な銃の形状、及び可能なカスタム	サイトの変更、重量を増加させないグリップの変更、工場集荷時のバレルの短縮、社外製バレルへの付け替え、ムーンクリップ加工、滑り止めシールの貼り付け、チャンバー入り口の面取り加工、カスタムフィニッシュ、安全を保てる程度でのトリガージョブ(スムーストリガーフェイス、ハンマースパーのカット、トリガーのトラベルトップ、ボールディテントロックの追加、D Aオンリーへの変更)、フレームからの高さが1cmまでのオーバーサイズシリンダーラッチの使用。
ESRに参加不可能な銃の形状、及び不可能なカスタム	オリジナルより56g以上重いグリップの変更、ビックボトムグリップの装着、オーバーサイズまたはヘビーバレルの使用

- 該当する銃:S&W・M325PD, S&W・M625

◇Stock Service Revolver (SSR)

- 口径:38口径以上 (参考:38スペシャル、357マグナム、44スペシャル、44マグナム、45オートリム)
- リム度カートリッジを使用し、リロードにフルムーンクリップは使用できない。
- バレルが4.2インチまでのもの
- 重さ:43 oz 以下(約1219g)
- 装弾数:6発(7発、8発シリンダーのリボルバーは使用可能だが、装填するのは6発のみ)
- パワーファクター:165

SSRに参加可能な銃の形状、及び可能なカスタム	サイトの変更、重量を増加させないグリップの変更、工場集荷時のバレルの短縮、社外製バレルへの付け替え、ムーンクリップ加工(ただしマッチではムーンクリップを使用してはならない)、滑り止めシールの貼り付け、チャンバー入り口の面取り加工、カスタムフィニッシュ、安全を保てる程度でのトリガージョブ(スムーストリガーフェイス、ハンマースパーのカット、トリガーのトラベルトップ、ボールディテントロックの追加、DAオンリーへの変更)、社外製シリンダーラッチの使用
SSRに参加不可能な銃の形状、及び不可能なカスタム	オリジナルより56g以上重いグリップの変更、ビックボトムグリップの装着、オーバーサイズまたはヘビーバレルの使用

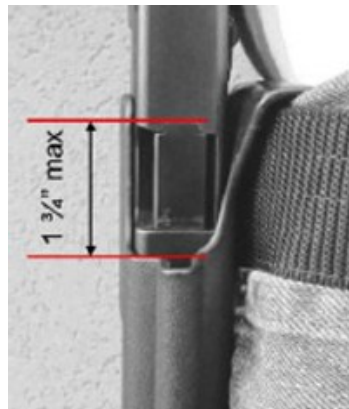
- 該当する銃:S&W・M686, S&W・M19

◆ホルスター

- インサイドパンツ(Inside waist Band)、パンケーキホルスター、ブルース・ネルソンタイプのホルスターはすべてIDPAマッチで使うことができる。
- 日常的にコンシールドキャリアできるよう設計されたホルスターであること。
- ズボンのベルトループを通し装着するタイプで、ベルト幅は1と3/4インチ(4.445cm)のベルトまで使用可。
- トリガーガードをカバーしていること。
- 角度はストレートか、バックレイクであること。アジャスタブルなバックピースは不可であるが、ボルトオンタイプのアジャストは使用可能である。(インサイドウエストバンドホルスタはこの

次第ではない)

- 銃が安全で落ちない程度のホールドのテンションがあること。(アジャスタブルテンションは可)
- オフセットになったベルトループタイプではないこと。
- 一般的な厚みの素材であること。(革、ナイロン、カイデックス、プラスチック、等)
- ホルスターの装着位置はトリガーガードが体の真横のラインより後ろに来るように装着する。
- ロック機能があるホルスターのロック機能を取り外しても良いが、一般的な加工で大会の時だけロック機能をオミットする措置をしてはいけない。
- クロドローホルスタ、ショルダーホルスタ、バックホルスタ、レースホルスター(レース用と称して販売されているもの)、フロントレイクはIDPAでは使用できない。
- オートマティックの場合、ブリーチフェイスよりマズルに向けて1と3/4インチ(4.445cm)より深いカットが入っているものは使用できない。リボルバーの場合、シリンダーの後部よりマズルに向けて1インチ(2.54cm)より深いカットが入っているものは使用出来ない。



