



**FEDERAZIONE ITALIANA
TIRO DINAMICO SPORTIVO**



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

REGOLAMENTO SPORTIVO F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP



ART.1 - PREMESSA

Il presente Regolamento Sportivo ha una valenza di carattere nazionale e regola le competizioni del F.I.T.D.S. Steel Championship, allo scopo di offrire a tutti i tesserati un'appassionante sfida, considerata a tutti gli effetti un distillato di tecniche fondamentali di tiro dinamico.

Questa specialità richiede precisione e rapidità di ingaggio di cinque bersagli metallici (piatti o piastre), quattro dei quali indicati come bersagli primari, oltre un quinto ed ultimo bersaglio di arresto detto "STOP PLATE".

Le competizioni sono articolate generalmente su otto esercizi differenti (ma eventualmente possono svolgersi anche con un numero inferiore di stage); sette di questi vengono ripetuti 5 volte anche se nel computo della gara vengono conteggiati solo i migliori 4 risultati. L'ultimo esercizio invece viene ripetuto 4 volte e nel computo della gara vengono conteggiati solo i migliori 3 risultati. La classifica dei singoli stage viene determinata sommando i migliori tempi ottenuti mentre la classifica della gara viene determinata sommando i risultati dei singoli stage.

ART.2 - PROMOZIONE DEL F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP

Allo scopo di promuovere il F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP, la Federazione intende operare sull'intero territorio nazionale in maniera autonoma riservandosi il diritto di adattare i Regolamenti Internazionali in base alle realtà locali.

In tal senso la Federazione, per favorire questa disciplina, intende estendere la possibilità di praticarla a tutti gli utilizzatori di armi corte, consentendo la partecipazione alle competizioni del F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP, anche a coloro che, in possesso di un regolare titolo abilitativo (Licenza di Porto d'Armi), non siano mai stati iscritti alla F.I.T.D.S. e non abbiano mai conseguito il livello Bronzo Handgun, ma siano tesserati almeno come Amatori Entry Level.

ART. 3 – ATTIVITA' STEEL CHALLENGE

Il Consiglio Federale delega alla Commissione Sportiva ampia facoltà operativa; la stessa potrà avvalersi della collaborazione di Tiratori Agonisti di comprovata esperienza (tesserati da almeno cinque anni), che forniranno assistenza e supporto nello svolgimento delle attività necessarie alla buona riuscita delle manifestazioni sportive. L'attività in parola dovrà essere deliberata comunque dal Consiglio Federale.

ART. 4 - ASSEGNAZIONE GARE

La scelta dei campi e degli organizzatori ai quali assegnare le competizioni di Steel Challenge è proposta dalla Commissione Sportiva al Consiglio Federale, previa riscontro dei necessari requisiti.

ART. 5 - SUDDIVISIONE TERRITORIALE

Il F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP ha una valenza di carattere nazionale, le competizioni dovranno essere strutturate in modo da riprodurre le dimensioni e la disposizione dei bersagli metallici come dai disegni allegati al presente regolamento.

La Commissione Sportiva potrà proporre al C.F., oltre ad un calendario eventi dedicato, anche l'organizzazione di un "National Steel".

A richiesta dell'organizzatore, e solo nel caso non sia possibile riprodurre fedelmente gli esercizi denominati "Showdown" e "Speed Option" come da disegno riconosciuto a livello internazionale, è possibile autorizzare lievi modifiche sulle distanze dei ferri più lontani. A livello locale invece gli organizzatori possono disporre eventi impiegando schemi leggermente differenti da quelli ufficiali, in funzione degli stand disponibili, previo invio degli schemi degli esercizi alla Commissione Sportiva.

ART. 6 - REQUISITI DEI CAMPI DI TIRO

I campi di gara dovranno rispondere ai requisiti previsti dal "regolamento di omologazione degli impianti sportivi ai sensi dei principi informativi per lo sviluppo dell'impiantistica sportiva" del CONI.

Ogni campo di tiro che voglia ospitare una gara sotto l'egida della F.I.T.D.S. dovrà essere in regola con le disposizioni di legge; andrà attestata la conformità della struttura alle norme vigenti oltre all'assenza di provvedimenti che limitino o impediscano l'accesso e/o l'esercizio delle attività con le armi da fuoco.

Il Consiglio Federale avrà, a proprio giudizio, la facoltà di verificare la rispondenza del sito ai requisiti minimi richiesti dalla Federazione stessa al fine di autorizzare lo svolgimento di competizioni sportive.

Le ASD che ospitano una gara ufficiale sotto l'egida della F.I.T.D.S. dovranno obbligatoriamente rispondere ai requisiti di seguito:

- regolare iscrizione al Registro delle Associazioni e delle Società sportive per la stagione sportiva in corso;
- regolare rispetto delle normative fiscali attinenti alla gestione delle ASD in vigore.

Gli Impianti Sportivi che ospitano una gara ufficiale organizzata sotto l'egida FITDS dovranno rispondere ai seguenti requisiti:

- conformità alle prescrizioni indicate nella licenza e/o autorizzazione rilasciata dalla autorità di P.S. di competenza ove del caso; la scadenza della licenza dovrà essere periodica annuale non frazionata;
- possibilità che nella struttura siano esercitabili tutte le attività di tiro con le armi da fuoco e che non sussistono provvedimenti di alcun tipo che le limitino o le impediscano;
- disponibilità del campo di tiro in base a un contratto di uso, almeno di durata annuale - comunque valido ed esistente - quando la proprietà sia diversa dalla ASD organizzatrice;
- conformità alle prescrizioni indicate nella licenza e/o autorizzazione rilasciata dalla autorità di P.S. di competenza ove del caso; la scadenza della licenza dovrà essere periodica annuale non frazionata
- possibilità che nella struttura siano esercitabili tutte le attività di tiro con le armi da fuoco e che non sussistono provvedimenti di alcun tipo che le limitino o le impediscano;
- regolare rispetto delle normative ambientali con particolare riferimento all'impatto acustico e alla gestione dei rifiuti speciali;
- possesso di Polizza Assicurativa RCT;
- disponibilità di un'area riservata all'ambulanza ed ai mezzi di soccorso a cui sia garantito il libero accesso in qualsiasi momento;
- possibilità di fornire un servizio di primo soccorso con ambulanza attrezzata completa di DAE e personale abilitato BLS/D;
- disponibilità di almeno 6 aree di tiro dove poter realizzare n. 5 esercizi, oltre ad un'area riservata per la zona cronografo e prova armi;
- disponibilità, in relazione al livello della gara o competizione, dei bersagli previsti per le competizioni di Steel Challenge;
- disponibilità di un'Area di sicurezza (Safety Area/fumble zone) per ogni 6 stage di tiro;
- disponibilità di una zona cronografo;
- disponibilità di tanti posti a sedere quanti ne siano necessari per tutti i tiratori partecipanti nella giornata di gara;
- disponibilità di adeguate strutture, fisse o mobili, che permettano a tutti i R.O. ed ai partecipanti, di potersi riparare dall'eventuale pioggia o dal sole;
- disponibilità di un locale adeguato alla segreteria e all'alloggiamento degli Staff Officers;
- disponibilità di un locale adeguato ed igienicamente idoneo, al fine di permettere i previsti controlli antidoping nel pieno rispetto della normativa sulla Privacy.
- disponibilità di idonea area adibita a servizio di ristoro funzionante per tutta la durata della manifestazione;
- disponibilità di ampio parcheggio, nelle immediate vicinanze del campo, di dimensioni adeguate ad accogliere gli automezzi dei partecipanti;

