

(on behalf of **SCSA** and **USPSA**)



STEEL CHALLENGE SHOOTING ASSOCIATION Regolamento e prescrizioni di Gara

(Provisional Rules, Rev. April 24, 2009)
traduzione di Stefano Massa
Febbraio 2011

PUNTEGGIO

Nella Steel Challenge l'attribuzione del punteggio è molto semplice: il tempo rappresenta il punteggio stesso. Ci sono cinque bersagli, chiamati comunemente piatti (e piastre). Di essi, quattro sono piatti primari ed il quinto rappresenta il piatto di arresto (stop-plate). Tutti i bersagli primari devono essere colpiti almeno una volta durante ciascuna string, e solo dopo segue lo stop-plate che dev'essere colpito per ultimo, per fermare il tempo. I tiratori possono sparare tutti i colpi che ritengono necessari per ciascuna string. Come punteggio totale di ciascuno stage verranno prese in considerazione le migliori 4 string su 5, tranne che per OUTER LIMITS, per il quale saranno considerati le migliori 3 string su 4. La somma dei punteggi totali di tutti gli esercizi determinerà il piazzamento nella classifica assoluta.

- Il tempo massimo per eseguire ciascuna string è di 30 secondi. I colpi sparati dopo tale tempo massimo non verranno presi in considerazione. Raggiunto tale limite, il tiratore verrà fermato e gli verrà richiesto di ricaricare per la string successiva.
- Il punteggio (tempo) di ciascuna string individuale viene quantificato nel momento in cui si colpisce lo stop-plate.
- Ad ogni MISS (cioè ogni bersaglio primario che non è stato colpito prima dello stop-plate) verrà attribuita una penalità di 3 secondi.
- Quando un Range Officer dichiara una miss, è responsabile del concorrente – al termine di quella data string - decidere se contestarla o no. In tal caso il Range Officer si recherà a verificare da vicino il bersaglio. Se la palla lascia un chiaro segno sul bersaglio, anche solo sul bordo di esso, sarà conteggiato come colpo valido. Una volta passati alla string successiva,



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

non sarà più possibile contestare la chiamata della string precedente. A questo punto la decisione del Range Officer riguardo la chiamata fatta sarà definitiva.

METODI DI RILEVAZIONE DEL PUNTEGGIO:

Le gare di Steel Challenge possono essere gestite tramite sistemi di rilevazione (timer) “**ad impatto**” (stop-plate collegato elettronicamente al timer) oppure “**acustici**” (timer azionato dal rumore dello sparo).

1. Il sistema **ad impatto** utilizza un interruttore elettronico collegato allo stop-plate per fermare il tempo (NON si utilizza nel Rimfire Event). Il Record Mondiale nelle divisioni a percussione centrale dev'essere decretato utilizzando questo metodo.
2. Il sistema **acustico** utilizza i convenzionali timer USPSA/IPSC che rilevano il suono degli spari. Il tempo totale di esecuzione del concorrente si ferma col rumore dell'esplosione dell'ultimo colpo.

NOTA: gli stop-plate equipaggiati col sistema ad impatto reagiscono con munizioni di PF min.=120 (power-factor = peso palla x velocità / 1000). Una carica ultra-leggera potrebbe non arrestare il tempo. In ogni caso ciascuno stage dovrà avere a disposizione un timer (acustico) di backup che dovrà essere considerato ogniqualvolta non si riesce a registrare uno stop ad impatto. Il timer di backup (acustico) sarà collegato via filo all'altro timer (ad impatto) e riceverà da questo il medesimo impulso di start.

