



REGOLAMENTO DOPPIAAZIONE

2025 V 6.2

Copyright © 2024,2025 – DoppiaAzione

- 01 - MANIFESTO
- 02 - LA SICUREZZA
- 03 - REGOLE DI TIRO
- 04 - PUNTEGGI
- 05 – PENALITÀ'
- 06 - L'EQUIPAGGIAMENTO
- 07– REGOLE SUL DESIGN DELLO STAGE
- 08 – REGOLE SULLA CLASSIFICAZIONE
- 09 - RICORSO
- 10 – INFORMAZIONI SULLA SEDE

1 MANIFESTO DOPPIAAZIONE

Fondata nel 2017, DoppiaAzione è l'organismo che cura il regolamento per le gare della disciplina sportiva DoppiaAzione, basate sul tiro con pistola, shotgun e carabina in calibro da pistola.

Il sistema di gara di DoppiaAzione è stato ideato per soddisfare tutti i tiratori ad ogni livello, dando maggior importanza alla interazione sociale fra i membri. La partecipazione alle gare richiede l'uso di pistole, shotgun e minirifle, fondine ed altra attrezzatura che sia pratica ed a costo contenuto.

Essere membro di questa associazione vuol dire poter usufruire di:

- assicurazione RC per tutti gli iscritti
- sistema informatico semplice ed intuitivo per la prenotazione delle gare e gestione degli eventi sportivi
- uso anche di minirifle e di shotgun e nelle gare addendum 3gun (sperimentale)
- affiliazione allo CSEN l'ente di promozione sportiva riconosciuto dal CONI
- un vero campionato basato su più eventi
- una gestione meritoria e democratica
- un regolamento basato su una unica filosofia
- risposta pronta ad ogni email o interrogativo

1.1 PRINCIPI FONDAMENTALI DI DOPPIAAZIONE

A Promuovere la sicurezza e l'uso competente delle armi da fuoco e dell'attrezzatura relativa.

B Offrire uno sport di tiro pratico incoraggiando i competitori a sviluppare abilità e amicizia con gli altri tiratori.

C Fornire un sistema per organizzare gare per tutti i competitori che serva solo a provare l'abilità di ciascun individuo e non la sua attrezzatura.

D Fornire divisioni separate per attrezzatura e classi di tiratori, in modo che armi da fuoco con caratteristiche simili siano raggruppate e che persone con livello di abilità simile possano competere l'una con l'altra.

E Sviluppare e mantenere un'infrastruttura che permetta a DoppiaAzione di comunicare con tutti i tiratori.

1.2. LA SICUREZZA IN DOPPIAAZIONE

Come in ogni gara con armi da fuoco, la sicurezza è la prima e fondamentale preoccupazione.

Le Quattro Regole, del col. Jeff Cooper sono le basi delle regole di sicurezza DoppiaAzione:



- Considera tutte le armi sempre cariche.
- Non puntare mai un'arma contro qualsiasi cosa tu non intendaveramente colpire.
- Non mettere il dito sul grilletto finché il tuo mirino non è sul bersaglio.
- Identifica il tuo bersaglio e quello che c'è dietro prima di sparare.

1.3 IL TIRO DOPPIAZIONE

L'attrezzatura dovrà concordare con i criteri seguenti:

- A Dissimulabile:** tutta l'attrezzatura sarà posta in modo tale che, quando indossata con l'abito aperto, con le braccia naturalmente distese ai lati e parallele al suolo, non possa essere vista da davanti, da dietro o dai lati.
- B** Non è ammesso abbigliamento puramente militare.

1.3.1 LA PARTECIPAZIONE

A I competitori non cercheranno di ingannare o compromettere qualsiasi scenario con l'uso di dispositivi, equipaggiamento o tecniche inappropriate.

B I competitori si asterranno dall'aver una condotta non sportiva, da azioni non leali, e dall'uso di attrezzatura illegale.

C Il regolamento di DoppiaAzione non deve essere inteso come una descrizione esaustiva di tutte le tecniche e le attrezzature permesse o non permesse.

L'attrezzatura e le tecniche del tiratore dovrebbero essere conformi ai principi di base DoppiaAzione ed essere valide nel contesto di questo sport.

D Fondamentalmente DoppiaAzione è uno sport basato su scenari. L'attrezzatura usata per creare l'esercizio (o stage) anche se non dettagliata, rappresenta edifici, pareti, finestre, porte ecc.

La descrizione dell'esercizio indicherà le posizioni di tiro disponibili.

E Il tiro dietro una copertura è una premessa di base di DoppiaAzione. I competitori useranno tutte le coperture disponibili in un esercizio tranne diversa indicazione.

F In ogni singola gara un tiratore userà la stessa arma per tutti gli stages a meno che l'arma non diventi inservibile.

G E' permesso ripetere l'esercizio in caso di difetto dell'attrezzatura dello stage o a causa dell'interferenza del Security Officer.

1.3.2 PRINCIPI DEGLI ESERCIZI (STAGE)

DoppiaAzione aiuta a promuovere una sana abilità di base nel maneggio di pistole e fucili e diffondere la competenza che una persona deve avere quando possiede un'arma ai fini della sua ed altrui sicurezza.

Richieste come l'uso di una copertura mentre si ingaggia un bersaglio e ricaricare dietro la copertura sono tutte basate su questo principio.

2 LA SICUREZZA

2.1 LE QUATTRO REGOLE DI BASE DI JEFF COOPER SARANNO ADOTTATE IN TUTTI GLI EVENTI

2.2 UN USO NON SICURO DI ARMI DA FUOCO CONDURRÀ ALLA IMMEDIATA SQUALIFICA DALLA GARA DOPPIAZIONE.

Esempi (elenco non-inclusivo):

A Mettere in pericolo qualsiasi persona, incluso se stesso. Ciò comprende toccare, sfiorare se stessi o chiunque altro con un'arma sia carica che scarica. Toccare, sfiorare viene inteso come permettere che la volata dell'arma (sia carica che scarica) incroci o punti qualsiasi parte di una persona.

B Puntare la volata oltre i definiti "punti di sicurezza della volata" o oltre i 180°, se viene usato il Piano di Sicurezza della Volata o +45° verso l'alto.

C Un colpo accidentale, SEMPRE (come ad esempio sparare x terra a meno di 2 metri, a meno che non si debba ingaggiare un bersaglio basso a meno di 2 metri).

D Maneggiare un'arma da fuoco fuori dal controllo di un SO (es. fuori dallo stage o dalla Safety Area).

E Puntare la volata oltre il parapalle durante l'abbattimento del cane nella fase di Scarica e Mostra (la camera/tamburo).

F Estrarre un'arma da fuoco con alle spalle il parapalle.

2.2.1 CI SONO SOLO TRE OCCASIONI IN CUI UN'ARMA DA FUOCO PUÒ ESSERE TOLTA DALLA FONDINA:

A In seguito ad istruzione verbale e sotto supervisione da parte del S.O.

B Ingaggiando un bersaglio in un esercizio sotto la diretta supervisione e il contatto visivo di un SO

C Se ci si trova in una Safety Area

2.3 CADUTA DI UN'ARMA DA FUOCO

Se, all'interno di una bay, il competitore causa la caduta di un'arma (sua o di altri) sarà squalificato.



Il SO ordinerà immediatamente lo “**STOP**”, raccoglierà l’arma caduta, ne controllerà la sicurezza e la scaricherà prima di renderla al tiratore.

Se l’arma cade o ne viene provocata la caduta al di fuori dell’area dello scenario, non è sotto controllo di DoppiaAzione, ma il tiratore sarà soggetto alla politica del campo che ospita la gara.

2.4 LE PROTEZIONI

Le protezioni per orecchie e occhi resistenti agli impatti devono essere usate da chiunque partecipi agli eventi di tiro DoppiaAzione. La responsabilità per sicure e funzionali protezioni per occhi e orecchie ricade completamente sul tiratore. Il SO fermerà il tiratore che ha cominciato un esercizio senza indossare le protezioni per occhi e orecchie e verrà dato al tiratore un “reshoot”. Se le protezioni per occhi e orecchie vanno fuori posto durante un esercizio, verrà seguita la stessa azione. Se il tiratore si accorge di non avere o di avere fuori posto le protezioni prima che il SO dia lo stop, anche in questo caso verrà dato nuovamente il reshoot prima del conteggio dei punti al bersaglio. Un tiratore che intenzionalmente perde o mette fuori posto le protezioni occhi e orecchie durante un esercizio sarà Squalificato.

2.5 LE ARMI

Le armi usate nelle competizioni devono essere efficienti e sicure. La responsabilità per un’attrezzatura sicura ed efficiente ricade completamente sul tiratore. Il MD chiederà di ritirare dalla gara qualsiasi pistola o munizione giudicata non sicura. Nel caso che una pistola non possa essere caricata o scaricata a causa di un meccanismo rotto o non funzionante, il tiratore deve avvisare il SO che effettuerà l’azione che sarà ritenuta più sicura.

2.6 IL DITO DEL GRILLETTO (FINGER)

Il dito, ovviamente, deve essere al di fuori della guardia del grilletto durante il caricamento, lo scaricamento, l’estrazione, il rinfodero, quando ci si muove (tranne quando si ingaggia il bersaglio) e durante la risoluzione di un malfunzionamento.

A Alla prima infrazione riguardo il dito ci sarà una **PE (Penalità)**. Alla seconda ci sarà **SQ (squalifica)**. Il SO dovrebbe chiamare l’infrazione in tempo reale, ma anche se non chiamata in tempo reale la PE rimane e sarà assegnata.

B Ogni violazione “Dito” sarà annotata dal SO su tutti gli statini per essere monitorata.

2.7 LA CONDIZIONE NORMALE DELLE ARMI

La condizione normale delle armi non impegnate nell’esercizio è nella fondina, scarica (senza colpo in canna), con il cane abbassato o il percussore non precaricato e il caricatore tolto o il tamburo vuoto. Le armi cariche possono essere maneggiate nell’area di sicurezza con la supervisione del MD o del SO. Caricatori, speedloaders e moon clips possono essere ricaricati fuori dalla linea di fuoco, ma l’arma del tiratore può essere caricata o scaricata solo sotto la direzione del SO.

2.8 PUNTO DI SICUREZZA DELLA VOLATA

A Se la volata dell’arma si avvicina pericolosamente ad un “punto di sicurezza della volata”, senza superarlo, il SO chiama il comando “Volata” in tempo reale, ma anche se non avviene in tempo reale la PE rimane.

La procedura sarà annotata sullo statino dello stage e su quelli rimanenti. Alla seconda infrazione il tiratore sarà squalificato dalla gara, nel computo della seconda infrazione fa cumulo anche il comando Dito (finger).

Logica: se il tiratore infrange per due volte una delle fondamentali regole di sicurezza (volata e/o dito) il suo comportamento non è più sicuro per lo svolgimento della gara, quindi al tiratore verrà dato il comando “STOP”, egli si fermerà IMMEDIATAMENTE, metterà il dito fuori dalla guardia del grilletto e aspetterà ulteriori istruzioni da parte del SO, per la successiva squalifica.

B 1 Un Punto di Sicurezza della Volata è un indicatore fisico e chiaramente visibile, come un cono stradale o un paletto nel terreno con una bandiera a colore vivace o con nastro da segnalazione o affini.

B 2 In senso orizzontale: il piano di 180 gradi è un piano immaginario verticale tracciato attraverso la linea centrale del corpo del tiratore, perpendicolare alla linea centrale dello stage e che si muove con il tiratore quando questo si sposta attraverso lo stage. Verso l’alto: al massimo la direzione della volata può deviare dalla linea orizzontale che attraversa il corpo del tiratore di +45°.

B 3 Zona di Esclusione del puntamento della Volata. Le zone di esclusione della volata devono essere marcate (generalmente in rosso) su maniglie o attivatori che il tiratore deve usare durante l’esercizio.

Questo tipo di segnalazione designa una zona di esclusione ed avrebbe essere di una dimensione minima di 225 cm quadrati (es. 15x15 cm). Se la volata punta in queste aree di esclusione della volata mentre il tiratore tocca il dispositivo su cui deve agire (maniglia o pomello), il tiratore sarà squalificato.

N.B. Uno o più punti di volata possono essere usati nello stesso stage

2.9 SAFETY AREA

Devono essere allestite Safety Area per tutte le gare, in luoghi appositi e in numero adeguato per gestire il volume dei tiratori previsti. L'area definita come Safety Area deve sottostare alle seguenti regole:

A Ciascuna Safety Area deve essere chiaramente definita da indicazioni visibili, incluso un cartello indicatore con la direzione sicura e i confini chiaramente indicati.

B Le armi scariche possono essere maneggiate in qualsiasi momento. Questa zona è usata per riporre o tirar fuori dal suo contenitore una pistola, rinfoderare, estrarre, allenamento in bianco, scarrellare, effettuare cambi con caricatori vuoti o sistemare l'attrezzatura.

C Una Safety Area può essere usata anche per ispezioni, smontaggio, pulizia, riparazione e manutenzione dell'arma da fuoco, parti o attrezzatura ad essa connesse.

D In ogni caso la volata dell'arma da fuoco deve essere rivolta in una direzione sicura.

E Sono **ASSOLUTAMENTE VIETATI** il maneggio di munizioni, dispositivi di alimentazione, proiettili sciolti, munizioni asalve, salvapercussori, colpi di allenamento, armi cariche non sono permessi.

F Una Safety Area può essere usata anche, accompagnati da un SO, per rendere sicura un'arma che si è bloccata e contiene uno o più colpi attivi.

G La violazione dei divieti porta alla squalifica dalla gara (SQ).

2.10 COMANDI DI CAMPO

Molti dei comandi di Campo dati al tiratore dall'SO riguardano la sicurezza, i rimanenti sono per la gestione dello stage. A questo proposito prima di chiamare un nuovo tiratore ad eseguire l'esercizio, il SO deve controllare che nell'area trala posizione di inizio ed il parapalle non sia rimasto nessuno, il SO deve essere l'ultimo ad uscire dall'esercizio dopo le operazioni di ripristino.

A CUFFIE ED OCCHIALI (EYES AND EARS)

Questo è il comando che avverte tutti i tiratori ed osservatori dello stage che l'esercizio sta per iniziare. E' anche un avvertimento per il tiratore che deve eseguire l'esercizio per controllare che cuffie ed occhiali siano indossati correttamente.

B CARICA E PREPARA (LOAD AND MAKE READY)

Indossate le protezioni per occhi e orecchie, il SO darà il comando Carica e Prepara. Il tiratore preparerà l'arma e i caricatori per la posizione di partenza come specificato nel briefing.

C TIRATORE PRONTO/A (READY)?

Dopo il Carica e Prepara il SO chiederà al tiratore "Pronto/a?". Se pronto, il tiratore deve rispondere verbalmente, o con un ovvio cenno del capo. Se il tiratore non è pronto quando gli sarà posta questa domanda, deve rispondere "No". Se il tiratore continua a non essere pronto, deve fare un passo fuori dalla posizione di tiro. Quando sarà pronto, il tiratore assumerà la posizione di partenza e gli sarà nuovamente chiesto "Pronto/a?"

D IN ATTESA (STAND BY)

Questo comando viene dato dopo che il tiratore si è approntato. Questo comando sarà seguito dal segnale di inizio entro il periodo da uno (1) a quattro (4) secondi. Il tiratore non può muoversi o cambiare posizione tra il comando "Attento" e il segnale di inizio, tranne quando richiesto dall'esercizio.

E DITO (FINGER)

Questo comando viene dato quando il dito del tiratore è all'interno della guardia del grilletto quando non dovrebbe esserlo (spostamenti senza ingaggi, cambi ecc.), verrà comunque assegnata una PE.

F VOLATA (MUZZLE)

Questo comando viene dato quando la volata dell'arma del tiratore è puntata vicino a un Punto di Sicurezza della Volata cioè sta andando fuori angolo. Il tiratore deve correggere l'angolo di volata e continuare lo stage, verrà comunque assegnata una PE.

G STOP

Questo comando viene dato quando è accaduto qualcosa di non sicuro o sta per accadere durante uno stage o quando qualcosa nello stage non è corretto. Il tiratore deve immediatamente fermare tutti i movimenti, ovviamente e visibilmente mettere il dito fuori dalla guardia del grilletto ed attendere ulteriori istruzioni. Se il tiratore non si ferma subito o il dito non è uscito dalla guardia del grilletto seguirà una squalifica dalla gara.

H SE HAI FINITO, SCARICA E MOSTRA (IF FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR)

Questo comando viene dato quando il tiratore ha apparentemente terminato lo stage di tiro. Se il tiratore ha terminato, tutte le munizioni verranno tolte dall'arma e verrà mostrata al SO la camera/tamburo vuota/o. Se il tiratore non ha finito, dovrebbe terminare lo stage ed il comando sarà ripetuto.

I CARRELLO O TAMBURO (SLIDE O CYLINDER)

Una volta che il SO ha ispezionato la camera/tamburo e constatato che è vuota/o, verrà dato questo comando ed il tiratore eseguirà la chiusura dell'arma.

L ABBATTERE IL CANE TRAMITE IL GRILLETTO (TRIGGER)

Il tiratore punterà l'arma verso un parapalle sicuro e tirerà il grilletto per verificare ulteriormente che la camera sia vuota. Comandi campo a parte rimangono comunque responsabilità del tiratore rimuovere ogni munizione attiva dall'arma e quindi se l'arma spara, il tiratore sarà squalificato dalla gara. Questo si applica anche ad armi con abbatti-cane o sicura sul caricatore. Per le armi con la sicura sul caricatore, deve essere inserito un caricatore vuoto prima di tirare il grilletto, e poi deve essere rimosso nuovamente. L'operazione non è richiesta per i Revolver.

M FONDINA (HOLSTER)

Il tiratore metterà l'arma nella fondina in modo sicuro.

N CAMPO SICURO (RANGE IS CLEAR)

Questo comando indica al tiratore e a qualsiasi altro all'interno dei limiti dello stage che il campo è libero e si dà inizio al conteggio dei punti ed al ripristino dello stage.

N.B. Anche se i comandi ufficiali sono in Italiano, possono anche essere impartiti in Inglese per la presenza di tiratori stranieri o per la familiarità acquisita con gli stessi in quella lingua.

2.11 I CAMPI DI TIRO

I Campi che ospitano gare Doppia Azione potrebbero avere misure di sicurezza aggiuntive o più restrittive. Queste aggiunte devono essere pubblicate in tutti gli annunci di gara, locandine e pagine web.

