



DOPPIAZIONE[®]
SHOOTING ASSOCIATION

www.doppiazione.org

Regolamento

per le Gare ed Equipaggiamento

effettivo dal 19/11/2025
Copyright © 2025,2026 - DoppiaAzione

v. 6.5

01	-	MANIFESTO	2
02	-	LA SICUREZZA	3
03	-	REGOLE DI TIRO	7
04	-	PUNTEGGI	13
05	-	PENALITÀ	19
06	-	PROGETTAZIONE DEGLI ESERCIZI	20
07	-	L'EQUIPAGGIAMENTO	23
08	-	DETERMINAZIONE DELLA CLASSE	33
9	-	RICORSO	37
10	-	GESTIONE DELLA GARA	39
11	-	VARIAZIONI DALLA VERSIONE PRECEDENTE	46

1 – Manifesto di DoppiaAzione

- a 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.
- b 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.
- c 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 meritaria 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 di 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 intenda veramente 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 DoppiaAzione

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 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'avere 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. La 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 È 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)
- a 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 del Colonnello Jeff Cooper saranno adottate in tutti gli eventi DoppiaAzione.
- 2.2 Un uso non sicuro delle armi da fuoco condurrà alla immediata squalifica (SQ) dalla gara DoppiaAzione.
 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
- a Far cadere un'arma carica o scarica o essere la causa di una caduta durante

- il Carica e Prepara, il tiro in una string o stage, ricarica o risoluzione di malfunzionamento o durante lo Scarica e Mostra, porterà alla squalifica dalla gara. Se ad un competitore cade l'arma, il SO ordinerà immediatamente lo "Stop". Il SO raccoglierà/recupererà l'arma caduta, ne controllerà la sicurezza e la scaricherà prima di renderla al tiratore. Il tiratore sarà Squalificato dalla gara DoppiaAzione.
- b Se ad un competitore cade un'arma sia carica che scarica o ne provoca la caduta entro i limiti del bay, sarà Squalificato dalla gara.
 - c 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 per le orecchie e per gli 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.
- 2.5 Le pistole 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, 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, 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 caricate possono essere maneggiate nell'area di sicurezza con la supervisione del MD o del SO. Caricatori, speed loaders 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 a un "punto di sicurezza della volata", senza superarlo, il SO dovrebbe chiamare il comando "Volata" in tempo reale, ma anche se non chiamata in tempo reale la PE rimane ed al tiratore sarà assegnata, detta 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 Ci sono **3 tipi** di "Punto di Sicurezza della Volata" usati in DoppiaAzione e

descritti di seguito. Il briefing dell'esercizio darà una descrizione del tipo di "Punto di Sicurezza della Volata" usato o se verranno usati più tipi. Uno o più possono essere usati nello stesso stage, d'altra parte se non vi sono indicatori presenti nello stage per default vale la regola del piano di 180° per gli spostamenti in senso orizzonale, e dei 45° massimi verso l'alto, Se gli angoli fossero più restrittivi devono essere descritti nel briefing e materialmente segnalati nello stage.

- 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.
 - 2 In senso orizzonale: 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.
Vero l'alto: al massimo la direzione della volata può deviare dalla linea orizzonale che attraversa il corpo del tiratore di +45°.
 - 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 e dovrebbe 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.
- 2.9 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, sparare in bianco, 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 Il maneggio di munizioni, dispositivi di alimentazione, proiettili sciolti, munizioni a salve, 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 Allenarsi al cambio di caricatore nella Safety Area non è ammesso. Un caricatore vuoto può essere inserito in un arma da fuoco per testare la funzionalità o far cadere il cane in un'arma da fuoco con una sicura sulla presenza del caricatore, ma è vietata la pratica del ricaricare.
 - h La violazione di uno solo di questi casi 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 tra la 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 **Pronto/a** (ready)?
Dopo il Carica e Prepara il SO chiederà al tiratore "Pronto/a?". Se pronto, il tiratore dovrebbe rispondere verbalmente, o con un ovvio cenno del capo. Se il tiratore non è pronto quando gli sarà posta questa domanda, dovrà 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 **Attento** (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 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.
- j **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 rimane 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. Questo comando dà inizio al conteggio dei punti ed al ripristino dello stage.
 - o 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 Campi che ospitano gare DoppiaAzione potrebbero dare misure di sicurezza addizionali o più restrittive. Queste aggiunte devono essere pubblicate in tutti gli annunci di gara, locandine e pagine web.
- 2.12 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 l'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.
- 2.13 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).
- 2.14 Il MD dovrebbe fare ogni sforzo per assicurare che tutti gli oggetti usati in una gara DoppiaAzione 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 E' necessario un capo di vestiario atto all'occultamento dell'arma (es. un gilet o altro capo che copra l'arma ed i dispositivi di ricaricamento in tutti gli stage tranne quando altrimenti specificato nella descrizione dello stesso. Ciò include stage standard e a conteggio limitato.
- 3.2 I bersagli devono essere ingaggiati in Priorità Tattica, in Sequenza Tattica o con un ingaggio libero specificato dal briefing. 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.
- a Nella Priorità Tattica, i bersagli sono ingaggiati dalla sagoma più vicina alla più lontana. L'ordine di ingaggio si basa sulle distanze dei bersagli rispetto al tiratore, le differenze dovranno essere superiori o uguali a 2 metri.
 - b Se più bersagli sono visibili allo stesso tempo, sono ingaggiati con priorità vicino/ lontano a meno che non siano di uguale ingaggiabilità (differenza di distanza inferiore ai 2 mt) o viene richiesto un ingaggio specifico dal briefing.
 - c Sono considerati bersagli di uguale ingaggiabilità, carte o ferri allineati tra di

