

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ПРАВИЛАМ IDPA

для стрелков и судей Казахстанской Федерации Оборонной Стрельбы IDPA

На основе IDPA Rulebook Ver. 2026.2

ВАЖНО: настоящее пособие является оригинальным учебным материалом Федерации и не является переводом или заменой правил IDPA. Официальным языком IDPA является английский; при любых расхождениях действует английский текст действующей редакции Rulebook (правило 1.2.3.9). Правила IDPA — © International Defensive Pistol Association, Inc.

1. Что такое IDPA и зачем такие правила

IDPA (International Defensive Pistol Association) — стрелковый спорт, моделирующий ситуации гражданской самообороны с оружием скрытого ношения. Основан в 1996 году. Из этой идеи вытекает всё остальное: снаряжение должно быть пригодно для повседневного скрытого ношения, упражнения — отражать реалистичные оборонительные сценарии, а правила — проверять навыки стрелка, а не толщину его кошелька.

Три практических следствия, которые надо понять до первого матча:

- **Скрытность.** Всё снаряжение прячется под маскировочной одеждой: стоя с руками, вытянутыми в стороны параллельно земле, стрелок не должен «светить» ни кобурой, ни магазинами.
- **Укрытие.** Стрельба из-за укрытия — базовый принцип IDPA. Если укрытие доступно, им обязаны пользоваться.
- **Один пистолет на матч.** Весь матч отстреливается одним и тем же оружием; замена допускается только при выходе его из строя (правило Unserviceable Firearm, п. 8.1.5).

Отдельно: репетиции упражнения внутри его границ запрещены — нельзя «прогонять» стейдж руками (air gunning), ловить прицельные картинки и ходить индивидуальные проходки. Разрешён только групповой walkthrough под руководством судьи.

2. Безопасность

2.1. Четыре правила Купера — фундамент

Формально это не правила IDPA, но вся система безопасности построена на них: любое оружие считается заряженным; ствол не направляется на то, что не готов уничтожить; палец вне спуска, пока прицел не на мишени; знай свою цель и что за ней.

2.2. За что дисквалифицируют (DQ) — учить наизусть

Дисквалификация означает: матч для стрелка окончен полностью — никаких других дивизионов и side-матчей. Основные основания:

- **Sweeping — «омывание» стволом.** Ствол (заряженный или нет) пересёк любую часть тела любого человека, включая самого стрелка. Единственное исключение — собственное тело ниже пояса при извлечении/вложении в кобуру, если палец явно вне спусковой скобы; но как только ствол на извлечении поднялся — исключение больше не работает.
- **Нарушение 180° / Muzzle Safe Points.** Ствол ушёл дальше безопасной плоскости или обозначенных точек. Если на стейдже нет конусов/флажков — по умолчанию действует правило 180 градусов.
- **Случайный выстрел:** в кобуре, в землю ближе 2 ярдов (≈1,8 м) — кроме низких мишеней ближе 2 ярдов, через вал, до стартового сигнала, при

заряджании/разряджании/перезарядке/устранении задержки, при перекладывании оружия из руки в руку.

- **Падение оружия** в границах стейджа или в ходе любых манипуляций по командам судьи — DQ. Уронил — не хватай: судья даст «Stop», сам поднимет и обезопасит оружие. Падение незаряженного оружия вне границ стейджа — вопрос политики стрельбища, не IDPA.
- **Извлечение из кобуры без команды** судьи, вне упражнения и вне Safe Area; извлечение лицом в тыл (up range).
- **Сталь ближе 10 ярдов.** Выстрел по стальной мишени с дистанции менее 10 ярдов ($\approx 9,1$ м) — безусловный DQ.
- **Палец — второй раз.** Палец должен быть явно и видимо вне спусковой скобы при заряджании, разряджании, извлечении, вложении в кобуру, перемещении (кроме стрельбы по мишеням) и устранении задержек. Первое нарушение — процедурный штраф (PE), второе — DQ. Каждое нарушение фиксируется в протоколе.
- **Умышленное** сбрасывание защиты глаз/ушей во время упражнения; неисправный предохранитель; грубое неспортивное поведение.