2.12 I BERSAGLI

I bersagli in metallo devono essere ingaggiati da almeno 10 mt. Se il tiratore spara su essi a meno di questa distanza sarà squalificato (SQ).

Il MD deve fare ogni sforzo per assicurare che tutti gli oggetti usati in una gara Doppia Azione siano in buone condizioni e sicuri per l'uso. Ciò include installazioni permanenti nello stage, i luoghi dello stage stessi, parapalle, sostegni, bersagli fissi o mobili, reggi bersagli, porte, pareti, barili, tavole, bersagli reattivi, ecc.

3 LE REGOLE DI TIRO**3.1 ABBIGLIAMENTO**

E' necessario un capo di vestiario atto all'occultamento dell'arma e dei dispositivi di caricamento (es. un giletto simile) tranne se specificato diversamente (come negli stage standard a conteggio limitato che è facoltativo). **Fare riferimento al capitolo 1.3.**

3.2 INGAGGIO

I bersagli possono essere ingaggiati in Priorità Tattica, in Sequenza Tattica, Taglio della Torta (se in presenza di una copertura) o con un ingaggio libero (Free Style) e devono essere sempre specificati dal briefing rispettando le relative distanze metriche previste per ogni tipologia di ingaggio.

E' ammessa la Sequenza Tattica combinata con la Priorità Tattica nel rispetto del regolamento e delle distanze metriche previste, questo include tutti i bersagli ingaggiati all'aperto o dai varchi "inferiori a 40 cm". Non si devono combinare gli ingaggi di cui sopra dalla copertura sullo stesso gruppo di bersagli.

PRIORITÀ TATTICA

I bersagli sono ingaggiati dalla sagoma più vicina all'apiù lontana. L'ordine di ingaggio si basa sulle distanze tra i bersagli (carte e ferri), relativamente al tiratore, che saranno uguali o superiori a 2 metri ($\geq 2\text{Mt}$).

SEQUENZA TATTICA

Un metodo di ingaggio di bersagli (carte e ferri) di eguale ingaggiabilità, in quanto la differenza della distanza tra i bersagli, relativamente al tiratore, è inferiore ai $< 2\text{mt}$.

Nella Sequenza Tattica, tutti i bersagli devono essere ingaggiati con un colpo ciascuno, prima di essere ingaggiati nuovamente, ovvero "ribattere" durante un ingaggio in sequenza e possibile solo dopo che ogni bersaglio è stato ingaggiato con almeno un colpo (pena una PE x ogni gruppo di bersagli).

La Sequenza Tattica **non** può essere combinata con Priorità Tattica dalla copertura sullo stesso gruppo di bersagli (pena una PE x ogni gruppo di bersagli).



Non utilizzare la Sequenza Tattica o la Priorità Tattica quando specificato, comporta una sola PE per ogni serie di bersagli.

TAGLIO DELLA TORTA

Se i bersagli sono nascosti da una struttura (hard cover), i bersagli sono ingaggiati appena sono visibili attorno al bordo della struttura (a fetta di torta), rispettando la Fault Line. In presenza di un doppio ingaggio (verticale) sullo stesso porta sagoma, l'ingaggio da dietro copertura potrà essere effettuato dal tiratore in maniera libera (es. prima sagoma di sopra e poi quella di sotto o viceversa)

INGAGGIO LIBERO (FREE STYLE)

Sarà il tiratore a scegliere quale ingaggio effettuare per prima (ingaggio altamente consigliato ai disegnatori di Stages).

3.2.1 OBBLIGO FREE STYLE

NON possono essere richiesti al tiratore una sequenza tattica e/o una priorità tattica su bersagli posizionati **uguale/oltre i =>10 mt** (si calcola dalle posizioni di partenza o di tiro), pertanto oltre tale distanza sarà da considerare da briefing solo un **ingaggio libero (free style)**.

3.2.2 CONDIZIONI DI PARTENZA

A Condizione Uno, arma con cartuccia camerata e caricatore inserito nell'arma (capacità secondo regolamento), con le relative sicurezze previste per ogni arma.

B Condizione Due, arma senza cartuccia camerata e caricatore pieno inserito (capacità secondo regolamento), senza attivazione delle sicurezze.

C Condizione Tre, arma senza cartuccia camerata e senza caricatore inserito (capacità secondo regolamento), lo stesso sarà presente in buffetteria o altro posizionamento come previsto dal briefing. da considerare la regola 2.7

3.2.3 UN BERSAGLIO È CONSIDERATO "INGAGGIATO" QUANDO:

A Quando il numero di colpi richiesti da briefing per tale bersaglio è stato sparato in direzione dello stesso (**pena una PE**).

B Un bersaglio reattivo (es. Pepper, Piatto etc) si considera ingaggiato quando un minimo di 1 colpo è stato sparato in direzione del bersaglio, indipendentemente dal fatto che il bersaglio reagisca. Tutte le sanzioni si applicano se il tiratore non re-ingaggia il bersaglio fino a quando la reazione non accada o se il tiratore chiede, senza successo, la calibrazione del bersaglio reattivo.

C Un bersaglio di cartone con dietro un attivatore in metallo è considerato ingaggiato quando sono stati sparati su di esso il numero di colpi richiesti dalla descrizione dell'esercizio. Nella progettazione dell'esercizio bisogna tenere presente che l'attivatore posizionato dietro il bersaglio dovrà obbligatoriamente sganciare un bersaglio ingaggiabile.

D Quando un attivatore scopre un bersaglio di pari o superiore Priorità Tattica, il tiratore può interrompere l'ingaggio del bersaglio di cartone per ingaggiare il bersaglio di pari o superiore Priorità Tattica (es. un pepper attivatore dietro una carta scopre un'altra carta alla sua stessa distanza o addirittura più vicina al tiratore). Le sanzioni appropriate si applicano se il tiratore non riesce poi a tornare a completare l'ingaggio del bersaglio precedente, vale a dire, il richiesto numero di tiri stabiliti nella descrizione dello stage.

E Un tiratore non deve essere penalizzato, oltre alle miss, per non aver sparato il numero di colpi richiesto ad un bersaglio che scompare.

3.3 PRIMA DI COMINCIARE UNO STAGE, IL SO DARÀ LA POSSIBILITÀ AL GRUPPO DI VISITARLO

Durante questa visita il SO verbalmente può indicare a tutti i tiratori i punti di copertura per ogni bersaglio, le barriere visive ed i criteri dell'uso delle coperture. Ai tiratori verrà permesso di vedere/puntare (**airgunning**) ogni bersaglio da tutte le posizioni di tiro. Questo include assumere anche posizioni in ginocchio o prona.

Ulteriori celeri prove saranno permesse esclusivamente al tiratore che dovrà sparare.

3.4 RICARICAMENTI DOPPIA AZIONE

Ci sono solo **2** ricaricamenti approvati da Doppia Azione:

3.4.1 RICARICA DI EMERGENZA

Ricaricare quando l'arma non ha munizioni attive in **camera di cartuccia** e nel caricatore (o tamburo per i revolver).

Eccezione: Per le armi semi-auto il caricatore può essere abbandonato, se vuoto, anche se con munizione in camera di cartuccia (quindi NO PE).

3.4.2 RICARICA CON RITENZIONE

Ricaricare l'arma quando è parzialmente caricata ritenendo ad esempio in buffetteria, tasche o cintura munizioni cariche (revolver) o dispositivi di caricamento rimossi dall'arma (è comunque vietato sparare con dispositivi di ricarica trattenuti dalle mani o con altre parti del corpo, ad esempio bocca, mento ecc.).

Se il tiratore durante una ricarica o altra operazione abbandona il caricatore con munizionamento presente nello stesso è soggetto a PE (vedi anche regola 3.8) salvo se previsto da briefing.

Per le armi semi-auto non sarà applicata procedura per la perdita di munizionamento attivo se ciò avviene a causa di uno scarrellamento, sgancio accidentale dal caricatore ecc. (vedi anche regola 3.8).

Il tiratore comincia una ricarica eseguendo una delle seguenti azioni:

A Togliendo un caricatore, speedloader/moon clip da un porta dispositivi, da una tasca o dalla cintura.

B Attivando lo sgancio caricatori di una pistola semi-automatica (come evidenziato dal fatto che il caricatore esce dall'arma) o aprendo il tamburo di un revolver.

C Un'arma è considerata carica quando **nell'arma** è presente almeno una munizione attiva e il carrello o il tamburo è completamente chiuso.

D Se il tiratore lascia andare il carrello prima di abbandonare una posizione di copertura e il carrello non va completamente in avanti sino alla chiusura, questo sarà considerato malfunzionamento e nessuna penalità verrà assegnata.

E Un'arma è considerata vuota quando non vi sono munizioni attive sia in camera che nel caricatore nelle armi semi-auto e nel tamburo per i revolver.

3.5 COPERTURA

Hard Cover: una struttura che consente la totale copertura dai bersagli ingaggiabili e permette così il cambio caricatore, essendo impenetrabile.

Quando la copertura è disponibile, deve essere usata quando si spara, a meno che il competitore cominci all'aperto e debba ingaggiare i bersagli mentre è diretto verso la copertura, ovvero diversamente stabilito dal briefing

Soft Cover/Vision Barrier: materiali che servono a suddividere l'esercizio in più parti (gomme, bidoni, un albero etc), servono a nascondere in tutto o in parte il tiratore i bersagli ingaggiabili (rendendoli così "a sorpresa"), vanno obbligatoriamente descritti nel briefing e non possono essere parte integrante di una paratia Hard Cover, e sono quindi penetrabili. Per quanto riguarda le ricariche e gli ingaggi si fariferimento alle regole 3.4 e 3.6.

Forniscono occultamento al tiratore e ai bersagli ma sono considerati penetrabili. Se i bersagli sono visibili all'uscita di una vision barrier/soft cover, il progettista dell'esercizio, oltre alla Sequenza tattica/Priorità Tattica (sempre rispettando le distanze metriche previste per ognuna) potrà anche considerare **un ingaggio libero (fortemente consigliato anche per ingaggiare bersagli posizionati in open space, partenze all'aperto o dai varchi "< a 40 cm")** la modalità di ingaggio comunque dovrà essere descritta nel briefing.

OBBLIGO: Oltre quanto previsto dalla regola 6.18 vige l'obbligo di inserire una FL (di colore diverso dal rosso) di demarcazione tra la zona Hard cover e la zona Vision barrier in modo da facilitare il compito del SO al fine di giudicare se le ricariche previste sono state eseguite secondo quanto previsto da regolamento, ovvero nella zona Hard Cover. Per i dettagli si applica quanto descritto dalla regola 3.6 lett D comma 4.

Porte/Finestre etc: I competitori **NON possono** attraversare, impegnare né effettuare i cambi previsti da DA, da una qualsiasi apertura (porte, finestre, spazi aperti etc) senza prima ingaggiare i bersagli visibili dalla loro posizione.

Per finestra o apertura si intende un varco che abbia almeno un lato superiore a cm 40 o un diametro superiore a cm 40 se di forma circolare (>40 cm). Anche con le finestre vige l'obbligo delle Fault Line (FL a fondo piatto).

Varco/Spazi: In caso di ingaggio di sagome attraverso varchi/spazi che non rispecchiano le misure sopra menzionate (= < 40 cm), il tiratore **non avrà l'obbligo di rispettare la copertura**, ma comunque dovrà ingaggiare i bersagli da quel varco prima di passare ad eventuali finestre/varchi successivi.

A In uno stage con coperture dove il tiratore parte allo scoperto con bersagli da ingaggiare allo scoperto, possono essere **richiesti sino a max 8** colpi mentre il tiratore è fermo, durante lo spostamento o entrambe le tecniche, o, se non descritto dal briefing, a discrezione del tiratore, verso la posizione di tiro successivo.

B Fino a **3** colpi possono essere richiesti su singoli bersagli. Da questa regola sono esclusi la gara di Classificazione e gli stages a Conteggio Limitato.

C La linea di Copertura con l'utilizzo della FL, che è obbligatorio in tutte le gare, si estende partendo dal centro dell'area -3(interno sagoma)del primo bersaglio visibile passandodal bordo fisico della FL sino all'infinito.

D Per la copertura in senso verticale (alta) quando si spara, si cambia, o si risolvono inceppamenti, si intende che si rispetti la regola della FL. La copertura bassa è come quella verticale (alta) e richiede che almeno un ginocchio tocchi il terreno, sempre nel rispetto della regola della FL. Tuttavia una simultanea esposizione del busto del tiratore sopra e di fianco alla copertura bassa è consentita.

E La porzione del corpo del tiratore è dettata sempre dalla FL quando si utilizza la copertura intorno al bordo della finestra o porta.

F Se il tiratore spara uno o più colpi fuori copertura (toccando il lato non coperto dalla FL), vale quanto segue:

G E' assegnata una sola PE per posizione di tiro/copertura

H Il MD se ritiene che la posizione di copertura possa essere molto critica, può usare più Fault Line con le regole per le stesse ma disegnando un'altra posizione di tiro. Colpi sparati con il piede che tocca terra oltre la FL incorrono in una PE per ogni posizione di tiro.

I Quando le FL sono utilizzate per limitare una posizione di tiro (ad esempio sparando all'aperto da dietro una FL), al tiratore che ingaggia un bersaglio mentre è oltre la FL, è assegnata una PE per posizione di tiro.

L Le FL devono essere marcate in modo da essere adatte ad ogni tiratore. Esempi di materiali per FL sono una corda tirata tesa, legname, pittura, barra di metallo o righello di legno a profilo piatto.

M La linea che passa dal centro di una delle zone -3(interno sagoma) del primo bersaglio e dal bordo della copertura determina la posizione della FL, purché possano essere attinti tutti i bersagli del gruppo da ingaggiare da quella posizione di copertura senza dover compiere acrobazie. (fare riferimento a descrizione più dettagliata alla regola 7.7).

3.6 COPERTURA E RICARICAMENTI

A Le ricariche previste da Doppia Azione devono essere eseguite, di massima, dietro copertura, se c'è una copertura disponibile questa deve essere usata sia per ingaggiare i bersagli sia per effettuare le ricariche previste, tranne quando il tiratore parte allo scoperto, o prima di interagire con una Vision Barrier/Soft Cover, e debba ingaggiare bersagli all'aperto e/o ricaricare (in tutti i casi, tranne le Total Open Space, ovvero senza coperture, NON potranno essere richiesti più di 8 colpi).

B Se il briefing indica posizioni precise di tiro per ingaggiare determinati bersagli, ulteriori posizioni di tiro dove è possibile ingaggiare/reingaggiare i bersagli, dovranno essere descritte dal briefing. Diverse modalità di ingaggio dei bersagli comporta l'applicazione di una Procedura (PE) come già specificato alla regola 5.1 lettera f.

C Se un tiratore attraversa o impegna un'apertura (finestra, porta, varco che abbia un lato superiore a cm 40 o diametro superiore a cm 40 se di forma circolare) o fuoriesce da una copertura hard cover, dove non abbia ingaggiato tutti i bersagli e/o un'arma vuota o mentre effettua una qualsiasi ricarica incorre in una PE, ovvero se effettua un ingaggio o reingaggio delle sagome appena descritte incorre ad ulteriore PE ma il punteggio resta (regola 5.1 lettera f.).

D Quando il tiratore fuoriesce da una Soft Cover/Vision Barrier e **comincia ad ingaggiare i bersagli** e rimane scarico all'aperto:

1 potrà effettuare la ricarica di emergenza e finire l'ingaggio/reingaggio dei bersagli senza andare incontro a nessuna procedura

2 potrà applicare l'eccezione prevista dalla regola 3.4.1

3 potrà effettuare una ricarica con ritenzione **solo dopo** aver finito di ingaggiare/reingaggiare le sagome di cui sopra (pena una PE), ovvero in caso di ingaggio o reingaggio delle sagome incorre ad una PE ma il punteggio resta (regola 5.1 lett. f.).

4 Prima di interagire con la Vision Barrier, l'arma deve essere considerata carica (3.4.2 lettera c).

5 Il disegnatore dello stage dovrà posizionare una FL (a fondo Piatto) di qualsiasi colore sgargiante (tranne di colore Rosso) x delimitare l'area di entrata nella V/B ed inoltre tenere conto che al massimo 8 colpi potranno essere ingaggiati da fermo, in movimento, entrambe le tecniche o a libero ingaggio, ovvero come descritto dal briefing.

6 Da luogo a una PE se il tiratore è ancora intento ad effettuare i cambi previsti (incluso l'eccezione 3.4.1 lett. B) se con il piede tocca la zona Vision Barrier oltrepassando di fatto la FL che divide la zona Hard Cover con la zona Vision Barrier.

3.7 REGGERE UN DISPOSITIVO

E' permesso fare fuoco mentre si regge/afferra un caricatore, speedloader/moon clip. Reggere è definito afferrare un caricatore "senza estrarlo dal relativo porta caricatore".



3.8 CADUTA CARICATORI/SPEED LOADER/MOONCLIP

Se un dispositivo di ricarica (caricatore, speedloader o full moon clip) cade fuori da una porta dispositivo durante un esercizio non è penalizzante se il tiratore recupera e mette a posto il caricatore prima di lasciare la posizione di fuoco o terminare l'esercizio (ciò include il caso in cui un dispositivo di alimentazione munizioni è all'interno di una porta munizioni e si sono entrambi staccati).

A Porta caricatori: i caricatori devono essere posizionati tutti all'interno dei relativi porta caricatori. Solo successivamente il tiratore può riporre un dispositivo fornitore di munizioni carico o parzialmente carico secondo quanto previsto da regolamento (6.18 e 6.19)

Eccezione per Risoluzione di malfunzionamento: in una risoluzione di malfunzionamento, il caricatore o speedloader/moon clip e/o munizioni che possono aver causato il malfunzionamento non necessita di essere trattenuta dal tiratore e non ci sarà penalizzazione se abbandonati.

3.9 CAPACITÀ MAX DEI CARICATORI/ PRO TIMER

Un tiratore non può togliere un dispositivo di caricamento dopo il segnale di inizio e tenerlo per un uso successivo nello stage; tuttavia la descrizione dello stage può specificare il trattenere dispositivi per il caricamento prima del segnale di inizio per tutti i competitori come parte dell'esercizio.