- loro indipendentemente dalla distanza dal tiratore, comunque ad una differenza di distanza inferiore ai 2 metri.
- d 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..
- e Sequenza Tattica: un metodo di ingaggio di bersagli di eguale ingaggiabilità (se la differenza della distanza dal tiratore è inferiore ai 2mt). Nella Sequenza Tattica, tutti i bersagli devono essere ingaggiati con un colpo ciascuno, prima di essere ingaggiati nuovamente.
 - La Sequenza Tattica **non** può essere utilizzata per bersagli a più di 10 metri dal tiratore.
 - La Sequenza Tattica **non** può essere combinata con Priorità Tattica dalla copertura sullo stesso gruppo di bersagli.
 - Se i bersagli sono visibili all'uscita di una vision barrier/soft cover, venendo meno l'obbligo di osservare anche la distanza metrica prevista x effettuare l'ingaggio in priorità e/o in sequenza tattica, il progettista dell'esercizio potrà anche considerare un ingaggio libero (fortemente consigliato per ingaggiare i bersagli posizionati a distanza superiore ai 10 mt in open space, partenze all'aperto o dai varchi "< a 40 cm") la modalità di ingaggio comunque dovrà essere descritta nel briefing.
- f "Ribattere" durante un ingaggio in Sequenza Tattica è possibile solo dopo che ogni bersaglio è stato ingaggiato con almeno un colpo, diversamente si applica 1 PE per gruppo di bersagli.
- g Non utilizzare la Sequenza Tattica o la Priorità Tattica quando specificato, comporta una sola PE per ogni serie di bersagli.
 La Sequenza, la Priorità e l'ingaggio libero vanno obbligatoriamente indicati nel briefing.
- h Un bersaglio è considerato "Ingaggiato" quando:
- i Un bersaglio di cartone si considera ingaggiato quando il numero di colpi richiesti da briefing per tale bersaglio è stato sparato in direzione dello stesso.
- l Un bersaglio reattivo si considera ingaggiato quando un minimo di 1 colpo è stato sparato al 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.
- m 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.
- n 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.
- o Un tiratore non può essere penalizzato, oltre alle miss, per non aver sparato il numero di colpi richiesto ad un bersaglio che scompare.
- 3.3 Prima di cominciare a sparare in 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 ogni bersaglio da tutte le

posizioni di tiro. Questo include assumere anche posizioni in ginocchio o proni. Nessun'altra visita individuale allo stage sarà permessa.

- a I confini dello stage determinano la zona all'interno della quale il tiratore diventa soggetto alla regola della ispezione/visita individuale. In caso di trasgressione alla presente regola sarà applicata una penalità procedurale (PE, 3 secondi).

3.4 Ricaricamenti DoppiaAzione

Ci sono solo **2** ricaricamenti approvati da DoppiaAzione:

a Ricarica di Emergenza

Ricarica di Emergenza - ricaricare l'arma quando l'arma non ha munizioni attive in camera di cartuccia e nel caricatore (o tamburo per i revolver).

Per le armi semi-auto il caricatore può essere abbandonato, se vuoto, anche se con munizione in camera di cartuccia.

b Ricarica con Ritenzione

Ricarica con Ritenzione - ricaricare l'arma quando è parzialmente carica trattenendo ad esempio in buffetteria, tasche o cintura munizioni cariche (revolver) o dispositivi di caricamento rimossi dall'arma (è comunque vietato sparare con dispositivi di ricaricamento trattenuti dalle mani o con altre parti del corpo, ad esempio bocca, mento ecc..).

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

c Il tiratore comincia una ricarica eseguendo una delle seguenti azioni:

d Togliendo un caricatore, speed loader/moon clip da un porta dispositivi, da una tasca o dalla cintura.

e Attivando lo sgancio caricatori di una pistola semi-automatica (come evidenziato dal fatto che il caricatore esce dall'arma) o,

f prendo il tamburo di un revolver.

g Un'arma è considerata caricata/ricaricata quando il caricatore con munizioni attive è completamente posizionato e il carrello o il tamburo è completamente chiuso.

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.

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

3.5 Copertura

Definizioni

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

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

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. I competitori non posso attraversare/impegnare qualsiasi apertura (porte, finestre, spazi

aperti, ecc) 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. Anche con le finestre vige l'obbligo delle Fault Line (FL). In caso di ingaggio di sagome attraverso varchi/spazi che non rispecchiano le misure sopra menzionate, il tiratore non avrà l'obbligo di rispettare la copertura, ma comunque dovrà seguire le regole d'ingaggio descritte dal briefing.

- 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 ed 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 -0 del primo bersaglio visibile passando dal 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 penalità 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 -0 del primo bersaglio e dal bordo della copertura determina la posizione della FL, purchè possano 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 sono più di una, quindi si devono prevedere più FL, in questo caso è fortemente consigliato di utilizzare F.L. a fondo piatto al fine di evitare di inciampare.

3.6 Copertura e Ricaricamenti

- a Le ricariche previste da DoppiaAzione devono essere eseguite 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 interagisce con una Vision Barrier/Soft Cover, e debba ingaggiare bersagli all'aperto e/o ricaricare (nel caso, possono essere richiesti al massimo 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

- comportano l'applicazione di Procedure (PE) come già specificato alla regola 5 lettera f.
- c Un tiratore può ricaricare al riparo da fermo, in movimento o mentre si porta verso la successiva posizione di copertura se non vi sono in vista bersagli non ancora ingaggiati durante tutta la fase di ricarica..
 - d 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) dove non abbia ingaggiato tutti i bersagli con un'arma vuota o mentre effettua una qualsiasi ricarica, incorre in una procedura.
 - e Se il tiratore ha ancora munizioni a disposizione, ma decide di non ricaricare per sparare gli ultimi uno o più colpi in uno stage è una sanzione automatica EMOS (Eseguito in Modo Sbagliato).
 - f Quando il tiratore interagisce con una Soft Cover/Vision Barrier e rimane scarico all'aperto,
 - potrà effettuare la ricarica di emergenza e finire l'ingaggio/reingaggio dei bersagli senza andare incontro a nessuna procedura,
 - potrà effettuare una ricarica con ritenzione **solo dopo** aver finito di ingaggiare/reingaggiare le sagome previste da briefing (pena una PE).
 Prima di scorgere le sagome non ancora ingaggiate, l'arma deve essere considerata carica (3.4 lettera g).
 Il disegnatore dello stage covrà tenere conto che al massimo 8 colpi potranno essere ingaggiati da fermo, in movimento, entrambe le tecniche o a libero ingaggio se non descritto dal briefing.
- 3.7 In nessun momento è permesso far fuoco mentre si regge un caricatore, speed loader/moon clip o munizioni sciolte. Reggere è definito come afferrare o sostenere un caricatore, speed loader/moon clip o munizioni sciolte.
- 3.8 Una penalità sarà assegnata ogni volta che un dispositivo di ricaricamento (caricatore, speed loader o full moon clip) cade fuori da un porta dispositivo durante un esercizio. Ciò include il caso in cui un dispositivo di alimentazione-munizioni è all'interno di un porta munizioni e si sono entrambi staccati.
- a Porta munizioni: qualsiasi posto un tiratore scelga per riporre un dispositivo fornitore di munizioni carico o parzialmente carico.
 - b Far cadere un caricatore carico o uno speed loader/moon clip durante un ricaricamento non è penalizzante se il tiratore recupera e mette a posto il caricatore prima di lasciare la posizione di fuoco o terminare l'esercizio.
 - c Eccezione per risoluzione di malfunzionamento: in una risoluzione di malfunzionamento, il caricatore o speed loader/moon clip e/o munizioni che puossono aver causato il malfunzionamento non necessita di essere trattenuta/o dal tiratore e non ci sarà penalizzazione se abbandonati.
- 3.9 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 competitori come parte dell'esercizio.
- a Le armi da fuoco ed i caricatori devono essere sempre caricati alla massima capacità della Divisione del tiratore, se non diversamente specificato dalla descrizione dello stage.
 - b Armi da fuoco e caricatori fabbricati in modo tale che non possono essere caricati con la capacità della Divisione, possono essere utilizzate ugualmente purché vengano caricati alla loro massima capacità e soddisfino tutti gli altri criteri di tale Divisione.
- 3.10 Una volta che il tiratore ha assunto la "posizione di pronto" e il comando

