

La disciplina DLR comprende tre diverse categorie, valide sia per armi centerfire che rimfire:

DLR Sport

DLR Hunter

DLR Tactical

Il DLR Dynamic Long Range è una disciplina di tiro a media e lunga distanza, le competizioni sono eventi individuali o a squadra che sono progettati per testare le capacità dei tiratori di sparare con precisione, correggere efficacemente i fattori ambientali e risolvere rapidamente i problemi.

Ogni COF (course of fire/percorso di tiro) in un evento DLR sarà di natura molto pratico, a seconda della categoria potrà avere differenti modalità di svolgimento e interesserà tutte le peculiarità del tiro di precisione con arma lunga dotata di ottica.

Tutte e tre le discipline hanno in comune la sicurezza delle operazioni.

SEZIONE 1, DLR SICUREZZA, Violazioni e sanzioni

Tutte le armi da fuoco devono rimanere scariche (cold range) fino a quando il tiratore non si trova nell'area di tiro ed è pronto ad ingaggiare il primo bersaglio, questa è una misura di sicurezza al fine di ridurre la minaccia di un AD (colpo accidentale) o ND (colpo negligente).

1.1 Sicurezza generale della gestione dell'arma.

Puntare sempre il fucile in una direzione sicura. Non puntare mai un fucile contro qualcosa che non si voglia colpire.

L'arma va sempre mantenuta scarica, fino a poco prima di utilizzarla. Considerare un'arma come se fosse sempre carica, anche se si crede che sia scarica.

Tenere il dito lontano dalla protezione del grilletto finché non si è pronti a sparare.

Camerare il colpo solo quando si riguarda la zona bersagli con ottica.

Essere coscienti del bersaglio e di cosa lo circonda.

Indossare sempre un'adeguata protezione per occhi e orecchie e assicurarsi che gli altri abbiano lo stesso prima di sparare.

Non usare mai alcol o droghe durante le attività a fuoco.

Le regole di sicurezza di ogni singolo campo di tiro hanno sempre la precedenza sulle regole DLR.

1.1.2 Sicurezza arma durante la competizione DLR

Le competizioni DLR si svolgono sempre partendo dal concetto di cold range. Tutti i fucili devono essere scarichi, con i caricatori rimossi e gli otturatori in posizione arretrata. Le bandiere da camera (safety flag) devono sempre essere utilizzate in modo che chiunque possa identificare un fucile scarico. Il fucile può essere caricato e la bandiera da camera rimossa solo a discrezione del Range Officer. Una volta completato il COF (percorso di tiro) il caricatore deve essere rimosso, l'otturatore lasciato nella posizione arretrata e la bandierina della camera inserita prima che il fucile venga rimosso dalla linea di tiro.

Mettere a terra i fucili o solo in un'apposita rastrelliera o ovunque il Range Officer designi un luogo e una direzione sicuri.

Quando ci si sposta in un altro luogo di tiro, assicurarsi sempre che il fucile abbia la volata puntata verso l'alto e che la camera sia vuota.

1.1.3 Sicurezza dell'arma durante il tuo stage/COF

Si devono sempre attendere le istruzioni di un RO o fino a quando non si è nella prima posizione di tiro, prima di rimuovere la safety flag e inserire il caricatore.

I COF iniziano sempre con arma scarica e otturatore aperto a meno che non sia espressamente indicato diversamente dal match book o dal Range Officer.

Qualsiasi movimento o transizione deve essere eseguito con otturatore aperto e colpo non camerato. L'unica eccezione a questa regola sarà con l'uso di fucili semiautomatici ma solo previa approvazione del Match Director. Se l'MD lo consente, il tiratore deve inserire la sicura e urlare "sicura" abbastanza forte da consentire all'RO di sentire nonostante la protezione uditiva, l'RO verificherà comunque visivamente che la sicura sia inserita.

La regola dei 120 gradi deve essere sempre rispettata. Nessun tiratore punterà la volata a più di 60 gradi dalla direzione di tiro in entrambe le direzioni.

1.1.4 Violazioni della regola del cold range: ogni tiratore che ha violato la regola del cold range deve ricevere una prima ammonizione. Una seconda violazione comporterà lo stage DQ. La terza violazione comporterà un match DQ.

Esempi di violazione sono, colpo inserito in camera, caricatore inserito, otturatore chiuso o assenza della safety flag.

Un colpo camerato in una qualsiasi fase che non sia un COF comporterà un match DQ.

1.1.5 Muzzling e/o violazione della regola 120: Muzzling è puntare il corpo di un'altra persona con la volata di un'arma.

Non ci saranno avvisi per questo atto considerato molto pericoloso. Se un tiratore in una qualsiasi fase punta un'arma verso un'altra persona verrà immediatamente squalificato dalla competizione. Sarà compito del RO informare il MD dell'infrazione, che poi comminerà il match DQ.

Questo tipo di infrazione può verificarsi solo quando l'arma è nelle mani di un tiratore. Camminare davanti alla volata di un fucile che si trova a terra nell'area di attesa non costituisce violazione della sicurezza.

1.1.6 Transizione non sicura: la transizione o il movimento durante un COF senza avere l'otturatore aperto comporterà una prima ammonizione, il Range Officer farà correggere la situazione al tiratore facendolo poi tornare alla posizione di tiro precedente prima di riprendere il COF. Una seconda violazione comporterà uno stage DQ. Una terza violazione comporterà un match DQ.

Se la competizione consente ai tiratori che utilizzano fucili semiautomatici di muoversi con un otturatore chiuso e con la sicura inserita, la stessa regola si applica nel caso il tiratore non azioni la sicura e/o non urla "sicura".

1.1.7 Match DQ per ND. Un colpo sparato per negligenza è definito come qualsiasi colpo sparato involontariamente da un'arma da fuoco durante una transizione, un movimento e/o una

manipolazione di armi; o un colpo sparato intenzionalmente durante un periodo di cessate il fuoco. Il concorrente riceverà un match DQ.