2.3. Safe Area — что можно и что нельзя

Safe Area — размеченная зона со столом и указанием безопасного направления. Там можно: доставать и убирать оружие в сумку, тренировать вхолостую, чистить, ремонтировать, регулировать снаряжение. Категорически нельзя: касаться боеприпасов в любом виде — патронов, снаряжённых магазинов, учебных патронов, снап-капов. Тренировка перезарядок в Safe Area запрещена даже с пустым магазином (вставить пустой магазин для проверки работы механизма — можно). Нарушение любого пункта — DQ.

2.4. Холодное стрельбище

Санкционированные матчи IDPA проводятся по правилу Cold Range: всё оружие разряжено, кроме как под прямым контролем судьи (SO). Допускается вариант Cold Range с «горячими» галереями (Hot Bays) — заряджание всей сменой по команде внутри галереи. Магазины и спидлоадеры можно снаряжать где угодно вне огневого рубежа, но заряжать/разряжать само оружие — только под руководством SO.

2.5. Защита глаз и ушей

Обязательна для всех присутствующих. Рекомендации: наушники/беруши от 21 дБ NRR, очки с ударостойкостью ANSI Z87.1 и боковой защитой. Если защита слетела или забыта — судья останавливает стрелка и даётся перестрел; если стрелок заметил и остановился сам — тоже перестрел.

3. Команды судьи (Range Commands)

Команды на всех матчах мира подаются только по-английски, дословно и без местных вариаций —

это сделано специально, чтобы стрелок в любой стране слышал одно и то же. Учим в оригинале:

Команда	Что означает и что делать
Range Is Hot	Начало упражнения (CoF). Проверить свои очки и наушники; сигнал всем в галерее проверить защиту.
Load and Make Ready	Подготовить оружие и магазины к стартовому положению по описанию стейджа (обычно — зарядить и убрать в кобуру), принять стартовую позицию. Если старт с незаряженным оружием — команда будет «Make Ready». Репетиции запрещены; проверить работу коллиматора — можно.
Are You Ready?	Готовность. Молчание ~3 секунды = готов. Не готов — обязательно ответить «Not Ready» и выйти из стартовой позиции. На подготовку даётся ~15 секунд, затем ещё ~15 по предупреждению; дальше — PE и перенос вниз по списку.
Standby	После неё в течение 1–4 секунд — стартовый сигнал. Менять позицию нельзя (кроме движений головой, если они не противоречат стартовым условиям).
Finger	Палец не вне спусковой скобы там, где обязан быть. Немедленно исправить.
Muzzle	Ствол приближается к границе безопасной зоны. Исправить и продолжать.
Stop	Происходит или назревает что-то небезопасное. Немедленно замереть, палец явно вне скобы, ждать указаний. Невыполнение — DQ.
If Finished, Unload and Show Clear	Если закончил — извлечь все боеприпасы и показать судье пустой патронник/барабан. Если не закончил — достреливать, команду повторяют.
If Clear, Slide Forward / Close Cylinder / Flag it and Bolt Forward	Затвор вперёд / закрыть барабан; для РСС — вставить флажок и отпустить затвор.
Pull the Trigger	Только для самозарядных пистолетов: направить в безопасную сторону и нажать спуск для финальной проверки. Выстрел на этой команде — DQ. Для оружия с магазинным разобщителем — вставить пустой/учебный магазин, нажать, извлечь.
Holster / Muzzle Up / Muzzle Down	Убрать пистолет в кобуру; для РСС — ствол вертикально.
Range is Clear	Конец CoF. Начинается подсчёт и восстановление мишеней.

