



SHOOTING ASSOCIATION  

Corso XXV Aprile, 74/b - 22036 Erba (Co), ITALIA www.DoppiaAzione.org

Regolamento

Doppia Azione Multi Arma (DA.MA)

REVISIONE del 18 marzo 2018

REGOLAMENTO PROVVISORIO

SOMMARIO

1. Note degli autori.....	3
2. Principi	4
3. Regole di sicurezza	5
4. Situazioni di sicurezza	5
5. Valutazione del tiratore all'uso del fucile cal. 12 e carabina	8
6. Regole sulla progettazione degli esercizi	9
7. Bersagli consentiti.....	9
8. Regole di punteggio e penalità	10
9. Condizioni di partenza	10
7. Regole di tiro.....	11
8. Comandi di Gara.....	12
9. Modifiche non legali per armi lunghe in TUTTE le divisioni	13
10. Armi da fuoco - Divisioni	13
11. Cartucce	15
12. Buffetteria	15
13. Linee guida per il controllo dell'attrezzatura.....	16
14. Ruoli e responsabilità degli ufficiali di sicurezza.....	16
APPENDICE A	17
Esercizio di valutazione per l'utilizzo del fucile cal. 12.....	17
1. Descrizione	17
2. Disegno dell'esercizio	17
3. Esecuzione dell'esercizio di valutazione.....	19

1. Note degli autori

Il presente regolamento è in fase di redazione / sperimentazione.

E' assolutamente vietato organizzare gare, a qualunque titolo, prendendo come riferimento questo regolamento provvisorio.

2. Principi

Il presente regolamento viene considerato come estensione del Regolamento Ufficiale DA e presenta le regole da applicare in competizioni della disciplina sportiva Doppia Azione Multi Arma (di seguito indicata con DA.MA.).

Come per il Regolamento Ufficiale DA, il presente regolamento nella sua versione più aggiornata sarà pubblicato sul sito ufficiale www.doppiaazione.org

Le competizioni di tiro sportivo DA.MA prevedono l'uso di tre sistemi d'arma che l'atleta utilizzerà all'interno dello stesso esercizio.

Gli esercizi possono prevedere l'uso di una combinazione delle tre armi come indicato:

- pistola e fucile
- pistola e carabina
- pistola, fucile e carabina

Le armi consentite sono:

- carabina in calibro da pistola (di seguito indicata con il termine carabina).
- fucile con canna ad anima liscia cal. 12 (di seguito indicato con il termine fucile).
- arma corta (di seguito indicata con il termine pistola anche se riferito al revolver).

Le gare della disciplina DA.MA. possono essere solo di club e non consentiranno il passaggio di categoria previsto dal Regolamento Ufficiale DA.

L'atleta partecipa alle competizioni di tipo DA.MA. con la massima classificazione raggiunta in una delle divisioni DA.

Gli esercizi di gara dovranno essere disegnati in modo da testare le abilità di tiro dell'atleta con le varie armi da fuoco evitando inutili complicazioni e mantenendo procedure di semplice esecuzione per prevenire confusione o errori da parte dell'atleta.

3. Regole di sicurezza

Le quattro regole fondamentali della sicurezza delle armi da fuoco ideate dal Colonnello Jeff Cooper sono alla base di ogni disciplina sportiva e vengono qui indicate come promemoria:

1. Considerare l'arma come se fosse sempre carica.
2. Non puntare mai l'arma contro qualcosa che non sei pronto a colpire.
3. Assicurati sempre del tuo obiettivo e cosa c'è dietro.
4. Tieni il dito lontano dal grilletto finché il mirino non si trova sul bersaglio.

4. Situazioni di sicurezza

Le prescrizioni di sicurezza sono quelle del Regolamento Ufficiale DA, e vengono estese nel presente regolamento per l'utilizzo sicuro dei tre sistemi d'arma.

Un errore di sicurezza porterà alla squalifica del tiratore dalla gara.

1. Tutte le armi, dopo il loro utilizzo, dovranno essere lasciate nel luogo sicuro indicato dal briefing, prima di continuare l'esercizio.