1.1.8 Colpo sparato per incidente AD.

Se può essere stabilito che la causa del colpo partito è dovuto a una parte rotta o difettosa dell'arma da fuoco, il concorrente non ha commesso alcuna infrazione di sicurezza e la squalifica non può essere comminata (a discrezione dei MD), ma il punteggio dello stage sarà zero.

L'arma deve essere immediatamente presentata per l'ispezione al MD o al suo delegato, che ispezionerà l'arma da fuoco ed effettuerà tutte le prove necessarie per stabilire che una parte rotta o difettosa ha causato il colpo accidentale. Un tiratore non può successivamente impugnare una squalifica per colpo accidentale dovuta a una parte rotta o difettosa se non presenta l'arma per l'ispezione prima di lasciare lo stage.

SEZIONE 2, Competizioni DLR caratteristiche

2.1 DLR Sport

2.1.1 Una competizione DLR sport avrà di un minimo di 8 stage fino ad un massimo di 20.

2.1.2 La competizione di un solo giorno deve avere un minimo di 8 stage con un minimo di 60 colpi.

2.1.3 La competizione di due giorni deve avere un minimo di 12 stage con un minimo di 120 colpi.

2.1.4 In una competizione DLR Sport il Match Director deve progettare gli stage tenendo conto di situazioni pratiche inerenti al tipo di tiro.

Per le competizioni rimfire si dovranno seguire le indicazioni del grafico " calibrazione bersagli "

2.1.5 Una competizione DLR Hunter avrà un minimo di 8 stage fino ad un massimo di 12 stage.

2.1.6 Nei COF di una competizione DLR Hunter si sparerà a 4 bersagli. Le modalità potranno essere le seguenti: 1 posizione con 4 bersagli, 2 posizioni con 2 bersagli, o 4 posizioni con 1 bersaglio. Il numero massimo di colpi per ogni COF sarà di 8 colpi.

È obiettivo dei MDs la replica di scenari di caccia consoni al contesto regionale come testare l'abilità del tiratore in uno specifico scenario.

2.1.7 Una competizione DLR tattica si svolgerà impiegando uno o più giorni con un minimo di 8 stage fino a un massimo di 16 stage.

2.1.8 Non ci sono limiti sul conteggio minimo o massimo dei colpi, ogni COF sarà progettato tenendo conto di una situazione tattica.

I tiratori possono agire individualmente o nella maggior parte delle fasi come una squadra.

Il MD disegnerà la competizione considerando la navigazione terrestre, l'osservazione, il lavoro di squadra e l'abilità di tiro in un ambiente tattico.

SEZIONE 3, DIVISIONE DLR E CATEGORIE

3.1 Divisione e Categorie

3.1.1 Nessuna restrizione, viene considerata solo una divisione OPEN, questo, per consentire a chiunque di provare questo tipo di disciplina con le proprie attrezzature, nelle competizioni DLR il tiratore ha la possibilità di scegliere fucili, calibri, ottiche e accessori.

3.1.2 Nelle competizioni DLR il calibro non deve superare .30

3.1.3 Un tiratore può cambiare fucile e calibro ma non nella stessa competizione, in caso di malfunzionamento il tiratore può cambiare fucile ma il nuovo deve avere le stesse caratteristiche.

Categorie valide solo per DLR Sport

3.1.4 Categoria militari/forze dell'ordine

3.1.5 Qualsiasi tiratore che sia un membro del servizio attivo a tempo pieno ha diritto a sparare nella categoria Mil/LE.

3.1.6 Categoria lady

3.1.7 Tutti i tiratori di sesso femminile hanno diritto a sparare nella categoria Lady

3.1.8 Categoria Anziani

3.1.9 Chiunque compia 52 anni o più in qualsiasi momento della stagione in corso ha diritto a sparare nella categoria Seniors (stagione 2024 senior da 55 anni)

SEZIONE 4 CLASSIFICAZIONE

4.1 Classificazioni valide solo per DLR Sport e DLR Hunter

4.1.1 Affinché i tiratori siano in grado di competere con i loro pari, i concorrenti DLR sono divisi in classificazioni in base al loro livello di abilità e prestazioni. La ragione per il sistema di classificazione è di avere la capacità di classificare i concorrenti e consentire ai tiratori di avere la possibilità di competere tra pari. Ciò consente la definizione degli obiettivi e il loro raggiungimento realistico.

4.1.2 Il sistema di classificazione è un sistema annuale basato sulle prestazioni singole in cui i tiratori vengono classificati per la stagione in corso in base al punteggio della stagione precedente . Alla fine di ogni stagione, e prima della Finale di Campionato le classi dei tiratori saranno ricalcolate.

4.1.3 Il totale di fine stagione del tiratore deve essere composto da almeno due punteggi sanzionati per essere incluso nei calcoli di classe. Il tiratore manterrà questa classificazione per tutta la prossima stagione e gareggerà in questa classifica alla finale.

4.1.4 Classificazione DLR, I concorrenti possono ottenere una classificazione di PRO, SPRO, MKM, AM e UNC.

4.1.5 Ogni classe consiste di una percentuale utilizzando punti DLR.

4.1.6 Il sistema di punti DLR si basa su un sistema di prestazioni in cui il tiratore classificato al primo posto riceve 100 punti e tutti i punteggi degli altri tiratori sono determinati dividendo il loro punteggio per il punteggio del vincitore e moltiplicando quel numero per 100.

4.1.7 I punti DLR sono calcolati utilizzando la seguente formula: Punteggio dei tiratori / punteggio dei vincitori x 100, arrotondato a 3 decimali.

Esempio:

Hai ricevuto 89 match points.

Il vincitore ha ricevuto 105 match points.

Pertanto; $(89 / 105) * 100 = 84.7619$ arrotondato a 84.762 punti DLR.