- disponibilità, all'interno del campo di tiro, di idonea area riservata agli espositori Sponsor ufficiali della F.I.T.D.S.;
- disponibilità all'interno dell'Impianto Sportivo, un'idonea area riservata alle premiazioni.

ART. 7 - DIMENSIONE DEI BERSAGLI METALLICI E DELLE AREE DI TIRO

I bersagli metallici omologati per le competizioni di carattere nazionale sono i seguenti:

	PIATTO TONDO diametro: 254 mm. Altezza da terra: 1,52 mt.	PIATTO TONDO diametro: 304 mm. Altezza da terra: 1,52 mt.	PIATTO TONDO diametro: 304 mm. Altezza da terra: 1,82 mt.	PIASTRA RETTANGOLARE larghezza: 457 mm. altezza: 609 mm. altezza da terra: 1,70 mt.	SHOOTING-BOX OUTER LIMITS quadrato di lato: 1,21 mt. spessore: 4 cm.	SHOOTING-BOX STANDARD quadrato di lato: 0,91 mt. spessore: 4 cm.
FIVE TO GO	4	1	-	-	-	1
SHOWDOWN	2	1	-	2	-	2
SMOKE & HOPE	-	1	-	4	-	1
OUTER LIMITS	-	3	-	2	3	-
ACCELERATOR	1	2	-	2	-	1
PENDULUM	2	1	2	-	-	1
SPEED OPTION	-	4	-	1	-	1
ROUNDABOUT	-	5	-	-	-	1
TOTALE FERRI	9	18	2	11	3	8

Le aree di tiro dovranno garantire il posizionamento dei bersagli secondo gli schemi riconosciuti a livello internazionale come di seguito meglio indicato:

denominazione esercizio	ingombro minimo posizionam.to bersagli (profondita' x larghezza)	dimensioni minime obbligatorie stage incluso transiti e spazi sicurezza (profondita' x larghezza)
Five to Go	mt.16,45 x mt.08,34	mt.18,00 x mt.10,00
Showdown	mt.22,86 x mt.05,48	mt.24,00 x mt.07,00
Smoke & Hope	mt.12,80 x mt.08,52	mt.14,00 x mt.10,00
Outer Limits	mt.32,00 x mt.07,30	mt.33,00 x mt.09,00
Accelerator	mt.18,28 x mt.09,72	mt.20,00 x mt.11,00
Pendulum	mt.16,45 x mt.07,28	mt.18,00 x mt.09,00
Speed Option	mt.32,00 x mt.12,95	mt.33,00 x mt.14,00
Roundabout	mt.13,71 x mt.05,17	mt.15,00 x mt.07,00

ART. 8 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Di norma le competizioni dovranno avere inizio alle ore 8,00 e concludersi 30 minuti prima del crepuscolo, in ogni caso non oltre le ore 18,00.

Le competizioni saranno strutturate in due o più turni nel corso dei quali i tiratori potranno effettuare i previsti rientri nelle diverse divisioni d'arma nel limite massimo di tre partecipazioni. Nel caso lo svolgimento della competizione si protragga oltre le ore 13,00 deve essere garantita una pausa di almeno 30 minuti per permettere agli ufficiali di gara di rifocillarsi e pranzare. Non è consentito partecipare alla competizione in differenti divisioni nel medesimo turno di gara. Gli ufficiali di gara possono partecipare alla competizione contemporaneamente ai tiratori a condizione che in ogni gruppo vi sia almeno un altro arbitro e che riescano ad alternarsi nella conduzione dello stage.

Agli Ufficiali di gara che parteciperanno alla competizione verrà riconosciuta l'iscrizione alla gara a titolo gratuito in tutte le tre divisioni disponibili, pertanto i nominativi dovranno essere comunicati al Match Director con congruo anticipo. Le classifiche finali saranno ufficializzate 45 minuti dopo la pubblicazione delle verify-list, e prima della premiazione.

ART.9 - ESECUZIONE DEGLI ESERCIZI

Il tempo massimo per eseguire una string è 30 secondi; i colpi sparati dopo il tempo massimo non verranno più conteggiati. Oltre i 30 secondi il tiratore verrà fermato e gli verrà richiesto di ricaricare per la string successiva.

Ogni string avrà termine dopo aver colpito lo Stop Plate.

Tutti i bersagli primari dovranno essere verniciati di colore bianco e montati su appositi supporti che ne garantiscano il corretto funzionamento nonché essere dotati di un'adeguata protezione per i rimbalzi.

Anche lo stop plate verrà verniciato di bianco ma il supporto dovrà essere colorato visibilmente di colore rosso.

La posizione di partenza del tiratore dovrà essere delimitata da appositi box fissati al terreno di forma quadrata.

In caso di pioggia le aree di partenza dovranno essere dotate di apposite coperture o ripari provvisori per proteggere il concorrente.

Ogni "miss" rilevata su ciascuno dei 4 bersagli primari, comporterà una penalità di tre secondi per ciascuna violazione, che si sommeranno al tempo effettivamente realizzato dal concorrente nella singola string.

Ogni colpo sparato sui bersagli primari dopo aver colpito lo stop Plate, comporterà una penalità di tre secondi che si andranno a sommare al tempo effettivamente realizzato dal concorrente nella singola string.

Prima che il concorrente inizi l'esercizio, tutti i bersagli metallici dovranno essere riverniciati con pittura di colore bianco.