A Le armi da fuoco ed i caricatori **non potranno essere ricaricati eccedendo la capacità massima** della Divisione del tiratore (pena una PE), valutando anche eventuale EMOS. Le penalità si adottano sempre a fine esercizio.

N.B. Il ProTimer può essere di aiuto per capire se il tiratore ha sparato tutti i colpi previsti o più della capacità massima permessa. Lo spirito è quello di essere sicuri prima di comminare una PE al tiratore.

B Armi da fuoco e caricatori fabbricati in modo tale che non possono essere ricaricati con la capacità della Divisione, possono essere utilizzate ugualmente purché soddisfino tutti gli altri criteri di tale Divisione.

3.10 POSIZIONE DI PRONTO

Una volta che il tiratore ha assunto la "posizione di pronto" e il comando "Attento" "in Attesa" è stato dato, la posizione fisica del tiratore non può essere variata prima del segnale di avvio, con l'eccezione di movimenti della testa, purché tali movimenti non contrastino con la "Posizione di Pronto", requisiti specificati nella descrizione dello stage.

3.11 POSIZIONE DEL CORPO

Se non diversamente specificato nella descrizione dello stage, la posizione di pronto è predefinita come tiratore eretto in piedi con il corpo rilassato e braccia distese naturalmente lungo i fianchi.

3.12 ERRORI NELLA POSIZIONE DI PARTENZA

A Se un SO determina che ad un tiratore è stato permesso di partire in una posizione non corretta (nel momento in cui è stato dato il comando "In Attesa"), è necessario ripetere l'esercizio e nessuna penalità viene assegnata. Nota: questa regola non si applica alla condizione di partenza delle attrezzature (arma non caricata con il corretto numero di colpi, caricatore dimenticato altrove, ecc).

B Quando uno stage viene avviato in una posizione di partenza non corretta, il SO non se ne accorge, il tiratore può richiedere la ripetizione dell'esercizio immediatamente dopo il comando "Fondina" e prima che siano conteggiati i bersagli. Se non richiesto durante questo periodo, non sarà consentito nessun reshoot.

3.13 RESHOOT

Nessun tiratore può avere un reshoot in uno stage o stringa a causa di malfunzionamento dell'arma o "mentale". I reshoot sono necessari per malfunzionamenti dell'attrezzatura dello stage. Se un SO sente che ha interferito con un tiratore, offrirà un reshoot al tiratore immediatamente dopo il comando "Fondina" e prima del conteggio sui bersagli. Se il tiratore sente che l'SO ha interferito, il tiratore può richiedere un reshoot immediatamente dopo il comando "Fondina" e prima del conteggio sui bersagli. Il MD determina se una richiesta di reshoot può essere concessa.

3.14 MANO FORTE E MANO DEBOLE

Restrizioni nell'uso della mano che spara nella descrizione dello Stage:

A Solo la mano Forte/Dominante: una indicazione nella descrizione di uno stage che indica che solo la mano forte o dominante (la principale mano che fa fuoco del tiratore, situata sullo stesso lato del corpo dove si trova la fondina) può essere usata per controllare l'arma quando viene sparato un colpo. La mano debole (di supporto) non deve toccare l'arma o qualsiasi posto del braccio o della mano forte del tiratore quando fa fuoco. Per motivi di sicurezza, possono essere usate entrambe le mani in una risoluzione di malfunzionamento o ricarica (vedi 7.5 lettera G).



B Solo la mano Debole/Di Supporto: una indicazione nella descrizione di uno stage che indica che solo la mano debole, non dominante, cioè la mano di supporto del tiratore, posizionata sul lato del corpo opposto alla fondina, può essere usata per controllare l'arma quando viene sparato un colpo. La mano forte, dominante, non deve toccare l'arma o qualsiasi parte del braccio o mano del tiratore quando spara. Per motivi di sicurezza entrambe le mani possono essere usate in un'isolazione di malfunzionamento (vedi 7.5 lettera H).

C Il Tiro in Ritenzione: è definito come l'aver il gomito, l'avambraccio il polso a contatto con il busto dal lato forte durante l'azione di fuoco.

D Non è permessa l'estrazione dalla fondina con la mano debole.

E Per il PCW si fa riferimento alla regola 6.11 lettera D/E.

3.15 L'USO DELLA TORCIA

A Se un tiratore sceglie o gli viene richiesto di usare una torcia in uno stage, la posizione di partenza predefinita per la torcia è spenta nella mano di supporto (*debole*) del tiratore, a meno che non sia diversamente indicato nella descrizione dello stage. La descrizione dello stage non può obbligare il tiratore a partire con la torcia riposta sul proprio corpo.

B Una volta cominciato lo stage, la torcia può essere lasciata accesa per tutto lo stage a discrezione del tiratore.

3.16 RESPONSABILITÀ E COMPORTAMENTO DEL TIRATORE DOPPIAZIONE

A Seguirò tutte le regole di sicurezza di DoppiaAzione e del campo ospite. Il mio principale obiettivo sarà la sicurezza dei tiratori, degli ufficiali di gara e degli assistenti.

B Prima di e durante una gara, non farò uso di alcol, sostanze o medicinali che possono influire negativamente sulla mia capacità di sparare in sicurezza.

C Dopo la mia **seconda** gara di prova, continuerò e sarò associato DoppiaAzione.

D Manterrò una accurata classificazione eseguendo una Classificazione almeno ogni 12 mesi. (A meno che negli ultimi 12 mesi non abbia ottenuto una classe Master, o un passaggio di classe nella performance di gara o completato entro i 12 mesi senza GNF (gara non finita) o SQ una gara Approvata.

E Capisco che è mio dovere aiutare a ripristinare gli stages tra i tiratori a meno che non sia io il tiratore corrente, il tiratore pronto (per la prossima) o non abbia appena finito di sparare, salvo diverse indicazioni del SO.

F Non mi rivolgerò ad altri in modi minacciosi, infastiditi o ingiuriosi.

G E' mia responsabilità controllare i punteggi della mia gara entro il periodo di verifica per vedere se sono corretti.

H Se ho una domanda o un problema, il mio primo contatto è con il SO, poi con il MD, poi il CA (Coordinatore di Area), poi con la Segreteria di DoppiaAzione.

I Capisco che violazioni di queste responsabilità e codice di condotta possono portare alla mia squalifica da una gara e/o la revoca della mia associazione da DoppiaAzione.

4 - REGOLE SUI PUNTEGGI

Il punteggio in DoppiaAzione è basato sul temporeale che serve per sparare in uno stage e l'accuratezza dei centri sul bersaglio, dove l'imprecisione aggiunge tempo al punteggio. Parte della semplicità nel punteggio di DoppiaAzione deriva dall'usare i Punti Negativi (PN) su ciascun bersaglio.

Ogni PN aggiunge 1/2 (mezzo) secondo al tempo dello stage. Un colpo fuori sagoma (miss) aggiunge 5 PN (2,5 secondi) al tempo dello stage.

4.1 CONTEGGIO ILLIMITATO

A Il Conteggio Illimitato permette al tiratore di sparare ad ogni bersaglio tutti i colpi ritenuti necessari, a condizione che ciò non violi altre regole DoppiaAzione. I migliori colpi su un bersaglio vengono utilizzati per il punteggio. Questo dà al tiratore la possibilità di recuperare colpi mancanti o non soddisfacenti, per migliorare il punteggio. Quando il tiratore non spara abbastanza colpi ad un bersaglio, i colpi non sparati sono conteggiati come miss e saranno assegnati PE per bersaglio per non aver seguito la descrizione dell'esercizio (ingaggio non corretto) ed altre penalità come MNE se necessario.

B Ogni descrizione di esercizio specificherà quanti colpi sono richiesti su ogni bersaglio. Per esempio, se sono richiesti tre (3) colpi per bersaglio, allora verranno conteggiati i tre colpi migliori, se ce ne sono più di tre sul bersaglio.

C Per conteggiare col Conteggio Illimitato, prendere il tempo che serve per completare l'esercizio (il tempo reale dal timer) e sommare i "Punti Negativi" di ciascun bersaglio. I Punti Negativi totali per lo stage sono moltiplicati per 0,5 secondi ed il tempo poi aggiunto ad altre penalità se applicabili.

4.2 CONTEGGIO LIMITATO

A Come nel Conteggio Illimitato descritto sopra, tranne che il numero di colpi da sparare nella string è limitato a esattamente il numero specificato nella descrizione dello stage. Inoltre la penalità "Mancata Neutralizzazione" (MNE) non viene applicata negli stage con Conteggio Limitato.

B Ogni colpo extra incorrerà solo in una PEx ogni string di tiroe uno dei colpi migliori (nella string) verrà tappato prima che venga calcolato il punteggio.

C Quando il tiratore **non spara sufficienti** colpi, quelli che non ha sparato sono conteggiati come mancanti (PN punti negativi) e sarà poi applicata una PE **per ogni string di tiro per non aver rispettato le indicazioni del briefing.**

4.3 STAGE NON COMPLETATO

A Se un tiratore ha iniziato uno stage, ma non può finirlo per un'arma rotta (non riparabile senza l'uso di attrezzi), "palla in canna", o lesione personale (lesione dimostrabile visivamente), il conteggio sarà determinato in uno dei seguenti modi:

- 1) Primo modo: tempo, fino all'ultimo colpo tirato nello stage, più PN e MNE se saranno applicabili;
- 2) Secondo modo: il numero minimo di colpi richiesto per lo stage sarà moltiplicato per tre (3) secondi per ottenere il punteggio dello stage.

Si applicherà il metodo più vantaggioso per il tiratore.

B Se l'SO ha fermato il tiratore perché ha percepito una probabile "palla in canna" e c'era veramente, il punteggio sarà determinato nei modi di cui sopra, mentre la palla non è in canna il tiratore ha diritto a sparare di nuovo l'esercizio.

4.4 LA GARA NON FINITA (GNF)

A Ad un tiratore che sceglie di non tirare in uno stage verrà dato un GNF per quello stage, ma può continuare a tirare in altri stage per un punteggio di gara parziale.

B Un tiratore che sceglie di non sparare uno stage lo deve notificare al SO prima del comando Carica e Prepara.

C Se le munizioni di un tiratore non raggiungono il minimo fattore di potenza verrà squalificato (SQ). Potrà continuare a tirare nella gara fuori classifica, ma non può contestare le calibrizioni dei bersagli e non avrà diritto a nessun premio.

D Non si può richiedere di essere spostato in una divisione avente fattore più basso, l'essere sotto fattore genera comunque una squalifica.

4.5 PERMETTERE SEMPRE AL TIRATORE OGNI RAGIONEVOLE DOMANDA SUL PUNTEGGIO.

A Se il SO deve guardare molto da vicino ed a lungo un bersaglio per determinare se un colpo ha toccato la linea di punteggio superiore, sarà usato il valore migliore. Il punteggio Doppia Azione non userà misuratori da infilare sovrapponibili al foro. Quando un SO ha un ragionevole dubbio sul punteggio, assegna sempre il punteggio migliore. Questo viene anche applicato per possibili colpi doppiati. Tuttavia, questo non significa che automaticamente ogni miss è un colpo doppiato.

B Video dei tiratori non possono essere usati per determinare il punteggio del tiratore. Per quanto riguarda la PE di esecuzione sbagliata è discrizione del MD valutare la visione del video dove si evincerebbe l'errore contestato. Questi non avranno nessuna rilevanza dopo la firma dello statino.

4.6 FORI DI PROIETTILI

Di solito, i fori dei proiettili hanno un anello di grasso ed è usato per determinare il diametro esterno del buco per il punteggio. Tuttavia i proiettili che passano attraverso un altro bersaglio (es. un bersaglio non da attingere posto solo a copertura, ecc.) non devono avere l'anello di grasso per essere considerati un centro.

4.7 LACERAZIONE RADIALE

Una lacerazione radiale non è usata per dare al tiratore un punteggio migliore.

Se la reale area del foro del proiettile non raggiunge il successivo ring con miglior punteggio, il tiratore ottiene il punteggio più basso anche se la lacerazione raggiunge il successivo ring con punteggio più alto.

4.8 FORI DI PROIETTILE ALLUNGATI

A Fori ovali o allungati di proiettile ingaggiati direttamente in un bersaglio contano per il punteggio, questa situazione di solito si verifica con bersagli mobili su cui si fa fuoco ad angoli estremi, o bersagli attinti in movimento, viceversa se si superano di due diametri il proiettile esploso questi NON conta per il punteggio (solo per questa situazione ci si può avvalere di appositi calibri). Il MD può ritirare le cartucce che reputa pericolose per poi riconsegnarle al proprietario a fine gara (Regola 6.14).

B Fori con forma strana fatti da proiettili che rimbalzano sul suolo del campo, strutture, ferri, ecc, non sono conteggiati.

4.9 IMPLICAZIONI SUL CONTEGGIO CON HARD COVER / SOFT COVER / VISION BARRIER

A Le strutture dello stage di solito sono usati per rappresentare "hard" cover oggetti impenetrabili come pareti, auto, barricate e mobili come banchi e armadi. Anche oggetti veramente impenetrabili possono essere usati come hard cover in uno stage.

B Doppia Azione richiede che i progettisti degli esercizi usino il Nero come standard per le simulazioni di "hard" cover. Doppia Azione raccomanda che i progettisti di esercizi usino il Bianco come standard per le coperture "soft", o usino strutture come finestre, tende, cespugli, ecc.

C Ogni tiro che faccia un foro a diametro pieno in un oggetto designato come Hard Cover e continui fino a penetrare un bersaglio sarà considerato come miss, (che il bersaglio corrisponda o no ad un ingaggio). Se il SO non è in grado di dire quale colpo sparato attraverso una Hard Cover abbia colpito un bersaglio ingaggiabile, toglie il miglior colpo dal bersaglio per ciascun foro a diametro pieno nella Hard Cover.

D Soft Cover: I colpi che penetrano una S/C saranno conteggiati come centri (che il bersaglio corrisponda o no ad un ingaggio), generalmente servono a nascondere i bersagli e Vision Barrier: è una struttura che non costituisce copertura dai bersagli, ma serve solo a nascondere alla vista, rendendoli così "a sorpresa". Ad esempio dei bersagli da attingere in avanzamento che sono coperti da barili, gomme o da barricate che si scoprono mentre si avvanza, generalmente servono a nascondere il tiratore.

4.11 DESIGNAZIONE DEI BERSAGLI

a I bersagli sono tutti ingaggiabili tranne diversa indicazione. I bersagli non ingaggiabili sono bersagli standard Doppia Azione girati dalla parte bianca (posteriore).

b I ferri ingaggiabili devono essere dipinti con il fondo di colore contrastante, tranne bianco e nero che potranno essere usati rispettivamente come non ingaggiabili (di colore bianco) o come hard cover (nero).

4.12 COLPO PASSANTE (PRINCIPIO DI PENETRABILITÀ)

Per un colpo che attraversa un bersaglio non ingaggiabile e che poi colpisce un bersaglio ingaggiabile, il tiratore avrà la penalità per aver colpito un bersaglio non ingaggiabile e avrà un credito per il colpo da punteggio sul bersaglio ingaggiabile. La stessa cosa si applica quando un colpo su un bersaglio ingaggiabile penetra un bersaglio non ingaggiabile o con ingaggio posto dietro.

4.13. MANCATA NEUTRALIZZAZIONE (MNE)

Una Mancata Neutralizzazione (MNE) è definita come qualsiasi bersaglio da punteggio **senza un colpo** nella zona sagoma indipendentemente dal numero di colpi sparati. Un bersaglio reattivo deve reagire nel modo corretto o viene conteggiato come una MNE in aggiunta ai Punti Negativi applicabili. Una Mancata Neutralizzazione in un bersaglio aggiunge **3 secondi** al punteggio del tiratore. La MNE non è applicabile nel Punteggio Limitato o su bersagli che scompaiono.

4.14 CBN

Un colpo ad un bersaglio non ingaggiabile (CBN) è definito come un centro in qualsiasi zona da punteggio di un bersaglio che è designato come non ingaggiabile. Un bersaglio reattivo non ingaggiabile (acciaio, polimero reattivo, etc.) deve reagire correttamente ad un colpo per essere segnato come CBN.

Ogni CBN, aggiunge **3 secondi** al punteggio del tiratore. Il limite massimo di CBN su un singolo bersaglio non può essere superiore a due (2) indipendentemente dalle volte che è stato colpito.

4.15 ZONE DA PUNTEGGIO DEL BERSAGLIO

Nel bersaglio vi sono due zone a -0 PN, una a -1 ed una a -3 PN.

A Box Alto è definito come una delle parti della silhouette di cartone di Doppia Azione con PN -0.

Colpi destinati al Box Alto o solo Box Alto devono colpire la parte della silhouette di cartone all'interno della zona da punteggio relativa o saranno conteggiati come mancati, anche se colpiscono un'altra parte della silhouette. È fortemente consigliato verniciare di colore nero tutto il resto del bersaglio quando c'è l'obbligo di ingaggiare il solo box alto o solo il basso.

B Box Basso è definito come quella parte sottostante al Box Alto della silhouette di cartone di Doppia Azione a PN -0. I colpi destinati al Box Basso o solo al Box Basso devono colpire la parte della silhouette di cartone all'interno dell'area di punteggio relativa o vengono conteggiati come mancati, anche se colpiscono un'altra parte della silhouette.

C Il bersaglio, al quale talvolta ci si riferisce con numeri come T1, T2 ecc, è definito come la somma del Box Alto e del Box Basso, dell'intera silhouette. I colpi designati per un "bersaglio" possono colpire all'interno dell'area di punteggio di entrambe le parti per essere conteggiati

Un unico bersaglio DoppiaAzione di cartone **non** può essere diviso in due o più aree a punteggio separato. Una linea con un nastro non può dividere un bersaglio in due con punteggio e MNE separati.

4.16 FIRMA SULLO STATINO

A Nelle gare Approvate il S.O. deve firmare o siglare lo statino dopo aver scritto il tempo reale di ciascun tiratore, PN o PE vengono determinate e registrate. Ciascun tiratore deve firmare o siglare il proprio statino cartaceo nelle gare Approvate. Il firmare o siglare lo statino dà al tiratore la possibilità di rivedere e capire il punteggio.

B Che il tiratore firmi o sigli lo statino o no, o che confermi la presa visione, questo non congelerà il punteggio. Questo può essere compilato e aggiornato fino al momento in cui vengono affissi i punteggi ufficiali ed ha inizio il periodo per la verifica.

