

2026 IDPA 国际防卫手枪协会 规则手册

*本规则书中文版 版权由 IDPA 中国官方（制胜要素体育）持有

翻译者：杨洋 CN1026192 李怀义 CN608258

1 IDPA 创立理念

2 安全规则

3 射击规则

4 计分规则

5 处罚规则

6 阶段设计规则

7 永久身体残疾射手（PPDS）规则

8 装备规则

9 分级规则（见赛事管理规则）

10 申诉流程

第 1 章 IDPA 创立理念

国际防卫手枪协会（IDPA）成立于 1996 年，是 IDPA 赛事的管理机构。IDPA 是一项基于模拟自卫场景的手枪射击运动，旨在让所有水平的射手都能享受乐趣，重视会员间的交流与情谊。参加 IDPA 赛事必须使用适合隐蔽携带自卫的枪械、枪套及其他装备。

基于这一理念并为射手利益着想，IDPA 创始人制定了以常见民用装备为基础的器材要求，让参赛者可以低成本参赛。如今，得益于创始人的远见与对会员的服务承诺，IDPA 已成为美国发展最快的射击运动之一，拥有来自全美 50 个州的 25,000 余名会员、500 余个认证俱乐部，每周 / 每月举办赛事，会员遍布 74 个国家。

我们的核心目标是考验个人技术与能力。任何非日常隐蔽携带用途的竞赛专用器材，均不允许在本运动中使用。

1.1 IDPA 基本原则

1.1.1 基本原则是所有会员的行为指南

1.1.1.1 推广安全、熟练地使用适合隐蔽携带自卫的枪械与装备

1.1.1.2 提供实用射击运动，鼓励参赛者提升技能并与志同道合的射手建立友谊

1.1.1.3 为所有参赛者提供公平环境，只考验个人技术，不比拼装备

1.1.1.4 按器材与水平划分组别，让特性相近的枪械、水平相当的射手同场竞技

1.1.1.5 为射手提供贴近现实的射击流程，测试在致命遭遇中生存所需的技能

1.1.1.6 鼓励所有 IDPA 会员在购买装备时支持赞助商。行业赞助商对俱乐部、州、区域、国家及国际各级赛事的成功至关重要

1.1.1.7 建立并维护响应射手需求的组织体系。IDPA 无法满足所有人的所有需求，但符合基本原则的建设性建议永远受欢迎

1.2 IDPA 射击原则

1.2.1 器材原则

1.2.2 合规器材必须满足以下标准

1.2.2.1 可隐蔽：穿着隐蔽服、双臂自然平举与地面平行时，所有器材完全不可见

1.2.2.2 实用：所有器材必须适合全天隐蔽携带自卫，佩戴方式适合长时间连续穿戴

1.2.3 参赛原则

1.2.3.1 参赛者不得使用不当装置、器材或技巧规避规则、破坏场景

1.2.3.2 参赛者杜绝不体育道德行为、不正当操作与违规器材

1.2.3.3 本规则手册并未穷尽所有允许 / 禁止的器材与技巧。射手的装备与动作应符合 IDPA 基本原则，并符合自卫场景运动的定位。判定某装置、技巧或器材是否合规，将基于常识与 IDPA 创立理念。未被明确禁止 ≠ 允许。

最终裁决权归区域协调员（AC）/ 国际赛事运营官（IPOC）或区域总协调负责人（RACL）

1.2.3.4 IDPA 核心是自卫场景射击运动。构建射击流程（CoF）的道具通常为简化模型，代表建筑、墙壁、窗户、

门廊等。射击流程会标明可用射击位置

1.2.3.5 禁止在射击流程范围内单独预习，包括空枪模拟、试瞄等

1.2.3.6 利用掩护射击是 IDPA 基本前提，参赛者必须使用场景内可用掩护

1.2.3.7 IDPA 是基于隐蔽携带的射击运动。单场赛事必须全程使用同一支枪，除非枪械故障无法使用

1.2.3.8 场景器材故障或安全官干扰时，允许重赛

1.2.3.9 英语为 IDPA 官方语言。所有赛事口令必须使用英语，以英文规则为准

1.2.4 射击流程原则

1.2.4.1 本运动长期成功的关键：射手需要完成的任务必须符合自卫原则。IDPA 创始人对此达成共识，旨在推广扎实的枪械操作技能，测试隐蔽携带遭遇时所需能力。利用掩护射击、在掩护后换弹、限制每串射击发数等要求均基于此原则

1.2.4.2 射击轮次 (String of Fire)：由起始信号启动、至最后一发射击结束的一段射击流程。一个场景可包含多串

1.2.4.3 掩护 (Cover)：射手部分身体位于墙体等障碍物后方，可安全射击的位置

1.2.4.4 射击流程应测试参赛者射击技能，并为残障射手提供便利。赛事总监应尽力让所有射手都能参与

1.2.4.5 尽管自卫隐蔽携枪训练有多种流派，但 IDPA 核心是持续发展全球公认的安全、规范枪械操作技能

1.2.4.6 IDPA 规则对所有等级会员平等执行

第 1 章安全规则

2.1 库珀四项基本安全规则

杰夫·库珀上校提出的四项枪械安全基本准则，三十多年来一直出现在各类书籍、视频与培训课程的开篇。这些准则久经考验，虽非 IDPA 专属安全规则，却构成了下述安全规则的基石。

所有枪械始终视为已上膛。

绝不让枪口指向任何你不愿摧毁的人或物。

瞄准目标前，手指切勿触碰扳机。

确认目标及其后方物体。

下述安全规则是每位 IDPA 射手（包括安全官 SO、赛事总监 MD、区域协调员 AC）必须遵守的核心准则，以确保各类活动安全有序、面向广泛参与者。所有 IDPA 赛事均适用本规则。

2.2 不安全枪械操作

不安全的枪械操作将导致射手在 IDPA 赛事中被立即取消比赛资格（DQ）。以下为非穷尽列举的不安全行为。

2.2.1 危及任何人的安全，包括射手本人。包括用枪械（无论是否上膛）扫过自己或他人。** 扫过（Sweeping）

** 定义为：让枪械枪口（无论是否上膛）越过或覆盖人体任何部位。

2.2.1.1 例外情况：射手在拔枪或入套过程中，枪口扫过自身腰带以下部位，且射手扳机指明显位于扳机护圈外，不判罚取消比赛资格。但当枪口离开枪套并在拔枪过程中上扬后，扫过身体任何部位均将被取消资格。

2.2.2 将枪口指向超出指定的枪口安全点（Muzzle Safe Points）（如设置），或超出 180° 枪口安全平面（180-degree Muzzle Safe Plane）（如设置）。

2.2.3 扳机保险或手动保险失效的枪械。

2.2.4 以下情况的击发：

2.2.4.1 在枪套内击发

2.2.4.2 击中射手后方区域

2.2.4.3 击中射手前方 2 码内的地面，射击 2 码内低位靶标除外

2.2.4.4 越过挡弹坡（berm）

2.2.4.5 在装弹待击、卸弹示清、换弹或排除故障过程中击发

2.2.4.6 起始信号前击发

2.2.4.7 左右手交接枪械时击发

2.2.4.8 射击位以外的枪械操作时击发

2.2.5 以下情况外，禁止从枪套拔枪：

2.2.5.1 接到安全官口头指令

2.2.5.2 在安全官直接监督与目视下，进行射击流程中的目标射击

2.2.5.3 处于指定 ** 安全区 (Safe Area) ** 内

2.2.6 在卸弹示清的“扣动扳机”步骤中，将枪口指向挡弹坡上方。

2.2.7 朝向后方拔枪。

2.3 枪支掉落

2.3.1 在装弹就绪、射击阶段 / 射击序列、换弹或故障排除、卸弹并示清过程中，掉落（无论上膛与否）或致使枪支坠落，将直接取消该选手本场比赛资格。若选手掉落枪支，安全官须立即下达停止口令。安全官将捡起 / 取回掉落枪支并使其处于安全、无弹状态，再交还选手，该选手将被取消 IDPA 比赛资格。

2.3.2 选手在阶段边界内掉落（无论上膛与否）或致使枪支坠落，将被取消本场比赛资格。

2.3.3 选手在阶段边界外掉落未上膛枪支或致使其坠落，不在 IDPA 规则管控范围内，适用场地当地规定。

2.4 听力与眼部防护

2.4.1 所有参与 IDPA 射击赛事的人员，必须佩戴听力防护装备与抗冲击眼部防护装备。选手与观众须自行负责确保听力及眼部防护装备安全、完好可用。IDPA 建议听力防护装备的 NRR 降噪值至少达到 21dB，眼部防护装备至少符合 ANSI Z87.1 抗冲击标准并配备侧护板。

2.4.2 若选手已开始射击流程但未正确佩戴眼部 / 听力防护，安全官须立即中止选手射击，并为其安排重赛。若选手在射击过程中眼部 / 听力防护脱落，处理方式相同。若选手在安全官发现前自行察觉防护装备缺失或脱落并停止射击，同样安排重赛。

2.4.3 选手若在射击过程中故意使眼部 / 听力防护脱落或丢失，将被取消比赛资格。

2.5 手枪可用性

2.5.1 比赛中使用的手枪必须状态良好、安全可靠。选手须全权负责自身装备的安全性与可用性。若赛事总监发现任何手枪或弹药存在安全隐患，可要求选手停止使用。若因机件故障或损坏导致手枪无法装弹或卸弹，选手必须

立即告知安全官，由安全官采取其认为最安全的处置措施。

2.6 手指

2.6.1 在装弹、卸弹、拔枪、回套、移动（射击目标时除外）以及排除故障期间，手指必须明显且可见地置于扳机护圈之外。

2.6.1.1 首次违规将被判程序失误（Procedural Error）处罚。

2.6.1.2 第二次违规将被取消比赛资格（DQ）。

2.6.1.3 每一次“手指”违规都将清晰记录在选手成绩表中，以便追踪。

2.7 枪支携带状态

2.7.1.1 射击流程中不使用时，手枪的常规状态为：入枪套、无弹，击锤降下或击针前置，弹匣已卸下或弹仓无弹。

2.7.1.2 射击流程中不使用时，手枪口径卡宾枪（PCC）的常规状态为：无弹、弹匣卸下。选手在从射击场或阶段间转运枪支时，必须使用外部可见的膛内安全旗或清膛装置。

2.7.1.3 未入枪盒的手枪口径卡宾枪必须手持并保持垂直。赛事总监可要求枪口垂直向上或垂直向下，但须在赛前向所有选手明确。使用背带时，枪支必须明显装有膛内安全旗，且在阶段内不使用时枪口全程保持垂直方向。

