

IDPA 競賽規則簡易說明表

不合格(DQ)處份：

章節	條文要意	其他說明	備註
2.2	上膛/未上膛武器之槍口劃過或指向人體的任一部位(自己或他人)。	當槍口已在拔槍之際抽離槍套後·再掃過身體任一部位時，將被判定不合格。	例外：特殊體型·但射手已明顯將食指置於護弓外。
	越過 180 度範圍或律定之安全的槍口指向區。		
	在槍套中、開始範圍內、越過障礙時、開始信號前、換手持握武器之際擊發。		
	未接戰 1.8 公尺內之低目標情況下，將子彈射入距射手位置半徑 1.8 公尺內的地面。		
2.3	裝填彈藥並預備、卸除彈藥並確認槍膛淨空、重新裝填彈藥或故障排除之際擊發。		
	關卡中讓一把已經上膛或未上膛的槍械掉落或導致其掉落。	第一次 PE(記錄呈報)、第二次 DQ。	
2.10	於安全區時槍械任何時間未指向安全方向。		
	於安全區處理彈藥或裝填彈藥。		
	於安全區內槍械裝上彈匣的情況下，釋放擊錘。	即使為空彈匣亦不可；但射手可以在安全區內將一個空的彈匣裝入槍內以測試其彈匣功能無誤。	
2.14	射手蓄意在射擊回合當中遺落或拋下防護裝備。		
2.15	射手在 9.1 公尺以內射擊鋼靶。		AIRSOFT 不適用。
3.19	違反 IDPA 射手之責任與行為準則。	如 5.6 之相關說明 <ul style="list-style-type: none"> ● 不安全地運用武器，如安全規則章節所述。 ● 在單場比賽中出現未採取正確動作的狀況超過一次。 ● 不符合運動家精神的行為舉止。 ● 違反射手的行為規定。 	所有的不合格判定都必須由比賽主辦人做最後確定。

錯誤(PE)加計：

章節	條文要意	其他說明	備註
2.3	第一次裝填、卸除彈藥、拔槍和收槍入套以及移動(除非在行進間接戰目標)和故障排除之際，手指於護弓之內。	PE 乙次，加計 3 秒 第一次 PE(記錄呈報)、第二次 DQ	
2.12	射手應在聽聞 Load And Make Ready 的十五秒內做好繼續的準備;若射手尚未完成準備，需要超過十五秒的時間，則他會被提醒，能獲得額外的十五秒去做準備，如射手在這額外的十五秒後仍無法完成準備。	PE 乙次，加計 3 秒，並從射手名單當中被往後挪。	
3.2	射手未按關卡要求使用戰術順序，則違反規定的每組目標將被判處一次程序錯誤，且不會因事後修正而免罰。	PE 乙次，加計 3 秒，僅在單處單次計罰。 戰術優先：視威脅程度進行接戰，由外而內或由近而遠。 戰術順序：1-1-2-1-1。	關卡先行說明。
3.4	有子彈之彈匣棄置。	PE 乙次，加計 3 秒 可以進行戰術換彈，但更換下來之彈匣需置回射手身上之彈袋或口袋中。	
3.5	露於掩體外超過 25%以上(雙腳未於掩體假想線內)，並在警告後仍未排除此一因素。	PE 乙次，加計 3 秒 應視為發生乙次計罰，不得同位置累加。 如射手已開槍後，安全官應該不再發出 COVER 口令干擾射手。	另行說明
3.6	射手未於掩體後方補充彈藥。	PE 乙次，加計 3 秒。 射手可沿著掩體後方補充彈藥	另行說明
3.6.2.1	若射手在移動到下個射擊位置的途中，補充彈藥後並繼續/重新接戰目標，則其每射擊一發將受到一次程序錯誤處罰。	PE 每次，加計 3 秒。	
4.1.1	當射手對目標沒有射擊足夠的發數時，未使用的彈藥都會被列入失誤，並因未按照關卡說明，給予程序錯誤的處罰。	如有未按照關卡說明單處 PE 乙次，加計 3 秒。	非限制發數計分 計分方式另行說明
4.2.2	射擊當中任何超過指定的發數，都會導致程序錯誤的處罰。	PE 乙次，加計 3 秒。	限制發數計分 計分方式另行說明
4.22	射手或隨行人員在未有安全官完成計分下碰觸靶紙或干擾計分，造成計分困難。	該靶視為未命中，以該靶應命中發數乘以 5 秒，再加計 FTN 加計 5 秒。	