4. Как стрелять упражнение: приоритеты, укрытие, перезарядки

4.1. Tactical Priority — порядок поражения

Мишени поражаются в порядке угрозы. На открытом пространстве — от ближней к дальней (разница дистанций менее 2 ярдов ($\approx 1,8$ м) = угроза равная, порядок свободный). Из-за вертикального укрытия — по мере появления из-за края («нарезка пирога»). Мишени в открытую всегда приоритетнее мишеней, доступных из укрытия. Активируемые мишени можно поражать до, после или между статичными — лишь бы не нарушить приоритет статичных; уходить с позиции, не поразив активированную мишень, нельзя, но когда исчезающая мишень скрылась — можно двигаться дальше без штрафа.

Картонная мишень считается поражённой (engaged), когда по видимой стрелку мишени сделано требуемое число выстрелов; реактивная — когда сделан минимум один выстрел (но если она не упала и её не дострелять — все штрафы за неупавшую остаются). После выполнения требований CoF по мишени её можно дострелять свободно.

4.2. Укрытие (Cover) и Fault Lines

Hard Cover (стены, баррикады, техника; на мишенях имитируется чёрным цветом) пули не пропускает: попадания сквозь него не засчитываются. Soft Cover / Vision Barriers (кусты, шторы, сетки для обзора) — простреливаются, попадания сквозь них считаются. Внимание: сетка и mesh на стенах для целей подсчёта — всегда hard cover.

Позиция укрытия (PoC) размечается фолт-линиями: линия начинается у объекта укрытия и уходит назад (в тыл) на 3–8 футов ($\approx 0,9$ – $2,4$ м). Нарушение линии (faulting) — касание земли или предметов по ту сторону — при одновременной стрельбе даёт PE. Количество PE за укрытие не может превышать число позиций укрытия на стейдже. Пересекать проёмы и открытые пространства для стрельбы нельзя; «резать пирог» вокруг vision barrier — тоже (это не укрытие).

Низкое укрытие (low cover) требует минимум одного колена на земле. Перезаряжаться в стейджах с укрытием можно стоя или в движении в любой момент — при условии, что вы не находитесь под воздействием непоражённых мишеней.

4.3. Перезарядки

- **Emergency reload** — оружие полностью пустое (и магазин, и патронник); предпочтительный для IDPA вид перезарядки.
- **Loaded chamber reload** — магазин пуст, патрон в патроннике.
- **Tactical reload** — магазин не пуст; извлечённый магазин обязательно сохраняется и убирается (карман, за ремень).

Запрещён speed reload — перезарядка, при которой на земле остаётся магазин с патронами: это PE. Уронил снаряжённый магазин — не штраф, если поднял и убрал до последнего выстрела строки. Магазин, потерянный при устранении задержки, можно не подбирать. Оружие и магазины всегда снаряжаются до ёмкости дивизиона, если описание стейджа не требует иного. Магазин «в руке, подмышке или в зубах» убранным не считается.

4.4. Старт, перестрелы, отказы

Перестрел (reshoot) положен: при отказе оборудования стейджа, при вмешательстве судьи, при

неверной стартовой позиции, допущенной судьёй. Перестрел НЕ положен за отказ оружия или «ментальную задержку». Важно про сквибы: если судья остановил из-за подозрения на сквиб, а сквиба не было — перестрел; был — счёт по факту без перестрела; остановился сам, а сквиба нет — перестрела нет. Требовать перестрел за неверный старт нужно сразу после команды Holster и до подсчёта мишеней — потом поздно.

5. Подсчёт очков

Всё измеряется временем: итог = чистое время + штрафные секунды, побеждает наименьшее. Не «очки за попадания», а «очки вниз» (points down): каждый пункт вниз = +1 секунда.

5.1. Зоны мишени и цена промаха

Зоны картонной мишени: -0 (центральный круг и голова-«ноль»), -1, -3; промах = -5 секунд. Попадание в не-угрозу (Hit on Non-Threat, HNT) = +5 секунд за каждое, в любую зону. Сталь: упала — -0, осталась стоять — -5. «Head» — часть силуэта выше линии шеи, «Body» — ниже; если задан порядок «корпус, потом голова» и он нарушен — один PE.