2.7.1.4 弹匣、快速装弹器及月形夹可在射击线外进行装弹，但选手的枪支仅可在安全官指令下进行装弹或卸弹。

2.8 起始状态

2.8.1 起始状态要求详见装备附录。

2.9 枪口安全

2.9.1 IDPA 使用三种枪口安全区域指示方式。阶段书面说明会描述使用哪种枪口安全区域类型，或是否同时使用多种类型。同一阶段内可能存在三种类型，但如果阶段上未设置枪口安全锥或旗帜，则默认使用 180° 平面规则。

2.9.1.1 枪口安全点：枪口安全点是清晰可见的物理标记，例如交通锥，或地面上插有亮色旗帜 / 标记带的桩子。

2.9.1.2 180° 平面：180° 平面是一条虚拟的无限垂直平面，穿过选手身体中心线，与射击位中心线垂直，并随选手在阶段内移动而移动。当选手面向靶场前方时，从枪口朝后枪套拔枪，或向枪口朝后枪套回套时，越过 180° 平面不视为违规。若选手枪口指向超过枪口安全点的后方范围，将被取消本场比赛资格。安全官会下达停止口令，选手必须立即停止动作，将手指明显、可见地置于扳机护圈外，等候安全官进一步指令。

2.9.1.3 枪口禁区：枪口禁区必须标记在选手需要在射击流程中打开的门 / 射击口 / 窗户（带门把手 / 拉手）上。此类枪口安全点为禁止进入区域，尺寸最小 6 英寸见方，最大 12 英寸见方。若选手在触碰标记区域的门把手 / 拉手时，枪口指向该禁区，将被取消比赛资格。

2.10 安全区域

2.10.1 所有本地赛事及认证赛事均须设置安全区域，选址应便捷且数量足以容纳预计参赛射手。安全区域为指定专属区域，需遵守以下规则，违反任意一项将直接取消赛事参赛资格

2.10.1.1 所有安全区域均须设置醒目标识牌，且区域内须配备工作台，明确标注安全指向及区域边界。

2.10.1.2 安全区域内可随时操作未上膛枪械，可进行枪械装袋 / 拆袋、入套、拔枪、空仓击发或装备调试操作。

2.10.1.3 安全区域也可用于枪械、空弹药供弹具及相关装备的检查、拆解、清洁、维修与保养。

2.10.1.4 枪械枪口必须始终指向安全方向。

2.10.1.5 安全区域内禁止处理弹药、已上膛的弹药供弹具、散装子弹、假弹、空包弹、模拟训练弹、战术训练弹，禁止操作已上膛枪械。

2.10.1.6 若枪械卡壳且膛内有实弹，可在安全官陪同下，于安全区域内对枪械进行安全处理。

2.10.1.7 安全区域内禁止进行换弹练习。可将空弹匣装入枪械测试功能，或为配备弹匣保险的枪械扣动击锤释放，但严禁开展换弹实操练习。

2.11 冷靶场与热靶场

俱乐部层级的射场采用冷靶场或热靶场模式，由各俱乐部自行制定规则，此事项由俱乐部全权负责，国际防卫手枪协会（IDPA）不做干预。IDPA 认证赛事须遵循冷靶场规则，亦可根据需求设置热靶场。

2.11.1 冷靶场

2.11.1.1 冷射场指所有枪械均须保持未上膛状态，仅在安全官直接监督下可进行上膛操作的射场。

2.11.2 带热射区的冷射场

2.11.2.1 带热射区的冷射场指射击区外禁止携带上膛枪械入套，射击区内可在安全官指令及直接监督下，将上膛枪械入套的射场。仅当射手收到明确的射场指令，并在安全官直接监督下，方可在射击线上操作已上膛枪械。

2.11.2.2 射手需在安全官直接监督下，收到明确射场指令后，整组射手在射击区列队站定、面向射击方向，集体完成“装弹准备”操作。

2.11.2.3 射击区边界须清晰划定，安全区域也需明确标识，该区域内禁止处理弹药及操作已上膛枪械。首席安全官须制定射击区卸弹出区流程，并在科目讲解环节向所有参赛人员说明。射手若因任何原因需离开热射区，必须先联系该区安全官，对枪械进行安全卸弹后，方可离开。

2.11.2.4 若射手因任何原因不愿随集体装弹，不得对其处以任何处罚。

2.11.3 热射场

2.11.3.1 热射场指射手可自主选择随时携带上膛枪械的射场。无论枪械是否上膛，均仅能在射击线上，于安全官直接监督下进行操作。

2.12 赛场口令

安全官向射手下达的赛场口令，部分为安全管控口令，其余为赛事科目管理口令。为确保射手在全球任意赛场都能听到统一指令，IDPA 赛场口令仅以官方语言英语下达，且必须使用本规则指定的标准口令，禁止使用任何地方化变体表述。

(译者注：IDPA 赛场口令，必须以英文形式下达，所有经过系统培训的射手，应该对这些英文口令熟记并确保听懂)

2.12.1 靶场戒严 (Range Is Hot)

2.12.1.1 此为射手开始某一场景赛事时，收到的首个指令，标志着场景比赛正式启动。射手需确认已正确佩戴护目及护耳装备，该口令同时提醒靶区内所有人员检查自身防护装备的佩戴是否合规。

2.12.2 装弹准备 (Load and Make Ready)

2.12.2.1 射手确认佩戴好合规的护目及护耳装备后，安全官下达“装弹准备”口令。射手需根据该场景要求的起始状态，准备枪械及弹匣，常规操作为枪械上膛并入套。上膛后，射手需站立完成入套动作，操作时须谨慎，确保扳机护圈内无异物，且枪口为保障安全朝向远离自身的方向。也可根据场景要求，进行非常规装弹或装备就位操作。随后，射手需进入该场景指定的起始姿势。若场景起始要求枪械保持未上膛状态，安全官将下达“准备就绪” (Make Ready) 指令。配备光学瞄具的射手，可在装弹准备阶段检查瞄具功能，但禁止进行任何疑似场景预演的额外动作。

2.12.3 是否准备就绪? (Are You Ready?)

2.12.3.1 安全官下达“装弹准备”指令后，将询问射手“是否准备就绪? ”。若已就绪，射手可口头回应或明显点头示意，也可直接保持起始姿势表示就绪。若射手在约 3 秒内未作任何回应，即视为已准备就绪。

2.12.3.2 若被询问时尚未准备就绪，射手必须明确回应“未准备就绪”。若仍无法快速就绪，射手需退出起始姿势；准备就绪后重新进入起始姿势，安全官将再次询问“是否准备就绪?”。

2.12.3.3 射手需在“装弹准备”指令下达后约 15 秒内完成准备。若射手准备不充分，所需时间超过 15 秒，工作人员将提醒其可再获得约 15 秒的准备时间；若超出该时间仍未就绪，将对其处以程序错误处罚，并调整其射击顺位至后方。

2.12.4 预备 (Standby)

2.12.4.1 此指令在射手确认就绪后下达，下达后 1-4 秒内将发出开始信号。除非场景规则有明确要求外，射手在“预备”指令下达后、开始信号发出前，不得移动或改变身体姿势。

2.12.5 手指违规 (Finger)

2.12.5.1 若射手在本规则 2.6 条款规定的情形下，手指未明显、清晰地置于扳机护圈外，安全官将下达此指令。该处罚的判定，无需以射手听到或确认收到指令为前提。

(译者注：手指违规，也就是手指 PE，当安全官喊出时，就表示已经给出了这个处罚，无论射手是否及时纠正了这个错误)

2.12.6 枪口违规 (Muzzle)

当射手枪械枪口接近枪口安全点时，安全官将下达此指令作为警告，射手需立即调整枪口至合规方向，继续完成场景。

2.12.7 停止 (Stop)

2.12.7.1 若场景赛事进行中发生或即将发生安全隐患，或场景的场地 / 装备出现异常，安全官将下达此指令。射手必须立即停止所有动作，将手指明显、清晰地置于扳机护圈外，等待安全官进一步指令。若未立即停止动作且未将手指移出扳机护圈，将直接取消赛事参赛资格。

2.12.8 若射击完毕，卸弹匣并展示膛内清空 (If Finished, Unload and Show Clear)

2.12.8.1 当射手明显完成该场景射击后，安全官下达此指令。若确已射击完毕，射手需将枪械内所有弹药取出，并向安全官展示膛内 / 弹仓已清空；若尚未完成射击，需继续完成场景，安全官将视情况再次下达该指令。

2.12.9 若膛内清空，套筒复位、关闭弹仓，或插入安全旗并复位枪机 (If Clear, Slide Forward, Close Cylinder, or Flag it and Bolt Forward)

2.12.9.1 射手检查并确认膛内 / 弹仓清空后，安全官下达此指令，射手需按指令操作；手枪口径卡宾枪射手需插入膛内安全旗，并将枪机复位至前方。

2.12.10 扣动扳机 (仅限半自动手枪) 【Pull the Trigger (Semi Pistol Only)】

2.12.10.1 射手将枪口指向安全方向，扣动扳机以进一步确认膛内无弹。若扣动扳机后枪械击发，射手将直接取消赛事参赛资格。此要求同样适用于配备击锤释放装置或弹匣保险的枪械；对于配备弹匣保险的枪械，扣动扳机前必须装入空弹匣或假弹匣，操作完成后将其取出。

2.12.11 枪入套，或枪口向上 / 枪口向下 (手枪口径卡宾枪) 【Holster, Muzzle Up, or Muzzle Down】

2.12.11.1 射手将手枪安全入套；手枪口径卡宾枪射手将枪口保持向上或向下状态。

2.12.12 射场安全 (Range is Clear)

2.12.12.1 此指令向科目场地内所有人员示意，射场已处于安全状态，标志着该场景射击结束，随即进入成绩统计及场景复原环节。

2.13 俱乐部安全规则

举办 IDPA 赛事的射击场可制定额外或更严格的安全要求。只要此类安全限制未与 IDPA 的宗旨、原则相冲突，且未违反 IDPA 安全规则对赛事组织的相关规定，IDPA 赛事总监及工作人员均须遵守。所有额外的限制或要求均须在赛事公告中公示，并在赛场内射手可清晰看到的位置醒目张贴。

2.14 钢制靶标

射击钢制靶标时，射手与靶标的距离不得少于 10 码（9.14 米）。若射手在距离钢制靶标不足 10 码的位置射击，将直接取消赛事参赛资格。

2.15 常规设备维护

赛事总监须尽一切努力，确保 IDPA 赛事中使用的所有器材均状态良好、使用安全，包括射击区内的固定设施、射击区本身、挡弹墙、道具、固定及移动靶标、靶架、门、墙体、金属桶、桌子、反应靶等各类器材。