4.6 I punti DLR totali per la stagione saranno la somma dei due migliori punteggi del tiratore.

PRO primo 20%

SPRO successivo 25%

MKM successivo 25%

AM restante 30%

UNC non classificato

SEZIONE 5 RESPONSABILITÀ DEL TIRATORE

5.1 Responsabilità del tiratore

5.1.1 I tiratori devono sempre trattare con rispetto i Match Director e i Range Officer. Di tanto in tanto, sorgono disaccordi tra tiratori e arbitri. Questo va bene, fintanto che si mantiene il rispetto reciproco e la comunicazione.

La decisione del Match Director è sempre definitiva.

5.1.2 I tiratori nella disciplina DLR sono considerati professionali. Tutti i partecipanti alle competizioni DLR sono considerati anche come RO. Ogni partecipante che assiste a un atto pericoloso può chiedere un cessate il fuoco per fermare l'atto pericoloso. Il partecipante deve quindi informare il più vicino Range Officer del fatto avvenuto.

5.1.3 È responsabilità dei tiratori conoscere le Regole e i Regolamenti DLR prima di una competizione.

5.1.4 I tiratori dovrebbero partecipare attivamente a qualsiasi briefing per consentire il regolare svolgimento della competizione.

5.1.5 Ai tiratori prima di iniziare il COF il Range Officer chiede: "Shooter do you understand the course of fire?" " tiratore hai compreso il percorso di tiro ? " Se danno una risposta affermativa, potranno eseguire il COF, questa fare sarà la loro ultima opportunità per ottenere chiarimenti.

5.1.6 I bersagli saranno descritti nel match book di gara.

5.1.7 Colpo accidentale/ guasto meccanico (AD). Un colpo accidentale è definita come un qualsiasi colpo sparato involontariamente da un'arma da fuoco a causa di un guasto meccanico. Il partecipante verrà rimosso dall'evento fino a quando non sarà in grado di riparare il fucile in modo sicuro. Il tiratore riceverà zero punti.

5.1.8 False Partenze: Sparare prima del segnale di partenza si tradurrà in uno stage con zero punti.

5.1.9 Se un Match Director giudica che un tiratore sia sotto l'influenza di droghe o alcool durante la competizione, il tiratore riceverà un match DQ e sarà rimosso dalla competizione.

SEZIONE 6 CONDUZIONE DELLA COMPETIZIONE

Conduzione della competizione 6.1

Il capitolo seguente descrive la conduzione delle competizioni DLR. Alcuni elementi sono regole, che devono essere seguite per garantire che gli standard di corrispondenza siano rispettati e altri sono linee guida, che dovrebbero essere seguiti, ma che comunque potrebbero non essere possibile a causa di circostanze attenuanti.

6.1.1 Responsabilità del match director

6.1.2 il MD è il responsabile generale dell'evento DLR e deve avere una piena comprensione delle regole ufficiali DLR.

6.1.3 MD deve fornire un Match Book che descrive accuratamente ogni COF. Ciò include la chiara indicazione di eventuali norme procedurali o di sicurezza aggiuntive per una fase che esulano dalle norme DLR più ampie.

6.1.3 bis il match book deve essere reso disponibile con qualche giorno di anticipo rispetto alla data della competizione.

6.1.4 Per DLR Hunter e DLR tattico la maggior parte del COF sarà a sorpresa o con informazioni parziali.

6.1.5 Il MD deve anche indicare chiaramente eventuali sanzioni associate con la violazione delle norme procedurali o di sicurezza supplementari per ogni COF, questo per garantire che le sanzioni ove presenti siano chiaramente comprese e applicate uniformemente.

6.1.6 Per DLR Sport, i MD devono utilizzare il sistema di punteggio approvato di un Impact un punto.

6.1.7 Per DLR Hunter il MD deve utilizzare sul singolo obiettivo il sistema di punteggio approvato di primo impatto due punti,

Una volta che il bersaglio viene colpito, il bersaglio viene neutralizzato.

Ad esempio: un concorrente colpisce il primo bersaglio con il primo colpo, otterrà 2 punti e passerà al bersaglio o alla posizione successiva. Il concorrente manca il 1^o colpo, ma colpisce il bersaglio con il 2^o tentativo, ottiene 1 punto e può passare al prossimo obiettivo. Se il concorrente perde sia il 1^o che il 2^o colpo, si sposterà al prossimo bersaglio senza punti.

6.1.8 Per DLR Tactical il MD deve utilizzare il sistema di punteggio approvato di primo impatto 3 punto, secondo impatto 2 punti, terzo impatto 1 punto.

Una volta che il bersaglio viene colpito, il bersaglio viene neutralizzato

Per esempio: Un concorrente colpisce il primo bersaglio con il 1^o colpo, otterrà 3 punti, e passare al prossimo bersaglio o posizione, il concorrente manca il 1^o colpo, ma colpisce il bersaglio con il 2^o tentativo, otterrà 2 punti, il concorrente perde il secondo colpo ma colpisce il bersaglio con il terzo tentativo, ottiene 1 punto e può passare al prossimo bersaglio. Se il concorrente sbaglia tutti e 3 i tiri, si sposterà al bersaglio successivo senza punti.

6.1.9 Il MD deve utilizzare un sistema di punteggio bilanciato per tutti i COF, indipendentemente dal fatto che siano stage a fuoco o di altro tipo.

6.1.10 IL MD garantirà che i bersagli saranno consono e in un buono stato. Ogni bersaglio oltre i 600 metri deve essere reattivo e avere due osservatori che osservino il bersaglio, se possibile.

Inoltre, qualsiasi obiettivo oltre 800 metri deve avere un indicatore di hit supplementare come un flash o un sistema di telecamere.

I MDs sono incoraggiati a utilizzare indicatori di hit supplementari sugli obiettivi oltre gli 800 metri, ma non è necessario.

6.1.11 IL MD userà un metodo primario e secondario di punteggio. I tiratori devono avere l'opportunità di vedere il punteggio che hanno ricevuto in tutte le fasi prima di lasciare lo stage.

