



IDPA (International Defensive Pistol Association)

IDP ist ein aus Amerika stammender, dynamischer Schießsport, die seit einigen Jahren auch in Europa ausgeübt wird. Der Zweck ist die Abhaltung von nationalen und internationalen Meisterschaften, sowie die Pflege der internationalen Freundschaft und der Verbindlichkeit der Nation, des geselligen Zusammenseins und der sportlichen Fairness im Wettkamp.

IDPA bedeutet international Defensive Pistol Association. Entstanden ist es, weil die etablierten Versionen des dynamischen Schießens keinen praktischen Realitätsbezug mehr haben und auch nicht beabsichtigen.

Für Personen die aus beruflichen oder anderen Gründen besonderen Gefahren ausgesetzt sind und deshalb legitim eine Waffe führen, können jedoch antrainierte, einsatztaktisch falsche und nur auf Wettkampfoökonomie ausgerichtete Verhaltensmuster im Streß einer eventuellen Ernstfallsituation zu einem schwerwiegenden Fehlverhalten mit fatalen Folgen für sich selbst und Unbeteiligte führen.

Vernachlässigung der Eigendeckung, überhastetes Schießen ohne klares Erfassen der Gesamtsituation, taktisch falsche Reihenfolge, Nichtbeachtung des Umstandes, dass Projektile, die ein (weich) Ziel durchdringen an Unbeteiligten auch noch in größerer Entfernung schweren Schaden anrichten können, sind nur einige Beispiele.

IDP ist an sich ein sportlich orientiertes Wettkampfschießen. Es ist jedoch so konzipiert, dass es beruflichen Ausbildungen für reale Erfordernisse nicht entgegensteht und das Eintrainieren taktisch falscher Verhaltensmuster vermieden wird. Dadurch ist es für Angehörige der Exekutive, des Militärs, sowie für Security Guards, Private Investigators, Bodyguards und andere Personen, die wegen legalem Bedarf eine Waffen führen, der ideale Wettkampfsport.

Es können auch rein am Sport interessierte Personen, die über ein waffenrechtliches Dokument verfügen, zugelassen werden, wenn diese dem Vereinsvorstand als zuverlässige Sportschützen bekannt sind, die weiters über einen tadellosen Leumund verfügen und unseren Sport ernsthaft betreiben wollen.

IDP sollte nur von einem überschaubaren Personenkreis von aktiven Sportlern betrieben werden.

Die IDP Zugehörigkeit soll nur Personen gestattet werden, die einen tadellosen Leumund glaubhaft machen können und in keiner Richtung zu extremistischen, gewaltverherrlichenden, rassistischen oder menschenverachtenden Tendenzen neigen, sowie auch keiner, wie auch immer gearteten Risikogruppe zuzuordnen sind.

Es besteht keinerlei Ambition hier einen Breitensport zu etablieren.

Bewerbskategorien

A. Standardbewerbe: Das Handling der Waffe sowie das schnelle und präzise Treffen wird bewertet.

B. Speed Shoot Bewerbe: Diese symbolisieren direkte Konfrontationen ohne Deckungsmöglichkeit. Hier werden einige Ziele in bestimmter taktischer Reihenfolge beschossen.

1. Tactical Order: Gilt immer, wenn nichts anderes bestimmt ist. Die Ziele werden von nahestehenden bis fern in Reihenfolge beschossen.

2. Tactical Sequence: Zuerst jedes Ziel in ein Schuß, dann Nachfolgeschüsse.
z.B. bei 3 Scheiben: 1,1,2,1,1 oder bei 2 Scheiben 1,3,2

3. Tactical Priority: Der Beschuss erfolgt nach der Gefährlichkeit der Waffen der Gegner. Symbole der Waffenart sind an den Scheiben angebracht.