第 3 章 射击规则

3.1 射击动作

射击动作指射击相关的特定要求，例如要求单手射击，或从指定射击姿势射击（如自由站姿、贴身射击、蹲姿、跪姿、坐姿、俯卧姿等）。赛事总监可在赛事流程说明中，明确界定坐姿、跪姿、俯卧姿等姿势的判定标准。

3.2 目标射击

3.2.1 战术优先级指按目标的威胁等级确定射击顺序的目标射击方式，威胁等级基于可见目标与射手的距离判定。

3.2.1.1 所有目标均须按战术优先级射击，包括所有“无掩护状态下”射击的目标。

3.2.1.2 无掩护状态下的目标，若与射手的距离差值小于 2 码，则视为同等威胁。

3.2.1.3 若多个目标同时可见，除非从起始位置或首次暴露于目标时各目标为同等威胁，否则需按“由近及远”的顺序射击（以射击时的位置为准）。

3.2.1.4 若目标被垂直掩护遮挡，需在目标从掩护边缘露出时射击。

3.2.1.5 无掩护状态下的目标，优先级高于可从掩护后射击的目标。

3.2.2 满足以下条件时，视为目标“已射击”：

3.2.2.1 对于纸板目标，向射手可见的该目标发射规定数量的子弹后，即视为已射击。

3.2.2.2 单个可见纸板目标可能要求射击躯干和头部，且须按射击流程（CoF）规定的顺序和数量射击。若未按“先躯干后头部”的要求射击一个或多个目标，射手将被处以一次程序错误（PE）处罚。

3.2.2.3 对于反应靶，无论目标是否产生反应，向其发射至少 1 发子弹即视为已射击。若射手未持续射击至目标反应，或对反应靶校准结果提出异议但未成功，均需承担相应处罚。

3.2.2.4 对于后方带有钢制激活器的纸板目标，向纸板目标发射规定数量的子弹后，即视为已射击。

3.2.3 激活目标优先级

3.2.3.1 激活目标指通过激活器触发后才可见的目标。

3.2.3.2 在不违反静态目标优先级的前提下，射手可在静态目标射击前、射击后或射击间隙，射击激活目标（顺序不限）。

3.2.3.3 射手不得在激活目标被激活并射击前，离开该目标对应的掩护位置（PoC）；静态目标仍须按战术优先级射击。

3.2.3.4 消失目标激活后若不再可见，射手可无 penalty 推进至下一环节。

3.2.4 以下情况不适用目标射击相关处罚：

3.2.4.1 未向消失目标发射规定数量的子弹。

3.2.4.2 目标为同等威胁时，射手可自主决定射击顺序。

3.2.4.3 在射击流程其他位置重新射击目标，且未违反枪口安全点规定。

3.2.4.4 完成射击流程对某目标的射击要求后，射手可自由式重新射击该目标。

3.3 路线讲解与预演

3.3.1 射击某一阶段前，安全员（SO）将进行集体路线讲解。讲解期间，安全员需向所有射手口头说明每个目标的视野遮挡物、掩护位置及故障线，同时告知该阶段的所有特殊要求。每位射手可从各个射击位置观察所有目标，包括屈膝或俯卧观察。

3.3.2 除集体路线讲解外，禁止个人进行路线预演。个人预演包括沿射击路径行走、占据射击位置以检查掩护位置或目标射击顺序等行为。

3.3.3 禁止模拟射击。模拟射击指在阶段边界内，用手或手指模拟该阶段全部或部分射击动作的预演行为。

3.3.4 阶段边界指射手需遵守模拟射击、瞄准练习及个人预演相关规则的区域。

3.4 换弹

3.4.1 “紧急换弹”指枪械的弹匣 / 弹仓与枪膛均为空时进行的换弹操作，是 IDPA 竞赛中首选的换弹方式。

3.4.2 “枪膛有弹换弹”指弹匣已空但枪膛内仍留有一发子弹时进行的换弹操作。

3.4.3 “战术换弹”指弹匣 / 弹仓未完全空仓时，射手主动发起换弹，且需保留取出的弹匣并妥善存放的换弹操作。

3.4.4 射手可通过以下任一动作发起换弹：

3.4.4.1 激活半自动手枪的弹匣释放装置（以弹匣从枪械中脱落为判定依据）；

3.4.4.2 打开左轮手枪的弹仓。

3.4.5 当弹匣完全就位且滑套复进到位，或左轮手枪弹仓关闭时，即视为换弹完成。此时枪械的枪膛、弹匣或弹仓中必须至少留有一发未发射的子弹。

3.4.6 若射手在离开掩护位置（PoC）前“释放”或“拉动”滑套，且滑套未完全复进到位，此情况判定为枪械故障，不予以处罚。

3.4.7 对于半自动枪械，当枪膛和弹匣内均无实弹时，视为枪械空仓；对于左轮手枪，当弹仓内无实弹时，视为枪械空仓。

3.4.8 射手不得进行会导致带有弹药的装弹装置遗留现场的换弹操作（此类操作通常被称为“快速换弹”），违者将被处以程序错误（PE）处罚。

3.4.8.1 若备用弹匣初始即放置在某一射击位置，且射手全程未离开该位置，则带有弹药的弹出弹匣无需专门存放。

3.4.9 若射手不慎掉落装有弹药的弹匣或快速装弹器 / 半月夹，但在该射击轮次的最后一发子弹发射前找回并妥善存放，不予以处罚。

3.4.10 排除枪械故障时，可能引发故障的弹匣、快速装弹器 / 半月夹和 / 或弹药无需由射手保留，若不慎掉落也不予以处罚。

3.4.11 除非射击流程（CoF）另有明确规定，否则枪械和弹匣的装弹量必须达到射手所属组别的容量标准。

3.4.12 若生产制造的枪械和弹匣本身无法达到对应组别的容量标准，仍可使用，但需装弹至其最大容量，且需满足该组别的其他所有相关要求。更多详细信息请参阅 8.1.3 条款。

3.5 掩护与隐蔽

3.5.1 掩护指位于射手与待射击目标之间的障碍物。硬质掩护的作用是阻挡子弹，任何命中或穿过模拟硬质掩护的射击均不计分。墙体、路障、车辆等均属于硬质掩护，也可通过在靶标和 / 或道具上使用黑色涂料或黑色覆盖材料来模拟硬质掩护。

3.5.2 垂直掩护要求射手从掩护位置（PoC）的侧面射击目标。

3.5.3 水平掩护要求射手从掩护位置的上方或下方射击目标。

3.5.4 隐蔽指隐藏不被发现，遮挡物（如视野屏障）和软质掩护均属于隐蔽范畴。软质掩护是指可穿透的障碍物（如灌木丛、窗帘等），用于遮挡射手位置，避免被目标发现。

3.5.5 “无掩护状态”指射手与目标之间无任何掩护或隐蔽物，必须直接射击目标的位置。

3.5.6 若存在可用掩护，射击目标时必须使用掩护，除非射手处于无掩护状态且被迫直接射击目标。射手不得穿过或进入任何开口处（如门口、开阔空间等）射击目标。

3.5.7 赛事阶段将包含以下一种或多种掩护情况：

3.5.7.1 阶段全程无任何掩护，允许在无掩护状态下换弹（包括紧急换弹、战术换弹和枪膛有弹换弹）；

3.5.7.2 射手需从掩护位置射击所有目标；

3.5.7.3 若从无掩护状态开始，射手在静止状态下或向第一个掩护位置移动过程中，最多需向目标射击 6 发子弹；

3.5.7.4 若在两个掩护位置之间移动，最多需向隐藏在视野屏障后的“突发”目标射击 6 发子弹。

3.5.8 利用垂直掩护射击时，射手必须始终处于故障线范围内。

3.5.9 低掩护可位于垂直掩护或水平掩护位置，要求射手至少有一个膝盖接触地面。

3.5.10 换弹时的掩护要求

3.5.10.1 若射手在无掩护状态下耗尽枪械弹药，可选择换弹后继续射击目标，或移动至下一个射击位置完成射击；

3.5.10.2 若阶段设有掩护，射手可随时静止或移动换弹，前提是换弹期间不会暴露在未完全射击完毕的目标面前（标准阶段可能要求在单个射击轮次中多次射击一组目标，具体操作需遵循该阶段流程要求）；

3.5.10.3 视野屏障可为射手提供隐蔽，方便其在阶段内移动；

3.5.10.4 射击时暴露于多个目标组的情况：从故障线末端以外的远距离掩护射击目标本身不构成违规，但如果利用远距离掩护时，射手暴露于与其他射击位置相关的未射击目标，且未处于掩护位置的实体故障线范围内（例如，射手位于两个掩护位置之间的开阔区域），则需按 3.5.6 条款处以处罚。

3.6 犯规线

3.6.1 赛事总监（MD）必须设置犯规线，以明确射击流程（CoF）中掩护位置（PoC）或射击位置的边界范围。

3.6.2 犯规线的设置必须对所有射手保持一致，可选用的标识材料包括但不限于：桶、矮墙等实体屏障、拉紧的绳索、规格木材、角铁、胶带、涂料或扁钢条。

3.6.3 “越线违规”指射手触碰犯规线另一侧的地面或其他物体。

3.6.4 当犯规线用于界定掩护位置（PoC）时：

3.6.4.1 犯规线的作用是确保射手从射击位置或掩护位置射击目标时，身体处于掩护后方；每个可能的掩护位置仅设置一条犯规线，且该犯规线适用于从该位置可见的所有目标。

3.6.4.2 用于界定掩护的犯规线必须从掩护物（如墙体、桶等）开始，向远离掩护的射击反方向延伸，标识犯规线的物体延伸长度需至少 3 英尺（约 0.91 米），且不超过 8 英尺（约 2.44 米）。

3.6.4.3 若某掩护物未设置犯规线，则该位置不视为射击流程中的有效掩护位置（PoC）。

3.6.4.4 射手若在越线违规状态下射击目标，将被处以程序错误（PE）处罚。

3.6.4.5 不得采用其他测量方式来判定是否处于掩护位置。

3.6.5 当犯规线用于限制射手移动时（例如，从犯规线后方的无掩护状态射击）：

3.6.5.1 射手若在越线违规状态下射击目标，将被处以程序错误（PE）处罚。

3.6.6 赛事设计者可将犯规线的末端固定在某一物体（如桶）上，以进一步明确射击位置和掩护位置的边界。

3.6.7 嵌套 / 重叠犯规线：射手不得越过犯规线，以避免暴露在未射击的目标面前；犯规线本身不具备掩护功能，其作用是限制射手在未射击目标暴露状态下，超出当前射击位置的移动范围。