6.1.12 Il MD deve essere membro DLR.

6.1.13 Il MD fornirà un periodo di 15 minuti definito di arbitrato, una volta che i punteggi sono stati forniti/ inviati per risolvere eventuali controversie punteggio. Se un problema si verifica dopo che la squadra lascia lo stage o 15 minuti dopo la competizione non si potrà più esercitare nessun tipo di reclamo.

6.1.14 Il MD è l'ultima autorità per ciò che concerne la sicurezza e le regole della gara

Tutte le violazioni, le sanzioni e l'applicazione dovrebbero essere affrontate in modo completo e rapido.

I MD possono utilizzare dichiarazioni di RO, tiratori e spettatori.

Tutte le violazioni, le sanzioni e la loro l'applicazione dovrebbero essere affrontate in modo completo e rapido.

I MDs possono utilizzare dichiarazioni di RO, tiratori e spettatori. Una volta che il periodo di arbitrato fase/ partita è terminata, tutte le decisioni procedurali e di sicurezza, chiamata di impatti, ecc. fatta dal MD sono definitivi. Queste decisioni finali non intendono includere i casi in cui devono essere adottate misure correttive retroattive per sostenere le più ampie regole DLR come accuse di frode, applicazione impropria o mancata osservanza delle regole DLR, o altri casi che possono richiedere ulteriori azioni investigative o revisioni del punteggio al fine di pubblicare risultati accurati e mantenere l'integrità della competizione.

6.1.15 MDs sono completamente responsabili per la condotta RO, reclutamento e gestione.

6.1.16 Tutti i MDs sono tenuti a inviare i punteggi corretti e completati attraverso il sito web DLR entro e non oltre 12 ore dopo la conclusione della competizione.

6.1.17 I MDs sono autorizzati a competere nelle proprie (1 giorno) competizioni con l'approvazione del direttore DLR e si prevede di aderire alla sezione 7 di questo regolamento nel modo più pratico possibile e con il consenso dei loro tiratori.

6.1.18 il MD deve richiedere l'uso di un timer da parte del RO in ogni fase per garantire che i colpi contati per i punti sono entro il limite di tempo, come indicato nella regola.

6.1.19 I MDs sono tenuti ad avere in loco una copia delle regole DLR durante le competizioni e il MD farà riferimento alle regole ogni volta che una decisione deve essere presa.

Quando viene presa una decisione, la regola applicata deve essere presentata al tiratore per numero di paragrafo.

6.1.20 I concorrenti sono incoraggiati ad assistere l'RO designato ad esempio con l'uso aggiuntivo di spotting scope.

Chiunque viene trovato a barare per un altro concorrente da un RO/ MD riceverà una sospensione immediata di un anno dalla serie DLR.

Dopo che le firme sono state inserite e il punteggio del RO è inserito, non possono essere apportate modifiche al punteggio senza l'approvazione del MD.

6.1.21 Responsabilità del MD

6.1.22 I RO designati sono responsabili di tutti gli aspetti del COF che stanno arbitrando. Devono avere una comprensione completa del COF. Tutte le domande riguardanti le regole della fase devono essere affrontate con il MD prima dell'inizio del primo turno di gara.

6.1.23 L'RO deve avere una piena comprensione delle regole ufficiali DLR.

6.1.24 L' RO deve garantire le regole sono le stesse per ogni tiratore.

6.1.25 Gli RO effettueranno un briefing prima dell'inizio di ogni squadra e tutte le domande devono essere poste e risposte prima dell'inizio del primo tiratore di ogni squadra. L'RO's indicherà ogni bersaglio ai tiratori tranne che nelle fasi "surprise" nel qual caso nessun tiratore verrà informato della posizione di qualsiasi bersaglio.

6.1.26 Gli RO forniranno alla squadra il tempo per visionare lo stage che non deve superare un minuto a meno che lo stage non sia un "surprise". Spetta al RO/MD stabilire se l'ispezione di una postazione di tiro sia consentita durante la visione.

6.1.27 Gli RO useranno il seguenti comandi

RO - "Shooter hai capito il COF ?" Shooter deve rispondere verbalmente con "Sì o No"

Se non ci sono domande allora;

RO - "Caricare e preparare."

RO - "Tiratore pronto?"

Shooter deve verbalmente segnale "Sì"

RO - "In attesa"

Entro i prossimi 1-3 secondi l' RO darà lo start al tiratore con il segnale acustico di un timer o un "Ingaggio" verbale.

6.1.27 Se in qualsiasi momento durante il COF il RO/Safety Officer osserva un atto non sicuro, deve richiedere un cessate il fuoco.

6.1.28 L'RO principale deve applicare la penalità per un errore procedurale come è scritto dal MD nel match book.

6.1.29 Solo gli RO designati e Spotting ROs designati chiameranno impatti durante un COF.

6.1.29 bis il MD in collaborazione con lo il capo squadra designerà anche dei tiratori che potranno contribuire a supportare l'RO titolare nella fase di arbitraggio, gestione palmare e statini cartacei.

Viene richiesto di chiamare "Impact."

"Impatto" è l'unica parola che deve essere usata per far sapere al tiratore che il bersaglio che lui/lei stava ingaggiando è stato colpito con un proiettile e sarà segnato come un colpo. La parola "hit" può essere confusa con "miss" e spesso crea confusione, quindi non deve essere utilizzata dagli ROs.

6.1.30 Gli RO non sono autorizzati a correggere in alcun modo un tiratore durante un COF. I MDs possono stabilire eccezioni per motivi di sicurezza - obiettivi sbagliati.

Solo gli RO, non i tiratori possono apportare le correzioni approvate per motivi di sicurezza. Qualsiasi tiratore che fornisce assistenza riceverà un DQ dalla competizione. Assistere i tiratori dopo che hanno finito di sparare è incoraggiato e permesso.

6.1.31 Per tutti i COF l'RO farà ogni sforzo per garantire che il timer colpo registra colpo finale del tiratore.

Ai tiratori verrà automaticamente concesso un tempo buffer di .3 secondi, il che significa che se un colpo è stato sparato in 90.30 di 90 secondo stadio ed è stato un impatto, il tiratore riceverà punti per quell'impatto.