4. Die Reihenfolge wird durch das Zufallsprinzip bestimmt - z.B. Karte aufschlagen

5. Kombinationen aus 1-4

C. Verteidigungsszenarien mit Deckungsmöglichkeiten

Der Parcour darf vor dem Bewerb nur eingesehen, jedoch weder begangen oder gar "trocken" geprobt werden. Dies gilt für das gesamte Schießareal.

D. Überraschungs- u. Halbüberraschungsbewerbe stellen die wertvollste Disziplin dar, werden jedoch bedauerlicher Weise bei großen Meisterschaften aus Gründen der Wettbewerbsgleichheit nicht mehr durchgeführt, da eine absolute Geheimhaltung über Tage hinaus unmöglich ist und es daher zu Wettbewerbsverzerrungen und in der Folge zu Protesten kommt.

Dies ändert nichts an der Tatsache, dass Überraschungs- und Halbüberraschungsbewerbe die beste taktische Übung darstellen und wo immer es möglich ist, durchzuführen sind. Es ist dabei die Situation selbstständig blitzschnell zu erfassen und von Augenblick zu Augenblick das taktisch Richtige zu tun. Ein unrealistisches Einprägen und Vorausplanen des Ablaufes ist nicht möglich, so dass der Contestant sich auf seine taktischen Kenntnisse verlassen muss und gezwungen ist während des gesamten Ablaufes unter Zeitdruck jede Möglichkeit in Betracht zu ziehen. Eine realistische Herausforderung, da bei der Parcoureinweisung nur sehr vage Hinweise bezüglich des Ablaufes gegeben werden. In reinster Form, wenn es räumlich möglich ist, sollte der Parcour so gestaltet sein, dass die Einweisung etwa lautet: "You know IDO rules and the tactical principles. Hit every target which threat you with two (or three) rounds. After the startsignal enter and do your best. Good luck."

Die verwendeten Sportgeräte sind gängige Dienstwaffen. IDP Bewerbe haben keinen Tuningwettbewerb als Erfolgsvoraussetzung. Geringfügige Änderungen am Abzug, der Visierung und am Griff sind allerdings zulässig. Einige Schützen bevorzugen sogar die "Out of the box" Philosophie. Das bedeutet, dass eine völlig unveränderte Serienwaffe verwendet wird.

Es gibt 4 gleichwertige Kategorien (Divisiones), deren Zugehörigkeit durch den verwendeten Waffentyp bestimmt ist.

Stock Service Pistol Factor 125	(SSP) Pistolen mit DA,DAO und Safe Action ab 9x19
Enhanced Service Pistol Factor 125	(ESP) Pistolen mit Single Action Trigger ab 9x19
Custom Defence Pistol Factor 165	(CDP) Pistolen im Cal.45 ACP
Stock Service Revolver Factor 125	(SSR) Revolver ab Cal.38 Spezial - bis 4 Zoll Lauflänge

Die wichtigsten IDP Regeln

- A.** Grundsätzlich Tactical Order (falls bei der Einweisung nichts anderes verlautbart wird).
- a.** Die nächst stehenden Scheiben sind immer zuerst zu beschießen.
 - b.** Bei Barrikaden sind immer die äußeren Scheiben zuerst zu beschießen. Es soll immer nur eine Scheibe gesehen werden. Nach deren Beschuß ist nachzurücken bis die nächste Scheibe sichtbar wird.

B. Wenn eine Deckung vorhanden ist, muss sie benützt werden. Nur wenn sich die Füße und mindestens 50% des Körpers in der Front zur jeweils zu beschießenden Scheibe hinter der Deckung befinden, gilt der Schütze als gedeckt.

C. Bei unzureichender Deckung ruft der SO "cover". Darauf muss der Schütze unverzüglich die Deckung korrigieren, da sonst ein Ablauffehler vorliegt, was einen Zeitzuschlag von 3 Sek. zur Folge hat. Der Schütze muss sich so bewegen dass er bei der Annäherung an die Deckung nie mehr als höchstens 50% seines Körpers in Front einer beschießenden Scheibe preisgibt. Die Waffenmündung darf höchstens 5 cm aus der Deckung ragen. (Am Besten gar nicht.)