2. Transizione di arma:

La descrizione dell'esercizio (briefing) stabilirà esattamente il luogo sicuro dove l'arma deve essere posizionata all'inizio dell'esercizio per il recupero successivo o abbandonata per spostarsi nella successiva posizione di tiro:

L'arma abbandonata deve rispettare le seguenti condizioni:

- 2.1. essere completamente scarica, con l'otturatore aperto per consentire una veloce ispezione da parte dell'SO, se l'otturatore/carrello si chiude il tiratore dovrà intervenire per lasciare l'arma aperta.
 - 2.2. La volata dell'arma abbandonata non deve mai intercettare parti del corpo del tiratore o dell'SO durante lo svolgimento dell'esercizio.
 - 2.3. Se si utilizza un piano di appoggio, questo deve essere grande abbastanza da contenere l'arma per tutta la sua lunghezza, deve essere presente un punto ben marcato per designare la direzione della volata.
 - 2.4. Se si utilizza un bidone, questo deve essere di plastica, appesantito o ancorato al suolo, l'arma lunga deve essere inserita con la volata verso il basso. Il bidone non deve contenere al suo interno materiale che possa danneggiare la volata dell'arma.
3. Sarà cura del tiratore lasciare l'arma nelle condizioni indicate nel punto 4.2, qualsiasi azione non sicura da parte del tiratore porterà alla squalifica.
 4. Muoversi davanti alla volata di un'arma lasciata nel luogo sicuro porterà alla squalifica del tiratore dalla gara.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

5. Una fondina con ritenzione non sicura di una pistola durante uno spostamento porterà alla squalifica del tiratore dalla gara.
6. E' assolutamente vietato rinfoderare la pistola dopo il suo utilizzo per continuare l'esercizio. Deve essere abbandonata nel luogo sicuro come indicato nel briefing rispettando le regole di sicurezza riportate nel punto 4.2.
7. Le azioni di riporre la pistola in fondina, la carabina o il fucile in custodia devono essere eseguite sotto la supervisione del SO alla fine dell'esercizio seguendo attentamente i comandi del SO.
8. Posizionare un'arma carica o scarica sul terreno porterà alla squalifica del tiratore dalla gara. L'arma va riposta nel luogo sicuro specificato dal briefing rispettando le regole di sicurezza riportate nel punto 4.2.
9. Un'arma da fuoco abbandonata in un contenitore designato anche parzialmente carica comporterà la squalifica dalla gara. L'arma abbandonata deve rispettare le indicazioni riportate nel punto 4.2.
10. A nessuno è permesso sparare con l'arma lunga con una sola mano. Questa è un'azione non sicura che porterà alla squalifica del tiratore.
11. Dopo che la carabina e/o il fucile sono stati scaricati, verrà inserito un segnalatore di sicurezza nella camera (safety flag). Il concorrente prenderà l'arma lunga con la volata rivolta verso l'alto e la posizionerà nella rastrelliera preposta.
12. A fine esercizio ci saranno armi lasciate negli appositi spazi. L'SO darà i comandi per scaricare l'ultima arma e poi assisterà il tiratore per riprendere le altre armi, controllarle, dotarle di bandierina di sicurezza (safety flag) e riporle nella rastrelliera preposta. Dopo che le armi saranno riposte in condizione di sicurezza si procederà con il ripristino dello stage.
13. La normale condizione della carabina e del fucile non effettivamente impegnati durante l'esercizio è completamente scarica, bandierina inserita con otturatore in chiusura bloccato dalla bandierina stessa.
14. Le carabine e i fucili devono essere trasportati tra i diversi esercizi con la volata verso l'alto o nella custodia, è possibile usare un carrellino o portarli a mano. Non è consentito portarli a vista a tracolla tipo militare o caccia.
15. Sono consentite custodie che lasciano il solo calcio della carabina/fucile visibile e coprono l'arma compresa la guardia del grilletto, in queste custodie l'arma deve essere inserita in modo sicuro senza la possibilità di cadere e con il laccetto chiuso.
16. Se il tiratore quando inizia l'esercizio avrà l'arma lunga priva della safety flag, verrà squalificato.
17. Maneggiare un'arma con munizioni in un'area di sicurezza comporterà una squalifica.
18. Se durante lo spostamento tra uno stage all'altro cade una qualsiasi arma a terra il tiratore verrà squalificato, diversamente da quanto indicato nel Regolamento Ufficiale DA. Far cadere una carabina/fucile a terra significa che le attrezzature (carrellino, custodia) non sono adeguatamente sicure.
19. Tutte le barricate dovranno essere di materiale penetrabile, anche se definite dal briefing come hard cover, un colpo di fucile a pallini su struttura di ferro potrebbe portare a rimbalzi pericolosi.
20. Le prime armi utilizzate devono avere i colpi limitati per poter essere lasciate in sicurezza negli appositi spazi.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