6.1.32 L'RO deve mostrare a ogni tiratore il loro punteggio/tempo prima che lo stesso lasci lo stage.

Quando si utilizza Practiscore (o qualsiasi altro sistema di punteggio elettronico approvato), i tiratori possono essere verbalmente informati e/ o premere il pulsante "approva" dopo che ogni tiratore ha completato il COF. Ma questo non soddisfa la responsabilità ROs di rivedere i punteggi. Dopo che il tiratore lascia lo stage, non può essere effettuato un reclamo.

6.1.33 Eventuali problemi che possono sorgere devono essere immediatamente portati all'attenzione del MD.

6.1.34 Responsabilità del tiratore

Il tiratore è l'unico responsabile di garantire che lui/ lei comprenda appieno le regole DLR e della competizione così come il COF prima del suo inizio.

6.1.35 I tiratori sono completamente responsabili per l'equipaggiamento che stanno utilizzando, ciò include le armi e le munizioni. Un'arma da fuoco ritenuta pericolosa può essere motivo di rimozione dalla competizione.

6.1.36 I tiratori sono gli unici responsabili del loro punteggio. Questo vale anche per chiedere all' RO di effettuare una ripetizione se il tiratore ritiene che sia giustificato, nonché verificare che il punteggio corretto sia stato registrato per lo stage. Se il tiratore non rivedere/ accetta il punteggio prima di lasciare lo stage non potrà effettuare reclamo al MD.

6.1.35 Ripetizione dello stage

6.1.36 Le ripetizioni sono consentite solo in caso di interruzione del COF che non era sotto il controllo del tiratore. Questo può includere bersagli rotti, chiamati cessate il fuoco per qualsiasi motivo non causato dal tiratore, un supporto di tiro rotto, o qualsiasi altro ritenuto ragionevole dal Match Director. Non saranno consentite repliche per malfunzionamenti. Non sono consentiti nemmeno per i tiratori che affermano di non aver compreso le regole del COF dopo l'inizio dello stesso. (la fase inizia quando il tempo è stato avviato)

I tiratori a cui viene concessa una ripetizione devono ripetere il COF nello stesso modo con la stessa identica attrezzatura.

6.1.37 Con l'approvazione MD, l'RO può dare a un tiratore l'opzione per un reshoot senza essere stato chiesto dal tiratore se il RO osserva un incidente che ha ostacolato il tiratore.

6.1.38 Il tiratore può richiedere una ripetizione se lui/lei crede che sia giustificato. Il tiratore avrà un periodo di due minuti per spiegare il suo reclamo a un RO. Il RO contatterà quindi il direttore della partita per determinare se verrà concessa una ripetizione.

6.1.39 Ci sono due tipi di ripetizioni nelle competizioni DLR.

6.1.40 Un Full Reshoot significa che il tiratore eseguirà l'intero COF dall'inizio alla fine.

6.1.41 A Partial Reshoot significa che il tiratore è posto nella stessa esatta posizione in cui erano al momento dell'arresto e avrà l'esatta quantità di tempo rilevata dal timer al momento dell'arresto. Se la posizione o il tempo rimanente non possono essere determinati, il tiratore deve eseguire una ripetizione completa.

6.1.42 Una volta che un tiratore ripete un COF, DEVE prendere il punteggio di ripetizione.

6.1.42 bis Se un RO interrompe un COF in maniera immotivata l'eventuale ripetizione terrà conto della condizione di miglior favore per il tiratore.

Esempio COF interrotto per sospetto colpo in canna, tiratore aveva fatto 4 impatti, tiratore può decidere se ripetere tutto lo stage o partire dal punto di interruzione, in ogni caso i 4 impatti saranno tenuti validi.

6.1.43 Spareggi

6.1.44 Ogni competizione DLR Sport di due giorni o di una Finale di Campionato avrà almeno un DLR Skills Stage che verrà eseguito allo stesso modo in tutte le competizioni. I migliori punteggi/ tempi del COF (s) determinerà quale dei tiratori riceve la posizione più alta. Se i tiratori ricevono lo stesso punteggio combinato, il tempo combinato il più vicino 100th di un secondo verrà utilizzato per determinare quale tiratore riceve il punteggio più alto. Se due tiratori nella top 10 sono ancora in parità si effettueranno altre ripetizioni per determinare la classifica.

I tiratori in pareggio fuori dalla top 10 saranno segnati come pari e tutti i tiratori in pareggio per quella posizione riceveranno lo stesso posizionamento in classifica.

6.1.45 DLR Skills Stage descrizioni dettagliate si trovano nell'appendice

6.1.46 DLR Skills Stages non sono richiesti per le competizioni DLR di un giorno, tuttavia, sono richiesti nelle competizioni DLR di finale.

6.1.47 Se i match directors non possono in buona fede eseguire uno stage DLR Skill come descritto nell'Appendice, informeranno il Direttore DLR non più tardi di una settimana prima della data della competizione e verrà considerato uno stage/tie breaker modificato.

SEZIONE 7 CODICE DI CONDOTTA E SPORTIVITÀ

7.1 Codice di condotta e sportività

7.1.1 La condotta antisportiva da parte di qualsiasi partecipante di un evento DLR non sarà tollerata.

7.1.2 La condotta antisportiva include ma non è limitata a: discutere con altri concorrenti e RO, lanciare attrezzature o qualsiasi altro comportamento irascibile, disturbare altri tiratori mentre sparano, usare un linguaggio volgare/ offensivo, lamentela abituale, e qualsiasi altra azione che può essere al di fuori della norma di ciò che è considerato un comportamento professionale.

7.1.3 Sanzioni per infrazioni è lasciato alla discrezione del MD. Le linee guida generali per il MD sono: la prima violazione comporta un ammonimento, con la terza si avrà un match DQ. Se, tuttavia, il MD determina che il tipo di violazione è di natura grave il tiratore/tiratrice o chiunque la commetta può essere allontanato immediatamente dalla competizione.