ブリーチフェイスの位置とホルスターのカットの深さの最大長

- 男性のみ、銃のフロントストラップがベルトの上端より下に来てはいけない。また体から銃までの距離が3/4インチ(1.905cm)以内でなければいけない。

※たとえベルトループ位置と銃までの距離関係が数字の範囲内であっても、実際に銃と体との距離が3/4インチ(1.905cm)以内でなければならない。

- ・女性の場合、銃のバックストラップの下部後ろ端がベルトの上端より下にきてはいけない。



フロントストラップとベルトの上端の位置。



体から銃までの距離が適切な状態の例。
差し込んである棒は3/4インチ(1.905cm)の棒。

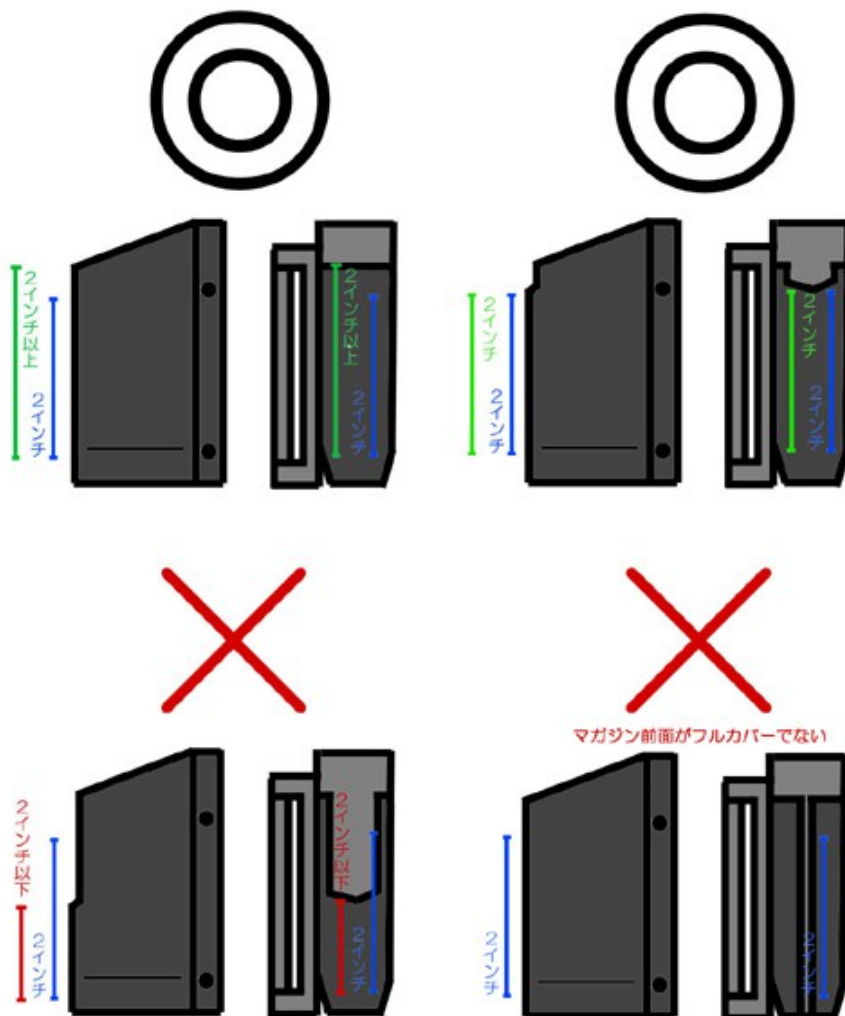


体から銃までの距離が不適切な状態の例。
差し込んである棒は3/4インチ(1.905cm)の棒。

◆マガジンプouch

- ・日常的に携行可能で、なおかつコンシールメントを意識したものであること。
- ・1と3/4インチまでのベルトループであること。
- ・フルロードしたマガジンを挿入し上下を逆さにしても落ちないテンションがあるもの。