D. Es wird bei manchen Bewerben im Zurückgehen unter gleichzeitiger Aufsuchung einer Deckung geschossen. Wenn der Schütze stehenbleibt um besser zu treffen, ruft der RO "move". Der Schütze muss sich nun unverzüglich ablaufgemäß in Bewegung setzen, da er sonst einen Ablauffehler begeht.

E. Es gib 2 Arten, das Magazin zu wechseln:

- a.** Der Slidelock Magazinwechsel - Wenn der Schlitten offen ist, darf das leere Magazin zu Boden fallen und liegengelassen werden.
- b.** Der taktische Magazinwechsel - Das volle Magazin wird gezogen und zur Waffe gebracht. Erst jetzt wird das noch patronenhältige Magazin ausgelöst und gleitet nun in die, das volle Magazin haltende Hand. Nun wird das volle Magazin eingeführt. Das andere (nicht ganz leere) Magazin muss in eine Tasche der Bekleidung oder in eine leere Magazinhalterung am Gürtel gesteckt werden. Grundsätzlich darf ein Magazinwechsel bei Vorhandensein einer Deckung nur hinter dieser durchgeführt werden. Da ein taktischer Magazinwechsel nur in Einzelfällen taktisch sinnvoll oder ausdrücklich vorgeschrieben ist, wird in der Regel die Waffe leergeschossen und der Slidelock Magazinwechsel ausgeführt.

F. Das Treffen von “Non-Threat Targets” wird mit 5 Strafsekunden pro berührte Scheibe geahndet. Wird eine nichtbedrohliche Scheibe mehrmals getroffen, so wird nur eine Strafe verhängt. Die zu beschießenden Scheiben gelten als durchdringlich. Wenn eine nicht bedrohliche Scheibe beim Durchschuss einer zu beschießenden Scheibe getroffen wird, gilt dies als Treffer, aber auch umgekehrt. Wird eine NTT getroffen und dahinter eine zu beschießende Scheibe, ebenfalls getroffen, so gilt der Treffer.

Sowohl die beschießende Scheiben als auch die nichtbedrohlichen Scheiben, sowie jene, die eine kugelsichere Weste tragen, werden durch verschiedene, nicht festgelegte Symbole gekennzeichnet. Die Art der Kennzeichnung wird bei der Einweisung bekannt gegeben.

Die Symbole können vor jedem Start verändert werden, sodass der Schütze nicht weiß wo sich diese befinden und unvorbereitet der Situation gemäß handeln muss.

Auf Ausgewogenheit bezüglich der gleichen Wettkampfbedingungen wird dabei geachtet.

Threat/ Non-Threat Designation (Originaltext)

Threat targets may be designated by the painting of a gun or clipping the cutout of a gun on the target. This target designation is not mandatory, but is highly recommended.

Non-threat targets MUST be designated by the painting of an open hand on the target or, in the case of a target with a shirt on it, clipping a cutout of an open hand.

On a shoot through of a non-threat target that also strikes a threat target, the contestant will get the penalty for the non-threat target hit AND will get credit for the scored hit on the threat target. The reserve also applies when a round on a threat target penetrates a non-threat behind it. Hence the rule of thumb: all shoot throughs count (except on hard cover).

G. Bei SSP und ESP dürfen nur 10+1 Patronen geladen werden, bei CDP nur 8+1. Weniger werden oft bei Standardbewerben vorgeschrieben, um einen Slidelock Magazinwechsel zu erzwingen. Z.B. Beim El Präsidente befinden sich im ersten Magazin nur 6 Schuss = Slidelock “Emergency Reload” ist die Waffe nicht leer, so ist ein taktischer Wechsel vorgeschrieben.

H. Die Wertung ist so einfach, dass diese mühelos im Kopf gerechnet werden kann und hat den Vorteil, dass jeder sofort nach jedem Teilbewerb sein Ergebnis kennt, nachrechnen und mit anderen Schützen vergleichen kann. Treffer und Strafen werden über die Zeit abgerechnet. Wer die kürzeste Zeit hat, gewinnt.