7.1.4 I trasgressori abituali riceveranno una sospensione per l'intera stagione da tutti gli eventi DLR.

7.1.5 Definizioni di truffa e sanzioni

7.1.6 Barare è definito come il deliberato tentativo senza scrupoli di ottenere un vantaggio sleale rispetto ad altri concorrenti.

7.1.7 Esempi di imbrogli includono, ma non sono limitati a: sparare a un evento DLR dove si è contribuito ad organizzare provando in maniera anticipata gli esercizi, praticando dry fire, in pratica fare qualsiasi cosa per procurarsi un vantaggio rispetto ad altri tiratori, manomettere o modificare l'attrezzatura di un concorrente, alterare o falsificare gli statini di punteggio o i dati in dispositivi elettronici, alterare deliberatamente i bersagli e/o i supporti utilizzati in un COF.

7.1.8 I tiratori non sono autorizzati a cambiare arma durante una competizione per ottenere un vantaggio. Qualsiasi sostituzione arma durante una partita deve essere approvata dal MD e solo in caso di guasto dell'equipaggiamento. l'arma sostitutiva deve essere di capacità balistica simile a quella precedentemente utilizzata, ad esempio se un tiratore ha iniziato la competizione con un'arma bolt action dovrà utilizzare un'arma bolt action, stessa cosa in caso di utilizzo di un semiauto.

7.1.9 Una persona scoperta a barare riceverà un match DQ immediato. Un comportamento recidivo comporterà la squalifica di un anno da qualsiasi evento DLR.

SEZIONE 8 I SOCIAL MEDIA

8.1 Social media

8.1.1 I social media svolgono un ruolo fondamentale per il successo e la crescita delle competizioni DLR, oltre ad attrarre e mantenere sponsor nazionali e regionali.

8.1.2 Il DLR si riserva il diritto di monitorare i siti di social media ed eliminare i contenuti inappropriati. Abbiamo una politica di tolleranza zero per quanto riguarda i contenuti disonorevoli come insulti razziali, etnici, sessuali, religiosi e disabilità fisiche. Le violazioni saranno gestite caso per caso dal direttore DLR e possono comportare, ma non sono limitati alla rimozione dai canali di social media, o una sospensione dalla serie.8.1.3 IL DLR si sforza di creare un'organizzazione positiva e inclusiva dedicata ad aiutare i nuovi tiratori a raggiungere il loro massimo potenziale. Per

promuovere questo obiettivo, il DLR aspira a coinvolgere i membri della comunità di tiro in un dialogo positivo, onesto, trasparente e consapevole in merito a tutte le attività di DLR attraverso i social media. Il DLR vede i social media come uno strumento importante per comunicare così come opportunità per i tiratori e la comunità. Il DLR vede anche i social media come una piattaforma per ricevere feedback costruttivi dalla comunità e per discutere proposte, così come opportunità di miglioramento del DLR in modo positivo e costruttivo.

SEZIONE 9 PROCEDURA DI AGGIORNAMENTO DELLE NORME

9.1 Procedure di aggiornamento delle regole DLR

Il capitolo seguente tratterà i processi per gli aggiornamenti delle regole per il DLR. Le regole saranno aggiornate ogni anno per mantenere le procedure pertinenti per promuovere la crescita competitiva e la realizzazione dello sport. I cambiamenti di metà anno saranno presi in considerazione solo in casi estremi.

9.1.2 Comitato DLR

9.1.3 Lo scopo del comitato DLR è quello di rappresentare la DLR nella loro area locale, poligono di tiro e di modellare, guidare e votare le regole all'interno della missione DLR e visione in generale.

9.1.4 Il comitato DLR sarà composto da tutti i MDs e ognuno dei componenti potrà avere un solo voto.

9.1.5 Procedura di presentazione delle regole

9.1.6 I tiratori devono contattare il proprio MD che sottoporrà gli aggiornamenti delle regole al comitato DLR

I tiratori devono utilizzare questi punti di contatto come mezzo principale per suggerire modifiche alle regole.

9.1.7 Una volta che il Match Director invia una richiesta di modifica della regola, il comitato Match Director valuterà la proposta per la revisione immediata, questo, in caso la regola influisca indiscutibilmente nell'immediato, oppure a fine stagione per la stagione successiva.

9.1.8 Il comitato responsabile delle competizioni DLR pubblicherà i verbali e i risultati delle votazioni man mano che le regole verranno aggiornate.

Appendice 1: Istruzioni di sicurezza DLR

I seguenti punti di sicurezza dovrebbero essere inclusi in ogni briefing delle competizioni DLR e nel match book di gara.

Norme generali di sicurezza

- Tenere le volate delle armi puntate sempre in una direzione sicura, indipendentemente dallo stato dell'arma.

Non puntare nessuna arma contro qualcosa che non si vuole colpire. Qualsiasi violazione non sarà tollerata.

- Tenere il dito fuori dal grilletto e fuori dalla guardia fino a quando non si è pronti a sparare.

Camerare il colpo solo quando si riguarda la zona bersagli tramite ottica.

- Tutti gli eventi DLR si svolgeranno in un cold range, definizione che identifica le armi scariche fino a quando non è il turno del concorrente per svolgere un COF
- Safety SOP: Durante una competizione
- Le seguenti regole si applicano a tutti i partecipanti di un evento DLR, che non partecipano attivamente ad un COF.
- Un qualsiasi movimento con un'arma da fuoco in un evento DLR deve garantire che la volata sia puntata in una direzione sicura.
- Tutti i partecipanti si assicureranno che tutte le loro armi siano scariche e con la safety flag inserita.
- Posizionamento armi, i Match Directors sono incoraggiati a designare luoghi vicino a ogni stage dove i tiratori possono mettere in sicurezza le loro armi. La posizione deve essere contrassegnata con due bandiere o marcatori a circa 5/10 metri di distanza orientati in una direzione sicura per consentire che le armi siano tutte rivolte nella stessa direzione.
- Nessuna persona deve consumare o essere sotto l'influenza di alcol, droghe o farmaci durante la competizione.