“Attento” 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 Se non diversamente specificato nella descrizione dello stage, la posizione di pronto è predefinita come tiratore eretto in piedi con il corpo rilassato e le mani appoggiate naturalmente a 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 “Attento”,) 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, ma 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 Nessun tiratore può avere un reshoot in uno stage o string 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 di “Fondina” e prima del conteggio sui bersagli. Il MD determina se una richiesta di reshoot può essere concessa.
- 3.14 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 ricaricamento.
 - 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 una risoluzione di malfunzionamento.
 - c Non è permessa l’estrazione dalla fondina con la mano debole.
- 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 DoppiaAzione
- 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 astanti.
 - b Prima di e durante una gara, non farò uso di alcol, sostanze o medicamenti 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, infastidienti 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

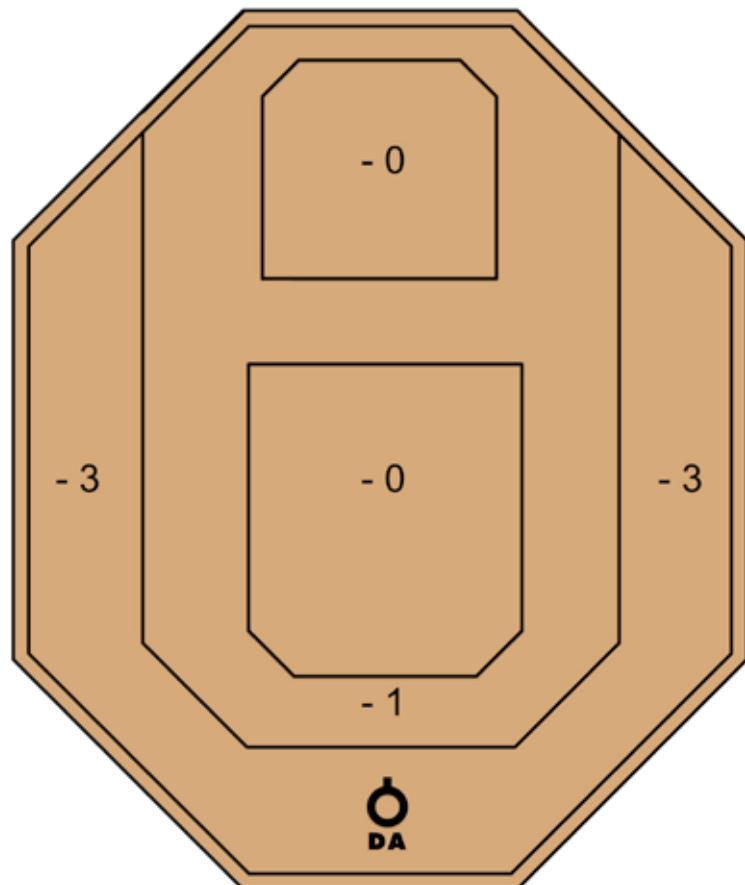
- a il punteggio in DoppiaAzione è basato sul tempo, il tempo reale che serve per sparare in uno stage e l'accuratezza dei centri sul bersaglio, dove l'imprecisione aggiunge tempo al punteggio. Parte della semplicità nel punteggio di DoppiaAzione deriva dall'usare i Punti Negativi (PN) su ciascun bersaglio. 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 mancati 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 assegnate 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 in una string incorrerà in una PE per ogni colpo e per ogni colpo in più sparato, sarà tappato, prima che venga calcolato il punteggio, uno (1) dei colpi migliori andati a segno.

- c Quando il tiratore non spara sufficienti colpi, quelli che non ha sparato sono conteggiati come mancanti e sarà poi applicata una PE ogni colpo sparato in meno rispetto ai colpi previsti per bersaglio (3.2 lettere i ed l).
- 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) nel modo normale: tempo, fino all'ultimo colpo tirato nello stage, più PN e MNE se saranno applicabili;
 - 2) 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 previsti alla lettera a, se 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 calibrazioni 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 DoppiaAzione non userà misuratori da infilare o 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 o appellarsi alla decisione del SO.
- 4.6 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 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**
- a Fori ovali o allungati di proiettile fatti in un bersaglio, eccedenti il diametro di due proiettili, non 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.
- b Fori con forma strana fatti da proiettili che rimbalzano sul suolo del campo,

- strutture, ferri, ecc, non sono conteggiati. Sono conteggiati solo i fori fatti direttamente da proiettili interi, non da frammenti rimbalzati.
- c Sono conteggiati solo fori fatti frontalmente al bersaglio.
- 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 o 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 DoppiaAzione richiede che i progettisti degli esercizi usino il Nero come standard per le simulazioni di “hard” cover. DoppiaAzione 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 I colpi che penetrano una Soft Cover saranno conteggiati come centri (che il bersaglio corrisponda o no ad un ingaggio).
- e Vision Barrier è una struttura che non costituisce copertura dai bersagli, ma serve solo a nasconderli alla vista, rendendoli così “a sorpresa”. Ad esempio dei bersagli da attingere in avanzamento che sono coperti da barili, gomme o da bianchi barricate che si scoprono mentre si avanza.
- 4.11 Designazione dei bersagli**
- a I bersagli sono tutti ingaggiabili tranne diversa indicazione. I bersagli non ingaggiabili sono bersagli standard DoppiaAzione 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**
 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. Il contrario 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 -0 o -1, 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 **5 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 **5 secondi** al punteggio del tiratore.