21. I colpi per il fucile verranno posizionati in una contenitore rotondo (cestino) in modo che i colpi siano disposti in modo casuale e non premeditato.
22. Non saranno consentiti spostamenti da una posizione di tiro ad un'altra con le armi lunghe.
23. L'utilizzo dell'arma lunga deve essere limitato ad una sola posizione di tiro, consentendo anche il tiro in movimento. Dopo l'utilizzo, l'arma lunga deve essere lasciata nel luogo sicuro come indicato nel punto 4.2.
24. Se l'esercizio prevede uno spostamento all'indietro da una posizione di tiro ad un'altra, lo spostamento deve essere eseguito con la pistola in mano, seguendo le regole di sicurezza del Regolamento Ufficiale DA, questo per evitare che il tiratore prenda la cattiva abitudine di girarsi completamente quando si sposta all'indietro.
25. Le armi utilizzate che saranno lasciate nel luogo sicuro durante l'esercizio, avranno i colpi limitati in modo da poter essere lasciata nel luogo designato, scarica e con otturatore/carrello aperto per una veloce ispezione visiva da parte degli SO.

5. Valutazione del tiratore all'uso del fucile cal. 12 e carabina

1. Per le competizioni di tiro DA.MA, il tiratore dovrà essere già classificato per Doppia Azione, dovrà aver assimilato correttamente le regole di sicurezza, i comandi di gara ed avere partecipato senza squalifiche ad almeno due gare DA.
2. L'esercizio di valutazione ha lo scopo di verificare se il tiratore ha confidenza con il fucile cal. 12 e con la carabina in calibro da pistola utilizzati nelle competizioni di tiro DA.MA.
3. L'esercizio di valutazione sarà svolto da un SO abilitato alle competizioni DA.MA che verificherà l'effettiva capacità del tiratore. In caso negativo potrà consigliare esercizi, allenamenti o corsi di formazione.
4. Solo i tiratori che superano con successo l'esercizio di valutazione potranno partecipare alle competizioni di tiro DA.MA
5. L'esercizio di valutazione per il fucile cal. 12 è riportato in appendice al presente regolamento.
6. L'esercizio di valutazione per la carabina è in fase di sviluppo e sarà inserito in seguito.
7. L'esercizio di valutazione serve a vedere le reali capacità del tiratore nell'uso di due sistemi d'arma nello stesso esercizio, se non supera l'esame di valutazione allora non verrà ammesso all'uso del fucile calibro 12.
8. L'esame di valutazione viene superato dal tiratore che esegue tutti gli esercizi nel tempo indicato.

6. Regole sulla progettazione degli esercizi

1. Per la corretta esecuzione di un esercizio DA.MA lo stage deve essere provvisto di una rastrelliera che ospiterà le armi lunghe.
2. Le armi lunghe posizionate all'interno dell'esercizio dovranno essere poste nel luogo sicuro dove il tiratore le riporrà dopo averle utilizzate. (es: un tavolo o bidone). La posizione e la condizione dell'arma sarà specificato nel briefing e dovranno rispettare le regole di sicurezza indicate nel punto 4.2.
3. Il briefing deve specificare dove posizionare l'arma e le condizioni della stessa. Il luogo specificato dove lasciare l'arma deve consentire di posizionarla correttamente con la volata orientata nei punti di sicurezza. I punti di sicurezza sono: verso il parapalle frontale o con un angolo di 45° gradi tra il parapalle frontale e quello laterale.
4. Per le competizioni DA.MA la Safety Area dovrà essere allestita con diversi punti di appoggio per le armi lunghe. Il tiratore toglierà le armi lunghe dalla custodia, inserirà la safety flag e la riporrà nella custodia. Tutti gli spostamenti dal uno stage all'altro e all'interno del campo saranno con le armi lunghe nelle loro custodie o con la volata verso l'alto con la safety flag visibile. Si può utilizzare un carrellino con alloggiamenti sicuri per carabina/fucile con la volata verso l'alto.
5. Il tiratore sportivo Doppia Azione, nel corso del tempo ha codificato nella sua memoria muscolare due azioni fondamentali:
 - 5.1. Spostarsi con l'arma in mano
 - 5.2. Rinfoderare l'arma scarica sotto la supervisione degli SO
6. Si consiglia di evitare lunghi spostamenti con la pistola in fondina. Nel caso si prevedano spostamenti con pistola in fondina questa sarà completamente scarica.
7. Gli spostamenti da una posizione ad un'altra saranno eseguiti sempre senza armi lunghe al seguito. Il tiratore al bip esegue l'ingaggio delle sagome, lascia l'arma scarica in posizione di sicurezza e si porta alla successiva posizione di tiro dove trova l'altra arma, finito l'esercizio segue le indicazioni del SO e procede allo scaricamento e alla messa in sicurezza di tutte le armi usate.