3.7 起始姿势

3.7.1 射手进入**起始姿势**并收到“预备”指令后，在出发信号响起前，除头部可以转动外，不得移动或改变身体姿态，头部转动也不得与场景说明规定的待击姿势要求冲突。

3.7.2 除非阶段说明另有规定，手枪默认起始姿势为：射手身体直立放松、双手自然垂于身体两侧；PCC（手枪口径卡宾枪）默认起始姿势为：面向射击方向、低姿态戒备（枪托抵肩、枪口向下约 45°，或使用指定 PCC 标记），手指必须明显、清晰地置于扳机护圈外。

3.7.3 若安全官（SO）判定射手在“预备”指令下达时，以错误起始姿势开始而安全官没有阻止，则必须安排重赛，且不做处罚。（注：本规则不适用于装备起始状态，如子弹数量、隐蔽穿着等。）

3.7.4 若以错误起始姿势开始场景，射手自行发现但安全官未发现，则必须在收到**入套指令**后、靶标计分前**立即申请重赛**；逾期将不予受理。

3.8 重射说明

3.8.1 射手不得因枪械故障或“心理”失误而申请重赛某个场景或者轮次。

3.8.2 因**场地器材故障**必须安排重赛。

3.8.3 场地器材故障指：阶段道具发生故障，导致射手计分结果受到影响。靶纸未贴、贴靶纸脱落等情况，除非赛事总监无法判定成绩，否则不视为器材故障。

3.8.4 若安全官（SO）认为自身对射手造成干扰，应在宣布“场地安全”指令后、靶纸计分前，**立即为射手提供**是否重赛的机会。

3.8.5 若射手认为受到安全官干扰，必须在“场地安全”指令后、靶纸计分前立即申请重赛，由赛事总监（MD）决定是否批准。

3.9 持枪手使用限制（场景说明）

3.9.1 自由式（Freestyle）：场景说明中的标注，表示射手射击时可自行选择使用单手或双手操控枪械。

3.9.2 仅限主力 / 优势手（Strong/Dominant Hand Only）：场景说明中的标注，表示射击时仅允许使用主力手（与枪套同侧的主发射手）操控枪械。射击时，非主力（辅助）手或手臂不得触碰枪械或主力手 / 手臂（PCC 除外）。出于安全考虑，排除故障或换弹时可使用双手。对于 PCC，枪械必须抵肩在主力手一侧，由主力手扣动扳机，双手可扶枪。

3.9.3 仅限非主力 / 辅助手（Weak/Support Hand Only）：场景说明中的标注，表示射击时仅允许使用非主力（辅助）手操控枪械。射击时，主力手或手臂不得触碰枪械或非主力手 / 手臂（PCC 除外）。出于安全考虑，不允许用非主力手从枪套拔枪，排除故障或换弹时可使用双手。对于 PCC，枪械必须抵肩在非主力手一侧，由非主力手扣动扳机，双手可扶枪。

3.9.4 贴身射击（Retention）：指将主力手一侧的肘部、前臂或手腕贴紧同侧躯干进行的射击动作。

3.9.4.1 射手可选择仅用主力手或双手完成要求的贴身射击。

3.10 手电筒使用规则

3.10.1 若射手在场景中需要或选择使用手电筒，手枪组别的手电筒在场景开始时必须处于隐蔽且关闭状态，除非射击流程（CoF）另有规定。

3.10.1.1 场景开始后，射手可自行决定全程保持手电筒开启。

3.10.1.2 射手必须在整个射击过程中全程保留手电筒。

3.10.1.3 若射手掉落手电筒，只要在该轮射击的下一发子弹发射前将其捡回，不予处罚。本规则不适用于掉落的枪械。

3.10.1.4 若射手掉落手电筒，安全官（SO）可自行决定为安全照明，直至射手捡回手电筒。该行为不视为安全官干扰。

3.10.1.5 射手的手电筒可在出发信号后随时用于夜间瞄具充电，信号前禁止使用。

3.10.1.6 若射手选择在手枪上安装枪灯并在赛事中使用，必须通过装备检查，满足所报组别尺寸与重量限制，且安装状态与场景使用一致。若在赛事中途安装，需在进入下一场景前返回接受装备检查。

3.11 职责与行为准则

3.11.1 参与 IDPA 赛事或成为 IDPA 会员，即表示同意以下条款：

3.11.1.1 我知晓成为 IDPA 射手是一项特权，而非权利。

3.11.1.2 我将遵守 IDPA 及承办场地的所有安全规则，射手、赛事裁判与旁观者的安全永远是我的首要目标。

3.11.1.3 在赛事前及赛事期间，我不会处于任何可能影响安全射击能力的酒精、精神类药品或药物影响之下。

3.11.1.4 我将在参加第三场赛事后保持有效的 IDPA 会员资格。

3.11.1.5 我将通过参与分级场景完成准确的段位评定，以参与计分竞赛。

3.11.1.6 我知晓持续学习并掌握现行 IDPA 规则手册是我的个人责任。

3.11.1.7 我将恪守 IDPA 的宗旨与原则，不会故意违反任何 IDPA 规则。

3.11.1.8 在射手简报与场景简报期间，我会认真倾听，不随意交谈。

3.11.1.9 在赛事期间，我不会做出任何干扰射手、安全官及其他参赛选手的行为。

3.11.1.10 我知晓作为小组队员，被叫到射击线时做好射击准备是我的责任。

3.11.1.11 我知晓作为小组队员，在射手之间协助重置场景是我的基本义务，除非我是当前射手、预备射手或刚完成射击，或赛事裁判另有指示。

3.11.1.12 我不会以威胁、骚扰或辱骂的方式与他人交流。

3.11.1.13 我有责任在成绩核对期内检查我的赛事成绩，确保准确无误。

3.11.1.14 我有责任在在线数据库中核对我的段位信息，如信息有误，主动发起更正流程。

3.11.1.15 若我有疑问或问题，我将首先联系本场赛事的首席安全官，然后是赛事总监、区域协调员、大区协调负责人，最后是 IDPA 总部。

3.11.1.16 我知晓违反以上职责与行为准则将由赛事总监（MD）视情节处以各类处罚，包括但不限于取消本场赛事资格，并可能导致 IDPA 会员资格被撤销。

第 4 章 计分规则

IDPA 的计分体系旨在兼顾准确度与速度，并将所有成绩统一换算为时间得分，用时最短者获胜。该计分体系设计简洁、易于理解与使用。

IDPA 计分的核心原则是：一切以时间为基础——即射手完成场景的原始速度用时，加上靶面命中的准确度罚时，每 1 个向下罚分（Points Down）在场景时间上加 1 秒。

计分简洁性的一部分体现为：不使用靶面总分，而是采用每靶的向下罚分（Points Down）计算。每 1 个向下罚分，场景用时增加 1 秒。

4.1 无限计分

4.1.1 无限计分允许射手根据需要对每个靶标进行射击，只要不违反其他 IDPA 规则。成绩将取该靶上的最佳命中计算。射手可补射脱靶或不满意的命中以提升成绩。若射手对某一靶标射击次数不足，未射击的次数将按脱靶计算，并因未遵守书面场景说明被判程序失误（PE）处罚。

4.1.2 每个射击流程（CoF）说明都会明确规定每个靶标所需命中次数。例如，若要求每个靶标命中 3 发，则该靶标命中超过 3 发时，取最佳 3 发计算成绩。

4.1.3 无限计分统计方式：记录完成射击轮次所用时间（计时器原始时间），统计所有靶标的向下罚分（Points Down）总和。最终成绩为原始时间加上场景总向下罚分 $\times 1$ 秒，再加上其他适用处罚。

4.2 有限计分

4.2.1 有限计分规则与上述无限计分规则基本相同，唯一区别是：一轮射击的开枪次数严格限制为书面场景说明中规定的次数。

4.2.2 在一轮射击中打出任何额外子弹，每轮将被判一次程序失误（PE）处罚；并且每多出一发子弹，在计算成绩前需遮盖掉一个最佳得分命中。若射手对某一靶标射击次数不足，未射击次数按脱靶计算，并因未遵守书面场景说明（即未打出规定次数子弹）被判程序失误（PE）处罚。

4.3 未完成场景（场景 DNF）

4.3.1 若射手已开始场景，但因枪械故障、减装药弹（squib）或人身伤害无法完成该场景，成绩按以下方式判定：记录当前耗时，按实际射击情况统计所有向下罚分（包括脱靶），加上未射击目标的处罚及其他适用处罚后得出最终成绩。只要计时器发出出发信号（即射手已开始射击），均需记录成绩；若未发射任何子弹，将记录 0.01 秒的原始耗时。

4.3.2 若安全官（SO）因判定疑似减装药弹而叫停射手，经确认并非减装药弹，射手因安全官干扰获得重赛机会。若安全官因疑似减装药弹叫停，且确认为减装药弹，成绩按上述判定，不予重赛。若射手因自行判断疑似减装药弹而停止射击，经确认并非减装药弹，不予重赛。

4.4 未完成赛事（赛事 DNF）

4.4.1 射手选择不参与某一场景，该场景记为 DNF，但可继续参与其他场景，不计入赛事总成绩。赛事结束时，任何有一个及以上场景记为 DNF 的射手，该射手本次赛事记为 DNF。

4.5 合理怀疑

4.5.1 当安全官（SO）对计分判罚（包括处罚）存在合理怀疑时，应作出对射手有利的计分判定。该规则同样适用于可能的双重命中，但并非所有脱靶都自动视为双重命中。

4.5.2 视频或静态摄影不得用于判定射手成绩，或对安全官、首席安全官、赛事总监的裁决提出申诉。

4.5.3 通常弹孔会留下油环，用于判定弹孔外径以计分。但子弹即便没有油环，也可计为命中（例如子弹穿过其他靶标、衣物、软掩护等可能不产生油环），因此仍可按命中计分。