Al tempo rilevato col sistema acustico verrà aggiunto un fattore di correzione relativo al tempo in aria del proiettile sullo stop-plate oltre al fisiologico tempo di reazione dell'hardware (il tutto riferito a un proiettile da 800 piedi/sec. di velocità, come da tabella seguente):

Stage	Distanza dello Stop Plate	Fattore correzione da <u>acustico</u> ad <u>impatto</u>
Pendulum	30 feet = 9,14 mt.	.04X4 string = 0.16
Roundabout	30 feet = 9,14 mt.	.04X4 string = 0.16
Showdown	36 feet = 10,97 mt.	.06X4 string = 0.24
Five To Go	27 feet (effettivi) = 8,22 mt.	.04X4 string = 0.16
Speed Option	107 feet (effettivi) = 32,61 mt.	.16X4 string = 0.64
Smoke & Hope	42 feet = 12,80 mt.	.07X4 string = 0.28
Outer Limits	54 feet = 16,45 mt.	.10X3 string = 0.30
Accelerator	45 feet = 13,71 mt.	.08X4 string = 0.32

PROCEDURE e PENALITA'.

Saranno attribuiti tre (3) secondi di penalità nei seguenti casi:



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

- anticipare la partenza (muovere le mani verso la pistola), muoversi o sobbalzare prima del segnale di start;
- posizione dei piedi irregolare: (per tale s'intende fare fuoco mentre una qualsiasi parte del corpo – ad es. il piede – tocca il terreno all'esterno dello shooting-box). **CHIARIMENTO: non costituisce penalità appoggiare il piede sul bordo superiore dello shooting box;**
- ingaggiare i bersagli sbagliati dallo shooting-box appropriato.
- compiere movimenti scorretti, o non muoversi qualora richiesto.

EQUIPAGGIAMENTO

CALIBRO DELLE ARMI:

Le armi a percussione centrale devono essere di calibro minimo 9mm./38 special. Le armi a percussione centrale dovranno essere compatibili con l'uso in fondina. Le armi a percussione anulare dovranno essere esclusivamente in calibro 22 Lr.

FONDINE:

Le fondine dovranno essere posizionate all'altezza della vita e dovranno ritenere la pistola. Le categorie IDPA devono attenersi al loro regolamento, prevedere l'utilizzo di fondine approvate e posizionate a detta delle norme IDPA. Il grilletto non può essere esposto completamente, con l'eccezione delle fondine Western per i revolver in singola azione. (Le armi a percussione anulare Rimfire non comportano l'uso della fondina).

MUNIZIONI:

Non sono ammessi proiettili a frammentazione o caricamenti magnum. Tutti i proiettili devono avere una velocità minima di 750 piedi/sec. (229 metri/sec.). I concorrenti che verranno sorpresi a gareggiare con munizioni al di sotto della suddetta velocità minima verranno squalificati dal (dai) match (matches). Nell'evento Rimfire devono essere utilizzate esclusivamente munizioni cal. 22 Lr. Non sono ammessi caricamenti privi di polvere (cioè col solo innesco). Il Match Director potrà prelevare un campione di 3 colpi dal munizionamento dei concorrenti in qualsiasi momento. La velocità media di questi 3 colpi, sparati con l'arma del concorrente attraverso il chrono ufficiale della gara, determinerà se le munizioni del concorrente stesso soddisfano (o meno) gli standard prescritti.

NOTA: gli stop-plate dotati di sistema ad impatto reagiscono con munizioni di PF min.=120 come già più sopra detto nel capitolo "PUNTEGGIO". Munizioni più leggere potrebbero non stoppare il timer.

MISCELLANEA:

E' responsabilità dei concorrenti controllare come sono scritti i loro punteggi sui loro statini, così come firmare gli stessi dopo aver finito di sparare. Qualsiasi domanda riguardante i punteggi riportati sugli statini deve essere rivolta al Range Officer al momento stesso della compilazione. Qualora necessario,



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

potra' essere convocato anche il Match Director. Tuttavia e' responsabilita' del tiratore presentare lo statino giusto presso lo stage, l'evento, e la registrazione (iniziale e successive) appropriata.

Tutti gli shooting-box misureranno 3 x 3 piedi (0,91 x 0,91 mt.) ad eccezione di OUTER LIMITS che misurera' 4 x 4 piedi (1,21 x 1,21 mt.).