7. Bersagli consentiti

Possono essere usati bersagli come da Regolamento Ufficiale DA, compresi i seguenti:

1. I Mini bersagli approvati da DA.MA possono essere utilizzati per le gare per simulare la distanza.
2. I bersagli friabili (ad esempio piattelli) hanno lo stesso punteggio dei bersagli d'acciaio. Sono ingaggiabili solo con il fucile e l'argilla deve essere visibilmente frantumata dalla posizione di tiro.
3. È possibile utilizzare i bersagli non ingaggiabili secondo il Regolamento Ufficiale DA, inclusi i bersagli metallici o piattelli dipinti di bianco.

8. Regole di punteggio e penalità

Il punteggio e l'assegnazione delle penalità è conforme al Regolamento Ufficiale DA, con le seguenti aggiunte:

1. I bersagli di carta possono essere ingaggiati solo da pistola e carabina e hanno le regole di punteggio come da Regolamento Ufficiale DA.
2. I bersagli metallici possono essere ingaggiati con pistola, carabina e fucile con le distanze e relativi punteggi indicati nel Regolamento Ufficiale DA.
3. I piattelli possono essere ingaggiati esclusivamente con il fucile, la distanza è identica ai bersagli metallici (la struttura per posizionare i piattelli sarà sicuramente di metallo).
4. I bersagli metallici vanno ingaggiati con minimo un colpo, se un altro bersaglio cade per effetto della rosata il tiratore dovrà comunque sparare il numero di minimo di colpi soprattutto se dovrà lasciare l'arma scarica in sicurezza nell'apposito spazio.

9. Condizioni di partenza

1. Dal tavolo (per tutte le armi):

Tiratore in piedi, davanti o al lato del tavolo, arma corta/lunga posizionata sul tavolo con la volata che punta al parapalle. I colpi sono inseriti nel caricatore/tubo caricatore il colpo non è camerato e la sicura non è inserita. Dalla posizione sul tavolo il colpo NON È MAI camerato.

2. Low ready (solo armi lunghe):

Tiratore in piedi carabina/fucile con il calcio appoggiato alla spalla, volata che punta a 45° verso il basso. In questa posizione l'arma può essere caricata in tutte le condizioni possibili. Se la partenza prevede il colpo camerato, la sicura deve essere obbligatoriamente inserita.

3. Patrol ready (solo armi lunghe):

Tiratore in piedi, carabina/fucile con calcio appoggiato al fianco con volata parallela al suolo verso il parapalle. In questa posizione l'arma può essere caricata in tutte le condizioni possibili. Se la partenza prevede il colpo camerato, la sicura deve essere obbligatoriamente inserita.

4. Pistola:

4.1. Alla partenza la pistola può stare sul tavolo, in fondina o impugnata nel caso di partenza con mano debole.

4.2. Ogni tiratore sarà dotato obbligatoriamente di 3 caricatori carichi con 6 colpi. Tale condizione è obbligatoria per qualunque divisione. Saranno consentiti solo cambi di emergenza.

4.3. Il massimo numero di colpi consentito per arma corta in un esercizio è 18.

5. Carabina:

5.1. Alla partenza la carabina può stare nelle condizioni indicate nei punti 1, 2 e 3.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

5.2. Ogni tiratore sarà dotato obbligatoriamente di 2 caricatori. La massima capacità per i caricatori sarà di 10 colpi per tutte le divisioni. Saranno consentiti solo cambi di emergenza.