Sicurezza SOP: Condotta di un COF

- Le seguenti regole si applicano ai tiratori che partecipano attivamente a un COF.

Gli ECI rimarranno nell'arma finché il RO non darà il comando di "Caricare e preparare."

- Qualsiasi variazione alla precedente regola sarà stabilita dal MD.

È responsabilità del tiratore comprendere come si svolge il COF e come deve essere configurata la propria arma.

- Tutte le transizioni e i movimenti durante un COF devono essere fatti con otturatore aperto e colpo non camerato. Un'eccezione sarà fatta per i Fucili Semiautomatici ma solo a discrezione e con approvazione del Match Director. Se il MD consente transizioni e movimenti con un'arma carica, l'arma deve essere in sicurezza e il tiratore deve urlare "sicura" udibile prima di muoversi; **NESSUNA ECCEZIONE.**

La regola dei 120 gradi deve essere rispettata in ogni momento. Nessun tiratore punterà la volata a più di 60 gradi fuori dalla direzione di fuoco in entrambe le direzioni.

- I tiratori devono mantenere il controllo positivo di un'arma da fuoco in ogni momento
- Spari negligenti (ND) sono presi molto sul serio in qualsiasi evento DLR.

Un ND è definito come un qualsiasi sparo involontario durante una transizione, movimento e/o manipolazione di armi; o intenzionalmente durante un periodo di cessate il fuoco.

Il tiratore potrà chiudere l'otturatore per camerare il colpo ovvero rimuovere la sicura in un'arma semiauto solo quando sarà in posizione e riguarderà i bersagli con ottica.

Sanzioni per le infrazioni di sicurezza

- La prima segnalazione per infrazione comporterà un ammonimento, la seconda infrazione comporterà uno stage DQ, la terza infrazione un match DQ.

- Chiunque venga trovato a violare la regola Cold Range avrà un Match DQ immediato.
- Il mancato utilizzo di una ECI comporterà un ammonimento, la seconda infrazione comporterà uno stage DQ, la terza infrazione un match DQ.
- Qualsiasi tiratore ritenuto positivo ad alcolici, medicinali e/o sostanze stupefacenti riceverà un Match DQ immediato.
- Il movimento o la transizione durante un COF con colpo camerato e otturatore chiuso causerà un'ammonizione, lo stop, il ripristino della condizione sicura, il ritorno alla posizione precedente per riprendere il COF senza interrompere il tempo, una seconda infrazione comporterà lo stage DQ una terza infrazione un match DQ.
- la prima violazione della regola dei 120 gradi comporterà un ammonimento, la seconda infrazione comporterà uno stage DQ, la terza infrazione un match DQ.
- Un ND si tradurrà in un Match DQ immediato.

Appendice 2: Linee guida per Match Directors

Il DLR crede fermamente che ci dovrebbero essere il minor numero possibile di restrizioni e vincoli per i Match Directors in modo che possano pianificare le competizioni al meglio. Le Regole DLR e le Procedure Operative Standard hanno lo scopo di garantire il mantenimento di uno standard di base per quanto riguarda la sicurezza e il comportamento di gara, che sono due elementi essenziali. Il MD avrà sempre la libertà di pianificare ed eseguire i COF nel rispetto dei principi fondamentali delle competizioni DLR. Il DLR, con l'eccezione di un DLR Skills Stage, non detterà a MD's il modo in cui devono gestire i loro COF. È convinzione della DLR che i concorrenti dovrebbero determinare la qualità di una competizione e fornire un feedback appropriato al MD e al DLR quando necessario.

Le seguenti linee guida, quindi, sono destinate ad aiutare i MDs, specialmente quelli nuovi, a garantire che i loro match abbiano il maggior successo possibile a tutti i livelli.

Pre-match

Fornisci ai tiratori quante più informazioni possibili. Tempi di inizio precisi, direzioni di tiro, numero colpi e aspettative generali dovrebbero essere trasmessi ai tiratori almeno una settimana prima della competizione. Includi anche quali servizi e strutture saranno disponibili e cosa i partecipanti dovrebbero pianificare i.e. cibo, acqua, articoli da toeletta, ecc.

Scenografia

Tutte i COF devono essere convalidati ai fini della sicurezza, della praticità e del livello di difficoltà. Non utilizzare COF ritenuti non sicuri in alcun modo.

Il DLR si vanta di essere il più pratico di tutti gli sport di tiro d'azione, quindi i COF devono essere altamente pratici sia per tiri brevi, medi e più a lungo raggio, l'uso di supporti realistici è altamente incoraggiato. I COF non realistici e poco pratici dovrebbero essere evitati. La maggior parte dei COF DLR dovrebbero essere impegnativi anche per i concorrenti più esperti. Come linea guida generale, il punteggio più alto per la maggior parte dei COF (e quindi della competizione) dovrebbe essere tra l'80-90% del totale dei punti disponibili.

Le competizioni in cui il vincitore raggiunge meno dell'85% dei punti possibili non offrono ai tiratori, specialmente a quelli meno esperti, l'opportunità di divertirsi.

I Match Book dovrebbero includere tutte le informazioni di cui un tiratore ha bisogno per effettuare un COF. Come minimo, dovrebbero essere inclusi lo schema generale del COF, il punto di partenza, le posizioni di tiro, le descrizioni dei bersagli, la direzione del fuoco, il numero dei colpi, le restrizioni e il tempo richiesto.

I COF surprise sono eccezioni a questa linea guida.

Match Flo

Le competizioni dovrebbero essere progettate per essere il più efficienti possibile al fine di ridurre al minimo la quantità di tempo che i tiratori trascorrono in attesa di sparare. Avere un tempo quasi uniforme per la maggior parte dei COF, utilizzando metodi efficienti come far eseguire più COF in contemporanea utilizzando esperti RO che capiscono pienamente i loro COF, sono cose semplici che possono essere fatte per rendere il flusso di una competizione liscia ed efficiente.