Ogni esercizio verra' eseguito da uno shooting-box singolo, ad eccezione di OUTER LIMITS e SHOWDOWN, ognuno dei quali avra' piu' di uno shooting-box. SHOWDOWN avra' due shooting-box da 3 x 3 piedi (0,91 x 0,91 mt.): due string saranno eseguite da un box, e due dall'altro. Il concorrente potra' scegliere da quale box sparare la quinta ed ultima string. NON c'e' spostamento tra i box durante l'esecuzione di SHOWDOWN

OUTER LIMITS avra' tre shooting-box da 4 x 4 piedi (1,21 x 1,21 mt.) Il concorrente partira' dallo shooting-box corrispondente al suo lato debole e ingaggera' i piatti a 20 e 35 yard (18,28 e 32 mt.) dal lato debole della mezzeria centrale, poi si sposterà nello shooting-box di mezzo ed ingaggera' i due piatti restanti e lo stop-plate. La distanza fra ciascuno dei tre shooting-box sara' di 6 piedi (1,82 mt.). NOTA: ogni tiratore utilizzerà soltanto due dei tre shooting-box. A seconda del fatto che il tiratore sia mancino o destrorso, egli partira' dall'appropriato box esterno e concludera' l'esercizio in quello centrale.

MOVIMENTI:

Verra' applicato il regolamento USPSA per i colpi sparati in movimento verso il secondo shooting-box, come di seguito ricapitolato:

Se il concorrente spara e lascia il box A, quindi capisce di aver mancato o sbagliato la sequenza d'ingaggio dei bersagli e ritorna nel box A, e da qui continua a sparare, non verra' assegnata penalita'. Ogni bersaglio colpito nell'ordine sbagliato (da A anziche' da B) verra' considerato come una miss, a meno che detti bersagli non vengano re-ingaggiati nell'ordine giusto.

Una volta raggiunto il box B il concorrente potra' iniziare a fare fuoco quando un piede e' dentro il box e l'altro e' anch'esso all'interno del box oppure e' ancora in aria. Da ricordare: se i bersagli primari sono stati ingaggiati nell'ordine sbagliato (senza poi essere stati re-ingaggiati correttamente) verra' conteggiata una miss per ciascun bersaglio primario ingaggiato fuori ordine.

Il tiratore non puo' lasciare il box se non DOPO aver ingaggiato i due bersagli primari. Una volta entrato nel secondo box il concorrente puo' iniziare a ingaggiare i bersagli quando il secondo piede e' ancora per aria.

Quello che costituisce il "dentro" e il "fuori" del box e' definito nel precedente capitolo PROCEDURE e PENALITA'.

COMANDI DI PARTENZA:

I comandi sul campo saranno i seguenti:

"Make ready !" – sotto la diretta supervisione del Range Officer il concorrente deve rivolgersi verso il parapalle frontale e preparare l'arma. Il concorrente deve quindi assumere la posizione di partenza prevista. A questo punto il Range Officer procedera'.



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

NOTA: il comando “make ready ! ” rappresenta l’inizio dell’esercizio. Una volta che detto comando e’ stato impartito il concorrente non deve muoversi al di fuori del punto di partenza senza preventivo consenso, e sotto la diretta supervisione del Range Officer.

“**Are you ready ?**” – L’ assenza di qualsiasi risposta negativa da parte del concorrente indica che egli ha pienamente compreso quanto richiesto dall’esercizio ed e’ pronto a procedere. Se il tiratore non e’ pronto al comando “are you ready ? ” egli deve dire “not ready ! ”.

“**Standby !**” – questo comando deve essere seguito dal comando di start entro un’intervallo di tempo da 1 a 4 secondi.

“**start-signal**” – Se un concorrente non reagisce al segnale di start, per una qualsiasi ragione, il Range Officer confermerà che il tiratore e’ pronto a iniziare l’esercizio e riprenderà i comandi di campo a partire da: “are you ready ? ”.