5.2. Unlimited и Limited

- **Unlimited:** стрелять по мишени можно сколько угодно, в зачёт идут лучшие требуемые попадания; можно исправлять промахи. Недострелял до требуемого — недостающие считаются промахами плюс PE.
- **Limited:** выстрелов ровно столько, сколько указано. Лишний выстрел — PE за строку, и за каждый лишний выстрел заклеивается одно из лучших попаданий.

5.3. Что важно знать при подсчёте

Разумное сомнение трактуется в пользу стрелка (в т.ч. возможные «дуплеты»). Видео и фото для подсчёта и апелляций не используются. Радиальный разрыв в лучшую зону не считается. Овальные пробоины длиннее двух калибров не идут в зачёт (кроме «кувыркнувшихся» пуль — keyhole, они считаются). Сквозное через не-угрозу в угрозу: штраф за HNT + зачёт попадания. Трогать необсчитанные мишени нельзя — вся мишень пойдёт как промахи. Отказался стрелять стейдж — DNF на стейдж и, как итог, DNF на матч.

5.4. Реактивные мишени и калибровка

Сталь обязана упасть от «хорошего попадания» патроном минимального фактора мощности; калибруется до начала стрельбы каждый день. Если сталь не упала от попадания, у стрелка три пути: дострелять до падения (счёт стоит, вызов калибровки уже невозможен); принять промах; или оспорить калибровку — заявить судье немедленно после «Range Is Clear» и до того, как узнал счёт. При вызове мишень никто не трогает, остаток патронов стрелка изымается на хронограф.

6. Штрафы

Штраф	Секунды	За что
Procedural Error (PE)	+3	Невыполнение действий по описанию стейджа, нарушение правил игры, нарушение кодекса поведения. Начисляется за каждый ТИП нарушения; РЕ за укрытие не может быть больше числа позиций укрытия.
Flagrant Penalty (FP)	+10	Нарушение с выгодой более 3 секунд или с явным умыслом на преимущество: SHO/WHO отстрелян freestyle, не встал в prone, перегруз магазинов сверх ёмкости дивизиона, умышленный выстрел не по мишени/активатору. Утверждается MD.
Failure To Do Right (FTDR)	+20	Грубое неспортивное поведение: ругань на судью, швыряние снаряжения, истерики; умышленный обход правил ради преимущества. Не назначается за случайные ошибки без выгоды. Утверждается MD; лишает права на награды Special Category и Most Accurate.
Disqualification (DQ)	матч окончен	Небезопасное обращение (раздел 2), неспортивное поведение, сталь ближе 10 ярдов ($\approx 9,1$ м). Подтверждается MD.

Штрафы за безопасность действуют до, во время и после CoF (CoF длится от «Range Is Hot» до «Range Is Clear»). Штраф не может назначаться за «неправильное» использование реквизита как таковое, а брифинг стейджа не может вводить штрафы сверх разделов 3 и 5 правил. За неисполнение «произнести слова по сценарию» штрафа нет.

7. Снаряжение и дивизионы

7.1. Общий принцип

Всё снаряжение должно быть практичным для повседневного скрытого ношения весь день. Критерий-лакмус: если это нельзя носить полностью скрыто в общественном месте — этим нельзя стрелять в пистолетных дивизионах IDPA. «Гоночное» снаряжение запрещено; слово competition в названии само по себе не приговор — смотрят на суть.

7.2. Дивизионы и ёмкость магазинов

Дивизион	Ёмкость	Фактор мощности (min)
SSP — Stock Service Pistol	15	125
ESP — Enhanced Service Pistol	10	125
CCP — Compact Carry Pistol	10	105
CO — Carry Optics	10	125
CDP — Custom Defensive Pistol	8	165
REV — Revolver (Stock / Enhanced)	6	105 / 155
BUG — Backup Gun (Semi / Rev)	8 / 5	105

PCC — Pistol Caliber Carbine	30	135
------------------------------	----	-----

Во всех самозарядных дивизионах старт — «ёмкость + 1 в патроннике», если стейдж не требует иного. Фактор мощности = масса пули (гран) × скорость (fps) / 1000, дробная часть отбрасывается. Запрещены бронебойные, зажигательные и трассирующие патроны; только одиночная пуля.