In caso l'ufficiale di gara non sia certo del fatto che il concorrente abbia effettivamente colpito il bersaglio, dovrà procedere ad una verifica visiva avvicinandosi al bersaglio ma senza porsi a contatto con lo stesso. Il tiratore avrà il diritto di poter verificare eventuali miss assegnate, accompagnando l'ufficiale di gara in vicinanza del bersaglio senza toccarlo, in tal caso l'arbitro dovrà preventivamente far scaricare l'arma al tiratore.

In caso di contestazione del punteggio da parte del tiratore, verrà richiesto il parere di un altro ufficiale di gara, nel caso i pareri dovessero essere concordi non saranno ammessi ulteriori contestazioni.

Nel caso in cui sul bersaglio metallico fosse percepibile anche solo un leggero segno corrispondente ad un impatto del proiettile pur marginale, questo sarà conteggiato come valido.

Nella fase di ripristino, i bersagli metallici dovranno essere sempre riverniciati in tutte le loro parti compresi i bordi.

Una volta iniziata la string successiva, il concorrente non avrà più la possibilità di contestare precedenti punteggi o penalità assegnate.

All'ingresso di ciascuna area di tiro dovrà essere esposto lo schema dell'esercizio, con la descrizione della relativa procedura di esecuzione e il disegno.

ART. 10 - ATTREZZATURE E MUNIZIONAMENTO UTILIZZABILE

Tutti i bersagli dovranno essere realizzati e montati in maniera che questi reagiscano sia visivamente che acusticamente.

Si suggerisce di adoperare piastre e piatti di adeguato spessore e qualità, in modo da garantire un'elevata durata e prevenire il fenomeno della craterizzazione che a lungo andare potrebbe causare pericolosi rimbalzi.

I bersagli dovranno essere fissati sui supporti in modo tale da permettere una proiezione dei proiettili e delle schegge verso il basso. Allo scopo di prevenire i rimbalzi, nei limiti del possibile, è consigliabile utilizzare una palla di paglia (o altro materiale permeabile) alla base del supporto.

E' fatto obbligo a tutti i presenti sul campo di gara di utilizzare occhiali e cuffie idonei a garantire un'adeguata protezione.

Le munizioni impiegate dovranno avere:

Velocità minima del proiettile non inferiore a 750 piedi/sec.

In caso le munizioni non dovessero raggiungere la velocità minima, i risultati del concorrente saranno azzerati e il concorrente potrà proseguire la competizione, ma il suo risultato non comparirà nelle classifiche di gara.

ART. 11 - METODO DI RILEVAZIONE DEI PUNTEGGI (SCORING METHODS) E PENALITÀ.

Per rilevare il punteggio (ovvero il tempo) verrà utilizzato il sistema di tipo sonoro mediante "shot timer".

L'ufficiale di gara dovrà annotare sullo statino tutti i tempi realizzati e le eventuali penalità assegnate in ogni singola string.

Il risultato dello stage sarà dato dalla somma dei punteggi validi espressi in secondi.

Verrà assegnata una penalità di 3 secondi in caso di:

- Partenza Anticipata: ovvero nel caso in cui le mani si avvicinino all'arma prima del segnale acustico e venga sparato il primo colpo. Nel caso di partenza anticipata l'ufficiale di gara dovrà fermare il tiratore e far ripetere la partenza a condizione che questi non abbia esploso il primo colpo, in tal caso non saranno ammesse contestazioni alla penalità inflitta;
- Posizioni dei piedi: ovvero alla partenza i piedi dovranno essere posizionati all'interno dello shooting box inoltre, nel caso che uno o entrambi i piedi dovessero toccare il terreno al di fuori dello spazio previsto, mentre il tiratore sta eseguendo l'esercizio, sarà applicata una penalità per ogni colpo sparato. Chiarimento: Se un piede si trova al interno dello shooting box e l'altro

fuori dallo stesso ma senza entrare in contatto con il terreno, non verrà applicata alcuna procedura per posizione fallosa del piede.(Other Limits event);

➤ Sparare a bersagli diversi da quelli stabiliti come ingaggiabili dal proprio shooting box (Other Limits event);

➤ Miss: ovvero non aver colpito un bersaglio prima di aver colpito lo stop plate; ➤

Qualsiasi azione diversa da quella specificata nel briefing.

ART. 12 - EQUIPAGGIAMENTO ED ABBIGLIAMENTO.

Il calibro minimo nelle categorie Centerfire è il 9x19 mm.

Il tiratore tesserato Agonista Entry Level si dovrà presentare in pedana di tiro con l'arma riposta scarica in custodia.

Il tiratore tesserato F.I.T.D.S. in possesso del Livello Bronzo Handgun può presentarsi in pedana con arma posizionata direttamente in fondina oppure riposta nella custodia. Le fondine devono essere applicate alla cintura come da disegno in allegato ad esclusione di quelle per armi OPEN; sono ammesse le fondine aperte in tutte le divisioni.

La partenza a 45° in Rimfire non prevede l'uso della fondina.

Le munizioni per le categorie Centerfire, devono essere in grado di raggiungere la velocità, misurata alla volata dell'arma, non inferiore a 750 piedi/sec.

Le munizioni per armi RIMFIRE non potranno essere oggetto di misurazioni.

In tutti gli stage verrà utilizzato un solo shooting box ad eccezione degli stage Other Limits e Showdown; le dimensioni degli shooting-box sono di cm. 91,4 x cm. 91,4 (3 piedi x 3 piedi). Durante tutta la competizione dovrà essere utilizzata la stessa arma, la stessa tipologia di fondina e la medesima buffetteria con la quale si è iniziata la competizione.

Se l'arma o la fondina dovessero avere un malfunzionamento successivamente all'inizio della competizione, il tiratore potrà sostituirle con una identica o che, ad ogni buon fine, non comporti un palese vantaggio nella continuazione della competizione, previa segnalazione agli arbitri degli esercizi successivi e al Match Director. Tali sostituzioni dovranno essere menzionate sul foglio giro e vidimate dagli arbitri di stage. In ogni caso sia la pistola che la fondina dovranno mantenere le caratteristiche della divisione in cui si sta gareggiando.

Se l'arma o la fondina non dovessero avere le stesse caratteristiche della precedente, il tiratore verrà inserito nella classifica generale in Open division.

Se il malfunzionamento dovesse avvenire durante l'esecuzione della string di tiro, il tiratore potrà recarsi presso la fumble zone per sostituire l'arma o la fondina, interrompendo temporaneamente

l'esecuzione dell'esercizio in atto; una volta terminata la riparazione questi potrà completare le string mancanti.