- マガジンにカートリッジを装填した状態での先頭のカートリッジのリム部分より2インチ以上が隠れるもの。
- マガジン前面側がフルカラーのもの。



- 前後への角度調整機能がないもの、もしくはベルトに対して10度以上の傾きが最初からついているもの。
- マガジンをポケットに入れて携帯してよいが、胸のポケットに入れてはいけない。
- マグポウチは腰骨の先端より後ろへ装着する。
- 男性のみ、体からマガジン/スピードローダーまでの距離が3/4インチ(1.905cm)いないでなければならない。

※たとえベルトループ位置とマガジンまでの距離関係が数字の範囲内であったとしても、実際に銃と体との距離が3/4インチ以上の隙間が生じてはいけない。体系は考慮されない。



体からマガジンまでの距離が適切な状態の例。
差し込んである棒は3/4インチ(1. 905cm)の棒。



体からマガジンまでの距離が不適切な状態の例。
差し込んである棒は3/4インチ(1. 905cm)の棒。

- マグポウチはマガジン3本分まで装着してよい。但しスタート直前にマグポウチに挿して良いマガジンは2本のみである。残りの1本分はロードの掛け声の際、手順をスムーズに行うために使用することが出来る。
- リボルバー用スピードローダーポウチは3つまで装着し、全てにスピードローダーを挿して良い。ホルスターの前に2つ腰の後ろに1つを装着する方法の他、腰の後ろに3つすべてを装着する方法があるが、これらの装着方法は一つの大会を通して一貫して統一しなければならない。
- ホルスターの前にスピードローダーポーチを配置する場合、その距離はホルスターとスピードローダーポーチの間が1インチ(2. 54cm)以内にはなくてはならない。また、スピードローダーポーチを並べて配置する場合もお互いが1インチ(2. 54cm)以内にはなくてはならない。
- スピードローダーポーチはフラップを開けてもローダーのボディと弾丸が外から見えないものか、もしくはオープントップのポーチの場合は弾が落ちないテンションでスピードローダーを保持できるものを利用する。

◆装備に関するレギュレーション

- 全ての装備はセルフデフェンスに実用的でなければならない。
- 装備は一日中装着しても不具合が起きない方法で装着する。
- 洗濯補強用以外の目的を持つ、人工的な補強材を含んだポケット付きの衣装は使用してはいけない。
- 必要であればグローブを着用して射撃しても良い。
- スパイク付きのシューズの使用は推奨されない。
- 使用するジャケットは着用時、両腕を肩の高さまで持ち上げた状態でホルスターやマグポウチなどの装備品が周囲から見えないものとする。
- 使用するベルトは幅4.45cm、厚さ8mmより大きいものは使えない。
- ベルトをズボンへ通す場合、ベルトループへは2つを除いて全てのベルトループを通さなくてはならない。(ベルトループが5つあるズボンの場合は、2つまでならベルトをベルトループに通さなくても良い。)
- フラッシュライトは必要に応じて使用してよい。ライトの携帯には秘匿性を要求されない。フラッシュライトは落としてもペナルティにはならないが、ステージを射撃中に放り投げたりしてはいけない。
- 体に装着するフラッシュライトは使用してはならない。(例:L型ライト、ヘッドライト等)但しそれらを手に持って使用するのであれば使ってもよい。
- フラッシュライトにリング、ストラップ、ランヤードを付けてもよいが、それを体のどこかにかけて使用してはならない。
- ジャケットのポケットに付けてあるワッペンが射撃中は取り外した方がよい。

その他疑問点、ご質問がありましたらお気軽に info@n-idpa.com までご連絡下さい。