A/B Treffer 5 Points = 0 Points down

C Treffer 4 Points = 1 Point down

D Treffer 2 Points = 3 Points down

Fehlschuss 0 Points = 5 Points down

Die zusammengezählten Minuspunkte werden mit 0,5 (sek.) multipliziert und gemeinsam mit den Strafen der Schießzeit hinzugerechnet.

Strafen

- | | |
|--|---------------|
| 1. Procedural Error/ Ablauffehler | + 03 Sekunden |
| 2. Failure to Neutralize/ Weniger als 4 Punkte auf der Scheibe
(Entfällt bei schußanzahllimitierten Bewerbem und Fixzeit) | + 05 Sekunden |
| 3. Hit on a Non-Threat target/ nicht bedrohliche Scheiben treffen | + 05 Sekunden |
| 4. Failure to do right/ unsportliches Verhalten | + 20 Sekunden |

Beispiel

Der Bewerb hat 5 Targets zu á 2 Schüssen

Ergebnis 7A, 1C, 1D, 1 Fehlschuss, 1 Ablauffehler - Zeit 8 Sekunden

Der D Treffer und der Fehlschuss sind auf einer Scheibe, diese hat folglich nur 2 Punkte.

Schießzeit	8 Sekunden	
7A	0 Points down	
1C	1 Point down	
1D	3 Points down	
1 Fehlschuss	5 Points down	
<hr/>		
Gesamt	9 Points down x 0,5 Sekunden	04,5 Sekunden
+1 Procedural Error		03,0 Sekunden
+ 1 Failure to Neutralize		05,0 Sekunden
<hr/>		
Gesamtergebnis		20,5 Sekunden

Waffen

SSP	Stock Service Pistol Division - DA, Double Action only, safe action (Glock)
ESP	Enhanced Service Pistol Division - Single Action
CDP	Custom Defensive Pistol Division - Pistole Kal 45 ACP (Factor 165)
SSR	Stock Service Revolver (diesmal keine Revolverklasse)

Die Waffen sind nach dem Reglement relativ unveränderte Dienstwaffen. Zur Einführung bei unserem Bewerb sind jedoch alle für die IPSC Standard Division geeigneten Waffen zugelassen.

Ausrüstung

Beim IDP muss die Waffe verdeckt in einem Holster an der rechten Hüfte getragen werden. Das Holster muss so beschaffen sein, dass ein stundenlanges Führen ohne Behinderung bei der Alltagsaktivität, beim Sitzen, beim Autofahren usw.möglich ist. Das Holster soll zumindest unter einem Anorak oder Freizeitjacke nicht sichtbar sein. Mitgeführt werden 2 Reservemagazine an der linken Hüfte. (Bei Linkshändern ist es natürlich umgekehrt.)

Andere Tragweisen sind ebenso unzulässig wie rein sportive Holster, die zum ständigen verdeckten Führen der Waffe unbrauchbar sind. Das Holster darf nur bis zum vorderen Rand der Auswurföffnung des Schlittens ausgeschnitten sein.

Bekleidung

- a. Outdoor Bekleidung wie Jäger, Fischer, Camper, Wanderer
- b. Soldaten, private Sicherheitsorgane usw. Können ihre Dienstbekleidung verwenden.
- c. Straßenbekleidung
- d. Freizeitbekleidung

Zu unterlassen

- a. Söldnerartige Kampfanzüge (außer für Soldaten oder Exekutivorgane) b.T-Shirts oder Kappen mit geistreichen Aufdrucken wie "Born to kill", "To is our profession", "Go ahead Punk, make my day" usw.

Die oben angeführten Aufschriften wurden tatsächlich auf Schießplätzen gesehen.

Weitere Fragen bezüglich des Reglements werden am Stand beantwortet.

Weiter Infos sind auch auf <http://www.idpa.com/> zu finden.