4.5.4 不得因放射状撕裂而给予射手更高得分。若弹孔实际区域未进入更高得分环，即使撕裂边缘到达，仍按较低分值计分。

4.6 弹孔

4.6.1 靶面上出现的椭圆形或拉长形弹孔，尺寸超过射手所用口径两倍子弹直径的，不计分。这种情况通常出现在射手以极大角度射击移动靶，或自身移动时射击的场景。

4.6.2 拉长弹孔规则不包含钥匙孔状弹孔（钥匙孔弹孔是子弹出膛后翻滚、侧面穿透靶纸形成），此类弹孔正常计分。

4.6.3 只有完整子弹打出的孔才算分，弹片不算。

4.6.4 只有从靶面正面射入的弹孔才计分。

4.6.4.1 若布场时不慎将靶纸反向安装，只要仍能正常计分，不安排重赛。

4.7 硬质掩护 / 软质掩护计分规则

4.7.1 场景道具通常用于模拟硬质掩护或无法穿透的物体，例如墙体、车辆、路障以及桌子、文件柜等家具。真正无法穿透的物体也可在场景中作为硬质掩护使用。

4.7.2 用于模拟墙体的道具视为无法穿透，从地面向上无限延伸，除非射击流程（CoF）另有说明。模拟墙体可开设射击口或窗口。网格和网状物可替代实心遮挡物，计分中一律视为硬质掩护。

4.7.3 IDPA 要求场景设计者**统一使用黑色模拟硬质掩护**，**建议统一使用白色模拟软质掩护**，或使用窗口、窗帘、灌木等道具。

4.7.4 任何子弹在标注为模拟硬质掩护的物体上打出完整直径孔洞并继续穿透靶标的，均视为脱靶（无论目标是威胁靶还是非威胁靶）。若安全官无法判断哪一发穿过硬质掩护的子弹命中威胁靶，则每有一个完整直径的硬质掩护弹孔，就去除该靶的一个最佳命中。

4.7.5 穿透软质掩护后命中靶标的子弹，正常计为命中（无论目标是威胁靶还是非威胁靶）。

4.7.6 靶纸上喷涂或标记的模拟威胁 / 非威胁标识，不属于硬质掩护。

4.7.7 由无法穿透材料制成的威胁标识，视为硬质掩护。

4.7.8 靶标可根据需要用衣物覆盖，通常使用 T 恤，剪开为前后片，用夹子或订书机固定在靶架上。射手与靶标之间只允许单层轻薄衣物。

4.8 威胁靶与非威胁靶标识

4.8.1 非威胁靶必须展示一对正常大小、颜色对比明显的张开手掌进行标识，且在所有可射击该靶的位置上，至少能看见一只手掌。

4.8.2 威胁靶可展示正常大小的威胁标识（如枪械、刀具）进行标识，且在所有可射击该靶的位置上均清晰可见。

4.8.3 不同类型的威胁标识具有同等威胁等级，不改变目标射击优先级。例如，刀具与霰弹枪、步枪、其他枪械或无标识靶的威胁等级相同。

4.8.4 威胁与非威胁标识可喷涂、标记在靶纸或覆盖衣物上，也可用夹子或订书机固定在靶上。

4.9 贯穿射击

当子弹同时穿过非威胁靶和威胁靶时，射手将受到非威胁靶命中的处罚，同时威胁靶命中正常计分。反之，若子弹先命中威胁靶，再穿透后方的非威胁靶或其他威胁靶，同样适用上述规则。所有目标的贯穿命中均有效计分。

4.10 靶标计分区域

4.10.1 “头部”指 IDPA 人形靶**领口以上**的部分。指定射击“头部”或“仅限头部”的子弹，必须命中领口以上的计分区域才算命中，否则计为脱靶，即使击中靶标其他部位也无效。

4.10.2 “躯干”指 IDPA 人形靶**领口以下**的部分。指定射击“躯干”或“仅限躯干”的子弹，必须命中领口以下的计分区域才算命中，否则计为脱靶，即使击中靶标其他部位也无效。

4.10.3 “靶标”指整个人形靶，包含上述头部与躯干。指定射击“靶标”的子弹，命中头部或躯干的计分区域均可计分。

4.10.4 单个 IDPA 人形靶不得被分割为两个或更多独立计分区域。例如，不得使用黑色胶带将单个靶标划分为两个可独立计分的区域。

4.11 命中非威胁靶

4.11.1 命中非威胁靶（HNT）定义为：子弹命中标注为非威胁靶的**任何计分区域**。反应式非威胁靶（钢靶、反应聚合物靶等）必须正常响应才算作命中非威胁靶。

4.11.2 每命中一发非威胁靶，射手成绩**加时 5 秒**。

4.12 威胁靶标

以下为**允许使用的靶标完整清单**

4.12.1 所有 IDPA 本地赛事及认证赛事使用的纸板靶必须为**官方 IDPA 纸板靶**。官方 IDPA 纸板靶由各地区授权的 IDPA 靶标制造商生产。

4.12.1.1 纸板靶可为固定靶或移动靶。威胁靶按标记计分，分为 - 0、-1、-3，脱靶为 - 5。非威胁靶无论命中何区域，每发均按 - 5 计分。

4.12.1.2 可使用高对比度深色（如果非黑色）喷涂非计分区域用作标准场景，以缩小纸板靶的计分区域；或切除 - 3 计分区域，仅保留 3/8 英寸非计分边缘。

4.12.1.3 场景场景中，可使用切除部分区域或喷涂黑色硬质掩护的固定 / 移动纸板靶，覆盖面积不超过原靶的一半。此类靶标应符合场景设定并写入场景说明。

4.12.1.4 隐匿靶：静止状态下不向射手显示 - 0 或 - 1 计分区域的靶标。

4.12.1.5 切除 - 0 区域以便于计分的官方 IDPA 纸板靶，仅可作为固定靶使用。该类靶标可在 3 码内开始射击，可站立射击或边移动边射击。

4.12.2 撞击式钢靶（Poppers）：固定全尺寸及小型 Poppers、Pepper Popper 反应靶，最小高度 24 英寸，最小宽度 8 英寸。击倒计为 - 0，未击倒计为 - 5。

4.12.3 钢腿靶（Steel Legs）：固定立式反应钢片，模拟靶腿，宽度至少 3 英寸，高度至少 15 英寸。击倒计为 - 0，未击倒计为 - 5。校准区域为靶腿上半部分。

4.12.4 固定 IDPA 反应靶：覆盖衣物的 IDPA 纸板靶，后方对应 - 0 区域设有 - 0 尺寸钢片。必须击中钢片才能击倒靶标。击倒计为 - 0，未击倒计为 - 5。承载衣物的纸板不计分。此类靶不计入纸板与钢靶比例。校准区域为圆形 - 0 钢片区域。

4.12.5 纸靶后隐藏撞击钢靶：在官方 IDPA 纸板靶后方设置合规 Poppers 或 Pepper Popper，确保纸板靶 - 0 区域命中可击倒钢靶。从所有射击位置均可看到纸板靶上方或下方的 Poppers。校准区域为纸板靶圆形 - 0 区域。射手需确保射击纸板时能激活后方 Poppers。纸板靶正常计分。

4.12.6 Poppers 仅作为激活装置使用，**不计分**，也不计入纸钢靶比例计算。

4.12.7 仅当靶标与场景内容相关且适用于场景设定时，方可使用其他类型靶标。

4.12.8 固定圆形反应钢靶 / 聚合物靶，直径 6 英寸及以上。

4.12.9 固定方形反应钢靶 / 聚合物靶，边长 6 英寸及以上。

4.12.10 其他固定反应钢片，表面积不小于 28.3 平方英寸，朝向射手的最小尺寸不小于 3 英寸。赛事总监（MD）需明确校准区域。

4.12.11 固定飞碟靶（可模拟门锁、眼部区域等）。飞碟靶无需校准。

4.12.12 不允许使用移动反应钢靶与飞碟靶。

4.12.13 新型靶标每年进行一次评估。

4.13 禁止使用的靶标

以下为**非穷尽式**禁止使用靶标清单：

保龄球瓶、多钢板移动靶（如德州星、波兰钢板架）、决斗树、三连滑坠靶、高尔夫球、气球、鸡蛋、牛仔撞击靶、IDPA 练习靶、动物造型钢靶、墓碑撞击靶、棺材撞击靶，以及其他类似靶标，包括第一眼看上去不符合自卫场景真实感的创意靶标与靶组等。

4.14 计分命中

4.14.1 场景中只有选手射出的子弹方可用于计分。

4.14.2 选手按要求向某一靶标射出的所有子弹，均必须纳入计分。例如，要求向一个靶标射击 6 发，则该 6 发子弹全部计分。

4.15 成绩公布

4.15.1 所有本地赛事及认证赛事的成绩，必须包含每位射手的 IDPA 会员编号。根据射手职责与行为准则，射手在参加第三场比赛后必须成为 IDPA 会员。

4.15.2 靶标触碰

4.15.2.1 射手或其代表，不得触碰或干扰刚完成射击、尚未经安全官计分的任何靶标。若射手或其代表在计分前干扰靶标，该靶标按全部脱靶计分。

4.15.2.2 若靶标在计分前被粘贴，安全官可判断则给予正确成绩；无法判断则安排重赛。

4.15.2.3 安全官或记分员在计分前后，不得触碰靶标正面或背面弹孔附近位置。

4.15.2.4 若靶标在射手或其代表查看前已完成计分与粘贴，成绩依然有效。

4.15.2.5 若在射手场景射击之间未粘贴靶标，安全官可判断则给予正确成绩；无法判断则安排重赛。

4.15.2.6 存在计分争议的靶标，须从场景中取下，交由首席安全官或赛事总监查验。

4.16 反应式靶标校准

4.16.1 反应式靶标必须产生物理动作才算命中得分。所有认证赛事中的反应式靶标（撞击钢靶、钢板等），都必须使用任意组别允许的最低威力弹药校准，确保“有效命中”时能正常反应。赛事总监或授权人员须在每日比赛开始前，根据需要在比赛全程对所有反应式靶标进行校准。场景安全官可随时要求对其负责场景的反应式靶标进行校准检查。

4.16.2 若赛事设有 BUG 组别，赛事总监须提供枪口动能不超过 BUG 组标准（95PF）的枪械与弹药；若不设 BUG 组别，则须使用 9 毫米或 .38 Special 枪械及弹药，动能不超过常规组别最低标准（105PF）。整场比赛的校准与校准挑战必须使用同一套枪械弹药，不得更换。

4.16.3 靶标必须安装牢固，尽量避免在比赛中偏移、扭转或晃动，防止校准失效。

4.16.4 安装时校准反应式靶标：从场景中最可能的射击位置向靶标校准区开一枪。若靶标未正常反应，调整安装方式后重试。靶标必须连续三次正常反应，才算校准合格。若未击中校准区，需重新射击。