“**Reload if required and holster !**” – Questo comando segue il completamento di una delle string che compongono un’esercizio. Sia che il concorrente abbia colpito lo stop-plate, sia che abbia ecceduto il tempo massimo a disposizione.

“**Stop !**” – Ogni Range Officer assegnato a uno stage puo’ impartire questo comando in qualsiasi momento. Il concorrente deve immediatamente sospendere il fuoco, fermarsi, e attendere le ulteriori istruzioni del Range Officer.

“**If you are finished, unload and show clear !**” – Questo normalmente avviene dopo aver completato la string finale. Se il concorrente ha finito di sparare, egli deve abbassare la pistola e presentarla al Range Officer per l’ispezione con la volata puntata in direzione del parapalle frontale, il caricatore rimosso, il carrello bloccato (o tenuto) aperto, e la camera di cartuccia vuota. I revolvers devono essere presentati col cilindro aperto e vuoto.

“**If clear, hammer down., holster !**” – dopo l’emissione di questo comando, al concorrente e’ proibito sparare. Continuando a puntare l’arma in direzione sicura verso il parapalle frontale, il concorrente deve effettuare un’ultimo controllo di sicurezza dell’arma, come qui di seguito:

- pistole semi/auto: rilasciare il carrello e azionare il grilletto (senza toccare il cane o la leva di disarmo del cane, qualora presente).
- pistole semi/auto rimfire: come sopra, ma - a discrezione del tiratore – egli puo’ evitare di azionare il grilletto per prevenire danni al percussore e alla canna.
- revolvers: chiudere il cilindro vuoto (senza toccare il cane, qualora presente).

Se risulta essere scarica, il concorrente deve metterla in fondina o chiuderla nella custodia.

Se l’arma NON dovesse essere scarica, il Range Officer riprenderà il comando da “*If you are finished ...*”.

“**Range is clear !**” – Questa dichiarazione sentenza la fine dell’esercizio. Dopo che essa e’ stata impartita, gli Ufficiali di gara e il concorrente possono muoversi in avanti per controllare/riverniciare i bersagli.



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

POSIZIONE DI PARTENZA NEL MATCH PRINCIPALE:

Le mani devono essere tenute nella posizione "Surrender", che significa spalle erette, con i polsi e le mani interamente visibili da dietro. Il Range Officer fermerà il conto alla rovescia e darà uno e UN SOLO warning se vedrà che il concorrente accenna ad abbassarsi, comincia ad anticipare la partenza, o sobbalza. Il mancato rispetto comporterà una penalità di 3 (tre) secondi per ciascuna occorrenza.

POSIZIONE DI PARTENZA NELL'EVENTO RIMFIRE:

Ci sarà una bandierina centrata a terra verso il parapalle frontale, approssimativamente a 12 piedi (3,65 mt.) di distanza dallo shooting-box. Il concorrente deve attendere il segnale di start puntando/mirando detta bandierina con la pistola.

REGOLE DI SICUREZZA:

- Il campo s'intende sempre "freddo" ! Le armi non saranno mai lasciate cariche, tranne che quando sotto il comando degli Ufficiali di gara. Le semi/automatiche avranno la camera di cartuccia vuota e il caricatore non inserito, e nei revolvers tutti i cilindri del tamburo saranno lasciati vuoti. I Range Officers scoteranno in area di sicurezza chiunque venga trovato in violazione di questa regola, e li verrà loro impartito il comando "unload and show clear!". Se l'arma non è carica al concorrente non verrà assegnata penalità. Se l'arma è carica il concorrente verrà squalificato dal match.
- Durante il caricamento e lo scaricamento, lo svolgimento dell'esercizio, e la risoluzione di eventuali inceppamenti, la volata della pistola deve SEMPRE essere rivolta verso il parapalle frontale. Qualora la volata dell'arma dovesse essere rivolta indietro oltre il limite laterale della linea di tiro (180° rispetto allo shooting-box) al concorrente verrà chiesto di scaricare l'arma e lo stesso verrà squalificato dal match.
- Al termine di una string, nessun concorrente può lasciare la sua posizione fino a che l'arma è stata scaricata, controllata e dichiarata scarica dal Range Officer. A quel punto l'arma verrà messa in fondina o riposta in una custodia.
- Qualora non si riuscisse a scaricare l'arma a causa di rottura o blocco di un meccanismo interno, il tiratore avviserà il Range Officer. In nessun caso il concorrente lascerà la linea di tiro con un'arma carica.
- Durante la competizione i concorrenti si asterranno dal maneggiare le loro armi, ad eccezione di quando sotto il controllo di un'Ufficiale di gara, o nelle aree appositamente designate (fumble-zone).
- A causa della natura e delle necessità specifiche della Steel Challenge, non è consentita l'estrazione da porto occulto.
- Qualora un'arma dovesse cadere a terra durante un'esercizio, il concorrente non potrà raccoglierla, ma lascerà che se ne occupi un Range Officer. A quel punto l'Ufficiale di Gara scaricherà e ispezionerà l'arma.

VIOLAZIONI DELLA SICUREZZA:

Le seguenti violazioni dovranno essere sanzionate con la squalifica:



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

- puntare la pistola indietro (oltrepassando la linea dei 180°);
- lasciar cadere un'arma carica
- abbandonare la linea di tiro con un'arma carica
- qualsiasi colpo accidentale, incluso: colpo accidentale durante le operazioni di caricamento, scaricamento, ricaricamento, abbattimento del cane, qualsiasi colpo sparato al di fuori di una string cronometrata, e qualsiasi colpo sparato fuori dei confini del campo (oltre i parapalle);
- raccogliere un'arma caduta a terra senza la supervisione di un'Ufficiale di gara
- qualsiasi sparo accidentale in fondina, oppure a terra entro un raggio di 10 piedi (3,04 mt.) attorno al concorrente
- maneggio insicuro di un'arma carica
- concorrente sotto l'influenza di sostanze proibite (alcool o droghe).

Le seguenti violazioni potranno essere sanzionate con la squalifica:

- ogni comportamento o azione anti-sportiva che interferisce direttamente o indirettamente con la prestazione di un'altro concorrente;
- qualsiasi parola o gesto irrispettoso rivolto nei confronti di un'Ufficiale di gara

Le persone che sono state squalificate non possono sparare durante il prosieguo del Match. Tuttavia i risultati completi ottenuti fino a quel momento saranno ritenuti validi ai fini della classifica. (Ad esempio, se un concorrente ottiene un punteggio completo in "Open Revolver", e poi viene squalificato mentre spara in "Stock Revolver", il suo risultato in "Open Revolver" rimarrà comunque valido).

INFORMAZIONI GENERALI SUL MATCH:

Bersagli: tutti i bersagli sono verniciati di bianco e saranno ri-verniciati prima che il concorrente inizi la prima string di ciascun esercizio. Tutti i bersagli rotondi (piatti) eccetto che in PENDULUM, sono alti 5 piedi (1,52 mt.) dalla sommità del bersaglio fino a terra, e tutti i bersagli rettangolari (piastre) sono alti 5,6 piedi (1,70 mt.) dalla sommità del bersaglio fino a terra (rispetto allo stesso piano sul quale si trova lo shooting-box). PENDULUM ha due bersagli rotondi (piatti) che sono alti 6 piedi (1,82 mt.) dalla sommità del bersaglio fino a terra. Le misure di tutte le specifiche e le misure per l'allestimento degli stage vanno arrotondate al minimo possibile.

Dotazioni di sicurezza: sono necessarie protezioni ottiche e auricolari per tutti i tiratori e gli spettatori. Chiunque non indossi occhiali e protezioni auricolari sarà invitato ad abbandonare l'area di tiro.