- 4.15 Zone da Punteggio del Bersaglio
- 4.15.1 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 DoppiaAzione 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. E' 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 DoppiaAzione 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;
- 4.15.2 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 lo Scorekeeper 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 uscita dal controllo dello Scorekeeper, 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 effettuale tali cambiamenti. Sarà fatto il possibile per notificare al tiratore eventuali cambiamenti.
 - d Al tiratore, SO, o Scorekeeper 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 tratteggiati 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 uno dei due box a punteggio -0 e comunque il 35% dell'intero bersaglio.
- f Bersagli fissi come piatti (es.: per simulare la serratura di una porta ecc.). I piatti non devono essere calibrati.



- 4.18. 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 piatti. 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 Possono essere usati per il conteggio solo i colpi sparati dal tiratore in uno 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 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 o dallo Scorekeeper a meno che non vengano specificamente autorizzati dal SO o dallo Scorekeeper.
 - 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 un incaricato, 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 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 di 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 DoppiaAzione 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 calibratura, il bersaglio viene conteggiato come mancato . Non è permessa una prova 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 calibratura. Quando viene fatta una appropriata prova il bersaglio reattivo e la zona circostante non saranno toccati e non ci saranno interferenze da parte di nessuno finché la calibratura non sarà controllata. Come parte del processo di prova calibrazione, il SO raccoglierà

- immediatamente 7 colpi fra quelli usati nello stage dal tiratore e queste 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 Procedura (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 di tiro/copertura (tranne regola 4.1 lettera a). 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, si può applicare anche EMOS (20 sec), ma questa possibilità va chiaramente indicata nella descrizione dell'esercizio.
 - f Ingaggiare e/o reingaggiare bersagli da posizioni diverse da quelle stabilite dalla descrizione dell'esercizio comporta **una PE per colpo sparato**, ma il punteggio rimane valido.
- 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 il l'Esercizio è in corso.
 - b Penalità di Sicurezza saranno applicate prima, durante e dopo l'Esercizio.
- 5.3 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 usato un laser o una luce attiva montata sull'arma.
- 5.4 I tiratori con invalidazione di mobilità 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 EMOS (Eseguito in Modo Sbagliato)
 Aggiunge venti (20) secondi al punteggio totale e viene assegnato per condotta non sportiva, uso di dispositivi non appropriati e azioni sleali. 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 dovrebbe 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.
- 5.6 Squalifica (SQ).
 Squalifica significa che il tiratore non può continuare in qualsiasi parte del match DoppiaAzione, non può rientrare in un'altra Divisione, e non può sparare in altre parti della gara. In classifica sarà indicato come SQ.
 Un competitor 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 un'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 a meno di 2 metri).
- 5.7 Tutte le Squalifiche devono essere confermate dal MD.

6 - Regole sul Design dello Stage

- 6.1 La descrizione di uno 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 numero di colpi nell'arma all'inizio dello stage sino alla max capacità in base alla Divisione di appartenenza.
 d Specificare la condizione di partenza, la posizione dell'arma, la condizione e posizione di partenza dei dispositivi di ricaricamento.
 e Specificare la posizione di partenza del tiratore.
- 6.2 Gli stage DoppiaAzione sono divisi in due categorie generali:
 a Stage con **Scenario** - Deve contenere una descrizione scritta degli ingaggi da eseguire deve usare il Conteggio Illimitato.
 b Stage tipo **Standard** - Ogni stage che è stato progettato per testare le prestazioni del tiratore nelle varie tecniche impiegate nel tiro DoppiaAzione. 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.
- 6.3 I confini dello stage possono essere definiti in ciascun stage, con corde, nastri adesivi, bandiere ecc. indicanti fisicamente i confini.
- 6.4 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 più distanti di 22 metri.

- b Colpi a 30 mt possono essere consentiti solo in Stage Standard e limitati a 6 colpi per stage.
 - c Gli stage ciechi o solo “surprise” non sono consentiti in DoppiaAzione, comunque parti di uno stage possono avere indicatori di non ingaggiabilità mobili per permettere al tiratore di scegliere se sparare o no come parte dell'esercizio. Questi bersagli devono essere nascosti alla vista del tiratore prima che questi raggiunga la posizione in cui verrà presa la decisione di sparare o no. Per avere un campo di gioco equilibrato per tutti i tiratori, il primo e l'ultimo bersaglio non saranno utilizzati come non ingaggiabili, quindi solo in string con almeno 4 bersagli.
- 6.5 Nessuna string di fuoco può eccedere una richiesta massima di **24** colpi.
- a Una “string” di fuoco: una sezione dell'esercizio che ha avuto inizio con un segnale di avvio e finisce con l'ultimo colpo sparato.
- 6.6 Vi può essere più di una “string” in uno stage.
- 6.7 Se viene richiesta una copertura o una posizione prona, deve essere nell'ultima posizione di tiro dello stage. Con l'eccezione della copertura bassa (un ginocchio a terra) che si può utilizzare in itinere al massimo una volta nella intera gara.
- 6.8 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).
- 6.9 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.
- 6.10 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 consenta al proiettile di passare attraverso l'Hard Cover e colpire il bersaglio mobile.
- 6.11 Nessuna string di fuoco “solo mano forte” può richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli lontani più di **10** mt
- 6.12 Nessuna string di fuoco “solo mano debole” può richiedere al tiratore di ingaggiare un bersaglio lontano più di **7** mt.
- 6.13 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 ricaricamento, non importa quale mano o mani siano tenute a sparare la string.
- 6.14 Nessun tiro deve essere richiesto a distanze oltre i **9** metri, per bersagli delle dimensioni del Box Alto o più piccoli.
- 6.15 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 alla regola 5 lettera f.
- 6.16 Al fine di assegnare una PE per errore 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.

- 6.17 Armi fornite dalla organizzazione della gara.
a Un malfunzionamento mentre usa una pistola fornita dall'organizzazione della gara costituisce un malfunzionamento dell'attrezzatura di campo e il tiratore deve sparare di nuovo la string o l'esercizio.
- 6.18 Fault Lines
Le Fault Lines (FL) devono essere utilizzate dal MD negli stages per demarcare i limiti di copertura o una posizione di tiro. La fault line è una linea virtuale che passa dal centro di una delle zone -0 del primo bersaglio e dal bordo della copertura, questa determina la posizione della FL fisica, purchè possano 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 devono prevedere più FL, in questo caso è fortemente consigliato l'utilizzo di F.L. piatte per evitare di porre ostacoli allo spostamento del tiratore.
a Le FL sono utilizzate per garantire una posizione certa al tiratore che è dietro una copertura quando ingaggia i bersagli da una posizione di copertura. Potrà esserci solo una Fault Line ad ogni posizione di tiro o posizione di copertura.
b Il materiale utilizzato (legno, piattine di metallo, pittura, corda, nastro, barili, pareti) come Fault Line per delineare la copertura, deve iniziare dall'oggetto "copertura" (ad esempio dalla parete, dal barile, etc.) e si estende all'indietro dalla copertura verso l'ingresso dell'esercizio.
c Al tiratore che ingaggia un bersaglio mentre è oltre la FL (il tiratore tocca il terreno o altri oggetti sul lato non coperto della FL), è assegnata una sola PE indipendentemente dal numero di colpi sparati o sagome attinte. Se il tiratore volontariamente (es. con entrambi i piedi) scavalca una FL per avvantaggiarsi nell'esecuzione del tiro (es. nel caso di più di una carta da attingere) gli verrà assegnata una EMOS.
d Le Fault Lines (FL) possono essere usate per delimitare il percorso del tiratore per indicarne l'obbligatorietà.