4.16.5 若射击流程中反应式靶标被命中但未正常反应，选手有三种选择：

- 4.16.5.1 选手继续射击直至靶标正常反应，该靶标计为命中，场景成绩有效，不接受校准挑战。
- 4.16.5.2 靶标未正常反应，且选手不挑战校准，该靶标计为脱靶，场景成绩有效。在得知场景成绩或单个靶标成绩后再提出挑战，一律不予受理。
- 4.16.5.3 靶标未正常反应，选手希望挑战校准。挑战必须在“场地安全”指令下达后、选手得知成绩前立即向执裁安全官提出，逾期不予受理。选手是否完成场景不影响挑战流程。
- 4.16.5.3.1 有效挑战提出后，在完成校准检查前，任何人不得触碰或干扰该反应式靶标及周边区域。
- 4.16.5.3.2 作为挑战流程的一部分，安全官须立即收取选手该场景所用枪械的剩余弹药，送往测速仪进行检测。
- 4.16.6 若赛事工作人员、赛事总监、安全官或其他选手触碰或干扰靶标，选手将获得重赛机会。
- 4.16.7 若选手或其代表触碰或干扰靶标，该靶标计为脱靶，该射击流程视为完成。若选手未完成场景，则按未完成场景计分规则计算成绩。
- 4.16.8 若在校准前靶标无故倒下（如风吹等），选手将获得重赛机会。
- 4.16.9 校准检查流程
- 4.16.9.1 赛事总监使用校准弹药，从选手射击该靶的同一位置，向反应式靶标校准区开一枪。
- 4.16.9.2 若子弹击中校准区或更低位置，且靶标正常反应，判定校准合格，该靶标计为脱靶。若选手未完成场景，则按未完成场景规则计分。
- 4.16.9.3 若子弹击中校准区上方，判定校准检查失败，选手获得重赛。
- 4.16.9.4 若子弹击中靶标任意可计分区域但靶标未正常反应，判定校准不合格，重新校准后选手获得重赛。
- 4.16.9.5 若未击中靶标，需向校准区补射一枪。
- 4.16.9.6 无论流程结果如何，选手的弹药仍需检测是否符合动能标准，遵循常规测速流程与处罚规则。

第五章 处罚规则

在任何情况下，均不得仅凭主观判断选手在射击流程中是否正确使用道具，就判处任何形式的处罚。

此外，书面场景说明不得违背第三章射击规则，不得擅自对选手判处程序失误处罚。即使流程说明中建议了完成射击的方式，其指导内容也仅限于遵循规则书中第三章与第五章关于选手处罚的相关规定。

出发信号响起后，不得因选手在场景中的非射击动作表现而判处罚。

5.1 程序失误 (PE)

5.1.1 每次程序失误加时 3 秒，出现以下情况时判罚：

5.1.1.1 射手未遵守书面场景说明中规定的射击动作要求。

5.1.1.2 射手违反比赛规则。

5.1.1.3 经赛事总监判定，存在射手行为准则中所述的违规行为。

5.1.2 每种违规类型分别判罚一次程序失误。如果射手同时违反多种规定（例如使用错误的指定手、射击发数错误），每种违规均单独判罚一次程序失误。

关于掩护违规（或越线违规），程序失误的次数不得超过该场景的掩护点位数量。

5.2 严重违规 (FP)

5.2.1 严重违规 (FP) 每次加时 10 秒，适用于违规行为带来超过 3 秒的竞技优势的情况。出现以下情形时判罚：

5.2.1.1 射手未遵守书面场景规定的射击动作，且 / 或使用不合规装备，明显意图获取计分优势。

5.2.1.2 射手故意违反规则并获得超过 3 秒的竞技优势。

5.2.1.3 经赛事总监判定，存在射手行为准则中所述的违规行为。

5.2.2 严重违规示例（非完全清单）：

5.2.2.1 强手 / 弱手射击环节用自由姿势完成。

5.2.2.2 规定俯卧姿势时未俯卧。

5.2.2.3 弹匣装弹量超过组别限制。

5.2.2.4 故意向非靶标、非激活装置的物体射击。

5.2.3 所有严重违规 (FP) 必须经赛事总监 (MD) 批准。

5.3 不当行为处罚 (FTDR)

5.3.1 不当行为处罚（FTDR）每次加罚 20 秒，适用于严重违反体育道德的行为。

5.3.1.1 此类行为包括（非完全清单）：辱骂或恐吓安全官、将装备摔在地上、无故发脾气，或违反射手行为准则。

5.3.2 不当行为处罚旨在针对射手刻意规避或违反规则、并以此获得竞技优势的行为。

5.3.2.1 严重违反射击流程时可判罚不当行为处罚；但射手明显无意获利的单纯失误，不适用本处罚。

5.3.2.2 射手无意的失误不得判罚不当行为处罚。

5.3.2.3 所有不当行为处罚（FTDR）必须经赛事总监（MD）批准。

5.3.3 不当行为处罚一经赛事总监批准，该选手将失去参与特殊类别奖与最高精准度奖资格。

5.4 取消比赛资格（DQ）

5.4.1 取消比赛资格意味着射手不得继续参与本次 IDPA 赛事任何环节、不得转组重新参赛、不得参加任何附加赛，成绩将记录为 DQ。出现下列情况必须取消比赛资格：

5.4.1.1 安全规则中定义的不安全枪械操作。

5.4.1.2 违反体育道德的行为。

5.4.1.3 经赛事总监判定，违反射手行为准则。

5.4.1.4 在距离射手小于 10 码的位置射击钢靶。

5.4.1.5 故意向非靶标、非激活装置的物体开枪。

5.4.2 所有 DQ 处罚必须经赛事总监（MD）确认。

5.5 处罚适用

5.5.1 安全处罚适用于射击流程开始前、进行中及结束后。

5.5.2 射击流程自安全官向射手下达“场地启用（Range Is Hot）”口令时开始。

5.5.3 射击流程至安全官下达“场地安全（Range Is Clear）”口令时结束。

5.5.4 射击流程期间的处罚仅在流程进行中有效。

5.5.5 场景说明可要求射手说出指定语句，但未说出不做处罚。

第六章 场景设计规则

6.1 场景类型

6.1.1 情景场景

6.1.1.1 情景场景模拟真实可能发生的平民自卫情境，必须配有书面情景说明，并使用符合情境的道具与靶标，采用无限计分制。

6.1.2 标准场景

6.1.2.1 标准场景用于考核射手在 IDPA 射击中的各项基础动作，可采用有限计分制或无限计分制，无需附加情景设定。书面场景说明中可指定靶标射击顺序，作为考核射击或枪械操作技能的训练科目。除分级认证赛或特殊赛事外，认证赛每场最多设置 2 个标准场景。

6.2 场景说明

6.2.1 撰写清晰的场景说明有助于赛事顺利进行，并避免工作人员与参赛选手产生混淆和不满。每场比赛必须配备书面场景说明，并向每一组选手宣读，以确保信息传达一致。书面场景说明至少包含以下要素：

6.2.1.1 自卫情景或标准（技能测试）主题

6.2.1.2 明确规定选手要求的起始姿势

6.2.1.3 指定枪械状态（满弹、空仓、减装）与具体位置

6.2.1.4 射击流程

6.2.1.5 标明所有可能的掩护位置与越线标识

6.2.1.6 指定采用 180° 规则或枪口安全点

6.2.1.7 指定最低射击发数，以及场景采用有限计分或无限计分

6.2.1.8 指定是否**无需**穿着隐蔽服

6.2.1.9 射击流程示意图

6.2.2 场景说明不得凌驾于规则手册之上，也不得禁止选手的合法行为，以下情况除外：

6.2.2.1 为解决场地范围内的安全隐患

6.2.2.2 提供不穿着隐蔽服的选项

6.2.2.3 指定场景开始时枪械内的子弹数量，最多不超过组别容量

6.2.2.4 指定枪械起始状态与位置，以及供弹具起始位置

6.2.2.5 若道具无法容纳 PCC，可在安全允许的情况下将长枪放置在道具上方或附近

6.2.2.6 指定选手起始姿势

6.2.2.6.1 PCC 起始姿势不得朝向靶场后方

6.2.2.7 在标准场景中指定射击训练动作，前提是完成该动作所需的射击操作在单个轮次射击流程中不超过两种要求（例如：同一段中不可同时要求强手、弱手和自由姿势）

6.3 射击位置与掩护位置

6.3.1 赛事总监必须使用越线标识（Fault Lines）划分掩护位置的边界，以减少处罚争议。

6.3.2 越线标识可采用全程对所有选手保持一致的标记材料，由赛事总监决定使用实体或非实体标识。若标识高出地面，选手须注意安全。用于标记越线的油漆、木材、金属等材料宽度不得超过 4 英寸。

6.3.3 越线标识的布设必须符合第 1.2 节 IDPA 射击原则。

6.3.4 越线标识必须勾勒出每个掩护位置的大致边界，使选手在该位置可安全射击所有可见靶标。

6.3.5 宽度 24 英寸及以上的窗口掩护位置，必须使用越线标识标记。

6.3.6 宽度小于 24 英寸的窗口掩护位置，必须在窗口中心使用单条越线标识标记。

6.3.7 赛事总监应尽一切努力，通过合理使用道具与场景说明，减少裁判延误，再让选手进行计分射击。

6.4 场景边界

每个场景必须明确划定边界，使用绳索、胶带、锥形桶、旗帜等实物标记。

6.5 场景设计其他规则

6.5.1 所有 IDPA 场景仅可使用官方授权 IDPA 纸板靶或 IDPA 批准靶标。

- 6.5.2 赛事中要求的所有射击，75% 必须在 15 码及以内完成。
- 6.5.3 情景场景的靶标距离射手最远可达 20 码。
- 6.5.4 标准场景的靶标距离射手最远可达 30 码。
- 6.5.5 所有 IDPA 场景及射击分段均禁止设置记忆型场景。记忆型场景指需选手记忆射击顺序或其他非直观限制的场景。
- 6.5.6 一个场景射击流程中，仅允许 1 个纸板靶的 required 射击发数与其他纸板靶不同。
- 6.5.7 一个场景射击流程中，钢靶射击发数不得超过总要求发数的 25%。
- 6.5.8 全场总要求射击发数中，钢靶射击占比不得超过 10%。带计分靶在前的激活钢靶不计入钢靶比例。
- 6.5.9 置于计分靶后方的激活装置，必须能被上部或下部 - 0 计分区的命中激活。若无法实现，无法激活的 - 0 区须标记为硬掩护。
- 6.5.10 禁止盲射场景与可移动非威胁靶。
- 6.5.11 一个场景的射击流程要求射击发数不得超过 18 发。
- 6.5.12 射击点之间选手自主移动距离不得超过 10 码；全程自主移动总距离不得超过 20 码。
- 6.5.13 若要求低姿掩护或俯卧姿势，该位置必须为单段射击的最后一个射击位置。
- 6.5.14 场景设计者应尽量保证永久肢体残疾射手能清晰看到靶标。
- 6.5.15 任意一个场景射击中，每 2 个威胁靶最多搭配 1 个非威胁靶，非整数可向上取整。
- 6.5.16 场景说明不得强制要求选手在计时状态下装填供弹具。
- 6.5.17 喷涂硬掩护不得覆盖移动靶路径。若需为移动靶路径设置硬掩护，必须使用不透弹材料，避免子弹穿透硬掩护击中移动靶。
- 6.5.18 强手单手持枪射击时，靶标距离不得超过 10 码。
- 6.5.19 抵近戒备射击（Retention）的靶标距离不得超过 1 码。
- 6.5.20 弱手单手持枪射击时，靶标距离不得超过 7 码。
- 6.5.21 弱手单手持枪射击时，不得设计为仅用弱手换弹或抵近射击。
- 6.5.22 情景场景中，头部或更小尺寸靶标的射击距离不得超过 10 码；标准场景不得超过 15 码。