6. Fucile

6.1. Alla partenza il fucile può stare nelle condizioni indicate nei punti 1, 2 e 3.

6.2. La condizione di caricamento per il fucile è libera e indicata dal briefing.

7. Regole di tiro

1. Il vest non è richiesto per le gare di tipo DA.MA.
2. Se una carabina o un fucile diventa inutilizzabile durante l'esecuzione dell'esercizio, il tiratore verrà fermato e i punti verranno conteggiati come da Regolamento Ufficiale DA per quanto previsto dal colpo in canna.
3. Spalla forte / dominante: è definita come la spalla che il tiratore usa nelle condizioni di tiro naturale.
4. Spalla debole: è definita come la spalla che il tiratore non usa nelle condizioni di tiro naturale.
5. Il tiratore non può sparare con un'arma da fuoco se un'altra arma è nella sua mano. L'arma che sta usando deve essere lasciata in sicurezza secondo quanto indicato dal briefing prima che la prossima arma possa essere usata. L'utilizzo contemporaneo di due armi porta alla squalifica immediata.
6. Le ottiche alimentate elettricamente possono essere regolate su qualsiasi ingrandimento o impostazione di potenza attivata.
7. Le ottiche alimentate elettricamente possono iniziare in posizione ON. È responsabilità dell'atleta assicurarsi che l'ottica sia accesa prima dell'inizio.
 - i. Non ci sarà re-shoot se il concorrente dimentica di accendere l'ottica.
 - ii. Per controllare l'ottica dopo il comando "Carica e prepara", il tiratore può tirare il grilletto con un'arma scarica in una direzione sicura, ma non a un bersaglio,
8. Il munizionamento consentito per il fucile calibro 12 sarà solo ed unicamente a pallini da 28 grammi denominato 7 e ½ trap.
9. La configurazione della carabina/fucile non potrà essere modificata durante la gara. Non ci saranno parti o accessori aggiunti o rimossi durante la gara. Una modifica in corso di gara porterà automaticamente all'assegnazione di una penalità EMOS per comportamento antisportivo.
10. Le armi utilizzate avranno i colpi limitati in modo da poter essere abbandonate in totale sicurezza. In caso di inceppamento non sarà possibile sostituire il caricatore. I colpi mancanti saranno considerati come miss.
11. Il numero massimo di colpi per esercizio è libero tenendo conto di quanto indicato nei punti 9.4.3 – 9.5.2 – 9.6.2.

8. Comandi di Gara

I comandi di Inizio Esercizio (CUFFIE ED OCCHIALI) e di Fine Esercizio (CAMPO SICURO) sono conformi Regolamento Ufficiale DA, questi comandi sono da utilizzare sempre nelle competizioni DA.MA.

I comandi di gara saranno conformi al Regolamento Ufficiale DA, con le seguenti integrazioni:

Barriera

Se un tiratore mira a un bersaglio, con la canna dell'arma che punta verso la barricata, il SO può gridare "BARRIERA" per avvertire il tiratore che colpirà il barriera. Questo non sarà considerato come interferenza e sarà un'istruzione valida. Non ci sarà penalità se il tiratore non reagisce. Ogni colpo che passa attraverso la barriera di tipo hard cover sarà considerato nullo come da Regolamento DA.

Inserisci Bandierina, chiudi l'otturatore

Il comando arriva dopo il comando "SE FINITO SCARICA E MOSTRA". Viene utilizzato solo se l'ultima arma utilizzata è un'arma lunga. Il tiratore deve inserire la bandierina di sicurezza nella camera e chiudere l'otturatore.

Volata in alto

Il tiratore punta la volata della carabina/fucile verso l'alto dopo che la bandiera della camera è stata inserita e ripone l'arma nella rastrelliera.

9. Modifiche non legali per armi lunghe in TUTTE le divisioni

Le seguenti modifiche NON SONO PERMESSE su alcun tipo di fucile.

1. Non è possibile utilizzare bipiedi. Se l'arma ne ha uno non smontabile, deve essere piegato.
2. Nessun dispositivo di puntamento laser.
3. Compensatori.
4. Disconnessione o disabilitazione di qualsiasi dispositivo di sicurezza.
5. L'impugnatura deve prevedere il calcio per appoggiare la spalla. Non è consentita la sola impugnatura a pistola.

10. Armi da fuoco - Divisioni

Stock Service Weapon (SSW)

Le armi da fuoco autorizzate per questa divisione devono essere:

1. Carabina: in calibro da pistola con sole mire metalliche.
2. Fucile: Fucile a pompa cal. 12 con sole mire metalliche.
3. Pistola: qualsiasi pistola o revolver come da Regolamento Ufficiale DA.