ART. 13 - COMANDI DI PARTENZA

Gli ordini dell'ufficiale di gara sono i seguenti:

"MAKE READY". (PREPARATI) Sotto la supervisione dell'ufficiale di gara il tiratore può provare in bianco l'esercizio con arma completamente scarica; quando il tiratore assume la posizione di pronto dopo aver caricato e con le mani sopra le spalle, l'ufficiale di gara gli domanderà: "ARE YOU READY?" (SEI PRONTO?) La mancanza di risposta verrà interpretata dall'ufficiale di gara come un assenso per iniziare la string. Se il tiratore non è pronto, deve rispondere alla domanda "NOT READY" (NON SONO PRONTO).

Se il tiratore dichiara o si dimostra PRONTO, l'ufficiale di gara impartirà il seguente comando: "STAND BY" (ATTENTO AL VIA) attivando nel contempo il timer che segnalerà la partenza con un successivo segnale acustico, con un intervallo di tempo compreso tra un 1 e 4 secondi.

Se il tiratore per qualsiasi motivo non sente e non reagisce al segnale di START, l'ufficiale di gara deve avvisare il tiratore che ripartirà dopo un nuovo comando "ARE YOU READY?" senza assegnare alcuna penalità. Eventuali ed evidenti abusi su questa procedura saranno considerati comportamento antisportivo.

Dopo che il tiratore ha ingaggiato lo Stop Plate, oppure dopo aver superato il limite massimo di 30 secondi, l'ufficiale di gara impartirà il comando "RELOAD IF REQUIRED AND HOLSTER" (RICARICA L'ARMA E RIPONILA IN FONDINA) per proseguire direttamente con il successivo comando "ARE YOU READY?" fino al completamento delle string a disposizione.

In qualsiasi momento l'ufficiale di gara può impartire il comando "STOP", in tal caso il tiratore dovrà smettere di sparare e fermarsi completamente in attesa di ulteriori comandi.

Completata l'ultima string l'ufficiale di gara impartirà il comando "UNLOAD AND SHOW CLEAR" (SCARICA L'ARMA E MOSTRA LA CAMERA DI CARTUCCIA VUOTA), i revolver devono scaricare l'arma e mostrare al Range Officer il tamburo vuoto.

Il comando conclusivo sarà "IF CLEAR, HAMMER DOWN, HOLSTER" (SE SCARICO, ABBATTI IL CANE E METTI L'ARMA IN FONDINA), solamente dopo aver eseguito questi comandi l'arma potrà essere riposta in fondina o nella custodia.

Solo dopo che l'ufficiale di gara avrà controllato tutte le operazioni di scaricamento, impartirà il comando "RANGE IS CLEAR" (LO STAGE È SICURO) e si potranno ripristinare i bersagli con la vernice.

ART. 14 - POSIZIONI DI PARTENZA

Ad esclusione delle armi RIMFIRE, la cui partenza è sempre con arma impugnata a 45° si distinguono le seguenti posizioni di partenza:

Il tiratore tesserato Agonista Entry Level potrà presentarsi in pedana con l'arma riposta scarica in custodia ed eseguire l'esercizio, dietro ordinativi dell'arbitro, con l'arma impugnata e posta obbligatoriamente a 45°;

Il tiratore tesserato Agonista o Amatore in possesso del Livello Bronzo Handgun può presentarsi in pedana con arma posizionata direttamente in fondina oppure riposta nella custodia; la posizione di partenza del tiratore con arma in fondina è sempre quella "Surrender", con le mani posizionate all'altezza delle proprie spalle. Se la posizione di partenza del tiratore non sarà quella Surrender, questi verrà avvisato dall'arbitro una prima volta e nel caso di un secondo avviso, verrà comminata una procedura di tre secondi da applicare alla string in corso.

Per le armi della disciplina P.C.C. la posizione di partenza dovrà essere con arma impugnata a 45° e volata rivolta sul segno di partenza.

Il comando ARE YOU READY verrà impartito solo nel corso della prima string di ogni esercizio mentre nelle successive string il tiratore, dopo aver riposto l'arma in fondina, dovrà riprendere autonomamente la posizione surrender. Questa operazione permetterà all'arbitro di capire che il tiratore è "pronto" per continuare lo stage ed impartirà solo in comando STAND BY.

Terminata l'ultima string, il tiratore dovrà attendere i comandi di scaricamento dell'arma senza procedere di sua iniziativa.

Per le partenze con arma impugnata a 45°, dovrà essere posizionato a terra un riferimento di colore rosso, distante tre metri dal box di partenza, sul quale orientare la volata dell'arma.

I tiratori dovranno presentarsi nell'area di tiro con un numero appropriato di colpi e di caricatori in modo da non causare inutili ritardi nell'esecuzione dello stage.

Il tiratore se lo desidera, potrà avere un assistente per aiutarlo a ricaricare in caso di bisogno ma questa persona avrà l'obbligo di permanere dietro le linee di tiro come gli sarà indicato dall'arbitro dello stage.

Il rispetto della tempistica nelle procedure di ricarica dell'arma e di preparazione ad affrontare lo stage, salvaguardando ovviamente le reali necessità del concorrente, sono un atto di rispetto nei confronti degli altri partecipanti in attesa.

Una buona cooperazione sarà apprezzata dagli ufficiali di gara e dagli altri tiratori e, se richiesto dal responsabile dello Stage, i tiratori del gruppo dovranno prestare la propria opera per il ripristino dell'esercizio.

ART. 15 - REGOLE DI SICUREZZA

I comportamenti indicati di seguito comportano l'immediata squalifica dalla competizione:

Maneggio delle armi al di fuori delle Aree di sicurezza e delle linee di tiro.

Presentarsi con armi cariche sulla linea di tiro.

Il venir sorpresi al di fuori della linea di tiro con l'arma in fondina e caricatore rifornito inserito anche se il colpo non è camerato.

In tutti i casi di caduta dell'arma a terra sia carica che scarica dopo il comando LOAD AND MAKE YOU READY e il riposizionamento in fondina a conclusione dell'esercizio.

NOTA BENE: Se l'arma dovesse cadere sia carica che scarica, questa dovrà essere recuperata e controllata rigorosamente solamente da un arbitro che provvederà a scaricarla prima di restituirla al proprietario.

In caso il tiratore dovesse raccogliere l'arma scarica caduta a terra, in maniera autonoma senza l'intervento dell'arbitro, anche al di fuori degli stage di tiro, questi verrà comunque squalificato dall'intera competizione.

In caso la volata dell'arma stessa dovesse essere indirizzata in direzione non sicura oppure oltre la linea del parapalle durante le procedure di caricamento e di scaricamento.