6.5.23 10 码及以内的纸板靶，必须至少露出 12 平方英寸的 - 0 区域，最小边长不小于 3 英寸。

6.5.24 场景流程中不得强制换弹，所有强制换弹、补弹等操作必须在非计时状态完成。

6.5.25 长枪与公用枪

6.5.25.1 除手枪口径卡宾枪（PCC）外，其他长枪禁止射击，但可使用惰性（不可发射）长枪作为道具。

6.5.25.2 赛事、赞助商或主办方提供的公用枪可在比赛中使用，无需符合 IDPA 装备规则。

6.5.25.3 公用枪优先使用传统缺口准星式瞄具。

6.5.25.4 选手使用公用枪出现故障，必须重打该段。

6.5.26 含一个或多个掩护位置的场景，在无掩护状态下射击的发数不得超过 6 发；单个场景内可多次出现此类射击。

6.5.27 视觉障碍（隐蔽物）

6.5.27.1 视觉障碍属于软掩护，如木桶、帐篷、假绿植、薄帘等，用于遮挡靶标。

6.5.27.2 视觉障碍为软掩护，不得设为不透弹硬掩护，亦不得作为射击用掩护位置（例如不可绕着视觉障碍物射击）。

6.5.27.3 赛事总监可使用视觉障碍隐藏“突发靶”，此类靶需在无掩护（in the open）状态下射击。

6.5.27.4 非靶标人形物不得用作视觉障碍、软掩护或硬掩护；战术假人可作道具，但不可作上述遮挡。

6.5.27.5 位于固定威胁靶路径上的非威胁靶，不为选手从掩护位置移动时提供掩护或隐蔽。

第 7 章 永久肢体残疾射手（PPDS）规则

7.1.1 就 IDPA 规则而言，**永久肢体残疾射手**指符合以下任一情况的射手：

7.1.1.1 肢体缺失或部分肢体缺失

7.1.1.2 佩戴假肢

7.1.1.3 肢体无法正常活动

7.1.1.4 使用轮椅、助行器或拐杖

7.1.1.5 如需申请 IDPA 总部签发的医疗豁免信，请联系所在区域协调员启动流程

7.1.2 为适配永久肢体残疾射手，适用以下规则：

7.1.2.1 无法执行场景流程要求动作（跪姿、俯卧等）的 PPDS 射手，每未完成一个动作判罚 1 次程序失误（PE）。若在其能力范围内无法瞄准靶标，则计相应失分，但不判罚未按顺序射击的 PE。

7.1.2.2 单臂 / 单手 PPDS 射手，若赛事中有场景需使用手电，可在起始信号前将手电安装于枪械或身体任意位置，无处罚。

7.1.2.3 单臂 / 单手 PPDS 射手，在要求强手或弱手射击的场景中不受处罚。

7.1.2.4 单臂 / 单手 PPDS 射手可采用经赛事总监赛前确认安全的单手换弹方式。

7.1.2.5 使用轮椅的 PPDS 射手可自行选择方式操控轮椅完成场景，可使用助推助手，但所有射击流程均须采用同一方式。

7.1.2.6 允许使用佩戴在身体或轮椅上的枪套及弹药携行具。

7.1.2.7 射击位置之间可将枪械重新入套。

7.1.2.8 允许全程单手操控枪械。

7.1.2.9 使用轮椅或拐杖的射手可豁免穿着隐蔽服。

7.1.3 听力受损射手可申请非听觉起始信号。

7.1.4 IDPA 总部可针对残疾射手签发个人豁免，允许使用适配其身体能力的替代或特制装备。

7.1.5 永久肢体残疾射手身份以诚信申报为原则，虚报身份者将被取消比赛资格。

第 8 章 装备规则

8.1 枪械 —— 通用规则

8.1.1 所有用于防卫手枪组别比赛的装备，必须符合以下基本原则：

装备必须适用于日常自卫，而非“仅限比赛”或“竞赛改装装备”。必须适合全天隐蔽携带。若无法在公共场合完全隐蔽携带用于自卫，则不得用于防卫手枪组别比赛。

另一项评估标准：在不允许公开携枪的地区，旁观者视角下该装备是否符合日常隐蔽携带外观。

允许用于防卫手枪比赛的装备，必须专为日常隐蔽防卫设计，且必须完全隐蔽。

包括枪械配件、改装部件、枪套、弹药携行具及服装，除非本规则另有说明。

地区协调员可根据需要，与总部协商判定哪些装备符合 IDPA 标准，以协助区域协调员与赛事总监。

判定将结合厂商官网、行业调研及公共场所观察，确认产品是否符合项目原则。名称中包含“竞赛”字样本身不构成排除理由。

本原则旨在包容面向隐蔽携带市场的新型装备。

8.1.1.1 组别概览

IDPA 共设 8 个独立竞赛组别，互不竞争：

- 标准勤务手枪 (SSP)
- 增强勤务手枪 (ESP)
- 定制防卫手枪 (CDP)
- 紧凑便携手枪 (CCP)
- 左轮手枪 (REV) *
- 备用枪 (BUG) *
- 光学便携 (CO)
- 手枪口径卡宾枪 (PCC) *

* 为特色组别，一级至三级认证赛为可选组别。

8.1.2 弹匣装填

全场比赛起始信号时，所有弹匣必须装填至组别容量（或其自身最大容量，若更小），以下情况除外：

8.1.2.1 若使用低于组别容量的弹匣，选手全场所有弹匣均须装填至该最小弹匣容量（PCC 除外）。

8.1.2.2 所有半自动组别，选手起始时膛内可多带 1 发，除非场景说明另有要求。

8.1.2.3 标准场景与情景场景起始，可要求减少弹匣装填量。

8.1.2.4 左轮组选手，全场比赛中弹匣及所有装填工具必须装填相同发数，上述装填例外情况适用。

8.1.3 各组别弹匣容量规则

8.1.3.1 SSP: 15 发 *

8.1.3.2 ESP、CO、CCP: 10 发

8.1.3.3 CDP、BUG-S: 8 发

8.1.3.4 REV: 6 发

8.1.3.5 BUG-R: 5 发

8.1.3.6 PCC: 30 发 *

* 赛事总监可能需按州 / 地方法律降低弹匣与组别容量，此类情况须赛前公告。

8.1.4 装填工具数量

8.1.4.1 “装填工具”指弹匣、快速装弹器或月形夹。

8.1.4.2 所有装填工具起始 ≥ 8 发的组别：起始可携带已装填枪械 + 2 个备用装填工具。

8.1.4.3 所有装填工具起始 6 - 7 发的组别：起始可携带已装填枪械 + 3 个备用装填工具。

8.1.4.4 所有装填工具起始 ≤ 5 发的组别：起始可携带已装填枪械 + 4 个备用装填工具。

8.1.4.5 一个场景射击流程中不得使用超出上述限制的装填工具。减装起始场景不改变已装填工具数量。

8.1.5 枪械故障规则

8.1.5.1 单场比赛中，选手必须全程使用同一枪械，除非该枪械无法使用。

8.1.5.2 选手判定枪械故障时，须通知安全官，安全官再通知赛事总监。

8.1.5.3 一旦宣布枪械故障，该枪整场比赛不得再使用。

8.1.5.4 可更换同组别的合法替代枪械。

8.1.5.5 选手可从下一起始信号继续比赛，已完成段落不得重赛。

8.1.5.6 若替换枪械弹匣容量与原枪不同，选手可按各组别弹匣规则调整装填量。

8.1.6 所有组别允许的改装

8.1.6.1 储存锁可禁用或拆除。

8.1.6.2 弹匣解脱可禁用或拆除。

8.1.6.3 枪械或瞄具内置激光允许使用，前提是符合本组别规则，且射击段落中不开启（光学便携组与 PCC 除外）。可用胶带遮挡激光。

8.1.6.4 若枪械有阻止击锤阻铁运动的外部保险，握把保险可禁用。

8.1.7 所有组别不合法的特征与改装

8.1.7.1 以下特征与改装在所有组别均禁止，除非规则特别允许。

8.1.7.2 无合法操作功能、仅用于增重的附加配重。

8.1.7.3 非标准构型瞄具（鬼环、Bo-Mar 肋条等）。

8.1.7.4 拆除或禁用保险装置，包括但不限于：手动保险、击针保险、击针阻铁、击针阻挡保险，握把保险除外。

1911 系列 80 型底把可搭配 70 型套筒，反之亦然。

8.1.7.5 左轮动作不得改装为弹筒打开时仍可击锤落下。

8.2 枪械 —— 组别

8.2.1 标准勤务手枪（SSP）—— 见附录 A1

8.2.2 增强勤务手枪（ESP）—— 见附录 A2

8.2.3 定制防卫手枪（CDP）—— 见附录 A3

8.2.4 紧凑便携手枪（CCP）—— 见附录 A4

8.2.5 左轮手枪（REV）—— 见附录 A5

8.2.6 备用枪械（BUG）—— 见附录 A6

8.2.7 光学携带组（CO）—— 见附录 A7

8.2.8 手枪口径卡宾枪（PCC）—— 见附录 B

8.2.9 特殊组别（SPD）

8.2.9.1 IDPA 鼓励射手使用日常携带的常见枪械练习枪械操作技能。许多日常携带枪械并不符合上述 8 个竞赛枪械组别之一。

8.2.9.2 IDPA 允许俱乐部增设**特色组别**用于计分。该组别允许使用小于 9 毫米口径的弹药，以及其他不符合常规竞赛组别要求的枪械参赛。

8.2.9.3 枪套、装填工具携行具等所有其他 IDPA 装备规则及佩戴位置均适用。

8.2.9.4 一级赛事的赛事总监可允许使用.22 边缘发火弹的射手以低 Ready 姿势起始，代替枪套起始。

8.2.9.5 所有 IDPA 会员规则均适用。

8.2.9.6 特殊组别的分级以射手在常规 IDPA 组别中的最高分级为准。

8.2.9.7 俱乐部无义务执行本条款，赛事总监可自行决定是否实施，以保证赛事质量。

8.3 弹药

8.3.1 禁止使用穿甲、燃烧、曳光弹药。

8.3.2 俱乐部可禁止可能损坏金属靶标的弹药。

8.3.3 所有弹药必须使用单一弹头。

8.3.4 弹药最低威力系数 (Power Factor):