C Dopo che la copia originale dello statino è uscito dal controllo del S.O. solo il MD può operare dei cambiamenti. Altri SO o altro personale non può modificare il punteggio o il foglio del punteggio. Se ciò dovesse essere necessario, verrà chiamato il MD per determinare se i cambiamenti sono appropriati ed effettuate tali cambiamenti. Sarà fatto il possibile per notificare al tiratore eventuali cambiamenti.

D Al tiratore, SO, non può venire assegnato alcun tipo di penalità per lo stato dello statino, anche se il tiratore non lo firma, il foglio è incompleto, illeggibile, ha attaccata l'etichetta sbagliata, è inaccurato, ecc.

4.17 BERSAGLI PERMESSI

A I bersagli ufficiali di cartone di DoppiaAzione possono essere fissi o mobili. Questi bersagli verranno conteggiati con **-0, -1, -3**.

B I bersagli di cartone ufficiali di DoppiaAzione con la zona -0 ritagliata per facilità di conteggio possono essere usati solo come bersagli fissi. A questo bersaglio si può tirare partendo da una posizione entro i 3mt e sparare da fermi o mentre ci si allontana dal bersaglio.

C Bersagli fissi a grandezza piena o miniaturizzati, Popper e i Pepper Popper reattivi con un minimo di altezza di 45 cm e un minimo di larghezza di 15 cm. Questi bersagli sono conteggiati come -0 se cadono. Se il bersaglio è lasciato in piedi viene conteggiato come -5 più una MNE se applicabile.

D Altri bersagli sono permessi, se e solo se, rappresentano qualcosa di pertinente e appropriato nello scenario dello stage.

E Bersagli di cartone utilizzabili in DoppiaAzione possono avere la loro zona di punteggio ridotta colorando o ritagliando la zona con colore contrastante. Va comunque lasciata attingibile una delle due box a punteggio -0 e comunque dal 35% al 50% dell'intero bersaglio.

F Bersagli fissi come piattelli (es.: per simulare la serratura di una porta ecc.). I piattelli non devono essere calibrati.

4.18 BERSAGLI REATTIVI

Sono definiti bersagli reattivi quelli che cadono o cambiano forma quando colpiti. I bersagli reattivi sono conteggiati come -0 se cadono o vengono rotti come nel caso dei piattelli. Se il bersaglio viene lasciato in piedi, viene conteggiato come -5 più una MNE se applicabile. Ai bersagli reattivi deve essere impedito il girarsi o ruotare se colpiti.

4.19 MANUALMENTE ABBATTERE POPPER

Possono essere usati per il conteggio solo i colpi sparati dal tiratore in un stage.

A Cose come lanci di coltelli, abbattere poppers con la mano, pugni ecc. non verranno conteggiate, ma possono essere richieste nel conteggio del tempo.

B Ogni colpo che viene richiesto al competitore di sparare su un bersaglio deve essere conteggiato. Cioè, se sono richiesti sei spari verso un bersaglio, sei spari devono essere conteggiati.

4.20 NNN

Tutti i risultati da gare di Club e Approvate devono comprendere il numero di tessera DoppiaAzione di ciascun tiratore. Per i tiratori che non sono al momento membri di DoppiaAzione, sui risultati della gara verrà mostrato un "NNN" invece del numero di tessera DoppiaAzione.

4.21 TOCCARE I BERSAGLI

- A** I tiratori, un loro delegato o altri competitori non possono toccare o interferire con qualsiasi bersaglio al quale è stato appena sparato e non è stato ancora conteggiato dal SO a meno che non vengano specificamente autorizzati dal SO.
- B** Se un bersaglio viene tappato prima di essere conteggiato il SO proverà a dare il corretto punteggio se potrà essere scelto, altrimenti dovrà essere dato un reshoot.
- C** Se un bersaglio conteggiato viene tappato prima che lo veda il tiratore o unincariato, il punteggio resta.
- D** Se un bersaglio non è stato tappato dopo il conteggio precedente, il SO cercherà di dare il risultato esatto se si può discernere. In caso contrario, al tiratore sarà dato un reshoot.

4.22 CONTROVERSIA PUNTEGGIO

I bersagli sui quali c'è una controversia sul punteggio saranno tolti dallo stage e consegnati per l'arbitrato al Match Director.

4.23 CALIBRATURA DEI BERSAGLI REATTIVI

- A** I bersagli reattivi devono reagire fisicamente per il punteggio. Tutti i bersagli reattivi in una gara Approvata, poppers, plates, ecc. saranno calibrati in modo che possano reagire propriamente usando munizioni al più basso fattore di potenza permesso nelle divisioni della gara. Il MD o l'incaricato calibreranno tutti i bersagli reattivi in una gara prima che venga sparato il primo colpo nella competizione ogni giorno e a discrezione del MD durante tutta la gara. Il SO di stage può chiedere la calibratura di un bersaglio reattivo nel proprio stage in ogni momento se lo considera necessario.
- B** Il MD sarà dotato di un'arma conforme Doppia Azione calibro 9x21 o calibro 38 special e le munizioni che rappresentino il più basso fattore di potenza di tutte le divisioni della gara. Questa combinazione di arma e munizioni sarà usata durante tutta la gara per la calibratura senza cambiamenti.
- C** Per calibrare un bersaglio reattivo, sparare un colpo sul bersaglio dalla posizione di tiro più adatta nello stage e colpire la zona di calibratura del bersaglio. Se il bersaglio non reagisce correttamente, cambiare il setup del bersaglio e ripetere. Il bersaglio deve reagire correttamente tre volte di fila per essere considerato correttamente calibrato. Se viene mancata la zona di calibratura, ripetere la procedura.
- D** I bersagli devono essere posti in modo tale che non possano scivolare, girarsi o muoversi durante una gara, in modo da non perdere la corretta calibratura e la gara possa continuare.
- E** Se durante un esercizio un bersaglio reattivo non reagisce correttamente quando colpito, il competitore ha tre scelte.
- F** Tira al bersaglio finché questo non reagisce propriamente, il bersaglio viene conteggiato come colpito. In questo caso non viene permessa prova di calibratura.
- G** Il bersaglio non reagisce propriamente e il tiratore non chiede la prova di calibratura, il bersaglio viene conteggiato come mancato. Non è permessa una prova di calibratura dopo che il tiratore è venuto a conoscenza del punteggio di stage o dei punteggi individuali al bersaglio.
- H** Il bersaglio non reagisce propriamente ad un colpo e il tiratore desidera provare la calibratura. La prova deve essere fatta dall'SO che segue il tiratore immediatamente dopo che viene dato il comando "Campo Sicuro" e prima che il tiratore conosca il punteggio di stage o quello di un singolo bersaglio. Prove dopo questo punto non saranno concesse. Sia che il tiratore completi lo stage o no, ciò non influenzerà il processo di prova di calibratura. Quando viene fatta una appropriata prova il bersaglio reattivo e la zona circostante non saranno toccate e non ci saranno interferenze da parte di nessuno finché la calibratura non sarà controllata. Come parte del processo di prova di calibratura, il SO raccoglierà immediatamente 7 colpi fra quelli usati nello stage dal tiratore e questi verranno mandati al cronografo per essere testati.
- I** Se il bersaglio è toccato o c'è una interferenza da parte del personale di gara, MD, SO o altri competitori, al tiratore verrà dato un reshoot.
- L** Se il bersaglio è toccato o c'è una interferenza da parte del tiratore, il punteggio del bersaglio sarà conteggiato come mancato e l'esercizio sarà considerato completato.
- M** Se il bersaglio dovesse cadere senza alcuna interferenza prima della calibratura (vento, ecc) al tiratore verrà dato un reshoot.
- N** A prescindere dal risultato di calibratura, le munizioni del tiratore saranno testate per vedere se sono conformi o non raggiungono il fattore di potenza richiesto per la Divisione. Verranno applicati i normali procedimenti di cronografo e penalizzazioni.

5 – REGOLE SULLE PENALITÀ

5.1 PROCEDURE (PE)

- A** Aggiunge **3 secondi** per infrazione ed è assegnata quando:
- B** Un competitore sbaglia nel seguire le direttive evidenziate nella descrizione dello stage (briefing).



C Solo una (1) PE viene assegnata per ciascun tipo di infrazione per posizione ditiro/copertura. Se il tiratore commette più di un tipo di infrazione, come usare una mano diversa da quella specificata e spara un numero incorretto di colpi, viene assegnata una PE separata per ciascun tipo di infrazione anche se commessa nella stessa posizione di tiro.

D Violazioni di copertura: un competitore può incorrere in più di una PE per mancata Copertura per string o esercizio. Il numero di PE di Copertura non può eccedere il numero delle posizioni di copertura.

E Se le violazioni procedurali comportassero un elevato vantaggio in termini di tempo, stimato oltre i 3 secondi, il MD può applicare anche EMOS (10 sec) ovviamente andrà valutato caso per caso.

F Ingaggiare e/o reingaggiare bersagli da posizioni diverse da quelle stabilite dalla descrizione dell'esercizio comporta **una PE**. Anche le **Operazioni di Make-up** non sono ammesse nel momento in cui il tiratore lascia la zona di fuoco per poi ripassarci, ovvero non può ingaggiare/reingaggiare i target già attinti in precedenza (se non diversamente previsto da briefing), anche qui vige la regola 5.1 lettera **E**.

G Non ingaggiare i bersagli con il numero di colpi richiesti dal briefing (regola 3.2.3).

5.2 ESERCIZIO

Un Esercizio sarà definito come avente inizio nel punto in cui il SO dà il comando "Cuffie ed Occhiali" al tiratore. L'Esercizio continuerà fino al punto in cui il SO darà il comando "Scarica e Mostra". Se il tiratore indica che NON ha finito e continua a sparare, l'esercizio continuerà finché il comando "Scarica e Mostra" sarà accettato dal tiratore.

A Le Penalità di Esercizio saranno applicate durante il tempo in cui l'Esercizio è in corso.

B Penalità di Sicurezza saranno applicate prima, durante e dopo l'Esercizio.

5.3 LASER/LUCE ATTIVA

Qualsiasi bersaglio ingaggiato con l'uso di un laser o luce attiva montata sull'arma subirà una (1) PE per ciascun bersaglio per il quale sia stata/o usata un laser o una luce attiva montata sull'arma.

5.4 INVALIDAZIONE TEMPORANEA

I tiratori con invalidazione di mobilità Certificata che scelgono di non eseguire un'azione richiesta dall'Esercizio (inginocchiarsi, mettersi proni, ecc) riceveranno una (1) PE per ogni azione non eseguita. Se gli spari non possono essere effettuati con sicurezza o i bersagli non possono essere raggiunti senza l'esecuzione dell'azione richiesta, allora il competitore riceverà una (1) PE per bersaglio, più i Punti Negativi per bersaglio, senza ricevere alcuna mancata neutralizzazione (MNE).

5.5 DISABILITÀ PERMANENTE

Ai tiratori con disabilità fisica permanente che decidono di non fare o non possono eseguire una azione richiesta (in ginocchio, proni ecc.) si applicherà la regola 5.4

5.6 EMOS (ESEGUITO IN MODO SBAGLIATO)

Aggiunge dieci (10) secondi al punteggio totale e viene assegnato per condotta non sportiva, uso di dispositivi non appropriati e azioni sleali. Vige l'obbligo di descrizione nel Briefing!

Nota: il EMOS viene inteso da usarsi solamente come penalità per deliberato tentativo da parte del tiratore di ingannare o violare le regole della competizione per guadagnare un vantaggio competitivo. Non deve essere assegnato per errori involontari del tiratore, o nel caso in cui sia ovvio che il tiratore non ha tratto alcun vantaggio competitivo da tale azione. In questi casi al tiratore verrebbe assegnata una PE invece di EMOS. **Tutti gli EMOS devono essere approvati dal MD.**

5.7 SQUALIFICA (SQ).

Squalifica significa che il tiratore non può continuare in qualsiasi parte del match Doppia Azione, non può rientrare in un'altra Divisione, e non può sparare in altre parti della gara. In classifica sarà indicato come SQ. Un competitore deve essere squalificato per i seguenti motivi:

A Maneggio pericoloso dell'arma come definito nella Sezione Regole sulla Sicurezza.

B Il ricevere più di un EMOS durante una singola gara.

C Condotta antisportiva e/o disdicevole verso altri tiratori o verso i SO.

D Sparare ad un bersaglio metallico a meno di 10 mt.

E doppia infrazione della regola sia essa Dito che Volata

F Far cadere la propria arma all'interno dello stage o essere il responsabile della caduta di un arma altrui

G superare gli angoli di sicurezza della volata

H Sparare un colpo accidentalmente, sempre (come ad esempio sparare x terra a meno di 2 metri, a meno che non si debba ingaggiare un bersaglio basso ameno di 2 metri).

I Tutte le Squalifiche devono essere notiziate e confermate dal MD.

6 - REGOLE PER L'EQUIPAGGIAMENTO

6.1 Armi da fuoco - in generale

A Sommario delle divisioni

B Le armi di DoppiaAzione è suddivise in 7 divisioni che sono completamente separate. Nessuna delle seguenti divisioni gareggia contro una qualsiasi delle altre:

- Custom Defensive Weapon (CDW);
- Stock Service Weapon (SSW);
- Enhanced Service Weapon (ESW);
- Compact Carry Weapon (CCW);
- Revolver (REW);
- Optical Sight Weapon (OPW)
- Pistol Caliber Weapon (PCW).

C Armi da fuoco semiautomatiche ad azione mista, solo doppia azione (DOA), a percussore lanciato, competono nella divisioni SSW e CCW. Qualsiasi arma che può essere usata nella SSW può essere usata nelle divisioni ESW o CDW, a seconda della munizione usata.

Armi da fuoco semi-automatiche in singola azione competono nella ESW, CCW, CDW, a seconda del calibro e dimensioni. I revolver sono classificati secondo il fattore di potenza delle munizioni.

D Tutti i caricatori **possono** essere caricati al massimo alla capacità prevista della Divisione di appartenenza

E l'esercizio può richiedere un caricamento ridotto del caricatore.

6.2 CAPACITA' MASSIMA PER DIVISIONE

- CDW 8 colpi
- SSW 10 colpi
- ESW 10 colpi
- CCW 8 colpi
- PCW 10 colpi
- OPW 10 colpi
- REW 8 colpi

Nelle divisioni CDW, SSW, ESW, CCW, OPW, PCW in Condizione 1, il tiratore comincerà con un colpo nella camera di cartuccia (sicura inserita se disponibile) a maggiorazione della Massima Capacità per Divisione (es: 10+1, 8+1 etc), salvo diverse richieste nella descrizione dello stage

6.3 CONTEGGIO DEI DISPOSITIVI DI CARICAMENTO (Caricatori, Speedloader, Moon Clip)

I tiratori che sparano nelle Divisioni previste da DA, porteranno al seguito quanti caricatori si vogliono l'importante è che non si superi la soglia massima di cartucce prevista dalla propria divisione ed è possibile caricare **meno** colpi previsti dalla propria divisione (tranne diversa indicazione del briefing). Fare riferimento alle regole 6.19 e 6.19

6.4 REGOLA PER LE ARMI INSERVIBILI

A In una singola gara il tiratore deve usare la stessa arma a meno che diventi inservibile.

B Se il tiratore giudica che l'arma è diventata inservibile lo deve notificare al SO che lo segnalerà al MD.

C Quando il tiratore determina che l'arma è inservibile non la può usare per tutto il resto della gara.

D Il tiratore può continuare la gara dal prossimo segnale di partenza. La string precedente non può essere riparata.

E Possono essere usati sostituzioni legali per la stessa Divisione.

6.4.1 MODIFICHE LECITE PER TUTTE LE DIVISIONI

A Laser incorporati nelle armi o nelle mire sono leciti se conformi a tutte le altre regole delle divisioni e il laser è coperto con un nastro in modo da non farlo agire.

B Pulsante di sgancio caricatore maggiorato è permesso



C Lavorazioni estetiche del carrello, anche custom, sono approvate per l'uso in Doppia Azione.

6.4.2 MODIFICHE NON LECITE IN TUTTE LE DIVISIONI.

Le seguenti configurazioni e modifiche non sono permesse in qualsiasi Divisione a meno che non sia diversamente specificato nel regolamento.

A Compensatori di qualsiasi tipo inclusi ibridi o canne ported.

B Disconnessione o disabilitazione di ogni dispositivo di sicurezza inclusi (ma non limitati a): sicure manuali, sicure dorsali, percussori e sicura del blocco del cano, sicura al percussore 1911 serie 80, sicura Swartz 1911. I meccanismi del revolver non possono essere modificati in modo che il cane possa cadere con il tamburo aperto.

C Luci montate sulle armi.

D Laser montati su rail e laser montati alla guardia del grilletto non sono permessi.

E Scarpette al grilletto

F Le mire Ghost Ring (diottra), da questa regola sono escluse le armi lunghe (es. PCW).

G Nel caso di un tiratore, nel corso di una gara, sia trovato non in regola con l'arma si applicherà la regola 1.4.2 del Manuale di Gestione della Gara.

6.5 ARMI DA FUOCO - DIVISIONI

6.5.5 STOCK SERVICE WEAPON (SSW)

A Le pistole permesse per l'uso in SSW devono:

B Essere semi-automatiche.

C Essere del tipo ad azione Doppia/Mista

D Essere di calibro 9mm o superiore.

E L'arma, non carica, con il caricatore più pesante deve avere un peso di **1.392** grammi o meno.

F L'arma con il caricatore più grande inserito deve adattarsi alla scatola dimensionale per pistole che misura 230.0 mm x 160.0 mm x 48.0 mm.

6.5.6 CONDIZIONE DI PARTENZA:

A Le armi con DA/SA selezionabile partiranno col cane abbattuto, nella posizione più bassa (non prima monta).

B Le armi con leva o bottone abbattibile avranno il cane abbattuto usando la leva o il bottone, se l'operazione è effettuata manualmente, il cane deve andare nella posizione più bassa.

C Le armi a percussore lanciato useranno tutte le sicure in dotazione.

6.5.7 MODIFICHE PERMESSE DELLA SSW:

a Le mire possono essere cambiate con una tacca di mira e mirino di altro tipo, anche metalliche

B Le guancette possono essere cambiate con un altro stile o materiale purché non si superi il peso complessivo della Divisione (1.392 gr)

C Dispositivi di bloccaggio del carrello, leve di sicurezza, leve di decocking, cani, devono provenire dallo stesso fabbricante purché siano in commercio come ricambio originale.