Modifiche autorizzate per carabine e fucili (elenco incluso)

- a) Aggiunta di mirini trizio, fibre ottiche, ad anello rapido o ad anello fantasma.
- b) Stock aftermarket che aggiungono un'impugnatura a pistola e / o un dispositivo di caricamento
- c) Lavoro di affidabilità interna
- d) Le finiture personalizzate possono essere applicate
- e) Il lavoro di azione interna può essere utilizzato per migliorare il tiro del grilletto finché la sicurezza è mantenuta (non visibili modifiche esterne consentite)
- f) Il lavoro di affidabilità può essere fatto per migliorare l'alimentazione e l'espulsione.
- g) I tubi di estensione del caricatore possono estendersi fino a 70 mm oltre la volata.
- h) Pulsante di sicurezza esteso.
- i) Impugnatura estesa del bullone

Modifiche escluse (elenco NON incluso)

- a) Ottiche
- b) Calcio piegato (il calcio deve essere esteso e poggiato sulla spalla)
- c) Tubi del caricatore estesi che si estendono oltre 70 mm oltre la bocca.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

- d) Dispositivi di riduzione del rinculo
- e) Aggiungere pesi al caricatore
- f) Calcio con meccanismi interni di assorbimento del rinculo
- g) Pistol Grip solo stock (no buttstock attaccato)

Enhanced Service Weapon (ESW)

Le armi da fuoco autorizzate per questa divisione devono essere:

1. Carabina: in calibro da pistola con mire metalliche o punto rosso.
2. Fucile: Semi Auto cal. 12 con solo mire metalliche.
3. Pistola: qualsiasi pistola o revolver come da Regolamento Ufficiale DA.

Modifiche autorizzate per fucili e fucili a pompa (elenco incluso)

- a) Come da SSW
- b) Calcio con meccanismi interni di assorbimento del rinculo.

Modifiche escluse (elenco NON incluso)

- a) Come da SSW

Tactical Service Weapon (TSW)

Le armi da fuoco autorizzate per questa divisione devono essere:

1. Carabina: in calibro da pistola, con ottica o punto rosso.
2. Fucile: Fucile a pompa o semiautomatico cal12, con solo mire metalliche.
3. Pistola: qualsiasi pistola o revolver come da Regolamento Ufficiale DA.

Modifiche autorizzate per fucili e fucili a pompa (elenco incluso)

- a) Come da ESW

Modifiche escluse (elenco NON incluso)

- a) Come da ESW

11. Cartucce

L'obiettivo è di competere con le munizioni di tipo ricaricato o commerciale con i seguenti fattori di potenza:

Carabina: calibro da pistola come indicato nel Regolamento Ufficiale DA.

Fucile: 7 e 1/2 a pallini trap.

12. Buffetteria

1. La buffetteria per la pistola è quella indicata nel Regolamento Ufficiale DA, per le armi lunghe non è prevista una buffetteria o porta caricatori.
2. Le armi lunghe saranno usate nella posizione di tiro designata e lasciate negli appositi spazi, non sono permesse transizioni di arma tenendole legate al corpo.
3. Per le armi lunghe:
 - 3.1. Sono vietate cinghie sulle armi lunghe di qualsiasi tipo.
 - 3.2. Non è prevista una buffetteria per le munizioni delle armi lunghe. Se previsto dal briefing il ricaricamento avviene posizionando i caricatori in prossimità della posizione di tiro (tavolo o cestino per cartucce cal 12).

4. Linee guida per il controllo dell'attrezzatura

1. Controllare il fucile per quanto riguarda la divisione
2. Controllare i dispositivi di puntamento laser
3. Controllare i tubi dei caricatori estesi o sovradimensionati
4. Controllare le sicurezze delle armi da fuoco
5. Verifica dell'ottica
6. Controllare un pulsante di sicurezza esteso
7. Verificare la presenza di una maniglia estesa il caricamento dell'otturatore
8. Controllare il calcio dei fucili con meccanismi interni di assorbimento del rinculo
9. Controllare il fucile per quanto riguarda la divisione
10. Controllare la pistola per quanto riguarda la divisione
11. Verificare che la pistola sia conforme al Regolamento Ufficiale DA
12. Assicurarsi che la buffetteria sia conformi alle regole di divisione.
13. Tutti i controlli devono essere effettuati in relazione alle divisioni specifiche. Il funzionamento del fucile deve essere controllato.
14. Un concorrente le cui attrezzature non soddisfano gli standard nella divisione in cui sono registrate, può essere permesso a discrezione del MD di sparare senza punteggio a condizione che non ci siano problemi di sicurezza con l'arma da fuoco e che l'arma da fuoco sia conforme ai principi Doppia Azione.