7 - Regole per Tiratori con Disabilità Permanente

- 7.1 I tiratori con disabilità fisica permanente che decidono di non fare o non possono eseguire una azione richiesta (in ginocchio, proni ecc.) riceveranno (1) penalità per azione non eseguita. Se i colpi non possono essere sparati in sicurezza o non sono in grado di acquisire i bersagli dalla loro posizione di abilità, riceveranno una (1) penalità addizionale per bersaglio. Non saranno assegnati punti negativi o MNE.

8 - Regole per l'Equipaggiamento

8.1 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 Doppia azione, solo doppia azione (DAO), armi da fuoco semiautomatiche 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 Caricamento dei caricatori
- e Tutti i caricatori devono essere caricati a seconda della capacità della Divisione al segnale di inizio per tutta la gara tranne nei seguenti casi:
- f se viene usato un caricatore che contiene meno colpi della capacità max. della Divisione, il tiratore caricherà tutti i caricatori alla capacità del caricatore meno capiente per tutta la gara;
- g l'esercizio può richiedere un caricamento ridotto del caricatore.

8.2 Capacità di Divisione

- a CDW 8 colpi
- b SSW 10 colpi
- c ESW 10 colpi
- d CCW 8 colpi
- e PCW 10 colpi
- f OPW 10 colpi
- g REW 8 colpi

- g Nelle divisioni CDW, SSW, ESW, CCW, OPW, PCW il tiratore comincerà con un colpo nella camera (sicura inserita se disponibile), salvo diverse richieste nella descrizione dello stage.

8.3 Conteggio dei dispositivi di caricamento (caricatori, Speed loader, Moon Clip)

- a I tiratori che sparano nelle Divisioni che prevedono 10 colpi nei i dispositivi di caricamento, devono eseguire gli esercizi con minimo 3 dispositivi di caricamento per relativi porta-dispositivi si richiama quanto previsto dalla regola 8.14/lettera a (tranne diversa indicazione del briefing).
- b I tiratori che sparano nelle Divisioni che prevedono 8 colpi nei i dispositivi di caricamento, devono eseguire gli esercizi con minimo 4 dispositivi di caricamento per relativi porta-dispositivi si richiama quanto previsto dalla regola 8.14/lettera a (tranne diversa indicazione del briefing).
- c I tiratori che sparano in Divisioni che prevedono 7 o 6 colpi nei i dispositivi di caricamento, devono eseguire gli esercizi con minimo 5 dispositivi di caricamento per relativi porta-dispositivi si richiama quanto previsto dalla regola 8.14/lettera a (tranne diversa indicazione del briefing).

- 8.4 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 risparata.
 - e Possono essere usati sostituzioni legali per la stessa Divisione.
 - f Se i caricatori di sostituzione non consentono la stessa capacità di carico come l'arma originale, il tiratore può regolare il caricamento del caricatore per soddisfare le regole con l'arma in sostituzione.
- 8.4.1 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 Un pulsante di sgancio caricatore prolungato che non sia sovradimensionato nel diametro o sporgere più di 5,2 mm dal fusto. La misura è presa sul retro dello sgancio, dove esce dal fusto. Quando l'area dello sgancio caricatore è incassata nelle guancette, viene utilizzata come base della misurazione l'incasso dalla parte posteriore della cavità dove esce dal fusto.
 - c Lavorazioni estetiche del carrello, anche custom, sono approvate per l'uso in DoppiaAzione.
- 8.4.2 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 cane, 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 (diotra), da questa regola sono escluse le armi lunghe (es. PCW).
 - g Nel caso un tiratore sia trovato non in regola con l'arma si applicherà la regola 1.4.2 del Manuale di Gestione della Gara.
- 8.5 Armi da fuoco - Divisioni
- 8.5.5 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.
 - 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.

- 8.5.6 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 abbatticane 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.
- 8.5.7 Modifiche permesse della SSW:
- a Le mire possono essere cambiate con una tacca di mira e mirino di altro tipo, anche metalliche, ma i carrelli non possono essere modificati per adattarli alle mire.
 - b Le guancette possono essere cambiate con un altro stile o materiale purchè non si superi il peso complessivo della Divisione.
 - c Dispositivi di sgancio del caricatore, di bloccaggio del carrello, leve di sicurezza, leve di decocking, cani che possono far parte delle armi lecite nella SSW possono essere usati in un'altra arma lecita nella SSW devono provenire dallo stesso fabbricante purché siano in commercio come ricambio originale. Vedi regola 8.4.1 lettera b (modifiche lecite per tutte le divisioni).
 - 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 finecorsa 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 purché non pesino più degli originali.
 - n Caricatori che sono più lunghi dell'originale possono essere usati purché siano conformi a quanto richiesto per le dimensioni nella Divisione.
 - o L'asta guidamolla e/o tappi di chiusura possono essere sostituiti con altra di qualsiasi materiale fintanto che è rispettato il peso della Divisione.
- 8.5.8 Modifiche Escluse nella SSW
- a Modifiche esterne visibili diverse da quelle elencate nella Sezione Modifiche Permesse.
 - b Dispositivi di sgancio del caricatore dal mercato dei ricambi o visibilmente modificati o maggiorati, blocco carrello, leve di sicurezza, leve decocking, e cani dal mercato dei ricambi custom o visibilmente modificati.
 - 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
 - h Disabilitare la leva di sgancio del carrello.
- 8.6 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.
- 8.6.1 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.
- 8.6.2 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.
- 8.6.3 Modifiche Escluse nella ESW
- a Togliere materiale all'esterno del carrello.
 - b Disabilitare la leva di sgancio carrello (slide lock).
- 8.7 Divisione Custom Defensive Weapon (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.
- e Armi che nascono compensate possono essere usate se la canna viene sostituita con un tipo non compesato.
 - 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.