5.1	射手未依照關卡說明中的程序進行時或射手違反一項競賽規則時。	PE 乙次，加計 3 秒	另行說明
5.3	若在接戰目標時使用任何主動式的雷射或槍燈。	PE 乙次，加計 3 秒 每接戰一個目標，則以一次程序錯誤計算。	
7.1	永續性身障射手選擇不採取/或無法採取該射擊回合要求的姿勢(如跪姿，臥姿等)，每一個未完成的姿勢將會被視為一次程序錯誤;若以他們能採取的姿勢，卻無法安全地射擊或瞄準目標時，則每一個目標將會以額外的一次程序錯誤計，而不會以目標失分或未消滅目標計。		
	未按照規則、關卡說明或其他違反運動精神之輕微情節。	PE 乙次，加計 3 秒	另行說明

其他違規加計：

章節	條文要意	其他說明	備註
4.11	擊中非威脅目標(HNT)	加計 5 秒	另行說明
4.13	未消滅目標(FTN)	加計 5 秒 無論射手命中該靶多少次，只要沒有擊中 0 或 1 區，便視為未消滅目標。	僅限非限制發數計分 另行說明
4.4	未完成比賽(DNF)	若射手自己選擇不要射擊某一關卡，則將會在該關被認定為未完成比賽，但他可以在沒有總競賽成績的狀況下繼續射擊其他關卡。	
5.5	未採取正確動作(FTDR)	加計 20 秒	另行說明

重賽(Re-Shot)事由：

章節	條文要意	其他說明	備註
3.14	安全官讓射手採取一個不正確的起始姿勢(在下達待命的口令時)。		
	射手在安全官之前便發現，自己處於一個不正確的起始姿勢，則他應該在收槍入套的口令後，到開始計算目標分數前，要求給予一個重新射擊該關卡的機會。		
	如果安全官認為自己妨礙到某位射手，則他可在收槍入套的口令到開始計分之前，決定再給該射手一次機會。		
4.3	若安全官以為有不擊發狀況出現，而阻止射手繼續比賽，但最後確認並沒有不擊發的狀況時，射手將會有重新射擊該關卡的機會。		
4.24.6	若該目標已經被工作人員，競賽主辦人，安全官或其他參賽者碰觸干擾過，則射手會獲得一次重新射擊的機會。		
4.24.8	若目標在調整前，未經干擾而倒下(例如被風吹倒)，則射手將獲得一次重新射擊的機會。		
4.24.9.3	若命中目標的調整區上方，則調整檢查的程序被視為失敗，而射手將會得到一次重新射擊的機會。		
4.24.9.4	若命中目標上任何能計分的位置，但目標卻未產生正確的反應時，則原先的調整將被視為不正確，而射手則會在目標重新調整之後，得到一次重新射擊的機會。		

計分(Scoring)方式：

類別	不限制發數計分(Unlimited Scoring)	限制發數計分(Limited Scoring)
原意	允許射手在不違反規則的前提下，對每個目標射擊他認為必要的發數。而每個目標上的最佳成績被列入計分，這使得射手有彌補失誤或修正的選擇機會。當射手對目標沒有射擊足夠的發數時，未使用的彈藥都會被列入失誤，並因未按照關卡說明，給予程序錯誤的處罰。	除了每個目標只能射擊在關卡說明裡指定的發數外，其他和不限制發數計分的作法是相同的。此外在採行限制發數計分時，將不會給予射手未消滅目標(FTN)的處罰。
說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每次關卡說明都會強調每個目標需要射擊幾發，舉例來說，假使每個目標需要射擊三發，且靶上有超過三個命中的彈孔時，便取其中最好的三次來計分。 2. 指定部份必需完成射擊要求，如果未命中則加計 5 秒/發。 3. 無論射手命中該靶多少次，只要沒有任何 1 發擊中 0 或 1 區，便視為 FTN；也就是 0 或 1 區有命中至少 1 發，即不可判罰 FTN；每個 FTN 加計 5 秒。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每多射擊一發，則在計分前便會將一個最高分的彈孔貼掉。若射手沒有對目標射擊足夠的發數，則未使用的彈藥將會被列入失誤，進而因未遵守關卡說明而接受程序錯誤甚至其他的處罰。 2. 指定射擊發數，多打則每個靶加計一個 PE，3 秒。
靶紙計分	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙靶採用 IDPA 標準，1/2 比例尺寸，以擊中發數乘以各區點數：-0 (0 點)、-1 (1 點)、-3 (3 點)、未命中 (5 點)，每點以加計 0.5 秒計算之。 2. 賽程時間(CoF Score)=實際時間(秒)+(總加計點 x0.5 秒)+計罰秒數(FTN、PE、HNT 及 FTDR 之總合)。 	