Запас магазинов на строку: дивизионы от 8 патронов — оружие + 2 устройства зарядания; 6–7 патронов — +3; 5 и меньше — +4.

7.3. Кобура и ремень

Кобура — только strong side на бедре: IWB с 12 до 4 часов или OWB с 2 до 4 (для левшей зеркально: 8–12 IWB, 8–10 OWB). Обязательно: полностью закрытая спусковая скоба, рукоять явно выше верха ремня, жёсткая конструкция (не складывающаяся после извлечения), OWB — вынос от тела не более 3 дюймов (7,62 см) и завал не более 15°. Запрещены: кросс-дро, плечевые, поясничные (small of back), карманные. Ремень — не шире 1¾ дюйма (≈4,4 см), не толще 5/16 дюйма (≈8 мм), продет через все шлёвки минус две. Позиция кобуры и магазинов не меняется весь матч.

7.4. Маскировочная одежда

Обязательна на всех стейджах (включая standards), если брифинг прямо не отменил. Тест: руки в стороны параллельно земле — судья не должен видеть снаряжение спереди, сбоку и сзади. Ужесточать одежду проволокой, стяжками, картоном нельзя (крахмал — можно), грузики — нельзя, специальные карманы под сброс магазинов — нельзя. Для военных и полиции на матчах Tier 1 есть исключение по дежурному снаряжению (duty gear).

7.5. Разное

Фонарь — минимум 60 люмен, пригодный для EDC; до стартового сигнала не крепится к голове/руке/запястью. Жёсткие наколенники запрещены, мягкие — можно открыто, если носятся весь матч. Шипованная обувь — только мягкая резина. Лазеры в конструкции допустимы, но не активируются в ходе строки (кроме CO и PCC).

8. Обязанности стрелка и апелляции

8.1. Кодекс стрелка — коротко

Стрелять в IDPA — привилегия, а не право. Стрелок обязан: соблюдать правила безопасности IDPA и стрельбища; не находиться под воздействием веществ, влияющих на безопасность; после третьего матча иметь членство IDPA; отстрелять классификатор; знать действующий rulebook; молчать на брифингах; помогать восстанавливать мишени между сменами (кроме текущего, следующего и только что отстрелявшего); проверять свои результаты и классификацию. Цепочка вопросов: CSO → MD → Area Coordinator → RACL → IDPA HQ.

8.2. Апелляции (санкционированные матчи)

Порядок: устно — CSO стейджа (до или сразу после попытки), при несогласии — устно MD в течение 15 минут, затем письменный протест по форме IDPA в течение 30 минут + взнос \$100

наличными. Комиссия из трёх сертифицированных SO во главе с Area Coordinator решает окончательно: протест поддержан — решение MD отменяется и взнос возвращается; нет — взнос уходит в IDPA HQ. DQ за безопасность, зафиксированный судьёй матча, не обжалуется (кроме случая неверного применения правила). Видео в качестве доказательства не принимается.

9. Чем IDPA отличается от IPSC

Многие наши стрелки приходят из IPSC (практическая стрельба), и первые матчи IDPA обычно собирают штрафы именно на «привычках из соседнего спорта». Ключевые различия:

Аспект	IDPA	IPSC
Идеология	Моделирование гражданской самообороны со скрытым ношением; реализм сценариев	Чистый спорт на скорость и очки; сценарной привязки нет
Подсчёт	Время-плюс: чистое время + points down + штрафы; меньше = лучше	Hit Factor (очки / время); больше = лучше, результат — процент от лучшего на стейдже
Снаряжение	Только пригодное для повседневного скрытого ношения; маскировочная одежда обязательна; кобура строго strong side у бедра	Спортивные («гоночные») кобуры и пояса разрешены; скрытности нет; в Open — компенсаторы и коллиматоры без ограничений
Укрытие	Обязательное использование; заступ за fault line при стрельбе = PE	Понятия укрытия нет — стреляй как быстрее, ограничивают только fault lines зоны стрельбы
Порядок мишеней	Tactical priority: от ближней к дальней, из-за укрытия — по мере появления	Любой порядок на усмотрение стрелка; построение плана — часть игры
Перезарядки	Speed reload запрещён: магазин с патронами нельзя бросать на землю (PE); tactical/emergency reload	Сброс магазина в любой момент — норма и основа скоростной техники
Ёмкость магазинов	Жёсткие лимиты дивизиона: 8–15 патронов (PCC 30)	Лимиты заметно выше; в Open магазины большой ёмкости — стандарт
Размер упражнений	Строка ≤ 18 выстрелов; движение ограничено; memory stages запрещены	Long course до 32 выстрелов, большие пробежки и сложные планы допустимы
Не-угроза / no-shoot	+5 секунд за каждое попадание	Штраф в очках (минус очки за каждое попадание), влияет через hit factor
Мишени	Только официальный картон IDPA и утверждённая сталь; трюковые/развлекательные мишени (кегли, шарики, Texas Star, dueling tree и т.п.) запрещены — только	Мишени IPSC (metric/classic), стальные попперы и плейты, включая движущиеся стальные

	реалистичные для сценария самообороны	
--	---------------------------------------	--

Практический вывод для «перебежчиков» из IPSC: первым делом переучиваем перезарядку (магазин — в карман, а не на землю), приучаемся резать пирог из-за укрытия вместо выхода на открытое, и помним, что лишний выстрел в Limited-стейдже — это не «доборчик», а штраф.

10. Глоссарий основных терминов

Термин	Значение
CoF (Course of Fire)	Упражнение; длится от команды «Range Is Hot» до «Range Is Clear».
String of Fire	Строка огня: от стартового сигнала до последнего выстрела; в стейдже может быть несколько строк.
SO / CSO / MD / AC	Safety Officer (судья), Chief Safety Officer (старший судья стейджа), Match Director (директор матча), Area Coordinator (региональный координатор).
PoC (Position of Cover)	Позиция укрытия, размеченная фолт-линией.
Fault Line	Линия, ограничивающая позицию укрытия или зону стрельбы; заступ при стрельбе — PE.
Hard / Soft Cover	Непробиваемое укрытие (попадания сквозь него не считаются) / пробиваемое (считаются).
Vision Barrier	Барьер обзора: скрывает мишени, укрытием не является.
Tactical Priority	Порядок поражения мишеней по степени угрозы (ближняя — раньше).
Non-Threat (HNT)	Мишень-«не угроза» (обозначена открытыми ладонями); попадание = +5 сек.
Points Down	«Очки вниз»: сумма недоборов по зонам; 1 очко = +1 секунда.
PE / FP / FTDR / DQ	Штрафы: процедурный (+3), грубый (+10), «неспортивный» (+20), дисквалификация.
Reshoot	Перестрел упражнения (отказ оборудования, вмешательство судьи).
DNF	Did Not Finish: стейдж не отстрелян; влечёт DNF всего матча.
Power Factor	Фактор мощности: масса пули (гран) × скорость (fps) / 1000.
Squib	Пуля, застрявшая в стволе из-за слабого/дефектного патрона.
IWB / OWB	Кобура внутри пояса / снаружи пояса.
PCC	Pistol Caliber Carbine — карабин пистолетного калибра.
PPDS	Permanently Physically Disabled Shooter — стрелок с постоянной инвалидностью; действует отдельный раздел послаблений.
Air Gunning	Репетиция стейджа руками/«пистолетом из пальцев» в границах стейджа — запрещена.
Classifier	Классификационный матч, определяющий уровень стрелка.