5. Ruoli e responsabilità degli ufficiali di sicurezza

Come da Regolamento Ufficiale DA.

Essere un SO certificato e avere agito come SO almeno 6 gare DOPPIAAZIONE.

I due SO assicurano che le armi da fuoco siano riposte in modo conforme al presente regolamento e in modo uniforme per tutti i tiratori. Il principale focus del Primo SO è l'arma da fuoco che il tiratore sta gestendo in quel momento.

Lo Score Keeper deve avere una panoramica su tutte le armi da fuoco abbandonate.

Lo Score Keeper deve osservare il movimento del tiratore per quanto riguarda le armi abbandonate.

Lo Score Keeper deve assicurarsi che tiratore e SO non si muova di fronte alle armi da fuoco abbandonate.

APPENDICE A

Esercizio di valutazione per l'utilizzo del fucile cal. 12

1. Descrizione

Con l'introduzione delle gare Multi-Arma nel nuovo regolamento DoppiaAzione è necessario valutare le capacità del tiratore nell'utilizzo di carabine in calibro da pistola e nell'utilizzo del fucile ad anima liscia calibro 12.

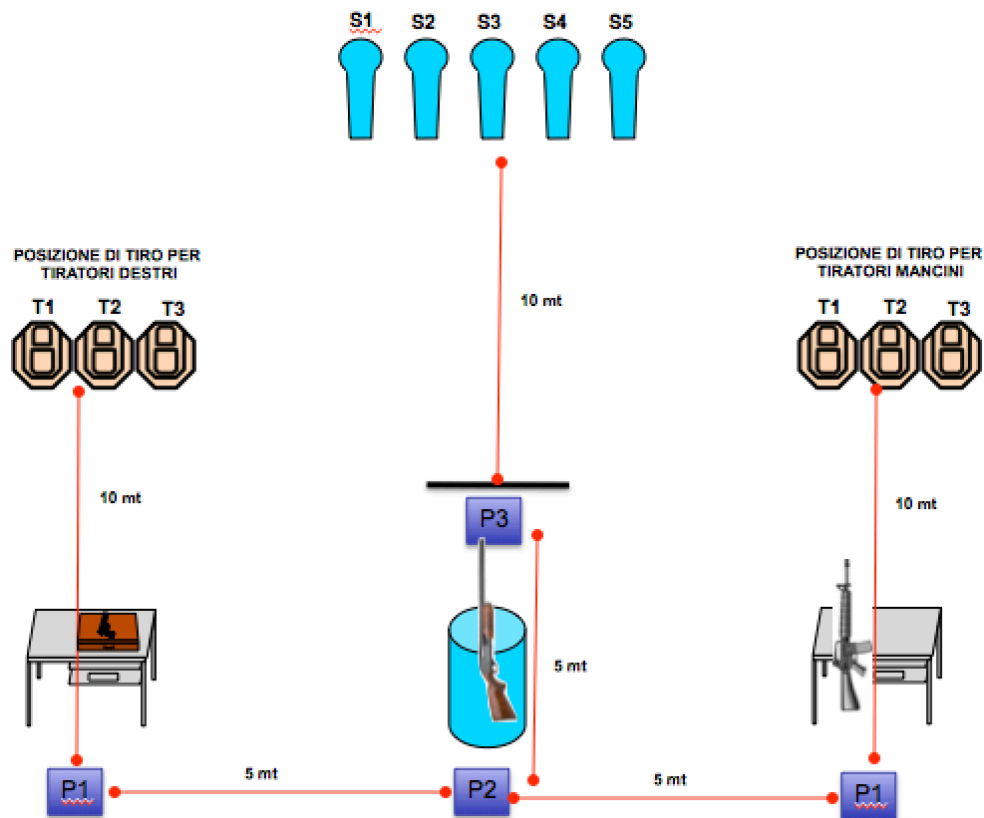
L'utilizzo di più sistemi d'arma nello stesso esercizio può portare il tiratore a commettere errori di procedura o sicurezza, errori dovuti soprattutto all'azione di lasciare negli appositi spazi e in sicurezza le armi utilizzate.