In caso di partenza accidentalmente del colpo durante le operazioni di carico e scarico dell'arma.

Per qualsiasi colpo sparato durante la fase di estrazione o rinfoderamento o che impatti a terra entro un raggio di 3 metri dal tiratore.

Comporterà l'immediata squalifica, il maneggiare l'arma carica in maniera NON sicura.

Essere sotto l'effetto di stupefacenti o alcool o qualsiasi sostanza che violi l'integrità psicofisica.

Saranno soggetti a censura e nei casi più gravi alla squalifica dalla competizione, quei tiratori che palesemente adottassero comportamenti antisportivi o frodi di qualsiasi genere, compresi i gesti di irriverenza nei confronti dell'arbitro o di altro personale di servizio, o che si lasciassero andare a turpiloquio.

A conclusione dell'ultima string dell'esercizio, il tiratore non potrà lasciare lo shooting box fino a quando l'arbitro non abbia completato le operazioni di verifica dell'arma e fatto rinfoderare la pistola in fondina o riposta nella custodia.

I tiratori squalificati dal match non potranno continuare ~~finire~~ la competizione nemmeno se iscritti in altre divisioni in turni successivi, tuttavia i risultati ottenuti fino a qual momento saranno considerati validi.

ART. 16 - PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP

Potranno partecipare alle competizioni indette dalla F.I.T.D.S., tutti i tiratori AGONISTI ed AMATORI in possesso del Livello Bronzo Handgun o del Livello Bronzo Entry Level, in regola con il tesseramento per l'anno in corso.

Questi ultimi saranno inseriti in classifica generale, ma verrà riconosciuta loro una premiazione a parte come Agonisti Entry Level.

ART. 17 - PUBBLICAZIONE PROGRAMMI DI GARA E QUOTA ISCRIZIONE

I programmi di gara debbono essere presentati almeno 40 giorni prima l'inizio della competizione direttamente al responsabile.

Nei programmi di gara dovranno essere specificati:

- Nome, Cognome, indirizzo, n° telefonico, n° fax, e-mail dell'Organizzazione; ➤ indicazione del Match Director;
- data e luogo della competizione; ➤ modalità dell'iscrizione;
- numero massimo dei tiratori ammessi alla competizione per ciascun giorno di gara; ➤ tipo di munizioni consentite;
- elenco degli esercizi che compongono il match;
- numeri di colpi richiesti per la competizione;
- elenco di alberghi e ristoranti limitrofi al campo di tiro;
- come raggiungere il campo attraverso le principali arterie stradali.

La quota d'iscrizione viene fissata in €25,00 per ogni singola partecipazione e € 10,00 per ogni Rientro in qualunque divisione o specialità d'arma.

Il pagamento delle quote d'iscrizione avverrà attraverso la piattaforma Ma. Re. 2.0.

ART. 18 - ABBIGLIAMENTO GARA

Durante il match è vietato l'utilizzo di qualsiasi tipo di abbigliamento militare o paramilitare o di altro tipo di abbigliamento che in qualche modo possa ledere l'immagine della F.I.T.D.S. In nessun caso saranno ammesse deroghe di alcun genere. Il Match Director ha la piena autorità di far osservare tale divieto.

ART. 19 - ANNULLAMENTO – RINVIO – SOSPENSIONE DELLA COMPETIZIONE

Si faccia riferimento al Regolamento Sportivo in vigore.

ART. 23 - PREDISPOSIZIONE DOCUMENTI DI GARA E MATCH-STATS

A cura del Responsabile Nazionale Statt Officers.

ART. 25 - DIVISIONI RICONOSCIUTE

Si faccia riferimento al Regolamento Sportivo in vigore.

ART. 26 - CATEGORIE RICONOSCIUTE

Si faccia riferimento al Regolamento Sportivo in vigore.

ART. 27 - ARBITRI E RESPONSABILITA' PARTECIPANTI

In considerazione del fatto che il F.I.T.D.S. Steel Championship prevede un insieme di regole molto semplici ed un sistema di attribuzione del punteggio legato al tempo conseguito, è consentito nominare quale Arbitro ogni Tesserato F.I.T.D.S. in qualità di Agonista di comprovata esperienza (agonista da almeno 5 anni);

E' responsabilità del tiratore, accertarsi dell'esatta compilazione degli statini di gara, firmando gli stessi solo dopo aver completato tutte le string previste per lo stage. Eventuali contestazioni potranno essere proposte dal concorrente al termine di ogni string; non sarà possibile presentare contestazioni sui punteggi dopo aver iniziato la string successiva.

ART. 28 - PREMIAZIONI GARE F.I.T.D.S. STEEL CHAMPIONSHIP

La premiazione delle competizioni del F.I.T.D.S. Steel Championship avverrà sulla base dei primi tre piazzamenti assoluti per ogni Division con almeno 10 partecipanti e per i primi tre piazzamenti nelle varie categorie con almeno 5 partecipanti.

In caso di un numero di partecipanti inferiore a quelli suindicati, verrà premiato solo il primo classificato.

Sono previste premiazioni formali quali medaglie, coppe o targhe.

ART. 29 - F.I.T.D.S. STEEL NATIONAL

Il F.I.T.D.S. STEEL NATIONAL verrà organizzato direttamente dalla F.I.T.D.S. e potranno essere ammessi anche tiratori stranieri.

La competizione si articolerà nel corso di 2 (due) giorni consecutivi, sempre con la formula del doppio o triplo turno giornaliero.

Le iscrizioni avverranno esclusivamente per via telematica tramite il portale on line MA.RE. 2.0 in modo da ottimizzare la scelta dei turni e della giornata preferita.

La F.I.T.D.S. si riserva il diritto di assegnare un limitato numero di “Wild Slot” a proprio insindacabile giudizio e di accettare iscrizioni direttamente sul campo, stante la disponibilità dei posti liberi.

ART. 30 - PREMIAZIONI F.I.T.D.S. STEEL NATIONAL

I premi consisteranno in medaglie o premi messi a disposizione dagli organizzatori.

Di norma i premi di Divisione verranno corrisposti secondo le seguenti modalità:

- ai primi tre classificati, quando abbiano preso parte al match un minimo di 10 concorrenti in ciascuna Divisione;
- al primo classificato quando abbiano partecipato al match un numero pari o inferiore a 5 concorrenti per ogni divisione, fino ad un minimo di tre partecipanti.