Situazioni di parità: qualora dovesse verificarsi una situazione di parità per il primo posto in qualunque stage, verrà considerata la singola string migliore di quello stesso stage per dirimere detta parità. Qualora ulteriormente necessario, verrà considerata come discriminante anche la seconda o la terza migliore string del medesimo stage. Qualora dovesse verificarsi una situazione di parità in classifica assoluta (Overall Event) per dirimerla verrà considerato il punteggio dello stage "Speed-Option"

Rottura o malfunzionamento dell'attrezzatura: dev'essere utilizzata per l'intera durata del match la stessa arma, fondina e posizione della fondina. Se si verifica un problema tecnico, può essere utilizzata come rimpiazzo attrezzatura di fabbricazione e modello similare. Sia l'arma che la fondina devono comunque rispondere ai requisiti e alle prescrizioni della medesima divisione di appartenenza. Qualora l'equipaggiamento di rimpiazzo non dovesse soddisfare questi stessi requisiti e prescrizioni, il tiratore non potrà più concorrere per la classifica di divisione ma solo per quella generale del Match. In



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

caso di malfunzionamento, la stringa dell'esercizio sarà conteggiata e verrà data al concorrente la possibilità di ritirarsi momentaneamente per riparare o rimpiazzare l'attrezzatura prima di riprendere l'esercizio. Il gruppo non dovrà essere fermato, e verrà fatto seguire il tiratore successivo.

Ricorso / punteggi finali: se qualcuno desidera opporre ricorso presso la Commissione Arbitrale, dovrà versare una tassa in contanti di 100 USD (72,50 Euro). Non verranno accettati i ricorsi basati su di un "diverso punto di vista" rispetto a quanto visto del Range Officer. Il verdetto del Range Officer su qualsivoglia azione occorsa sarà definitivo (ad es: posizione piede/i irregolare, sparo accidentale, sorpasso angolo 180°, assenza di segni d'impatto sul bersaglio). La Commissione Arbitrale sarà composta da tre concorrenti di esperienza nominati dal Match Director. Qualora il ricorso venisse accolto, la tassa di 100 USD (72,50 Euro) verrà rimborsata. Il ricorso dev'essere redatto per iscritto, e presentato entro un'ora dalla "violazione" e prima del termine della competizione, nella giornata di occorrenza. I punteggi non verranno considerati definitivi fintantoche' essi non saranno stati messi a disposizione dei concorrenti, per la verifica, per la durata di 1 ora.

Trasporto munizioni: i concorrenti devono presentarsi sulla linea di tiro con un numero adeguato di caricatori, lunette, e munizioni, tale da non arrecare ritardi ingiustificati (i tiratori in Single Action comprensibilmente necessiteranno di maggior tempo per ricaricare). Un concorrente può avere un'assistente che lo aiuti a ricaricare, se ritenuto necessario.

Ritardi alla partenza: nell'interesse di tutti è essenziale trovare un punto di equilibrio tra la necessità del singolo concorrente di prepararsi adeguatamente, e la quantità di tempo a disposizione di tutti nell'arco della giornata. La tua cooperazione sarà apprezzata sia dal Match-Staff che da tutti gli altri concorrenti.

ABBIGLIAMENTO APPROPRIATO:

Non è consentito l'uso d'indumenti offensivi o discutibili. In particolar modo NON SARANNO AMMESSI indumenti para-militari, o con scritte e/o slogan polemici. Il personale militare in servizio attivo in uniforme è esentato da tale prescrizione. Il Match Director sarà l'autorità finale nel merito di quale tipo di abbigliamento autorizzare. Chiunque vesta nel modo suddetto verrà invitato a lasciare il campo di tiro.

EVENTI E STRUTTURA DEL MATCH

Nell'ambito del Match, i concorrenti potranno gareggiare in uno o più **eventi** (Main-Event e Rimfire Event).