8.7.1 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 purchè non si superi il peso di Divisione.
- c Possono essere usati "calzini gripanti" infilati sull'impugnatura o nastri antiscivolo 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 castoro
- 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, carry melts, e high power cuts.
- s Estensioni del grippaggio dell'impugnatura o "code di castoro".
- t Schermi per il pollice tipo Swenson o montati sul fusto.
- u Caricatori più lunghi dell'originale possono essere usati purchè 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.

8.7.2 Modifiche ESCLUSE nella CDW

- a Scarpette al grilletto.
- b Disabilitare lo Slide Stop.

8.8 Divisione Compact Carry Weapon (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**.
- 8.8.1 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..
 - e Modifiche permesse nella CCW:
Armi CCW devono rispettare tutte le caratteristiche, le modifiche e le restrizioni delle attrezzature della ESW.
- 8.9 Divisione Revolver (REW)
- a Qualsiasi revolver in calibro 9/38 o calibro più grande caricabile con moon clip e speed loader. 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.
- 8.9.1 Requisiti per Revolver
- a Lunghezza max della canna 6,0" (152 mm)
 - b Deve essere caricata con al massimo otto (8) colpi nel tamburo.
 - c L'arma è esclusa dalla prova nella scatola dimensionale.
- 8.9.2 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.
- 8.9.3 Divisione Optical Sight Weapon (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).
- 8.9.4 Divisione Pistol Caliber Weapon (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 CAA Roni 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.
- b. 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:

- a. "Mano forte" richiederà che la carabina sia imbracciata sul lato forte, grilletto premuto con la mano forte. Entrambe le mani possono essere sull'arma.
- b. "Mano debole" richiederà che la carabina sia imbracciata sul lato debole, grilletto premuto con la mano debole. Entrambe le mani possono essere sull'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.

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 in posizione di "Low Ready" salvo sia diversamente indicato 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 rivolti verso il parapalle, arma in Low Ready (tiratore in piedi rilassato e volata orientata verso il basso, a 45 gradi). 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 (chamber 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 scaricate 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, 2.8

Punto di Sicurezza della Volata. Dev'essere sempre inserita nella sua camera di cartuccia una bandierina di sicurezza. I caricatori asportabili devono essere rimossi. Eventuali 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 ad eccezione di trovarsi sotto la supervisione ed in risposta ad un comando diretto di un S.O. Non è ammesso l'uso di cinghie.

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 puntinature.
- 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.

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

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.

8.9.5 Se il tiratore ha sparato con un'arma non conforme alla Divisione nella quale si 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).

8.10 Non Per Competizione

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

8.11 Munizioni

a Perforanti il metallo, incendiarie e traccianti sono proibite.

- b Il Campo può proibire munizioni che possono danneggiare i bersagli metallici.
- 8.11.1 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
- 8.12 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 munitionamento di un tiratore in qualsiasi momento della gara stessa. Cronografare 6 colpi ad una distanza di 3 metri dal cronografo usando l'arma del tiratore. Se **tre** dei 6 colpi eccedono o uguaglano 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.
- 8.13 Fondine**
- a Criteri di una fondina legale per DoppiaAzione / Requisiti della Fondina
 - b Deve essere adatta per essere portata in modo dissimulato e tutto il giorno.
 - c Deve prevenire l'attivazione del grilletto quando l'arma è infoderata e coprirla dalla parte anteriore dell'arma fino all'inizio della camera di cartuccia.
 - d Deve portare l'arma in una posizione neutrale (verticale) o con volata inclinata all'indietro di massimo 10 gradi rispetto la cintura.
 - e Fondine regolabili sono legali solo se devono essere rimosse e riposizionate per la regolazione della posizione mediante l'uso di utensili.
 - f Deve tenere l'arma con tensione sufficiente per permettere a chi la indossa di completare le normali attività quotidiane senza perdere l'arma.
 - g Per tiratori maschi, la fondina deve portare l'arma in modo che l'intero front-strap (dal lato della guardia del grilletto) sia pari o più in alto al bordo superiore della cintura indossata.
 - h La posizione della fondina del tiratore deve essere sullo stesso lato del corpo per tutta la gara.
 - i Deve essere posizionata sulla cintura in modo che il centro della guardia del grilletto sia dietro la linea centrale del corpo.
 - l Per gli scopi di DoppiaAzione, la linea centrale del corpo è una linea verticale che passa dal centro dell'ascella.
 - m Tutti i dispositivi di ritenzione sulla fondina devono essere utilizzati.
 - n Le fondine possono essere modificate per soddisfare le regole di DoppiaAzione.
 - o Solo per tiratori maschi, la fondina deve adattarsi al corpo del tiratore in modo che un tassello di **30mm** di diametro posto tra il corpo del tiratore e l'arma, tocchi contemporaneamente entrambi.
 - p Una fondina può essere legale se indossata comodamente, ma illegale se cadente e distante dal corpo.
 - q 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.

- 8.13.1 Fondine Non Permesse:
- a Cross draw
 - b Acellari, o tipo Western
 - c Interne alla cintura (IWB)

8.14 Porta Dispositivi di Ricaricamento

Il tiratore deve utilizzare l'apposita buffetteria (porta caricatori e porta carichini) in partenza ad ogni stages 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 DoppiaAzione.
 - b Solo per i tiratori maschi i porta munizioni devono portare i dispositivi di caricamento in modo che un tassello del diametro di 20mm posto tra il corpo del tiratore e il dispositivo, tocchi entrambi.
 - c sono vietati, anche se non utilizzati, i sistemi che usano calamite e/o affini.
- 8.14.1 Regole per i Porta Caricatori - il Porta Caricatori deve:
- a Essere adatto per essere portato in modo dissimulato e tutto il giorno.
 - b Tenere il caricatore perpendicolare alla cintura con una tolleranza di 10° relativi alla cintura (da 80° a 100° in relazione alla cintura).
 - c I porta caricatori devono essere indossati in un posto cintura in cui il bordo anteriore del porta carica o del caricatore sia dietro la linea centrale (8.13 punto I) 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.

8.14.2 Cinture

Possono essere adottati cinture con sovraccinturoni a strappo purchè la distanza della fondina dal corpo non superi quella indicata nella regola 8.13.