I premi di Categoria verranno corrisposti ai primi tre classificati, soltanto nel caso in cui abbiano preso parte al match un minimo di cinque concorrenti in ciascuna Categoria; quando il numero dei concorrenti fosse inferiore verrà premiato solo il primo classificato.

I campioni assoluti e di categoria potranno fregiarsi del titolo per tutto l'anno successivo e verrà loro assegnato un apposito scudetto da applicare sulle maglie di gara.

ART. 31 - NORME FINALI

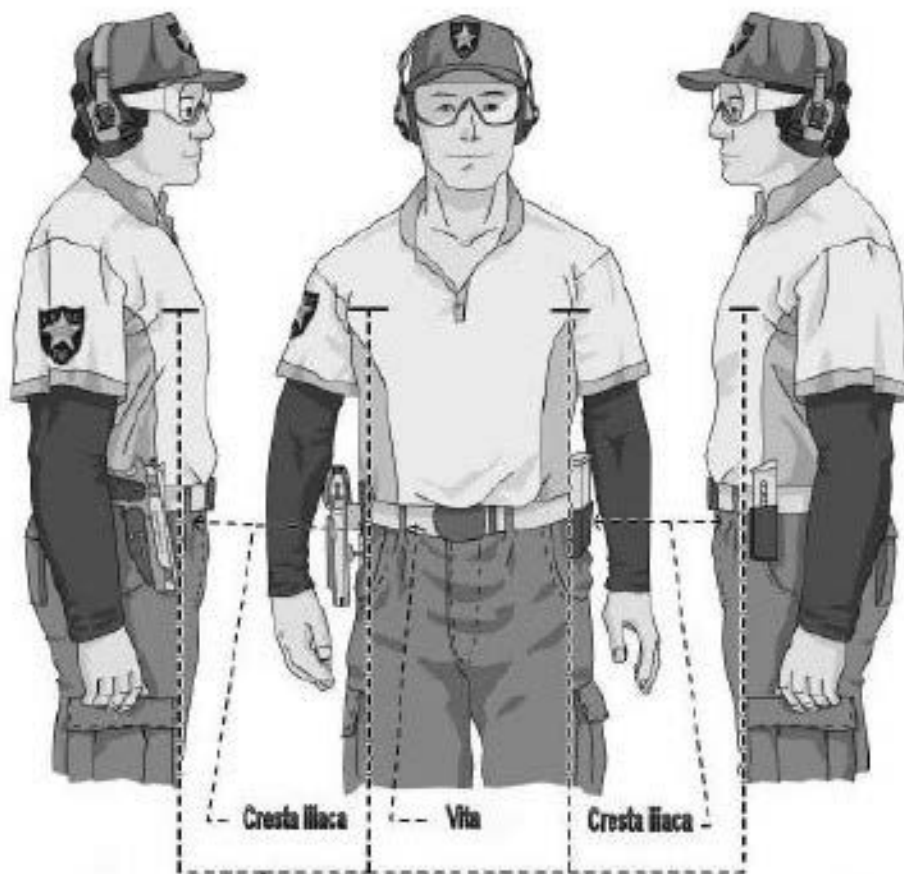
La F.I.T.D.S. si riserva il diritto di modificare e integrare in qualsiasi momento il presente regolamento per il buon svolgimento dell'attività sportiva nazionale.

Qualora dovessero sorgere dubbi interpretativi in fase di applicazione del presente regolamento, gli stessi verranno risolti in via di interpretazione autentica dalla Commissione Sportiva Federale

e le decisioni saranno inappellabili.

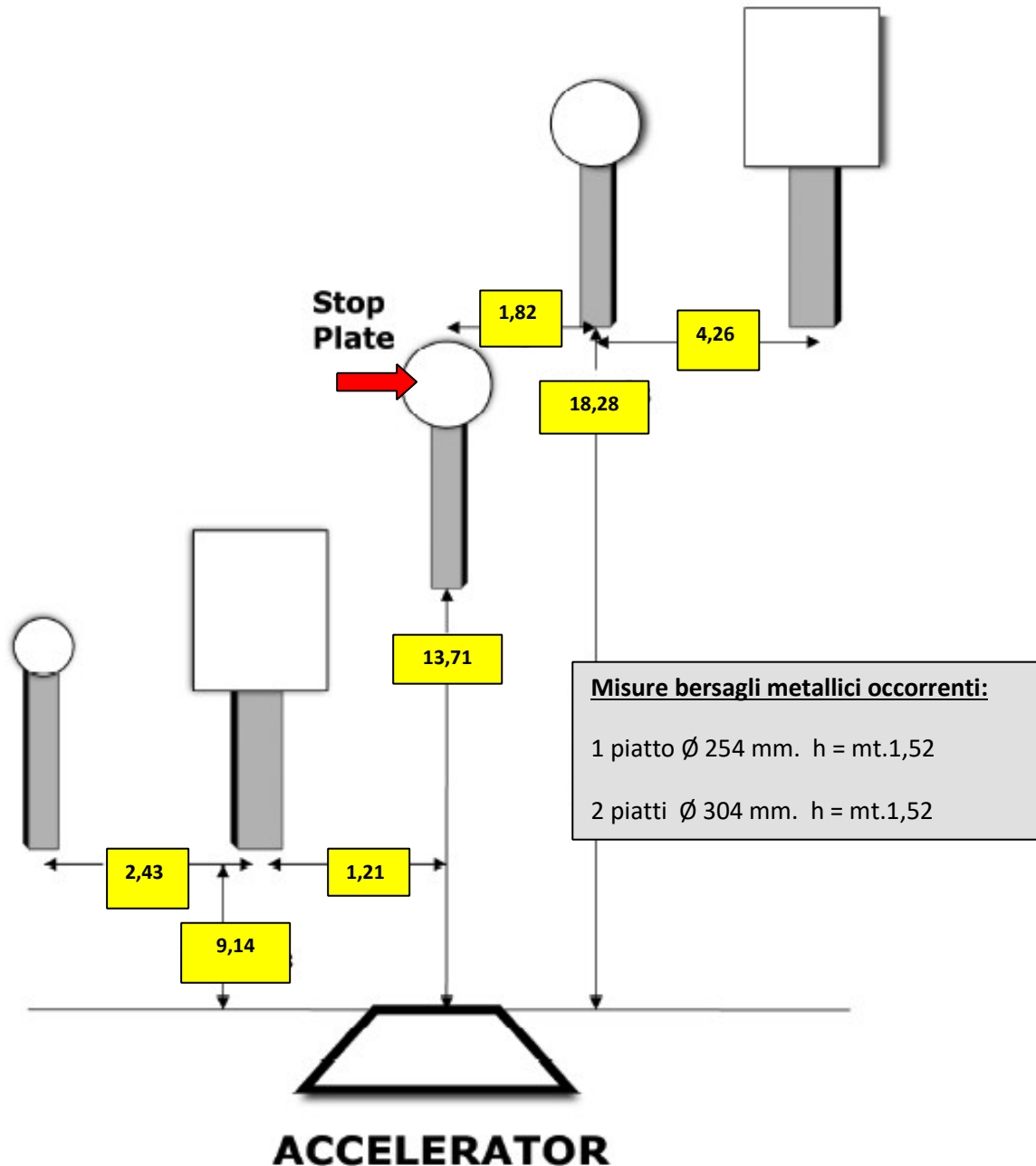
Nel corso della stagione agonistica, potranno essere inseriti a calendario ulteriori eventi anche con un ridotto numero di stage, in base alle richieste degli organizzatori.