Post-partita

Il punteggio deve essere completato il più rapidamente possibile alla fine di ogni competizione. I punteggi dovrebbero essere completati entro trenta minuti dopo che l'ultimo tiratore finisce il suo ultimo COF. L'uso di un sistema di punteggio digitale sarà fortemente incoraggiato. Una volta che i punteggi delle partite e i punti DLR sono tabulati, dovrebbero essere distribuiti ai tiratori il più rapidamente possibile; o pubblicati su un monitor a grande schermo, o con diverse copie cartacee rese disponibili. Questo per dare modo a qualsiasi tiratore di verificare il proprio punteggio ed essere in grado di soddisfare la scadenza di arbitrato di 15 minuti. Tutti i punteggi devono essere caricati sul sito web DLR dal MD entro 12 ore dal completamento della competizione in modo che possano essere pubblicati sul sito web DLR in modo tempestivo.

Tutto il punteggio DLR deve essere caricato dall'MD entro 24 ore dal completamento della competizione.

Appendice 3: DLR Sport Skills Stages

Gli Skills stages DLR hanno diversi scopi. Il primo scopo è quello di fornire un modo standardizzato per gestire eventuali spareggi tra tiratori e il secondo è fornire una modalità di allenamento replicabile in ogni campo.

Lo skill stage 1 ha lo scopo di sottolineare l'abilità di transizione rapida tra un bersaglio e l'altro.

Ha un numero illimitato di colpi che permette al tiratore di spingere il limite la velocità di esecuzione senza doversi preoccupare di essere penalizzato per un colpo mancato.

La skill stage 2 ha lo scopo di sottolineare l'abilità di passare da una posizione all'altra e di sparare da posizioni alternative. Poiché c'è un limite al numero di colpi che possono essere sparati da ogni posizione, il tiratore dovrà gestire velocità e precisione.

Le pagine seguenti presentano in dettaglio gli Skills Stages della DLR.

DLR Skill stage 1

DLR Skills Stage 1 è composto da tre obiettivi, da 30x30 cm posti a una distanza di 370 metri e avranno una distanza di 13 metri tra i bersagli 1 e 2 e 50 metri di spaziatura tra i bersagli 2 e 3. La posizione di partenza è di 10 metri dietro la postazione di tiro del tiratore su terreno pianeggiante

con arma già posizionata sulla linea di tiro. Allo start il tiratore si muoverà verso la postazione di tiro per assumere una posizione prona e ingaggiare i bersagli da sinistra a destra potendo avanzare verso il bersaglio successivo solo dopo che il bersaglio precedente è stato colpito. Una volta che il tiratore ha colpito con successo tutti e tre i bersagli da sinistra a destra, ripeterà la sequenza da destra a sinistra.

Il tempo par è di 90 secondi e il conteggio round è illimitato.

DLR Skill Stage 2

DLR Skills Stage 2 sarà composto da un bersaglio di 25 cx25 cm posto ad una distanza di 370 metri. La posizione di partenza è 10 metri dietro la posizione di tiro, che è una barricata, contrassegnata con 4 punti di tiro. Al suono del segnale acustico il tiratore si muoverà verso la barricata e sparerà due colpi allo stesso bersaglio utilizzando le quattro posizioni.

Il tempo nominale è di 90 secondi e i colpi sono limitati a 8.

DLR Skill stage 3

DLR Skills Stage 3 consisterà di 2 bersagli a 300 o 400 metri (2MOA target left e 3MOA target right) e 2 bersagli a 500 metri o 600 metri (2MOA target left e 3MOA target right).

Partenza, arma in mano otturatore aperto, caricatore inserito colpo non camerato. (distanze bersagli devono essere 300 e 500 metri o 400 e 600 metri, come deciso da Match Director).

Allo start il tiratore assume una posizione prona e impegna il bersaglio vicino a sinistra e il bersaglio lontano a sinistra con un colpo ciascuno, effettua un cambio caricatore e ingaggia nuovamente i bersagli di sinistra dal più lontano al più vicino.

Il tiratore si sposta poi su una seconda posizione a circa 10 m di distanza dove utilizzerà un supporto da 50 x 50 cm, profondo 15 cm, effettuerà la stessa sequenza, bersaglio vicino, bersaglio lontano, cambio caricatore, bersaglio lontano, bersaglio vicino, ogni bersaglio un colpo.

Colpi disponibili 12, colpi minimi per completare lo stage 8, il tiratore dovrà gestire i caricatori a suo piacimento.

DLR Skill stage 4

DLR Skills Stage 4 sarà composto da obiettivi 1.5 Moa a 400, 500 e 600 metri. Posizione di partenza 10 metri dietro la linea di tiro, caricatore inserito, otturatore aperto. Allo start il tiratore si muove verso la linea di tiro, assume una posizione prona e impegna tutti e 3 i bersagli con un colpo ciascuno dal più vicino al più lontano.

Dopo che il bersaglio di 600 metri è stato colpito eseguire un cambio caricatore andando a prendere il secondo caricatore dalla posizione di partenza, ripeterà la sequenza ma utilizzando la spalla debole.

Numero di colpi illimitato, 2 caricatori, tempo minimo, si potrà tirare solo in hold

Tempo 90 secondi

Appendice 3: DLR Skills Stages rimfire

Gli skills stages per arma rimfire avranno la stessa struttura ma con distanze e bersagli differenti.

Skill stage 1

Distanza 100 metri bersagli da 15x15 cm

Skill stage 2

Distanza 100 metri bersaglio 10x10 cm

Skill stage 3

Distanza 150 e 200 metri bersagli di sx 2 MOA bersagli di dx 3 MOA

Skill Stage 4

Distanza 100, 150, 200 metri, bersagli da 1.5 MOA.