Nell'ambito di ciascun evento sono disponibili premi aggiuntivi di **divisione** (ad es. Open, Production, Revo, ...), di **categoria** (ad es. Lady, Junior Senior, ...), e di **stage** (ad es. Smoke & Hope, Roundabout, Pendulum, ...). I concorrenti possono partecipare più volte allo stesso evento, ma solo in divisioni diverse.

Tutti i concorrenti che partecipano ad un dato evento competono (indipendentemente dalla loro divisione e categoria) per l'assegnazione del relativo titolo (Event Overall). Ad esempio, una ragazza



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

che si registra al match nella divisione “Revolver Mire Metalliche” puo’ vincere il titolo dell’ evento (in questo caso Main-Event), della sua categoria (Lady) e anche quello della divisione prescelta (Revo Iron-Sight) .

DIVISIONI:

E’ responsabilita’ del tiratore dichiarare correttamente PRIMA che il Match inizi (precisamente all’atto dell’iscrizione) in quale divisione (anche aggiuntiva) egli intende registrarsi. Un tiratore puo’ qualificarsi contemporaneamente come divisione e categoria (ad es. IDPA Custom e Law Enforcement), pero’ NON puo’ gareggiare contemporaneamente (cioe’ nello stesso turno/giorno di gara) in due divisioni distinte (ad es. in IDPA e in LIMITED). Lo si puo’ fare solo in turni e/o giorni diversi. Se, all’atto della registrazione, un concorrente dichiara erroneamente una divisione, e poi di fatto si qualifica in un’altra, gli verra’ assegnata la divisione corretta senza nessuna penalita’. Ad esempio, le armi e le fondine che non rispettano i requisiti IDPA possono ancora essere ritenute valide per la LIMITED.

EVENTO PISTOLA RIMFIRE (Rimfire Event):

Aperto a qualsiasi pistola che spara in cal. 22 Lr. (vedere “MUNIZIONI” piu’ sopra). Questo evento ha due diverse divisioni di equipaggiamento: “Ottiche” e “Mire Metalliche”. L’uso di un dispositivo ottico (laser inclusi) qualifica quella pistola in “Ottiche”. Le mire in fibra ottica sono ammesse in divisione “Mire Metalliche”.

EVENTO PRINCIPALE (Main Event):

Aperto a qualsiasi pistola che spara in cal.9 mm/38 special o calibri maggiori (vedere “MUNIZIONI” piu’ sopra). Questo evento ha diverse divisioni di equipaggiamento, qui di seguito indicate:

Open Revolver

Open Revolver non ha restrizioni riguardo il numero massimo di colpi e l’uso di ottiche.

Revolver Mire Metalliche

I Revolver con mire metalliche non possono usare ottiche, tuttavia sono ammessi revolver con 7 e 8 colpi che possono essere caricati a piena capacita’. Non esistono restrizioni in fatto di lunghezza di canna o fondina.

USPSA Limited

Qualsiasi pistola ammessa in divisione USPSA Limited. Nella Steel Challenge questa divisione include anche qualsiasi pistola con mire metalliche priva di compensatore, hybrid, o dispositivi ottici. Il mancato rispetto del regolamento e dei criteri previsti per la categoria Limited (Standard) comportera’ l’esclusione dalla premiazione della Limited stessa.

USPSA Production

Qualsiasi pistola ammessa in divisione USPSA Production. Nella Steel Challenge

IDPA CDP (Custom Defensive Pistol)

Le armi ammesse per la Custom Defensive Pistol devono essere conformi ai requisiti della CDP-IDPA e devono essere in cal.45 ACP.



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

IDPA SSP (Stock Service Pistol)

Le armi ammesse per la Stock Service Pistol devono essere conformi ai requisiti della SSP-IDPA e devono essere in DA (doppia azione), DAO (double-action only), SA (safe-action) e devono essere in cal.9mm o superiore.

IDPA ESP (Enhanced Service Pistol)

Le armi ammesse per la Enhanced Service Pistol devono essere conformi ai requisiti della ESP-IDPA e devono essere in singola-azione, o selettivamente singola-azione / doppia-azione, ed essere in cal. 9mm, 38 super, o 40 S&W.