Posizionamento equipaggiamento Divisioni: PRODUCTION e CLASSIC

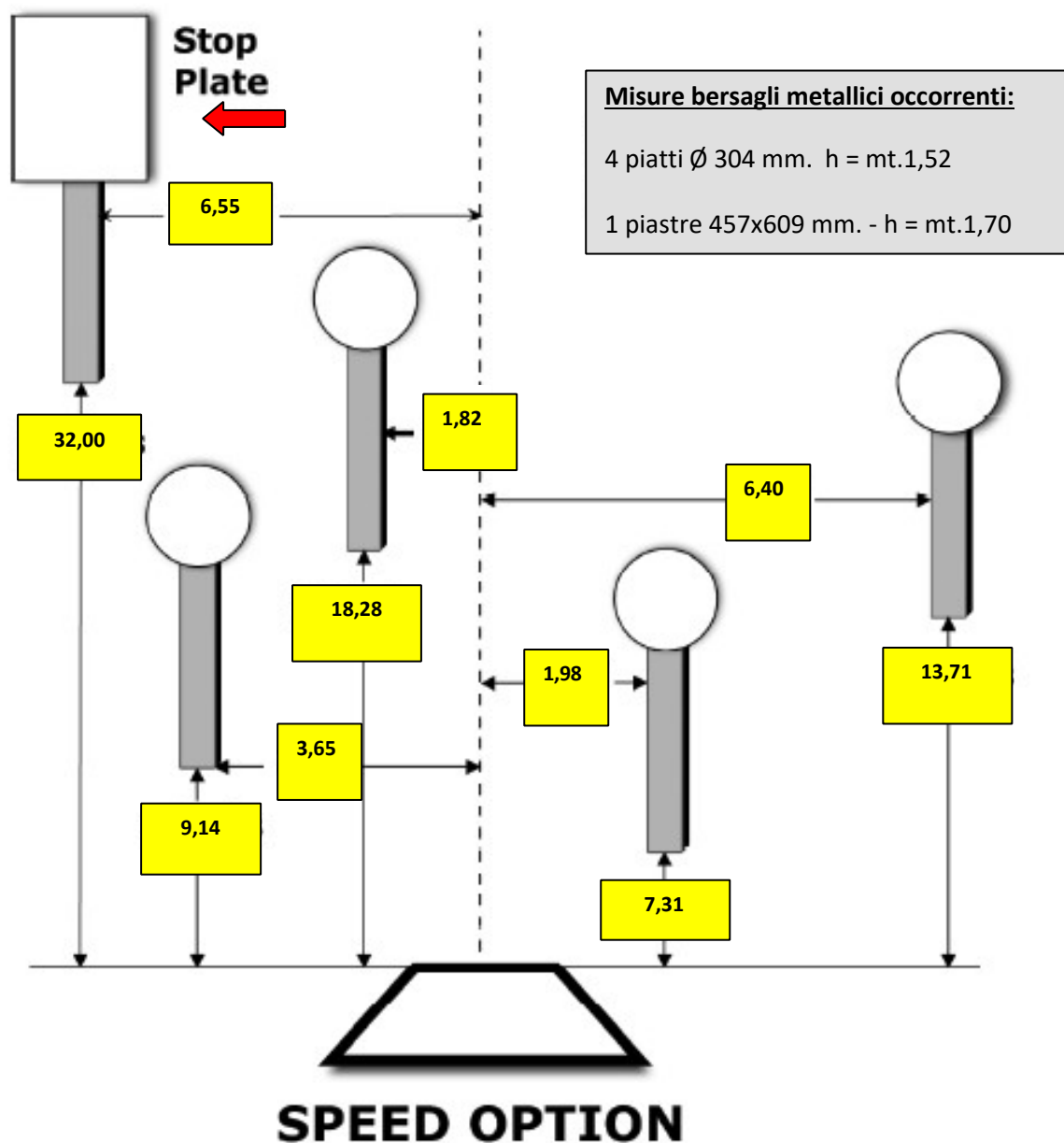


Limite massimo posizionamento arena, fondina ed equipaggiamento, non oltre la cresta iliaca.