- 8.14.3 Regole per Porta Speed Loader e Moon Clip
- a Deve essere adatto ad essere portato in modo dissimulato e tutto il giorno.
 - b I porta speed loader devono essere sia in configurazione superiore aperta che copre almeno il 45% del diametro e 100% dell'altezza cartuccia quando visto dalla parte anteriore, e devono mantenere il dispositivo con una tensione o mantenere lo speed loader con uno scatto o chiusura in velcro. Tagli laterali sono consentiti solo per l'accessibilità del pollice ed indice.
 - c Due porta speed loader/ 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 speed loader / moon clip, porta speed loader / 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.

8.15 Varie

8.15.1 Ginocchiere e Gomitiere

- a Ginocchiere e gomitiere dure non sono ammesse
- b Ginocchiere e gomitiere soffici, bretelle e nastro possono essere messi durante una gara senza essere nascosti a condizione che lo siano per tutta la gara, se

- indossati non visibili possono essere messi e rimossi a discrezione del tiratore.
- 8.15.2 Guanti
Possono essere usati.
- 8.15.3 Torce:
a Solo le torce tenute in mano possono essere utilizzate in gare DoppiaAzione.
b Le torce possono avere solo cordini in tessuto e se presenti devono essere legati al polso della mano debole.
- 8.16 Indumenti per la Dissimulazione (*Occultamento, Concealment*)
a Vestiti che coprano la fondina la fondina, l'arma da fuoco, i porta munizioni, e le munizioni dalla vista anche con le braccia aperte parallele al suolo.
b Possono essere usate scarpe con tacchetti, ma devono essere in materiale morbido.
c Nel caso un tiratore si trova non in regola con la buffetteria, se non va a discapito della sicurezza, nel cui caso verrà squalificato, potrà continuare la gara solo rientrando nelle norme, ma verrà comminata una Procedura (PE) per ogni esercizio già completato.

9 - 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 68 colpi, 3 stage, 7 string che classifica il tiratore impiegando un tempo ragionevole.
c La Gara di Classificazione deve essere diretta da un SO certificato DoppiaAzione.
- 9.1 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 associato 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
- 9.2 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 AccurateMaster è una Classe che si ottiene solo arrivando primi di Divisione alla gara di chiusura della stagione, di solito, denominata "National", avendo già raggiunto la Classe di Master precedentemente. In questa gara ogni tiratore classificato primo nella sua Classe, 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.
- 9.3 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 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.
- 9.4 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 conteggio 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 cinque** (5) tiratori in quella Classe o tiratori in qualsiasi altra Classe superiore in quella Divisione. L'algoritmo per questa verifica è: (posto in classifica x 6) -1.
 - 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.
- 9.5 Classe in Equità**
- a 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.

- 9.7 Soglie dei tempi della Classificazione per il raggiungimento delle Classi, in secondi:

	<i>CDW</i>	<i>SSW</i>	<i>ESW</i>	<i>CCW</i>	<i>REW</i>	<i>OPW</i>	<i>PCW</i>
Master	75,0	68,0	66,0	73,0	79,0	66,0	64,0
Accurate	95,0	87,0	85,0	94,0	101,0	85,0	83,0
Fast	112,0	106,0	104,0	113,0	125,0	104,0	102,0
Advance	131,0	125,0	122,0	132,0	145,0	122,0	120,0
Basic	+	+	+	+	+	+	+

- 9.8 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 68 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, 32 colpi

- STRING 1 (12 colpi): in P1 caricare esattamente 6 colpi nell' arma (5+1). Estrarre e sparare 2 colpi solo al Box Basso di ogni sagoma, effettuare una ricarica di emergenza e sparare altri due colpi solo al Box Alto di ogni sagoma.
- STRING 2 (10 colpi): in P2 caricare esattamente 5 colpi nell'arma (4+1) Estrarre e sparare 5 colpi con la sola mano forte, effettuare una ricarica di emergenza, cambio mano e sparare altri 5 colpi con la sola mano debole, tutta la string su T2.
- STRING 3 (10 colpi): in P2 caricare esattamente 5 colpi nell'arma (4+1). In Piedi davanti ai bidoni, estrarre e andare in copertura bassa (almeno un ginocchio a terra) sparare 5 colpi dal lato destro del bidone, effettuare una ricarica di emergenza in copertura, e sparare ancora 5 colpi dal lato sinistro. Tutta la string su T2. Le FL vanno posizionate allineandole al centro di T2.

Stage 2 Conteggio Illimitato, 12 Colpi

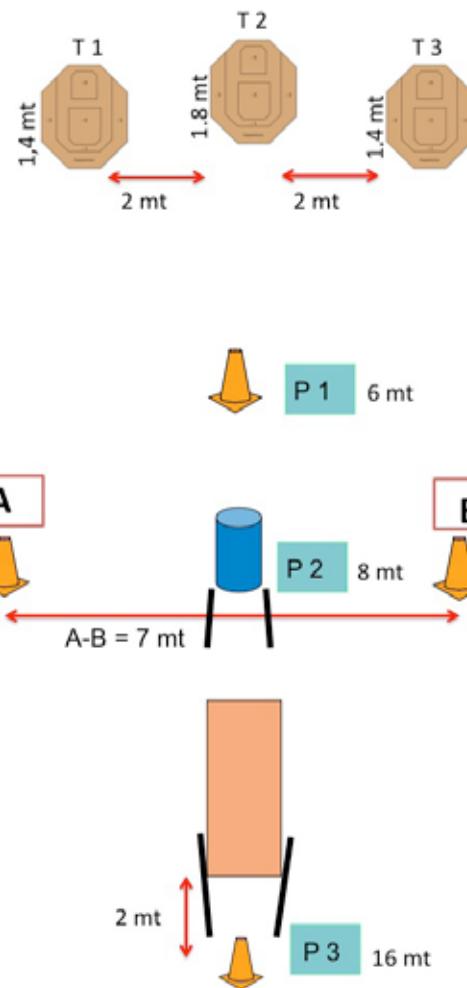
- STRING 1 (6 colpi minimi): caricare l'arma al massimo della sua capacità, cartuccia camerata. Fermi in P2 (8 mt) al Box A, estrarre e muovere verso il Box B, in movimento sparare 2 colpi ad ogni sagoma.
- STRING 2 (6 colpi minimi): caricare l'arma la massimo della sua capacità, cartuccia camerata. Fermi in P2 (8 mt) al Box B, estrarre e muovere verso il Box A, in movimento sparare 2 colpi ad ogni sagoma.