IMPORTANTE ! Le categorie IDPA dovranno essere disciplinate in base allo stesso Regolamento IDPA per quanto concerne le caratteristiche di base di armi, fondine e interpretazione delle regole. Il mancato rispetto comporterà l'esclusione dalla premiazione della stessa categoria. Il concorrente sarà ancora idoneo a competere nella classifica generale dell'evento e potrà essere ri-amMESSO nella USPSA LIMITED (o in altra divisione) se l'equipaggiamento è conforme.

COWBOY SINGLE-ACTION

Tutti i concorrenti in Cowboy Single Action saranno disciplinati dalle norme e dalle regole della SASS (Single Action Shooting Society) riferitamente alle armi e le fondine ammesse.. I tiratori Single Action possono usare due (2) revolver, con tutti i cilindri riforniti (6). Una volta scaricato il primo revolver, il concorrente può estrarre il secondo per completare l'esercizio. Tuttavia, il secondo revolver non può essere estratto fino a che il primo non è stato completamente re-infoderato. Durante entrambe le estrazioni il cane non può essere armato fintantoche' la canna non è rivolta verso il parapalle frontale. Le armi devono rispecchiare il classico design Single Action. Sono ammesse le mire regolabili. E' gradito l'abbigliamento Western.

CATEGORIE DI PERSONE:

Le categorie di persone possono essere contemplate nell'ambito di ogni Match.

CATEGORIA LADY:

se sei nata donna, ti qualifichi come tale.

CATEGORIA FORZE DELL'ORDINE:

per qualificarsi, occorre essere un'appartenente alle forze dell'ordine (in servizio o in pensione), un'agente di custodia, di polizia giudiziaria, o un'agente di sicurezza privata con licenza. Questi concorrenti devono esibire apposita tessera identificativa al momento della registrazione.

CATEGORIA JUNIOR:

Si qualificano tali tutti i concorrenti di età compresa tra i 10 e i 17 anni alla data del match. Tutti i concorrenti al di sotto dei 18 anni di età devono essere accompagnati durante la competizione da un genitore o da un tutore legale. Se il genitore/tutore legale gareggia a sua volta, egli deve essere inserito in squadra insieme al minore. Tutti gli Junior o i concorrenti pre-adolescenti devono essere tiratori competenti e devono aver già gareggiato in competizioni formali. Essi devono firmare insieme al genitore o al tutore legale un'esonero di responsabilità a favore dell'organizzazione.

CATEGORIA PRE-ADOLESCENTI:



Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

Si qualificano tali tutti i concorrenti di eta' compresa tra i 10 e i 12 anni alla data del match. Vedasi categoria Junior per le ulteriori norme e linee guida.

CATEGORIA TOP SENIOR:

Si qualificano tali tutti i concorrenti di eta' compresa tra i 55 e i 64 anni alla data del match.

CATEGORIA SUPER-SENIOR:

Si qualificano tali tutti i concorrenti dai 65 anni in su, alla data del match.

PREMIO STEEL MASTER:

Il premio Steel Master viene assegnato al concorrente col punteggio (tempo) aggregato piu' basso su di una combinazione di tre eventi: l'Evento Rimfire sommato ad altri due punteggi del Main Event (ad es. Rimfire + Open + USPSA Limited).

NOTA A MARGINE:

in tema di divisioni (di armi) e di categorie (di concorrenti) il qui presente Regolamento SCSA fa diretto riferimento all'ultima edizione del Regolamento USPSA attualmente in vigore, che talvolta differisce in maniera sensibile da quello IPSC.

L'edizione attuale del Regolamento SCSA (Provisional Rules, Rev. April 24, 2009) e' in corso di revisione e la versione tradotta dell'aggiornamento verra' tempestivamente pubblicata sul sito web della FITDS, non appena disponibile.