D I fusti possono essere sostituiti con fusti identici dello stesso fabbricante.

E Possono essere usati "calzini grippanti" infilati sull'impugnatura o nastri antiscivolo o materiali affini.

F Può essere migliorato lo scatto con un lavoro interno fintantoché sarà mantenuta la sicurezza. Permessi fine corsa del grilletto anche se visibili e sostituzione grilletti anche se non dello stesso fabbricante.

G Lavoro interno di affidabilità.

H Possono essere usati estrattori e percussori del mercato dei ricambi anche custom.

I Possono essere applicate finiture estetiche custom.

L I carrelli possono essere incisi. L'incisione viene definita come l'incisione sul carrello del logo, lettere e grafica non più profonda delle incisioni di fabbrica.

M Possono essere usati caricatori del mercato dei ricambi

N L'asta guida molla e/o tappi di chiusura possono essere sostituiti con altri di qualsiasi materiale fintanto che è rispettato il peso della Divisione.

6.5.8 MODIFICHE ESCLUSE NELLA SSW

A Modifiche esterne visibili diverse da quelle elencate nella Sezione Modifiche Permesse.

B Blocco carrello, leve di sicurezza, leve decocking, e cani dal mercato dei ricambi custom o visibilmente modificati sovradimensionati.

- C** Aperture aggiunte al bocchettone di alimentazione (tipo minigonna).
- D** Lavori esterni per aumentare l'apertura dei bocchettoni di alimentazione
- E** Customizzazioni del carrello che richiedano asportazione di materiale
- F** Armi compensate le cui canne sono state sostituite con canne non compensate.
- G** Togliere materiale alla apertura della minigonna di serie per facilitare l'ingresso del caricatore

6.6 DIVISIONE ENHANCED SERVICE WEAPON (ESW)

- A** Le pistole per l'uso nella ESW devono:
- B** Essere semi-automatiche.
- C** Essere di calibro 9mm o superiore.
- D Non vi sono limitazioni di peso.**
- E** L'arma con il caricatore più grande inserito deve adattarsi alla scatola dimensionale per pistole che misura 230.0 mm x 160.0 mm x 48.0 mm.
- F** Armi che nascono compensate possono essere usate se la canna viene sostituita con un tipo non compensato.
- G** Tutte le armi che sono legali in SSW possono essere usate nella ESW

6.6.1 CONDIZIONE DI PARTENZA:

- A** Le armi progettate per essere portate con cane alzato e sicura inserita (tipo 1911) partiranno in quello stato.
- B** Le armi DA/SA partiranno cane alzato e sicura inserita oppure a cane abbattuto a discrezione del tiratore, comprese armi SSW in regole ESW.
- C** Le armi a percussore lanciato useranno tutte le sicure in dotazione.
- D** Tutte le armi che sono legali per la SSW possono essere usate nella ESW.

6.6.2 MODIFICHE PERMESSE NELLA ESW:

- A** Le mire possono essere cambiate con altre di altro tipo.
- B** Le guancette possono essere cambiate con un altro stile o materiale che sia simile alla configurazione di fabbrica e non faccia superare il peso della Divisione.
- C** Possono essere usati "calzini grippanti" infilati sull'impugnatura o nastri antiscivolo da skateboard ed affini.
- D** Può essere migliorato lo scatto fintantoché sarà mantenuta la sicurezza.
- E** Lavori per aumentare la affidabilità.
- F** Sostituzione di estrattori e percussori di terze parti, anche custom.
- G** Sostituzione di canne con una come quella di fabbrica con stesso calibro o diverso.
- H** Grilletti di terze parti, lavori sul grilletto per modificarne la posizione rispetto all'originale.
- I** Finecorsa del grilletto esterni anche se visibili.
- L** Cane ed altre parti della catena di scatto per migliorare la prestazione.
- M** Cambiare forma alla guardia del grilletto.
- N** Sicure (manuali) al pollice estese o ambidestre.
- O** Sicure estese a coda di castoro.
- P** Dispositivi di sgancio del caricatore, destri o ambidestri adattati o maggiorati.
- Q** Leve di sgancio carrello (Hold-Open) ambidestri o adattati o maggiorati.
- R** Canne pesanti o coniche.
- S** Adattatori per i carrelli per altri tipi di sistemi di recoil springs.
- T** Modifiche o estensioni alla minigonna.
- U** Possono essere applicate finiture custom o incisioni es. stippling.
- V** Schermi per il pollice tipo Swenson o montati sul fusto.
- W** Sicure di terze parti/custom.
- Y** Asportare materiale dal fusto e o dal carrello (es. cambiare la texture degli intagli del carrello per aumentare il grip).
- Z** Caricatori più lunghi dell'originale possono essere usati purchè corrispondano alle norme della Divisione.

6.6.3 MODIFICHE ESCLUSE NELLA ESW

- A** Togliere materiale all'esterno del carrello.

6.7 DIVISIONE CUSTOM DEFENSIVEWEAPON (CDW)

- A** Le pistole permesse nella CDW devono:
- B** Essere semi-automatiche.
- C** Essere in calibro .45 ACP.
- D** L'arma non carica con il caricatore più pesante vuoto deve avere un peso di 1392 grammi o meno. L'arma con il caricatore più grande inserito deve adattarsi alla scatola dimensionale per pistole che misura 230.0 mm x 160.0 mm x 48.0 mm.
- E** Armi che nascono compensate possono essere usate se la canna viene sostituita con un tipo non compensato.
- F** Condizione di partenza:
- G** Le armi in sola Singola Azione partiranno cocked ad locked (con cane alzato e sicura inserita).
- H** Le armi DA/SA partiranno cocked ad locked oppure decocked. A discrezione del tiratore, incluse armi per SSW nelle regole CDW.
- I** Le armi in DA o DAO con leva/bottone di decocking partiranno decocked usando per questo la leva/bottone.
- L** Le armi in DA o DAO che hanno una sicura manuale, questa può essere attivata a discrezione del tiratore.
- M** Le armi a percussore lanciato useranno tutte le sicure in dotazione.
- N** Tutte le armi in .45 ACP che sono legali per la SSW possono essere usate nella CDW.

6.7.1 MODIFICHE PERMESSE NELLA CDW:

- A** Le mire possono essere cambiate con un'altra tacca e mirino di altro tipo. I carrelli possono essere lavorati per accettare altri stili di mire.
- B** Le guancette possono essere cambiate con un altro stile o materiale che sia simile alla configurazione di fabbrica purché non si superi il peso di Divisione.
- C** Possono essere usati "calzini grippanti" infilati sull'impugnatura o nastri anti-scivolo da skateboard
- D** Può essere migliorato lo scatto fintantoché sarà mantenuta la sicurezza.
- E** Sostituzione di canne con una come quella di fabbrica in .45 ACP.
- F** Tappi in plastica per riempire le aperture della minigonna.
- G** Grilletti di terze parti, lavori sul grilletto per modificarne la posizione rispetto all'originale.
- H** Fine-corsa del grilletto esterni anche visibili.
- I** Cane ed altre parti della catena di scatto per migliorare la prestazione.
- L** Cambiare forma alla guardia del grilletto.
- M** Sicure al pollice (manuali) estese o ambidestre.
- N** Sicure estese a coda di castoreo
- O** Dispositivi di sgancio del caricatore, destri o ambidestri o maggiorati
- P** Hold-Open ambidestri e/o adattati.
- Q** Modifiche o estensioni alla minigonna.
- R** Carrelli con front cocking serrations, tri-top, incisioni, carrymelts, e high powercuts.
- S** Estensioni del grippaggio dell'impugnatura o "code di castoreo".
- T** Schermi per il pollice tipo Swenson o montati sul fusto.
- U** Caricatori più lunghi dell'originale possono essere usati purché corrispondano alle norme della Divisione.
- V** L'arma con il caricatore più grande inserito deve adattarsi alla scatola dimensionale per pistole che misura 230.0 mm x 160.0 mm x 48.0 mm.

6.7.2 MODIFICHE ESCLUSE NELLA CDW

- A** Scarpette al grilletto.

6.8 DIVISIONE COMPACT CARRYWEAPON (CCW)

- A** Le armi per l'uso nella CCW devono:
- B** Essere semi-automatiche
- C** Usare munizioni da almeno 9x21mm.
- D** Massima lunghezza della canna 4,25" (107.95 mm)
- E** L'arma scarica, col suo caricatore più pesante deve avere un peso di 1080 grammi o meno.
- F** L'arma con il caricatore più grande inserito deve adattarsi alla scatola dimensionale per pistole che misura **222,5 mm x 152,5 mm x 36,0 mm**.
- Condizione di partenza**
- A** Singola Azione, cocked and locked (cane alzato e sicura inserita)
- B** DA o SA partiranno cocked and locked o decocked a discrezione del tiratore
- C** Arma DA o DAO con una leva o pulsante di de-armamento sarà disarmata usando il pulsante o leva.
- D** Arma DA o DAO con una leva di sicura manuale, questa sarà inserita a discrezione del tiratore..

6.8.2 MODIFICHE PERMESSE NELLA CCW:

Armi CCW devono rispettare tutte le caratteristiche, **le modifiche e le restrizioni delle attrezzature della ESW.**

6.9 DIVISIONE UNICAREVOLVER (REW)

A Qualsiasi revolver in calibro 9/38 o calibro più grande caricabile con moon clip e speedloader. L'arma scarica deve avere un peso max di 1.545 grammi, il fattore di potenza 125 dal 9 al 357 magnum e di 155 dal 40 e 45 ed oltre.

6.9.1 REQUISITI PER REVOLVER

- A** Lunghezza max della canna 6,5" (16.51 cm)
- B** Deve essere caricata con al massimo otto (8) colpi nel tamburo.
- C** L'arma è esclusa dalla prova nella scatola dimensionale.

6.9.2 MODIFICHE PERMESSE NELLA REW (ELENCO INCLUSIVO):

- A** Le mire possono essere cambiate con un'altra tacca e mirino di altro tipo. Se utilizzata mira red dot/reflex l'arma rientra nella divisione OPW.
- B** Può essere migliorato lo scatto fintantoché sarà mantenuta la sicurezza, arrotondare il grilletto, togliere la cresta del cane, sono considerati lavori permessi.
- C** Le guancette possono essere cambiate con un altro stile o materiale purchè non si superi il peso della Divisione.
- D** Uso di nastro grippante ecc.
- E** I fermi del tamburo possono essere sostituiti o modificati e possono sporgere anche fuori dalla cornice.
- F** Svasature del retro delle camere per facilitare l'ingresso dei colpi.
- G** Sostituzione canne con altre offerte per quel modello dalla fabbrica.
- H** Finiture personalizzate.
- I** Conversioni per accettare moon-clip.

6.10 DIVISIONE OPTICAL SIGHTWEAPON (OPW)

- A** Per le modifiche permesse ed escluse, si deve far riferimento a quanto precisato dalla divisione ESW.
- B** I mirini ammessi (red dot e reflex) devono essere adatti al trasporto occulto.
- C** L'ottica deve essere montata direttamente sul carrello o sul fusto se trattasi di revolver.
- D** L'arma è esclusa dalla prova nella scatola dimensionale.
- E** I compensatori sono ammessi, ma sono esclusi gli "ibridi" (fori di compensazione sulla canna).

6.11 DIVISIONE PISTOL CALIBERWEAPON (PCW)

Carabine in calibro da pistola.

La funzione e i comandi di gara possono avere funzioni diverse, la posizione di partenza, se non diversamente specificato dall'esercizio è diversa.

Tutti i riferimenti alle "armi da fuoco" nell'attuale edizione del regolamento vanno applicati anche alle armi PCW salvo sia esplicitamente indicata una eccezione per la PCW nel regolamento.

I fucili, compresi supporti esterni con una pistola inserita (calciature o "gusci" tipo CAARoni ad esempio), idonei all'uso in PCW devono:

- A** Essere semi-automatici.
- B** Utilizzare cartucce da pistola almeno da 9mm, con ad esempio 9x21, .357 Sig, .40 S&W, 10mm, o .45 ACP.
- C** Essere concepiti per essere imbracciati alla spalla e avere il calcio installato. Tutti i riferimenti a "mano forte" e "mano debole" indicati nel regolamento attuale si applicano alle armi PCW nella seguente maniera:
- D** "Mano forte" richiederà che la carabina sia imbracciata sul lato forte, grilletto premuto con la mano forte. Entrambe le mani reggono l'arma.
- E** "Mano debole" richiederà che la carabina sia imbracciata sul lato debole, grilletto premuto con la mano debole o forte. Entrambe le mani reggono l'arma. Questo si applica nella classificazione e a tutti gli esercizi. L'arma dovrà esplodere un solo colpo ogni volta che viene premuto il grilletto. Variazioni che permettano altre opzioni di fuoco non possono essere utilizzate in PCW.

6.11.1 CONDIZIONE DI PARTENZA:

- A** con colpo camerato e sicura inserita (inserire quella della eventuale calciatura)

B camera vuota, otturatore chiuso, sicura non inserita e caricatore inserito, le armi saranno imbracciate con la volata parallela vs il parapalle con calciolo grucciona sopra la cresta iliaca salvo sia diversamente indicata nella descrizione dell'esercizio. Le ottiche saranno accese. Al comando Carica e Prepara (load and make ready) indossare le protezioni per occhi e orecchie, il tiratore preparerà i caricatori e l'arma per la posizione di partenza come specificato nel briefing: il tiratore apre l'otturatore, il SO toglie la bandierina, il tiratore sistema l'otturatore.

POSIZIONE DI PARTENZA:

è vietato partire con le spalle ai bersagli. La posizione di partenza standard è rivolta verso il parapalle, tiratore in piedi rilassato e volata parallela vs il parapalle con calciolo grucciona sopra la cresta iliaca.

DITO VISIBILMENTE FUORI DAL PONTICELLO.

Le descrizioni degli esercizi possono anche includere altre varianti:

partenza con l'arma sul tavolo (come per la pistola quando possibile), qualora la PCW non entrasse in una scenografia, l'arma va stesa sopra o vicino alla scenografia nei limiti concessi dalla sicurezza.

Al comando "Se finito, Scarica e Mostra (if finished, unload and show clear)" tutte le munizioni devono essere tolte dall'arma. Continuando a puntare l'arma verso il parapalle di fondo, il tiratore dovrà eseguire un controllo finale riguardo la sicurezza dell'arma come segue:

chiudere l'azione, tirare il grilletto per rilasciare il cane ed aprire nuovamente l'azione.

Se il controllo di cui sopra avrà dimostrato che l'arma è scarica, il tiratore dovrà inserire in camera di cartuccia una bandierina di sicurezza (chambre safety flag). L'azione potrà rimanere aperta o chiusa.

Sicurezza: Se non all'interno dei confini di una Safety Area, o quando sotto la diretta supervisione di un Giudice di Gara ed in risposta ad un suo comando, le armi lunghe devono essere trasportate scariche e tenute con volata verso l'alto o posizionate in una rastrelliera con la volata rivolta verso l'alto. Armi lunghe riposte in una custodia o scatola di trasporto sono esenti dal rispetto del requisito di puntamento verso l'alto della volata. Eventuali violazioni sono soggette a quanto previsto dalla Regola 2 –

LA SICUREZZA

Punto di Sicurezza della Volata. Dev'essere sempre inserita nella sua camera di cartuccia una bandierina di sicurezza. I caricatori asportabili devono essere rimossi. Eventuale violazione comporteranno una PE per la prima volta, ma comporteranno quanto previsto dal punto 2.8 lettera c per la successiva violazione nella medesima competizione. Nessuna munizione di nessun tipo può essere portata sull'arma, tramite clips, loops o addecezione di trovarsi sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un S.O.

Non è ammesso l'uso di cinghie.

L'utilizzo del vest è vietato.

La buffetteria deve essere quella da pistola.

Potenza delle munizioni per PCW: Il fattore minimo per la PCW è 125,00.

Capacità di Divisione: Il massimo consentito è 10 colpi. Ogni eventuale restrizione sulla capacità dei caricatori deve essere pubblicata quando l'evento viene annunciato.

6.11.2 MODIFICHE PERMESSE IN PCW:

A Mire: Le mire metalliche, ottiche ed elettroniche sono permesse.

B Luci: Permesse e utilizzabili.

C Dispositivi di Volata: Compensatori, spegnifiamma e freni di bocca sono permessi.

D Lavori di accuratizzazione dello scatto che mantengano la sicurezza.

E Lavori di affidabilità.

F Lavori interni di accuratizzazione.

G Blocchi di corsa del grilletto visibili esternamente.

H Intagli, dentellature, e puntature.

I Sicure maggiorate/estese ambidestre.

L Sgancio del caricatore ambidestro o maggiorato.

M Sgancio otturatore esteso o limato ambidestro.

N Possono essere applicate incisioni o vernici personalizzate.

O Sicure aftermarket.

P Fondelli dei caricatori aftermarket sul caricatore di fabbrica.

Q I fondelli dei caricatori possono essere modificati, rimodellati, scolpiti o possono essere aggiunti dei pad antiurto sul caricatore di fabbrica.

6.11.3 MODIFICHE ESCLUSE DALLA PCW :

A Rimozione della pala del calcio.

B Armi progettate per non essere utilizzate con il calcio

C Monopodi, bipiedi e tripiedi.

- D Caricatori drum o accoppiati.
- E Utilizzo di laser
- F Cinghie di trasporto

6.12

Se il tiratore ha sparato con un'arma non conforme alla Divisione nella quale è iscritto, se non compromette la sicurezza, è a discrezione del MD dare la possibilità di continuare la gara nella Divisione appropriata (vedi regola 1.4.2 del Manuale di Gestione della Gara).

6.13 NON PER COMPETIZIONE

A Doppia Azione incoraggia tiratori a praticare le loro abilità di maneggio con arma da fuoco comunemente portate. Molti armi per il porto continuato non rientrano nelle previste divisioni di gara. Tiratori con armi non legali per Doppia Azione possono partecipare alla gara ma non saranno inseriti nella classifica.

6.14 MUNIZIONI

- A** Perforanti il metallo, incendiarie e traccianti sono proibite.
- B** Il Campo può proibire munizioni che possono danneggiare i bersagli metallici.
- C** Il MD può ritirare le cartucce ritenute pericolose (es: cartucce con un alta carica deflagrante rilevata da crono) e riconsegnarle al tiratore solo a gara conclusa.