In questo capitolo vengono illustrate le prove di tiro per testare le capacità del tiratore nell'uso del fucile cal. 12 e arma corta nello stesso esercizio.

2. Disegno dell'esercizio

Il disegno illustra la posizione P1 P2 e P 3 per tiratori destri, invertire le posizioni per i tiratori mancini.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA



3. Esecuzione dell'esercizio di valutazione

ESERCIZIO 1 – POSIZIONE P1 – 30 SECONDI

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità semplice nell'uso del fucile.

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul bidone, colpo non camerato, 5 colpi nel tubo caricatore	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Si porta in posizione P2 prende il fucile, mette il colpo in canna e ingaggia i 5 pepper in sequenza libera.

ESERCIZIO 2 – POSIZIONE P1 – 35 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità di ricarica del fucile, dopo aver ingaggiato alcuni pepper

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul bidone, colpo non camerato, 3 colpi nel tubo caricatore, altri 2 colpi nella ciotola	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Si porta in posizione P2 prende il fucile, mette il colpo in canna e ingaggia 3 pepper in sequenza

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

libera ricarica gli altri 2 colpi e ingaggia i restanti pepper.

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

ESERCIZIO 3 – POSIZIONE P2 – 35 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel partire con il fucile al fianco, valutare come lascia il fucile nell'apposito bidone e valutare come afferra l'arma sul tavolo dopo una breve corsa.

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Al fianco volata al parapalle, colpo camerato sicura inserita, 5 colpi nel tubo caricatore	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore imbraccia il fucile, toglie la sicura e ingaggia i 5 pepper.

Al termine dell'ingaggio dei pepper lascia il fucile con l'otturatore aperto nell'apposito bidone (bidone/fodero da tavolo).

Si porta in posizione P1 prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le 3 sagome in sequenza libera.

ESERCIZIO 4 – POSIZIONE P1 – 35 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità nell'uso del fucile nell'ingaggio in movimento con brandeggio (in avanzamento).

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul bidone, colpo non camerato, 5 colpi nel tubo caricatore	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Si porta in P2, prende il fucile, mette il colpo in canna e ingaggia i 5 pepper partendo da quelli esterni, l'ingaggio è in movimento (avanzamento).

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

ESERCIZIO 5 – POSIZIONE P1 – 45 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità nell'uso del fucile nell'ingaggio in movimento con brandeggio (in arretramento).

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul bidone, colpo non camerato, 5 colpi nel tubo caricatore	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Si porta in P2 prende il fucile, mette il colpo in canna e ingaggia i 5 pepper partendo da quelli esterni, l'ingaggio è in movimento (arretramento).

ESERCIZIO 6 – POSIZIONE P1 – 45 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità di ricarica del fucile, caricando un colpo per volta.

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul bidone, completamente scarico, 5 cartucce nella ciotola.	5

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Si porta in P2 prende il fucile, carica un colpo ingaggia un pepper, carica un altro colpo ingaggia un altro pepper e continua così un colpo per volta fino alla fine dei 5 colpi

REGOLAMENTO DOPPIA AZIONE MULTI ARMA

ESERCIZIO 7 – POSIZIONE P1 – 45 secondi

Con questo esercizio si vuole valutare la manualità del tiratore nel lasciare l'arma corta aperta nell'apposita scatola e la manualità nell'uso del fucile nell'ingaggio in movimento laterale. (NB: da sinistra a destra per i tiratori destri, da destra a sinistra per i tiratori mancini).

ARMA	CONDIZIONI DI PARTENZA	COLPI TOTALI
Pistola	Sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato, 1 caricatore da 6 colpi.	6
Fucile	Sul tavolo lato destro, colpo non camerato, 5 colpi nel tubo	6

PROCEDURA

Al bip il tiratore prende la pistola dal tavolo, mette il colpo in canna e ingaggia le tre sagome in sequenza libera.

Al termine dell'ingaggio delle sagome lascia la pistola aperta nell'apposita scatola con il caricatore vuoto inserito in modo che la leva hold-open sia bloccata.

Prende il fucile e ingaggia in movimento laterale da P1 a P2 tutti i pepper.