8.3.4.1 SSP、ESP、CO: 125

8.3.4.2 CDP: 165

8.3.4.3 标准左轮 REV、CCP、BUG: 105

8.3.4.4 增强左轮 REV: 155

8.3.4.5 PCC: 135

8.3.4.6 威力系数计算公式：弹头重量 (格令) × 弹头速度 (英尺 / 秒) ÷ 1000，忽略小数点后数字。

8.3.5 官方测速流程

8.3.5.1 测速须在选手在场时进行，弹药由选手现场提供。测速裁判使用选手本场比赛用枪，流程如下：

8.3.5.1.1 3 发子弹中 2 发达到或超过最低威力系数即为合格。射击前可抬高枪口使火药后移，保证最大初速。

8.3.5.1.2 可拔取弹头称重。若 2 发已达标，可免称重。

8.4 腰带

腰带宽度不得超过 1-3/4 英寸，厚度不得超过 5/16 英寸，且必须穿过除最后两个以外的所有裤袷。一体化隐蔽

腰带符合规则，只要能按枪套要求固定枪械方向即可。

8.5 枪套

8.5.1 合法枪套要求：

8.5.1.1 必须适合全天隐蔽携带或勤务用枪套，全程佩戴。

8.5.1.2 必须为强侧髁部枪套：

- 右手射手：IWB 12 点~4 点；OWB 2 点~4 点
- 左手射手：IWB 8 点~12 点；OWB 8 点~10 点

8.5.1.3 2 点与 10 点位置不得超过髁骨。

8.5.1.4 必须固定在合规腰带上。

8.5.1.5 必须完全包裹扳机护圈，防止入套时误触。

8.5.1.6 OWB 枪套必须垂直或枪口后倾，倾斜角 $\leq 15^\circ$ ，从腰带顶部到枪套外侧突出 ≤ 3 英寸。

8.5.1.7 必须有足够锁紧力，日常活动不掉枪。

8.5.1.8 必须用常规厚度材质（皮革、Kydex、尼龙等），至少三面包裹枪械；拔枪后保持开口，可单手入套，不可折叠。

8.5.1.9 整场比赛枪套位置不得换边。

8.5.1.10 锁紧装置可永久拆除 / 失效，但不得临时失效。

8.5.1.11 枪套可改装以符合规则。

8.5.1.12 必须将握把明显露出腰带上方，满足隐蔽与倾斜要求。

8.5.1.13 本条删除

8.5.1.14 腹前携带（Appendix carry）定义：右手射手 12 点~2 点，左手射手 10 点~12 点。

8.5.2 禁止使用的枪套（非穷尽）：

8.5.2.1 交叉拔枪

8.5.2.2 肩挎式

8.5.2.3 后腰式

8.5.2.4 口袋式

8.6 弹药携行具

8.6.1 通用规则

8.6.1.1 可使用携行具、口袋、腰带携带备用工具，起始时必须全部隐蔽。

8.6.1.2 可改装以符合规则。

8.6.1.3 禁止用腰带 / 隐蔽服上的磁铁代替正规携行具。

8.6.1.4 弹药收纳位置：合格携行具或口袋；信号后可收入腰带内侧。严禁握在手中、夹在腋下、含在嘴中等方式。

8.6.2 弹匣携行具

8.6.2.1 适合隐蔽携带与全天佩戴。

8.6.2.2 佩戴在合规腰带上。

8.6.2.3 必须完全隐蔽。

8.6.2.4 整场比赛位置固定，除非场景说明允许变更。

8.6.3 快速装弹器 / 月面夹携行具

8.6.3.1 适合隐蔽携带与全天佩戴。

8.6.3.2 快速装弹器：开口向上，靠张力或按扣 / 魔术贴固定。

月面夹：开口向上，靠中心柱张力固定，或按扣 / 魔术贴固定。

8.6.3.3 月面夹不得仅靠 ≤ 3 发子弹固定。

8.6.3.4 整场比赛位置固定。

8.7 隐蔽服

8.7.1 必须完全遮挡枪套、枪械、弹药具等所有装备。

8.7.2 所有场景必须穿隐蔽服，除非场景说明豁免。

8.7.3 检测标准：选手双臂平举与地面平行，裁判从前后左右均看不到装备即为合格。

8.7.4 禁止用扎带、铁丝、塑料、纸板等硬质材料加固；普通浆洗定型允许。

8.7.5 禁止外挂配重，口袋内可放物品。

8.7.6 可使用口袋挡片。

8.7.7 禁止专用收纳弹匣的改造口袋。

8.7.8 PCC 装备：

可选使用弹匣包，腰带后侧最多 2 个；也可放口袋或腰带内侧。

8.8 勤务装备豁免

8.8.1 仅限执勤制式装备，不适用于便衣 / 侦查装备。

8.8.2 现役军警可使用勤务装备：

8.8.2.1 勤务枪套为强侧腰带 / 大腿式，至少 1 道锁紧。

8.8.2.2 必须使用全部锁紧装置。

8.8.2.3 腰带装备位齐全，选手自选携带内容。

8.8.3 豁免内容：

- 无需隐蔽服
- 豁免枪套设计与位置限制
- 豁免弹药携行具限制
- 豁免腰带限制

8.8.4 仅适用于一级认证赛。

8.9 其他装备

8.9.1 护膝 / 护肘

8.9.1.1 禁止硬壳护具。

8.9.1.2 软质护垫、支架、胶带可全程佩戴，无需隐蔽。

8.9.2 鞋钉

8.9.2.1 仅限软橡胶钉，指甲可按动；禁止硬塑料 / 金属钉。

8.9.3 允许使用手套。

8.9.4 手电

8.9.4.1 赛前不得固定在头部、手、手腕、手臂；场景提供手电除外。

8.9.4.2 适合日常携带，亮度 ≥ 60 流明。

8.9.4.3 残疾选手参照第 7 章。

第 9 章 分级规则（详见赛事管理规则）

9.1 分级认证赛

手枪分级赛与手枪口径卡宾枪（PCC）分级赛的场景说明、布局图及计分表，可查阅官网：www.idpa.com

第 10 章 申诉流程

申诉流程用于规范、建设性地沟通并解决选手在认证赛事中的合理诉求。申诉是对赛事总监、安全官或场景设计人员在执行现行 IDPA 规则时的决定或解释表示异议。本流程仅适用于 IDPA 认证赛事，裁决以最新版规则手册为准。

10.1 通用准则

申诉可在选手完成射击流程之前，针对场景设计合法性提出。

场景申诉可在以下三个节点提出：

1. 射击前，基于场景规则合法性
2. 射击完毕后立即（按标准时限）
3. 发现场景发生重大变更（如靶位、说明改动）后立即（按标准时限）

由赛事官员亲眼目击的安全类 DQ，除规则适用错误外，不得申诉。

10.2 申诉要求

10.2.1 选手必须先就规则问题，向事发场景的首席安全官（CSO）口头申诉，并全程遵守选手行为准则（3.11）。

申诉须在尝试射击流程之前或之后立即提出。

10.2.2 若与 CSO 仍有分歧，选手可在收到 CSO 决定后 15 分钟内，向赛事总监（MD）口头申诉，并遵守行为准则。

10.2.3 选手须在告知 MD 申诉意向后 30 分钟内，向 MD 提交书面申诉，逾期不予受理。书面申诉由选手自行撰写，内容必须包含：

10.2.3.1 姓名与联系方式（手机号）

10.2.3.2 问题简述（100 词以内）

10.2.3.3 证人姓名与证据说明（如有）

10.2.3.4 确认已向 CSO 和 MD 均提出过申诉

10.2.3.5 所依据的规则编号、章节及页码

10.2.3.6 申诉诉求

10.2.3.7 100 美元现金申诉费

10.2.4 申诉须使用 IDPA 官方抗议表格，由选手本人填写提交，不得委托他人。逾期提交不予受理，申诉费退还。

10.3 书面申诉审查

10.3.1 赛事总监收到书面申诉与 100 美元费用后，将材料转交区域协调员（AC）（或授权代表），由其主持仲裁小组。T5 级别赛事由区域总协调员（RACL）主持。

10.3.2 AC 需在组建申诉小组时通知 RACL，说明案情并监督流程。

10.3.3 AC 挑选 3 名持证安全官（含本人）组成申诉小组：

10.3.3.1 每人一票

10.3.3.2 成员无利益关联

10.3.3.3 成员赛前未看过相关视频或证据

10.3.4 小组审查申诉材料，暂扣申诉费直至做出决定。

10.3.4.1 小组可向选手、安全官、MD、证人进一步核实，并可勘查相关场景。

10.3.4.2 提交申诉后，选手不得主动联系任何相关方或小组成员。

10.3.4.3 小组在无干扰环境下 deliberation 最长 1 小时。干扰审议将被视为违反体育道德。

10.3.4.4 结果提交 MD 与申诉选手，由 MD 执行。

10.3.4.5 若小组不支持申诉：MD 原决定维持，AC 将申诉材料与费用转交 IDPA 总部。

10.3.4.6 若小组支持申诉：MD 决定撤销，AC 退还申诉费。

10.3.4.7 小组决定为最终决定，不得再次申诉。

10.3.4.8 不接受第三方代他人申诉。

10.3.4.9 AC 须在赛后 1 周内，通过 RAEL 向 IDPA 总部提交申诉总结与处理结果，并附赛事复盘报告。

10.3.5 所有 AC 均包含 IPOC，按适用场合指代。时区限制可能导致无法即时上报，可改用短信或邮件报备。