6.15 POWER (FACTOR) DELLE MUNIZIONI

Lo scopo è quello di gareggiare con una munizione comunemente disponibile. Il fattore minimo è:

- A** CDW - 165
- B** SSW - 125
- C** ESW - 125
- D** CCW - 125
- E** REW - 125 - 155
- F** OPW - 125
- G** PCW - 125

6.16 PROCEDURA UFFICIALE PER IL CRONOGRAFO

- A** Il SO preleverà **7 colpi** al competitore in un momento ed in un luogo a discrezione dei Giudici di Gara, i quali potranno richiedere successive verifiche del munizionamento di un tiratore in qualsiasi momento della gara stessa. Cronografare 6 colpi ad una distanza di 3 metri dal cronografo usando l'**armad del tiratore**. Se **tre** dei 6 colpi eccedono o uguagliano il fattore di potenza, il competitore è nella conformità.
- B** Una palla eventualmente sarà tolta dal 7° colpo e pesata usando una bilancia in grani a discrezione del SO che effettua la prova.
- C** Il competitore le cui munizioni non riescono a soddisfare il fattore di potenza minimo potrà finire di sparare la gara, ma sarà SQ.
- D** Non si può richiedere lo spostamento in una divisione avente fattore più basso, l'essere sotto fattore genera comunque una squalifica.

6.17 FONDINE

Criteri di una fondina legale per Doppia Azione / Requisiti della Fondina

- A** Deve essere adatta per essere portata in modo dissimulato e tutto il giorno.
- B** Deve prevenire l'attivazione del grilletto quando l'arma è infoderata e coprirlo dalla parte anteriore dell'arma fino all'inizio della camera di cartuccia.
- C** Deve portare l'arma in una posizione neutrale (verticale con il vivo di volata perpendicolare al terreno)
- D** Fondine regolabili sono legali.
- E** Deve tenere l'arma con tensione sufficiente per permettere a chi la indossa di completare le normali attività quotidiane senza perdere l'arma.
- F** La posizione della fondina del tiratore deve essere sullo stesso lato del corpo per tutta la gara.
- G** Deve essere posizionata sulla cintura in modo che il centro della guardia del grilletto sia dietro la linea centrale del corpo.
- H** Per gli scopi di Doppia Azione, la linea centrale del corpo è una linea verticale che passa dal centro dell'ascella.
- I** Tutti i dispositivi di ritenzione sulla fondina (se presenti) devono essere utilizzati.
- L** Le fondine possono essere modificate per soddisfare le regole di Doppia Azione.
- M** Solo x i tiratori maschi La fondina dovrà essere posizionata più vicino al corpo al fine di evitare che vada a inefficiare l'occultabilità del vest.

- N** Una fondina può essere legale se indossata comodamente, ma illegale se cadente e distante dal corpo.
- O** Solo per le tiratrici, la pistola deve essere coperta dal vest. Non si possono applicare le regole dell'altezza e distanza dal corpo della fondina dei porta dispositivi.
- P** Può essere utilizzata una fondina cosiddetta a "caduta" sempre che l'impugnatura dell'arma non sia inferiore alla bordo superiore della cintura, conservando il principio dell'occultabilità del vest. Questi principi valgono per tutte fondine/porta caricatori/speedloader/moonclip utilizzate x DA.

6.17.1 FONDINE NON PERMESSE:

- A** Cross draw
- B** Ascellari, o tipo Western
- C** Interne alla cintura (IWB)

6.18 PORTA DISPOSITIVI DI RICARICAMENTO

Il tiratore deve utilizzare l'apposita buffetteria (porta caricatori e porta munizioni) in partenza ad ogni stage se non diversamente specificato dal briefing. L'utilizzo di tasche e cinture sarà permesso solo durante l'esecuzione dell'esercizio.

- a I porta dispositivi possono essere modificati per soddisfare le regole di Doppia Azione.
- b I porta munizioni devono essere posizionati più vicino possibile al corpo x non rendere inefficace l'occultabilità del vest.

6.18.1 REGOLE PER I PORTA CARICATORI

I Porta Caricatori devono:

- A** Essere adatto per essere portato in modo dissimulato e con tensione (anche se calamitato) per tutto l'evento.
- B** Tenere il caricatore perpendicolare alla cintura.
- C** I porta caricatori devono essere indossati in un posto cintura in cui il bordo anteriore del porta caricatore o del caricatore sia dietro la linea centrale del tiratore, quindi tutti a destra o tutti a sinistra.
- D** La stessa esatta posizione per caricatori, porta caricatori, e/o dispositivi di alimentazione munizioni deve essere utilizzato per ogni stage in una stessa gara, se non diversamente specificato in una descrizione di stage.

6.19 REGOLE PER PORTA SPEED LOADER E MOON CLIP

- A** Deve essere adatto ad essere portato in modo dissimulato.
- B** I porta speedloader devono mantenere il dispositivo con una tensione o mantenere lo speedloader con uno scatto/chiusura in velcro a pressione o calamitato.
- C** Due porta speedloader/ Moon clip possono essere indossati direttamente davanti alla fondina. Si possono indossare ulteriori speed/ Moon clip sul lato debole dietro la linea centrale del corpo o dietro la fondina
- D** La stessa esatta posizione per speedloader / moon clip, porta speedloader/ moon clip, e/o dispositivi di alimentazione munizioni, in cintura deve essere utilizzato per ogni stage in una stessa gara, se non diversamente specificato in una descrizione di stage.

6.20 CINTURE

Possono essere adottate cinture con sovracinturoni a strappo.

6.21 Varie

6.21.1 GINOCCHIERE E GOMITIERE

A Ginocchiere e gomitiere: sia dure che soffici sono ammesse anche se visibili.

6.22.2 Guanti:

Possono essere usati.

6.23.3 Torce:

A Solo le torce tenute in mano possono essere utilizzate in gare Doppia Azione.

B Le torce possono avere solo cordoni in tessuto e se presenti devono essere legati al polso della mano debole.

6.24.4 Indumenti per la Dissimulazione (*Occultamento, Concealment*):

A Vestiti che coprono la fondina, l'arma da fuoco, i porta munizioni, e le munizioni dalla vista (regola 1.3 lettera a).

B Possono essere usate scarpe con tacchetti, ma devono essere in materiale morbido.

C Nel caso un tiratore si trovato non in regola con la buffetteria, se non va adscapito della sicurezza, nel cui caso verrà squalificato, potrà continuare lagara solo rientrando nelle norme, ma verrà comminata una Procedura (PE) perogni esercizio già completato.

IN EVIDENZA:

6.24.5 I tiratori che **non** hanno l'attrezzatura in regola con gli standard della Divisione nella quale sono registrati si deve far riferimento al **regolamento di gara nr. 1.4.2.**

7 REGOLE SUL DESIGN DELLO STAGE

7.1 La descrizione dello Stage non può non tener conto di quanto indicato nel regolamento tranne che nelle seguenti condizioni:

- A** Sollevare una preoccupazione sulla applicazione della sicurezza ai limiti del range
- B** Concedere l'opzione di indossare abiti per la dissimulazione(vest)
- C** Specificare il nr di colpi previsti dallo stageconsiderando la Divisione d'appartenenza
- D** Specificare la condizione di partenza, la posizione dell'arma, la condizione e posizione di partenza dei dispositivi di ricarica
- E** Specificare la posizione di partenza del tiratore.

7.2 Gli stage DA sono divisi in due categorie generali:

- A** Stage tipo **Scenario Illimitato**. Deve contenere una descrizione scritta degli ingaggi da eseguire deve usare il Conteggio Illimitato
- B** Stage tipo **Standard/Limitato**, Ogni stage che è stato progettato per testare le prestazioni del tiratore nelle varie tecniche impiegate nel tiro DA. Gli stage Standard utilizzano Conteggio Limitato, e possono anche richiedere un Ricaricamento di Ritenzione da eseguirsi durante il conteggio del tempo. Eventuali altre deroghe dovranno essere descritte dal briefing.

7.3 I Confini dello Stage possono essere definiti in ciascun stage, con corde, nastri adesivi, bandiere etc, indicanti fisicamente i confini.

7.4 Il 75% di tutti i colpi richiesti in una gara devono essere a 12 metri o meno.

- A** Nello Stage non possono essere richiesti colpi distanti di **22 metri**.
- B** Colpi a 30 metri possono essere consentiti solo in Stage Standard/Limitati a **6 colpi** x stage.
- C** Gli Stage ciechi o surprise non sono consentiti in DA.

7.5 Nessuna stage può eccedere una richiesta massima di 24 colpi

- A** Per Stage di fuoco si riferisce all'esercizio che ha avuto inizio con un segnale di avvio e finisce con l'ultimo colpo sparato.
- B** Vi può essere più di una string in uno stage (vale sempre la regola max 24 colpi in totale)
- C** Se viene richiesta una copertura o posizione prona(sdraiati sul petto con faccia in giù), deve essere nell'ultima posizione dello stage. Con l'eccezione della copertura bassa (ginocchio a terra) che può essere richiesta anche in itinere, entrambe le tecniche possono essere richieste una sola volta nello Stage.
- D** Nessun stage sarà disegnato in modo tale che un dispositivo porta munizioni debba essere ricaricato nell'esercizio durante il conteggio del tempo (es. mettere munizioni in un caricatore/carichino/moon clip etc).
- E** Un bersaglio che scompare viene definito qualsiasi bersaglio che, quando è in stato di riposo, non offre al tiratore almeno un 50% di una delle zone a -0- punti negativi.
- F** Non sono permesse Hard Cover dipinte per coprire un bersaglio mobile.
Se l' Hard Cover viene richiesta per un bersaglio mobile, deve essere fatta di materiale che non consente al proiettile di passare attraverso l' HC e colpire il bersaglio mobile.
- G** Nessuna string di fuoco "solo mano forte" può richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli lontani più di **10** mt.
- H** Nessuna string di fuoco "solo mano debole" può richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli lontani più di **7** mt.
- I** Non sarà permessa nessuna ricarica in "solo mano debole". Entrambe le mani possono sempre essere utilizzate per la risoluzione di malfunzionamenti, problemi di sicurezza e ricarica, non importa quale mano o mani siano tenute a sparare la string.
- L** Nessun tiro deve essere richiesto a distanze oltre i 7 metri, per i bersagli delle dimensioni del **box alto** o più piccoli, non rientra il **box basso** essendo un diametro più grande e cmq in questo caso non più di **10 mt**.
- M** E' fortemente consigliato che i bersagli debbano essere visibili solo dalle posizioni di tiro indicate dalla descrizione dell'esercizio, eventuali deroghe vanno evidenziate nella descrizione. Diversamente si applicherà quanto illustrato dalla **regola 5 lettera F**.

N Al fine di assegnare una PE per errore procedurale nel corretto uso di un oggetto di scena ci deve essere una ben definita operazione e l'uso dell'oggetto descritto in modo dettagliato. In nessun caso può essere assegnata una PE basata su una richiesta di giudizio soggettivo sul modo, corretto o no, in cui è stato usato un oggetto durante l'esercizio.

7.6 Armi fornite dalla organizzazione della gara.

A Un malfunzionamento mentre si usa un arma fornita dall'organizzazione della gara costituisce un malfunzionamento dell'attrezzatura di campo e il tiratore deve sparare di nuovo la stringa o l'esercizio.

7.7 Fault Lines

A Le Fault Lines devono essere utilizzate dal MD negli stages per demarcare i limiti di copertura o una posizione di tiro. La F.L. è la linea che passa dal centro di una delle zone -3 (interno sagoma) del primo bersaglio e dal bordo della copertura, questa determina la posizione della F.L. fisica, purché possono essere attinti tutti i bersagli del gruppo da ingaggiare da quella posizione di copertura senza dover compiere acrobazie. Se questo non fosse possibile, significa che le posizioni di copertura/tiro sono più di una, quindi si possono prevedere più F.L., in questo caso è fortemente consigliato l'utilizzo di F.L. piatte per evitare di porre ostacoli allo spostamento del tiratore.

B Le Fault Lines sono utilizzate per garantire una posizione di tiro al tiratore che è dietro copertura quando ingaggia i bersagli da una posizione di copertura.

C Il materiale utilizzato (legno, piattine di metallo corda etc) come F.L. per delineare la copertura, deve iniziare dall'oggetto "copertura" e deve estendersi all'indietro il più possibile vs l'ingresso dell'esercizio. E' consigliato fortemente che le F.L. esterne, **quindi non quelle di passaggio, siano spessorate.**

D Al tiratore che ingaggia un bersaglio mentre è oltre la F.L. (il tiratore tocca il terreno o altro materiale sul lato non coperto della F.L.) è assegnata una sola PE indipendentemente dal nr di colpi sparati o sagome attinte. In questo caso se si è certi del comportamento non sportivo del tiratore gli verrà assegnata una EMOS (vedi regola 5.6).

E Le F.L. possono essere usate per delimitare il percorso del tiratore per indicarne l'obbligatorietà.

8 - REGOLE SULLA CLASSIFICAZIONE

A I tiratori DoppiaAzione sono divisi in 7 separate Classificazioni in modo che possano competere contro altri con abilità simili. Queste Classificazioni sono:

NC = Non Classificato

BA = Basic

AD = Advance

FA = Fast

AC = Accurate

MA = Master

AM = AccurateMaster

I nuovi membri DoppiaAzione rimangono non classificati (NC) finché non parteciperanno alla loro prima Gara di Classificazione DoppiaAzione in quella Divisione. Ci sono **2** modi in cui la classificazione dei tiratori può cambiare, il primo sparando gli esercizi della Classificazione il secondo con una promozione basata sulla prestazione in una Gara Approvata.

B La Gara di Classificazione DoppiaAzione è una gara da 38 colpi, 3 stage, 6 stringe che classifica il tiratore impiegando un tempo ragionevole.

C La Gara di Classificazione deve essere diretta da un SO certificato ed aggiornato. DoppiaAzione.

8.1 DATABASE DELLE CLASSIFICAZIONI

A Il Database delle Classificazioni DoppiaAzione è l'unica registrazione ufficiale della Classificazione. Il Database delle Classificazioni deve essere mantenuto aggiornato e in modo accurato dal SO Referente del Club mediante l'inserimento delle Classificazioni nella scheda associata sul sito di DoppiaAzione www.DoppiaAzione.org.

B Quando viene tenuta una Gara di Classificazione, il SO Referente del Club, deve caricare gli appropriati punteggi nel Database di Classificazione di DoppiaAzione nel più breve tempo possibile. Se per la gestione della gara viene usato il software apposito (ShootingScore), alla pubblicazione della classifica la Segreteria provvederà all'aggiornamento delle classificazioni

8.2 FREQUENZA DELLA CLASSIFICAZIONE

A Ogni membro DoppiaAzione deve sparare nella Gara di Classificazione almeno una volta ogni dodici mesi, tranne i tiratori delle classi Master e AccurateMaster. Tuttavia una promozione per performance di gara in una Divisione vale come l'aver tirato in una Gara di Classificazione DoppiaAzione in quella Divisione.

L'aver sparato e completato una gara Approvata (senza SQ o GNF) negli ultimi 12 mesi, conta come aver tirato in una Gara di Classificazione per la Divisione in cui ha gareggiato.

B Raggiunta la Classe Master o AccurateMaster, non si ha l'obbligo di aggiornare ogni anno la classificazione.

C Master e AccurateMaster è una Classe che si ottiene solo arrivando primi di Divisione alla gara di chiusura della stagione, di solito, denominata "National", se nella Classe sono almeno in due, viene promosso alla Classe superiore.

D Ogni tiratore in una Gara Approvata deve essere classificato entro i precedenti dodici mesi, nella Divisione nella quale è stato inserito. In una gara Approvata il MD o l'incaricato devono confermare che la tessera di associazione di DoppiaAzione è valida nel giorno della gara e che la classificazione è valida per la Divisione nella quale è iscritto.

E Per le gare di Club è sufficiente avere una Classificazione nella Divisione preferita. Un tiratore può competere in gare di Club in una Divisione dove la data di classificazione è scaduta o in cui il tiratore è Non Classificato (NC), in quel caso sarà usata la classificazione **più alta** raggiunta al momento in qualsiasi Divisione.

F Dopo un anno dalla iscrizione ed avendo effettuato almeno tre gare nella stessa Divisione, è fortemente consigliato di promuovere l'associato ancora Basic alla Classe superiore (Advance). La Segreteria provvederà alle segnalazioni di questi casi al Referente del Club.

G I tiratori non possono scendere nella Classificazione tranne per disabilità fisica permanente o altri irrevocabili motivi. DoppiaAzione determinerà quando questo è appropriato e farà i necessari aggiustamenti sul Database di Classificazione.

8.3 PUNTEGGIO DELLA CLASSIFICAZIONE APPLICATO A PIÙ DIVISIONI

A Il punteggio ottenuto sparando la Gara di Classificazione può essere applicato ad altre divisioni in cui l'attrezzatura e le munizioni utilizzate abbiano i requisiti di queste altre divisioni. Il tiratore deve notificare al MD prima che la Gara di Classificazione abbia inizio l'intento di applicare un unico punteggio a più divisioni e il MD deve verificare che le attrezzature e le munizioni soddisfino i requisiti per più divisioni.

B Esempi: punteggi SSW applicati in ESW, punteggi CDW sparati con equipaggiamenti SSW con munizioni valide in CDW possono essere applicati in SSW e ESW.

8.4 PROMOZIONE PER PERFORMANCE DI GARA

A La Classificazione può essere anche variata dalla performance di un tiratore in Gare Approvate. Questa è basata sul numero di persone in una Divisione e Classe del tiratore e la Classe entro la stessa Divisione. Questo metodo di promozione di Classificazione non deve considerare gli SQ, i GNF o tiratori solo iscritti che non hanno partecipato.

B Il vincitore di una Classe in una Gara Approvata sarà automaticamente promosso alla Classe superiore se batte 5 TIRATORI(5) in quella Classe o tiratori in qualsiasi altra Classe superiore in quella Divisione. L'algoritmo per questa verifica è: $(\text{posto in classifica} \times 6) - 1$.

C Se due o più tiratori nella stessa Divisione e Classe in una gara hanno lo stesso punteggio, e quel punteggio qualifica per una Promozione di Classificazione, tutti i tiratori con quel punteggio saranno promossi.