Stage 3 Conteggio Limitato, 24 Colpi

- STRING 1 (12 colpi): caricare esattamente 6 colpi in totale nella pistola (cartuccia NON camerata per le semi-auto), fermi in P3 (16 mt). Estrarre e sparare 6

- colpi su T1, effettuare una ricarica di emergenza e sparare altri 6 colpi su T1.
- STRING 2** (12 colpi): caricare esattamente 6 colpi in totale nella pistola (cartuccia NON camerata per le semi-auto), fermi in P3 (16 mt), estrarre ed andare in copertura alla "Bianchi Barricade" e sparare 2 colpi per ogni sagoma usando la copertura destra, effettuare una ricarica di emergenza e sparare altri 2 colpi per ogni sagoma usando la copertura sinistra. Le FL vanno posizionate allineandole al centro della prima sagoma visibile da copertura.

f L'uso del vest è facoltativo.



- 9.8.1 I barili usati nella Gara di Classificazione sono approssimativamente alti 87 cm e di diametro è 59 cm. Per campi nei quali i barili non sono disponibili, possono essere usate al loro posto piccole barricate (tipo "Bianchi") con la stessa altezza e la stessa larghezza del barile.
- 9.8.2 Una barricata Bianchi è alta 182 cm e larga 61 cm.

10 - Ricorso

a 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 DoppiaAzione come applicate dal MD, SO o dai progoettisti dello stage.

- b Scopo del Ricorso:
Questo ricorso riguarderà solo le gare Approvate DoppiaAzione. Le regole DoppiaAzione nel regolamento più aggiornato saranno usate come guida per risolvere le controversie.
- c Linee Guida Generali:
- d Un ricorso può essere fatto per il progetto dello stage prima o dopo che un competitore abbia completato l'esercizio, ma deve essere presentato prima che vengano registrati i punteggi finali.
- e Requisiti per il Ricorso:
 - f 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.
 - g Se continuerà ad esserci disaccordo, il tiratore ricorre verbalmente contro la decisione/conclusione del MD, entro 15 minuti dalla decisione del SO dello stage.
 - h Se ancora c'è disaccordo, il tiratore avviserà il MD immediatamente dopo che questo avrà deciso di presentare un ricorso scritto.
 - i 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.
Il Ricorso dovrebbe comprendere le seguenti informazioni:
 - j Nome, informazioni sui contatti del tiratore (compreso il n° telefonico, se disponibile)
 - m Breve descrizione della questione
 - n Nomi dei testimoni e descrizione delle prove, se disponibili
 - o Regola specifica e numero del corrente Regolamento (compreso numero di pagina) che è stata violata o è da esaminare
 - p ora di avvio del ricorso
 - q Specificare l'esito desiderato del ricorso.
- 10.1 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.

11 - Informazioni sulla Sede



SHOOTING ASSOCIATION ■ ■

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

11.1 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.

11.2 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.

11.3 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.
- 11.4 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).

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. I MD hanno la responsabilità di mantenere rapporti di "buon vicinato" con i campi di tiro adiacenti in modo da non sovrapporre eventi.
- g Il calendario delle gare deve essere inviato al Coordinatore di Area entro la fine di Novembre di ogni anno. Il Coordinatore di Area controllerà che non vi siano sovrapposizioni di eventi.
- h 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.
- i 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.
- l I risultati sono definitivi e non possono essere cambiati dopo un'(1) ora di periodo di verifica dalla esposizione della classifica.
- m 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.
- n Tuttile 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.
- e E' 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)
- h Sono consigliati:
 - 1 bagni maschili e femminili,
 - 2 una zona ristoro,
 - 3 tettoie o adeguate coperture su ogni stage,
 - 4 parapalle adeguati balisticamente,
 - 5 Safety Aree adeguate al numero dei partecipanti previsti.
- i Prevedere Il "servizio ambulanza" o la presenza di un medico specializzato in soccorso.

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 nella quale 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).
- n Sono obbligatori:
 - 1 bagni maschili e femminili,
 - 2 una zona ristoro,
 - 3 tettoie o adeguate coperture su ogni stage,
 - 4 parapalle adeguati balisticamente,
 - 5 Safety Aree adeguate al numero dei partecipanti previsti.
 - 6 Il "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).
- l 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.
 - b Bloccare il carrello indietro e controllare la sicura sul percussore. Se presente, spingere avanti il percussore e assicurarsi che non sporga oltre la culatta.
 - c Assicurarsi che il cane non si muova senza abbassare la sicura dorsale.
 - d Controllare le corrette operazioni della sicura al pollice (attivata/disattivata dal pollice).
 - e Controllare luci e laser montati tra rail e la guardia del grilletto.
 - f Controllare che le armi e i caricatori più pesanti non superino il peso limite della Divisione.
 - g Controllare che l'arma non abbia alcuna modifica che la escluda dalla Divisione. (regole 8.4.2 lettera g e 8.9.5).
- 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 ricaricamento e gli abiti per la dissimulazione siano conformi ai requisiti delle regole della sezione attrezzatura usando i metodi di test elencati. È 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 Volata: 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. Descrivere 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: Descrivere 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.
 - | 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

- 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.
- 2.1 Qualificazione dei Security Officers DoppiaAzione
- a Tutti i Security Officers DoppiaAzione 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, 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, compreso lo Stats Officer se non già elencato tra gli SO iscritti;
 - ad ogni partecipazione a Corsi di Aggiornamento guadagneranno **4** punti.

La graduatoria è visibile dai MD che organizzano gare sul sito della Associazione. 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) e sono inattivi in questo senso da oltre **due** anni, vedranno decadere il loro incarico di SO (e gli incarichi ad esso legati), per riacquisirlo possono frequentare un corso per SO
 - 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 Consiglio di DoppiaAzione approvare le domande per il Corso SO.

- 2.2 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.

2.3 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 Consiglio Direttivo 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 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 Gli **Stats Officers** 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 Stats Officer bisogna essere già Safety Officer, frequentare un corso e sostenere il relativo esame con successo.
 - b Il lavoro dello Stats Officer parte con la creazione della gara con il software proprietario di DoppiaAzione, **ShootingScore** e termina con la pubblicazione e stampa della classifica.
 - c Nelle gare **Approvate** la stesura della classifica (immissione punteggi) può essere effettuata **solo** da uno **Stats Officer** certificato.
 - d Allo Stats Officer 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 Safety Officer ed indicate le loro eventuali altre qualifiche compresa quella di Stats Officer.

Variazioni dalla versione 6.0a del Regolamento

- 0.0 Cancellazione della Divisione STW (e relativi riferimenti)
2.1 lett. a La qualifica di Security Officer dopo 2 anni di inattività
9.4 lett. b Promozione per performance di gara su base 5.