D La Segreteria di DoppiaAzione può chiedere all'associato, che risulta avere dei tempi troppo bassi per la Classe in cui è inserito, di effettuare la Classificazione per verificare un suo adeguato collocamento in Classi superiori.

8.5 CLASSE IN EQUITÀ

La più alta e la più bassa Classe per un tiratore possono differire solo per un livello di Classificazione in una Divisione semi-auto. Anche in divisioni in cui il tiratore non è classificato (NC) dovranno sottostare alla regola della Classe in Equità durante l'iscrizione ad una gara di Club o Approvata. La Segreteria provvede a questo controllo ad ogni variazione effettuata sulle registrazioni delle Classificazioni. La Classe in Equità non si applica o influenza la Divisione REW.

8.6 SOGLIE DEI TEMPI DELLA CLASSIFICAZIONE PER IL RAGGIUNGIMENTO DELLE CLASSI, IN SECONDI:

Accurate 57,0(CDW) 52,0(SSW) 46,0(ESW) 58,0(CCW) 62,0(REW) 50,0(OPW) 45,0(PCW)
Fast 62,0(CDW) 57,0(SSW) 52,0(ESW) 62,0(CCW) 66,0(REW) 54,0(OPW) 50,0(PCW)



Advance 69,0(CDW) 63,0(SSW) 59,0(ESW) 68,0(CCW) 72,0(REW) 59,0(OPW) 56,0(PCW)

Basic ++++++

La categoria Accurate Master si acquisirà solo con il national.(9.2 lett. C)

8.7 LA GARA DI CLASSIFICAZIONE

A Nuovi tiratori che hanno richiesto l'affiliazione DoppiaAzione, ma non hanno ancora un numero di tessera DoppiaAzione possono sparare in una Gara di Classificazione e il risultato verrà conservato dal MD finché il tiratore non avrà ricevuto la tessera di affiliazione.

B La Gara di Classificazione si deve sparare in una singola gara di 38 colpi, al meglio delle proprie capacità. E' consentito permettere reshoot di un intero stage per problemi dell'arma e/o errori mentali del tiratore allo scopo di una accurata Classificazione, sempre che il reshoot avvenga nello stesso giorno.

C L'indumento per la dissimulazione è opzionale nella Gara di Classificazione.

D La Gara di Classificazione usa **0,5** secondo per PN.

E Istruzioni:

Stage 1 Conteggio LIMITATO 16 colpi 7 metri, relax, cartuccia camerata:

String 1 (6 colpi) Caricare il caricatore max capacità ed al segnale acustico ingaggiare T1 T2 e T3

In Priorità tattica.

String 2 (6 Colpi) Caricare il caricatore max capacità ed al segnale acustico ingaggiare T1 T2 e T3

In Sequenza Tattica.

String 3 (4 Colpi) Caricare il caricatore max capacità ed al segnale acustico ingaggiare T1 con Solo mano forte e T3 con solo mano debole

Stage 2 LIMITATO 12 colpi 7/10 metri

String 1 (12 Colpi) Caricare il primo caricatore con 5+1 (cartuccia camerata) cartucce e gli altri max capacità Al segnale acustico, ingaggiare arretrando in sequenza Tattica T1, T2 e T3, successivamente senza aver superato la fault line dei 10 mt, si effettua il cambio di emergenza e avanzando si ingaggeranno i bersagli in Priorità Tattica. NB sia la sequenza che la priorità sono interscambiabili.

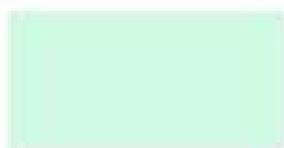
Stage 3 ILLIMITATO 10 Colpi 12 mt in relax (cartuccia camerata x string 1 e non camerata x string 2).

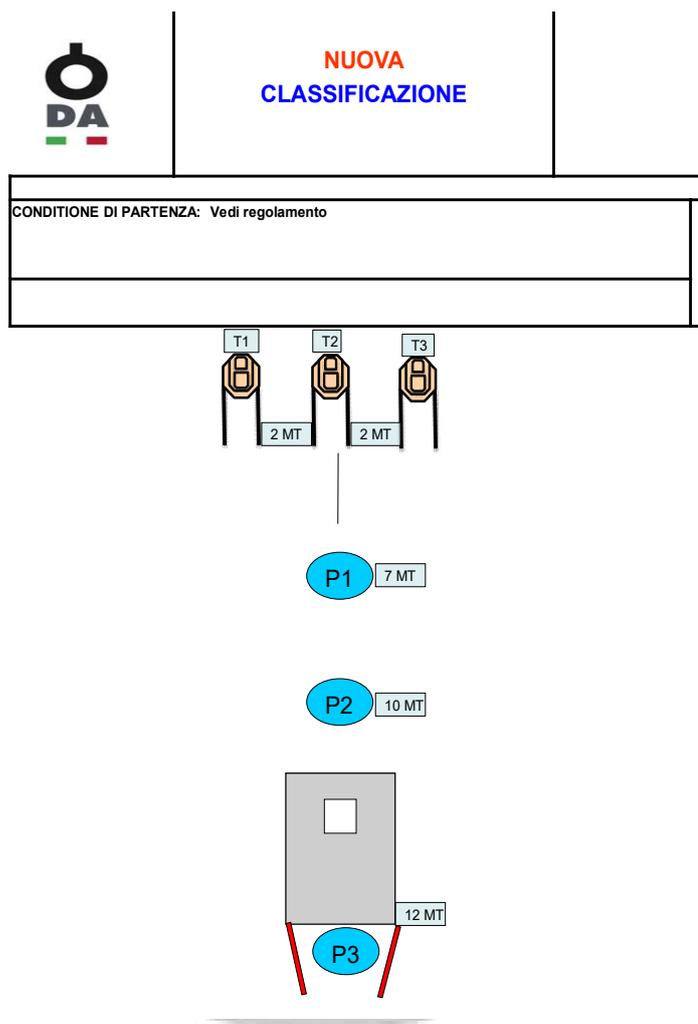
String 1 (6 Colpi) Al centro della paratia relax, cartuccia camerata, al segnale acustico rispettando le FL dal lato dx si ingaggerà T3, dal varco T2 e dal lato sx T1 (l'ingaggio è free style).

String 2 (4 Colpi) Al centro della paratia, relax caricatori max capacità, SENZA cartuccia camerata, al segnale acustico rispettando le FL dal lato dx si ingaggerà T3, cambio con ritenzione, e dal lato sx il bersaglio T1. (T1 e T3 sono interscambiabili)

La paratia larga = < 1 mt e > 1,80 mt alta, con varco centrale = < 40cm.

DA





L'uso del vest è facoltativo.

09 – RICORSO

Definizione: Lo scopo di questo ricorso è di fornire delle linee guida con le quali promuovere un dialogo costruttivo e la decisione per il tiratore riguardo a una Gara Approvata. Un ricorso esprime insoddisfazione per una decisione o interpretazione delle attuali regole Doppia Azione come applicate dal MD, SO o dai progettisti dello stage.

9.1 SCOPO DEL RICORSO:

Questo ricorso riguarderà solo le gare Approvate Doppia Azione. Le regole Doppia Azione nel regolamento più aggiornato saranno usate come guida per risolvere le controversie.

A Linee Guida Generali:

B Un ricorso può essere fatto per il progetto dello stage prima o dopo che un competitor abbia completato l'esercizio, ma deve essere presentato prima che vengano registrati i punteggi finali.

C Requisiti per il Ricorso:

D Il tiratore ricorre verbalmente contro la decisione/conclusione al Security Officer dello stage sul quale viene sollevata la controversia immediatamente dopo aver provato a sparare nello stage.

E Se continuerà ad esserci disaccordo, il tiratore ricorre verbalmente contro la decisione/conclusione del MD, entro 15 minuti dalla decisione del SO dello stage.

F Se ancora c'è disaccordo, il tiratore avviserà il MD immediatamente dopo che questo avrà deciso di presentare un ricorso scritto.

G Il tiratore presenterà un ricorso scritto entro 30 minuti dopo aver informato il MD della sua intenzione. I Ricorsi ricevuti dopo il tempo limite non verranno presi in considerazione.

H Ricorso dovrebbe comprendere le seguenti informazioni:

I Nome, informazioni sui contatti del tiratore (compreso il n° telefonico, se disponibile)

L Breve descrizione della questione

M Nomi dei testimoni e descrizione delle prove, se disponibili

N Regola specifica e numero del corrente Regolamento (compreso numero di pagina) che è stata violata o è da esaminare

O ora di avvio del ricorso

P Specificare l'esito desiderato del ricorso.

9.2 RICORSI:

A Dopo aver ricevuto il ricorso scritto, il MD consegnerà il documento al Coordinatore di Area (CA) o al suo delegato, che agirà come Capo della Squadra Arbitrale formata da altri 2 SO scelti dal CA.

B Il team può richiedere ulteriori informazioni al tiratore, SO, MD o testimoni e può ispezionare qualsiasi stage o area relative al ricorso.

C Il team delibererà e prenderà una decisione entro un'ora dal ricevimento del ricorso. Questa sarà presentata al MD e al tiratore che ha presentato il ricorso.

D E' responsabilità del MD eseguire la decisione della Commissione. Se il Team sostiene il ricorso, questo significa reintegrare il Tiratore, dargli un reshoot, eliminare una penalità o annullare lo stage dalla gara. Se il team non sostiene il ricorso, la decisione del MD rimane.

E Tutte le decisioni del Team Arbitrale sono conclusive e irrevocabili.

F Il CA fornirà un riassunto del ricorso e la disposizione alla Segreteria di DoppiaAzione entro una settimana dalla data di fine della gara.

10 - Informazioni sulla Sede®

Corso Vittorio Emanuele II° 101 Mantova (MN), ITALIA

www.DoppiaAzione.org

Regolamento per le Gare ed Equipaggiamento di DoppiaAzione

effettivo dal 01/01/2020 - Copyright © 2020 - 2021 DoppiaAzione

10.1 SEDE

La sede di DoppiaAzione è situata a Mantova in Corso Vittorio Emanuele II° al n° 101 e mantiene le registrazioni di tutti i membri, emette tessere di affiliazione, emette certificati per i Security Officers, dichiarazione del Presidente per la richiesta della licenza "Prefettizia" ecc. Tutte le decisioni che provengono dalla Segreteria sono basate su ciò che è meglio per ogni membro individualmente e per lo sport.

10.2

L'accettazione di un membro deve avvenire con la maggioranza del consiglio direttivo.

A La persona di riferimento del Club (Referente) deve essere membro effettivo di DoppiaAzione.

B Il Referente del Club deve essere un Security Officer DoppiaAzione certificato.

C E' consigliato che gli associati debbano avere un valido certificato medico di buona salute o medico sportivo.

D I richiedenti l'iscrizione devono avere **i titoli e le autorizzazioni di pubblica sicurezza ai sensi degli art. 57 e seguenti del T.U.L.P.S.** ed essere presentati da un Club (ASD/SSD ecc.) riconosciuto da DoppiaAzione.

E Per tiratori alle prime esperienze, la presentazione deve avvenire dopo aver assistito ad almeno due ore di teoria tenute da un SO e con la classificazione **eseguita**. I tiratori provenienti da altre discipline di tiro saranno valutati caso per caso da un SO del Club.

F Un "Club" per essere "Riconosciuto" deve avere almeno cinque (5) iscritti.

Nel caso si intendano gestire delle gare, oltre ad avere almeno 5 iscritti, il Club deve anche:

- essere una ASD, SSD o altra associazione sportiva;
- avere come referente un SO che abbia praticato per almeno sei (6) mesi;
- deve formare uno Stats Officer che possa seguire le iscrizioni e la classifica o, in attesa, nominarne uno esterno prima della prima gara Approvata.

10.3 POLITICA DEL LOGO

Il Logo DoppiaAzione è un logo registrato di proprietà di DoppiaAzione. Non è disponibile per uso commerciale individuale.

A Tuttavia, si può usare il logo per la promozione di gare, su locandine, website, corrispondenza o vestiario per eventi commemorativi così come su t-shirt.

B Il logo ed il suo regolamento d'uso sono scaricabili dal sito di DoppiaAzione nella sezione Documenti.

C Il Logo non va "stirato" o modificato il rapporto delle sue dimensioni.

D Il Logo non va colorato con tinte diverse da quelle indicate.

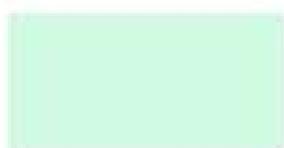
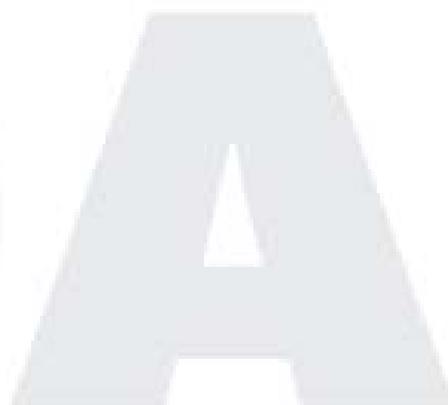
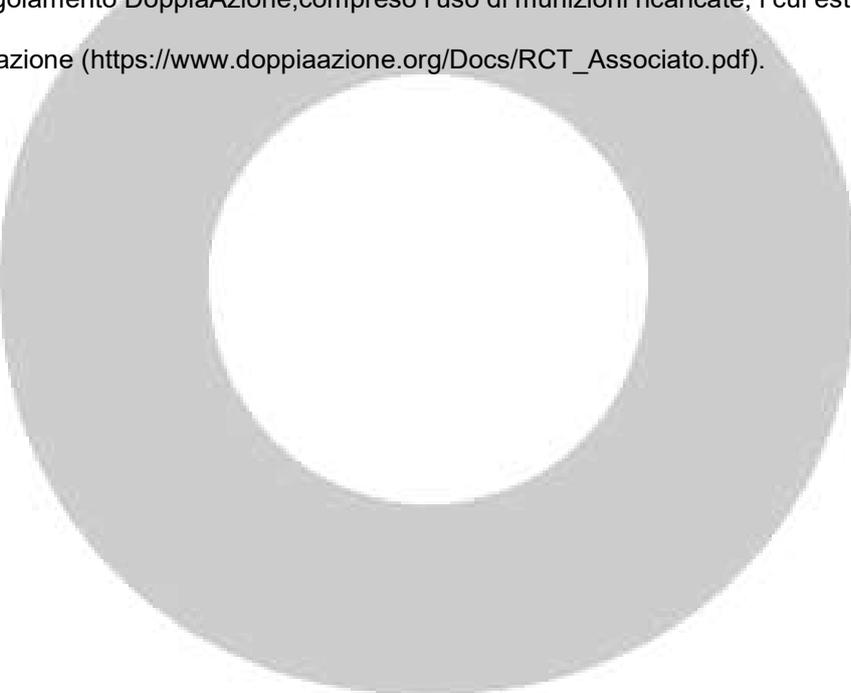


E I colori di fondo sono **bianco, nero o grigio**, se il fondo fosse di colore diverso, il logo va chiuso, mantenendo le zone di rispetto indicate, ed usati i colori di fondo istituzionali.

F Nelle locandine o qualsiasi altra comunicazione il Logo di DoppiaAzione deve sempre essere di dimensioni inferiori a quello dell'ente che pubblica il documento.

10.4 INFORMAZIONE SULL'ASSICURAZIONE

In questo momento DoppiaAzione offre agli associati, compreso nella quota della tessera: a un programma di assicurazione infortuni basato sulla polizza di tipo A (Tessera Sportiva di Base) dello CSEN, ente di promozione sportiva riconosciuto dal CONI, b una polizza RCT (Responsabilità Civile), in cui gli associati sono riconosciuti terzi fra loro, per le gare e gli allenamenti con regolamento DoppiaAzione, compreso l'uso di munizioni ricaricate, i cui estremi sono disponibili sul sito ufficiale dell'associazione (https://www.doppiaazione.org/Docs/RCT_Associato.pdf).





REGOLAMENTO DOPPIAAZIONE

2025 V 6.2

Copyright © 2024,2025 –DoppiaAzione

01 –MANUALE GESTIONE GARA

02 –RUOLI E RESPONSABILITA'

01 - MANUALE PER LA GESTIONE DELLA GARA

1.1 REGOLE DI GARA

- A** Tutte le regole DoppiaAzione devono essere seguite per ogni gara di ogni livello.
- B** Le Security Area, sono richieste in ogni gara.
- C** I tiratori potranno sparare in una (1) sola Divisione per gara.
- D** Gli statini sono obbligatori in tutte le gare. E' consigliato siano in carta chimica in doppia copia, in alternativa solo nelle gare di Club, una copia solo, ma bisogna dare la possibilità al tiratore di riportarsi i punteggi.
- E** Gli esercizi per le gare Approvate devono essere inviati ad un Coordinatore di Area (CA) o alla Segreteria almeno 60 giorni prima della data di inizio gara.
- F** Il MD ha la responsabilità della gestione della gara Il MD deve aver frequentato un corso di Security Officer da un Formatore di SO DoppiaAzione e deve essere attualmente Certificato con almeno 20 punti in graduatoria.
- G** La gara di fine stagione o "National" sarà alternata ogni anno nelle due zone di interesse: Nord e Centro-Sud, la Segreteria vigilerà che le strutture del campo ospitante siano adeguate all'evento.
- H** I risultati sono definitivi e non possono essere cambiati dopo un'(1) ora di periodo di verifica dalla esposizione della classifica.
- I** Il pari punteggio tra due competitori sarà risolto nella modo che deciderà il MD, è comunque questo sarà fatto unicamente sparando e non con sorteggi o simili.
- L** Tutte le gare di DoppiaAzione possono essere organizzate esclusivamente da associazioni sportive (ASD, SSD ecc.) regolarmente affiliate ad enti di promozione sportiva e quindi riconosciute dal CONI.

1.2 REGOLE DI GESTIONE DELLA GARA

- A** Le gare saranno suddivise in 2 categorie: Gare di Club e Gare Approvate. La gara di Classificazione può essere inserita come parte di qualsiasi gara o usata come Gara di Club.

1.2.1 GARE DI CLUB

- A** E' obbligatorio almeno un SO per Stage
- B** Gli stage sono approvati dal MD.
- C** I competitori devono diventare associati DoppiaAzione al massimo dopo la loro **seconda** gara di prova.
- D** E' raccomandato che i competitori abbiano una classificazione valida nella Divisione nella quale stanno gareggiando, in alternativa si applicherà la Classe in Equità e/o la Massima Classe posseduta.
- EE'** richiesto il riconoscimento di tutte le Divisioni.
- F** Devono essere riconosciute tutte le classi compresa NC.
- G** Ogni regola particolare di sicurezza propria del range dovrebbe essere esposta alla registrazione (es: nessuna volata alta durante le ricariche)

Sono consigliati: bagni maschili e femminili, una zona ristoro, tettoie o adeguate coperture su ogni stage, parapalle adeguati balisticamente, SafetyAreas adeguate al numero dei partecipanti previsti.

Prevedere il "servizio ambulanza" o la presenza di un medico specializzato in soccorso.

6 Si applica la stessa serietà professionale di una gara approvata.

1.2.2 GARE APPROVATE



- A** Devono essere in grado di accogliere almeno 100 competitori, compreso lo staff.
- B** Il numero minimo di stage è 8.
- C** Gli stage sono approvati dal CA (o dalla Segreteria)
- D** La classifica **leggibile** deve essere esposta e postata in rete entro un'ora dalla fine della sessione. Se tiratori non saranno presenti quando vengono esposti i punteggi finali, i punteggi per ciascuna sessione (turno) devono essere pubblicati anche sul sito web per permettere ai tiratori di controllarli.
- E** Viene raccomandato di cronografare le munizioni del competitore.
- F** Sono raccomandati controlli dell'attrezzatura, dei pesi e misure delle armi.
- G** I competitori devono essere membri DoppiaAzione.
- H** I competitori devono avere una **classificazione valida** nella Divisione nellaquale stanno gareggiando. Si applicherà comunque la Classe in Equità.
- I** Le promozioni di Classificazione sono gestite dalla Segreteria di DoppiaAzione se le classifiche vengono pubblicate con l'apposito software, altrimenti devono essere registrate con il form relativo nella sezione interattiva del sito (<https://associati.doppiaazione.org>).
- L** Al CA o incaricato delegato devono essere offerti la gara e l'alloggio.
- M** Qualsiasi regola di sicurezza particolare propria del range deve essere esposta sulla pagina di registrazione visibile sul web o stampata sui moduli di registrazione (esempio: nessuna volata alta durante le ricariche).

Sono obbligatori:

Bagni maschili e femminili, una zona ristoro, tettoie o adeguate coperture su ogni stage, parapalle adeguati balisticamente, SafetyAreas adeguate al numero dei partecipanti previsti, "servizio ambulanza" o la presenza di un medico specializzato in soccorso con adeguata attrezzatura.

1.2.3 TROFEI

I trofei saranno assegnati in base al numero di partecipanti per classe e Divisione (compresi squalifiche e GNF, esclusi i non presentati). Si darà un premio ogni 4 partecipanti, garantendo i primi 3 posti per Classe.

1.2.4 SOTTOCATEGORIE (SUBCATEGORIE)

- A** High Lady
- B** High Senior (da 50 anni a 64)
- C** High Super Senior (da 65 anni e oltre).
- D** High Industry - un concorrente impiegato in una fabbrica di armi da fuoco o accessori per armi da fuoco o munizioni.
- E** High Press - Un competitore impiegato in un quotidiano, o settimanale stampato, o produzione in radio o televisione.
- F** High International - concorrente che vive a tempo pieno in un paese diverso dal paese in cui si svolge la gara.
- G** High Military - una persona che è, o ha onorevolmente servito nelle forze armate del suo paese di residenza, attivo o in pensione, escluso servizio di leva obbligatorio.
- H** High Law Enforcement - agenti di forze dell'ordine attive o in pensione.
- I** Most Accurate - persona con il numero più basso di PN e, opzionale, senza colpi su bersagli non ingaggiabili (CBN).

Nel giorno della gara, l'età determina la SubCategoria:

- Membro standard (18° compleanno fino a tutto il 49°)
- Membro Senior (50° compleanno fino a tutto il 64°)
- Membro Super Senior (da 65 anni in su)

1.2.5 PREMI

E' facoltà del MD distribuire premi o gadget a sorteggio.

1.3 RUOLI E RESPONSABILITÀ DEL MATCH DIRECTOR

1.3.1 QUALIFICHE DEI MD DOPPIAAZIONE

A Deve avere completato un Corso DoppiaAzione per SO tenuto da un Formatore di SO autorizzato da DoppiaAzione e deve essere stato designato come SO certificato da DoppiaAzione. Questo risulterà dall'elenco sul sito della associazione.

B Deve possedere il necessario temperamento e attitudine e conoscenza del Regolamento DoppiaAzione per risolvere con razionalità e successo le controversie tiratore/SO.

1.3.2 RESPONSABILITÀ DEL MATCH DIRECTOR



Queste responsabilità definiscono i requisiti di base per la conduzione in sicurezza di una gara DoppiaAzione.

- A** Rappresentare DoppiaAzione con professionalità e rispetto dentro e fuori il campo.
- B** Rispettare e sostenere DoppiaAzione e altri sport di tiro, le regole DoppiaAzione, i tiratori e gli spettatori.
- C** Essere sempre amichevole e avvicinabile.
- D** Lavorare come un team con lo staff di gara per assicurare che questa si svolga con efficienza.
- E** Far rispettare da tutti le regole di sicurezza DoppiaAzione per il maneggio delle armi.
- F** Assicurarsi che ogni individuo nel range indossi le protezioni per occhi e orecchie, quando adeguate.
- G** Verificare che l'attrezzatura del tiratori sia legale per DoppiaAzione e indossata correttamente.
- H** Conoscere e far rispettare le regole DoppiaAzione per garantire che la gara venga condotta in modo leale e imparziale.
- I** Essere ben istruito sul regolamento di DoppiaAzione ed essere in grado di spiegare le regole e le loro applicazioni.
- L** Mantenere un comportamento leale e imparziale verso tutti i competitori.
- M** Se c'è un ragionevole dubbio, il beneficio del dubbio va al tiratore.

1.4 LINEE GUIDA PER IL CONTROLLO DELL'ATTREZZATURA DI GARA

1.4.1 Controllare la presenza di modifiche non legali per DoppiaAzione a Controllo compensatori e canne ported.

- A** Bloccare il carrello indietro e controllare la sicura sul percussore. Se presente, spingere avanti il percussore e assicurarsi che non sporga oltre la culatta.
- B** Assicurarsi che il cane non si muova senza abbassare la sicura dorsale.
- C** Controllare le corrette operazioni della sicura al pollice (attivata/disattivata dal pollice).
- D** Controllare luci e laser montati tra rail e la guardia del grilletto.
- E** Controllare che le armi e i caricatori più pesanti non superino il peso limite della Divisione.
- F** Controllare che l'arma non abbia alcuna modifica che la escluda dalla Divisione.

1.4.2

I tiratori che **non** hanno l'attrezzatura in regola con gli standard della Divisione nella quale sono registrati:

- 1)** se è stata compromessa la sicurezza verranno squalificati (SQ),
- 2)** se non è stata compromessa la sicurezza e non possono ripristinare la regolarità, potranno sparare a discrezione del MD:
 - nella Divisione in cui possono rientrare;
 - se non rientrano in nessuna Divisione, potranno sparare senza punteggio ricevendo un GNF (Gara Non Finita)
- 3)** se non è compromessa la sicurezza ed è ripristinabile la regolarità della attrezzatura, potranno continuare la gara nella stessa Divisione, ma verrà comminata una Procedura (PE) per ogni esercizio già completato.

1.5 FATTORE DI POTENZA DELLE MUNIZIONI

Raccogliere 7 cartucce da ciascun competitore per la cronografatura. Eseguire la procedura ufficiale di cronografatura per le munizioni di ciascun tiratore.

1.6 CINTURE, FONDINE, PORTA MUNIZIONI E ABITI PER LA DISSIMULAZIONE

Controllare che le cinture, le fondine i porta dispositivi di ricarica e gli abiti per la dissimulazione siano conformi ai requisiti delle regole della sezione attrezzatura. usando i metodi di test elencati. E' fortemente raccomandato che sia fatta un'ispezione al primo stage del giorno, prima che vengano sparati i primi colpi.

1.7 DESCRIZIONE DEGLI STAGE

Ogni Stage avrà una descrizione scritta dell'esercizio, a disposizione nello stage, contenente almeno le seguenti caratteristiche:

- A** Procedura: Una breve descrizione di ciò che il tiratore deve fare all'interno dello stage per ogni string. Descrivere anche eventuali condizioni particolari, come "solo mano forte", movimento richiesto, ordine dei bersagli, e altre cose che il tiratore deve eseguire.
- B** Punti di Sicurezza delle Volate: indicare se vi è l'utilizzo degli indicatori dei punti di sicurezza o la regola dei 180° o entrambi.
- C** Conteggio: Limitato o Illimitato
- D** Colpi conteggiati: numero dei colpi conteggiati per bersaglio o per string.

E Posizione di Partenza: descrive la posizione iniziale, la condizione dei dispositivi di arma e dei dispositivi di alimentazione. Descrive anche la posizione di inizio del tiratore e l'azione che il tiratore eseguirà all'inizio dello stage, se necessaria.

F Disegno dello Stage: Un disegno che mostra la posizione dei bersagli, oggetti di scena, le posizioni di partenza e di tiro, se è il caso, le distanze sono opzionali.

G Segnale di Partenza: descrive il segnale di avvio, come acustico, lampeggio di una luce, etc.

H Segnale di Stop: Descrive il segnale di arresto, se presente. Questo è di solito l'ultimo colpo.

I Note per il SO: Istruzioni opzionali per la squadra SO per la sicurezza o per il corretto funzionamento dello stage.

L Scenario: non sono da utilizzare descrizioni della situazione.

1.8 AFFIDABILITÀ DEGLI STAGE

La affidabilità e costanza di funzionamento dello stage è importante per ogni gara DoppiaAzione. Cioè, i bersagli, gli attuatori, gli oggetti di scena, ecc. utilizzati all'interno di uno stage devono funzionare correttamente e in modo costante per tutti i tiratori. Se una struttura dello stage, un attuatore, un bersaglio, ecc. non funziona correttamente il SO informerà immediatamente il MD del problema di affidabilità.

Il MD chiuderà lo stage per ripararlo. Se lo stage non può essere fatto funzionare in modo affidabile entro 30 minuti lo stage deve essere tolto dalla gara e i risultati azzerati.

2 - RUOLI E RESPONSABILITÀ

2.1

Il Coordinatore di Area controllerà che non vi siano sovrapposizioni di eventi e mantiene i rapporti di "buon vicinato" con i campi di tiro vicini in modo da non sovrapporre eventi. Il calendario delle gare deve essere inviato al Coordinatore di Area entro la fine di Novembredì ogni anno, interviene in caso di controversie tra i club, interagisce con il MD sull'approvazione degli stages delle gare approvate e controlla che quelle di club siano conformi al regolamento (condizione molto importante al fine di evitare di invalidare gli stages).

2.2 IL CNISO

Il Coordinatore Nazionale Istruttori dei S.O. è responsabile della formazione degli istruttori SO nonché della formazione dei Security Officer. Si avvale degli Istruttori S.O. nominati dal CD su indicazione del coordinatore Istruttori dei S.O. sentito il coordinatore d'area interessato.

I **Security Officers** Certificati DoppiaAzione sono volontari il cui scopo è verificare che tutti i tiratori abbiano una esperienza di gara sicura e divertente supervisionando e dirigendo il tiratore in tutti gli esercizi di una gara.

2.3 RESPONSABILITÀ DEL FORMATORE DI SO

I Formatori di SO DoppiaAzione istruiscono e certificano SO volontari DoppiaAzione in accordo con la politica e le procedure di istruzione determinate dal Coordinatore Nazionale Istruttori dei S.O. dell'associazione DoppiaAzione. Il Formatore di SO ha discrezionalità e autorità finali per approvare e certificare i candidati SO e accettare la responsabilità di certificare alla Segreteria di DoppiaAzione che gli aspiranti SO hanno le richieste attitudini e capacità per svolgere con sicurezza i doveri di un SO DoppiaAzione.

DEVE:

A Limitare gli addebiti nel proporre i Corsi per SO a costi di gestione ragionevoli, compresi rimborsi per viaggi e costi di alloggio.

B Lavorare con il Coordinatore Nazionale dei S.O. e il Coordinatore di Area per identificare e venire incontro alle necessità di tutti i SO di DoppiaAzione.

C Dimostrare competenza e conoscenza delle regole correnti DoppiaAzione e delle aggiunte attraverso continua ed indipendente istruzione.

2.4 QUALIFICAZIONE DEI SECURITY OFFICERSDOPPIAAZIONE

A Tutti i Security OfficersDoppiaAzione certificati devono avere completato un Corso per Security Officers tenuto da un Formatore per SO autorizzato da DoppiaAzione ed averne superato l'esame finale. La loro nomina è permanente, ma dovranno effettuare un aggiornamento annuale tenuto dal coordinatore nazionale istruttori S.O. e/o dagli Istruttori S.O. territoriali anche attraverso incontri broadcast.

Partono con 20 punti in Graduatoria:

- ad ogni segnalazione documentata di errore di giudizio verrà sottratto un punto;
- ad ogni partecipazione a Gare Approvate guadagneranno 1 punto;
- ad ogni partecipazione a Corsi di Aggiornamento guadagneranno 4 punti.

La graduatoria è visibile dai MD che organizzano gare sul sito della Associazione.

A Non possono assumersi il ruolo di SO in una gara con meno di 5 punti di Graduatoria o con tessera non in corso di validità.

- Se il punteggio della graduatoria viene azzerato, o vi sono violazioni della condotta, avviene la perdita della qualifica.
- SO che hanno graduatoria ≤ 20 punti (non hanno mai arbitrato in una gara Approvata, ad esempio)

B Essere membro corrente DoppiaAzione e quindi, per le norme che regolano l'iscrizione, possedere il titolo in corso di validità per potere trasportare e/o maneggiare un'arma.

C Partecipare regolarmente a gare DoppiaAzione come SO in gare di Club.

D I membri di DoppiaAzione che desiderano far domanda per sostenere un Corso SO di DoppiaAzione, per essere considerati devono avere le seguenti minime qualifiche:

E Avere almeno 18 anni ed essere legalmente in possesso di un'arma da fuoco e quindi di un titolo per possederla.

F Essere membro corrente di DoppiaAzione .

G Avere la volontà e la capacità di dimostrare una conoscenza di base del regolamento DoppiaAzione.

H Essere raccomandato da un Club riconosciuto da DoppiaAzione che possa confermare l'abilità del richiedente nel maneggiare con sicurezza un'arma da fuoco.

I E' a discrezione del Coordinatore Nazionale dei S.O. approvare le domande per il Corso SO.

2.5 RESPONSABILITÀ DEL SECURITY OFFICER

Queste responsabilità delineano i requisiti di base per una condotta sicura in un esercizio DoppiaAzione. Le assegnazioni di queste responsabilità ad SO individuali possono variare a seconda della dimensione della gara, le installazioni con le quali viene tenuta la gara e il numero di SO assegnati all'esercizio.

A La selezione e le mansioni degli SO in una data gara sono sotto la responsabilità del MD o del suo incaricato, in accordo con le politiche di gestione delle gare di DoppiaAzione. Significativa discrezionalità e flessibilità da parte del MD nello sviluppare una struttura organizzativa di gara con SO è prevista e incoraggiata. Tuttavia il MD è fondamentalmente responsabile di assicurarsi che la struttura selezionata distribuisca completamente queste responsabilità tra i singoli SO incaricati della loro esecuzione.

B Lavorare come un team per assicurare che l'esercizio prosegua con efficienza

C Aiutare i tiratori a completare gli esercizi in sicurezza e divertimento.

D Trattare il tiratore con rispetto e massima cortesia.

E Assicurarsi che il tiratore abbia la corretta attrezzatura per DoppiaAzione e portata correttamente.

F Verificare che il tiratore abbia la corretta posizione di partenza per l'esercizio (es.: mani in alto, mani in basso, vest o no, inserimento sicura se necessario e disponibile ecc.)

G Guidare il tiratore usando corretti e concisi comandi di campo.

H Evitare di interferire con il tiratore nell'esecuzione dell'esercizio, a meno che non sia necessario per la sicurezza.

I Per mantenere la sicurezza aiutare sempre il tiratore quando necessario e appropriato.

L Essere un esperto delle regole DoppiaAzione, ed in grado di spiegarle e le loro applicazioni.

M Usare corretti comandi di campo DoppiaAzione.

N Mantenere un leale, imparziale comportamento verso tutti i competitori.

O Se l'SO ha un ragionevole dubbio, il beneficio del dubbio va al tiratore.

P Chiamare tutte le penalità con correttezza e conformità.

Q Il team di SO dovrebbe assegnare le penalità e informare il tiratore sulle penalità nelle quali è incorso. Se dovesse essere richiesta una qualsiasi consultazione addizionale o appello, il team di SO si consulterà solo con altri ufficiali di gare designati a proposito del comportamento di ogni tiratore e di ogni decisione o penalità pronunciate.

R Assicurarsi che lo stage sia resettato secondo la descrizione dell'esercizio e che sia costante per tutti i tiratori.

2.6 STATS OFFICERS

Gli **StatsOfficers** Certificati DoppiaAzione sono volontari il cui scopo è operare e sorvegliare che la classifica sia redatta in assoluta equità, sportività e precisione.

A Per avere la qualifica di StatsOfficer bisogna essere già SafetyOfficer, frequentare un corso e sostenere il relativo esame con successo.

B Il lavoro dello StatsOfficer parte con la creazione della gara con il software proprietario di DoppiaAzione, **ShootingScore** termina con la pubblicazione e stampa della classifica.

C Nelle gare **Approvate** la stesura della classifica (immissione punteggi) può essere effettuata **solo** da uno **StatsOfficer** certificato.

D Allo StatsOfficer va offerta la gara, nel caso sia previsto un pre-match per lo staff. Deve essere rimborsato delle spese di trasferimento, il vitto e l'alloggio sono a carico della organizzazione della gara.

E Sul sito ufficiale di DoppiaAzione, alla pagina "SO", sono elencati tutti i SafetyOfficer ed indicate le loro eventuali altre qualifiche compresa quella di StatsOfficer.

Variazioni dalla versione 5.0a del Regolamento

0.0 Cancellazione della Divisione STW (e relativi riferimenti)

DA