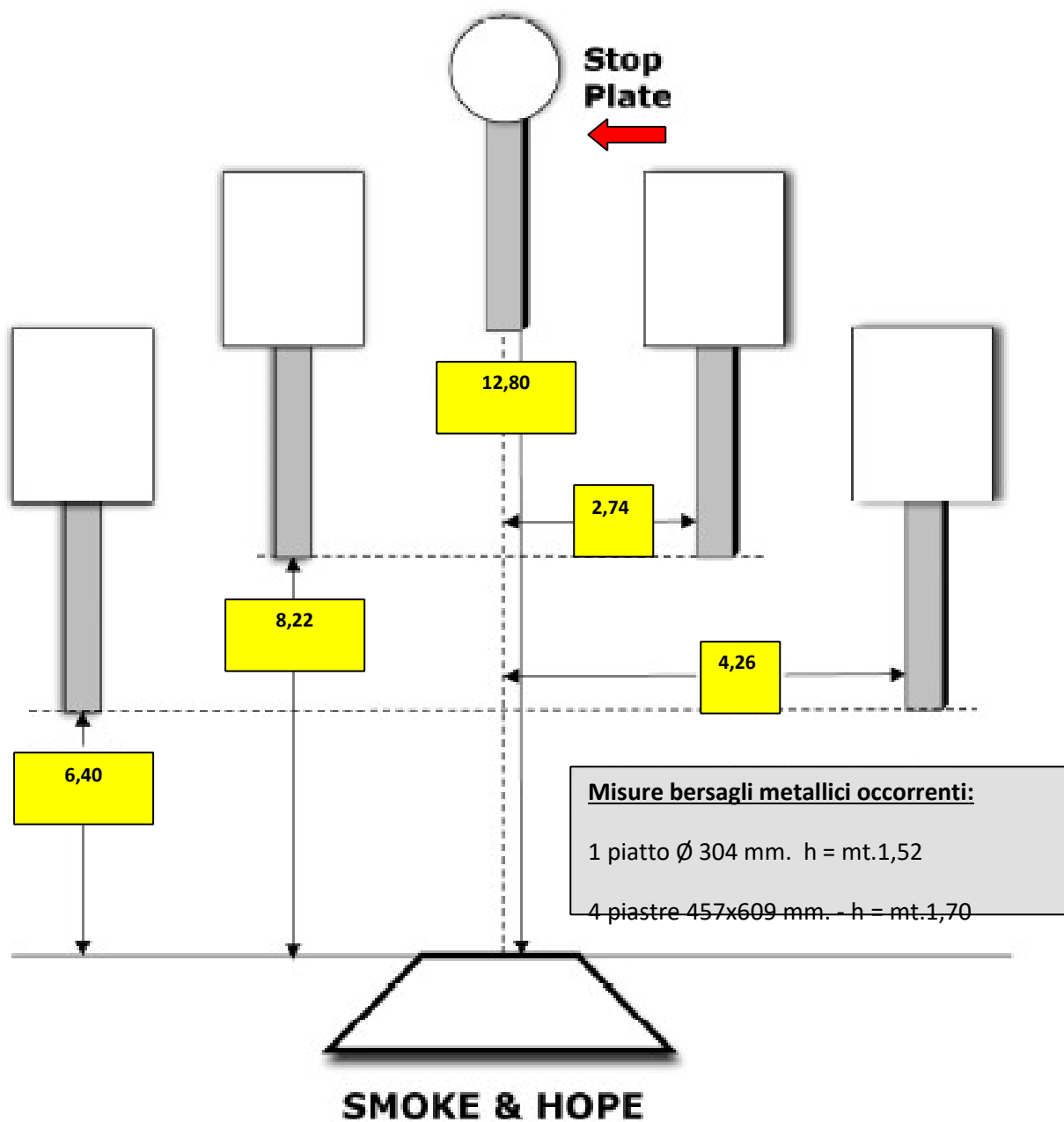
Tutte le misure sono
espresse in METRI



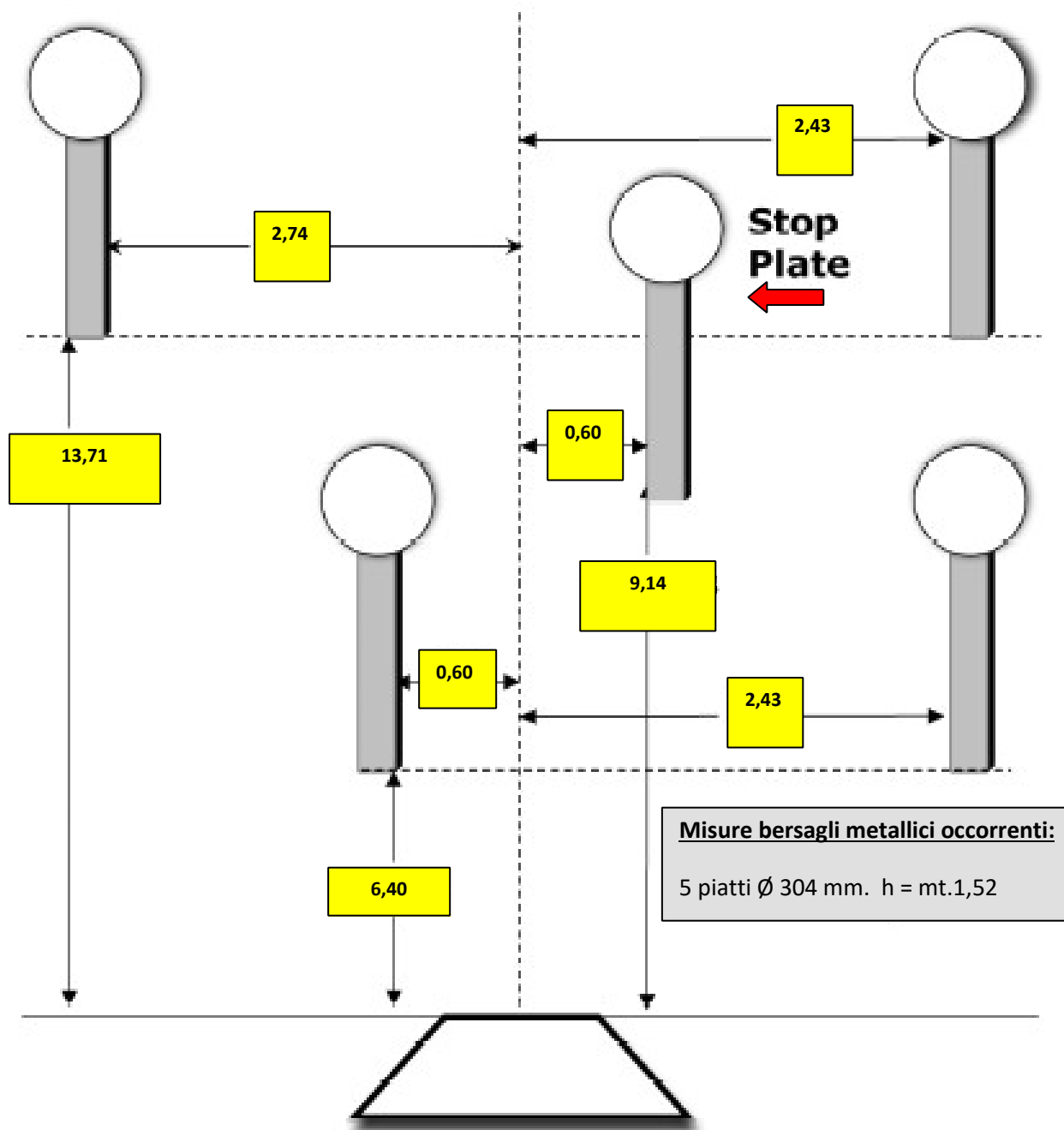
PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di **3 secondi**; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.



PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo (nel disegno la prospettiva di quest'ultimo non è rispettata - di fatto sarà il penultimo bersaglio di destra)**; l'esercizio è composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalità di **3 secondi**; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita

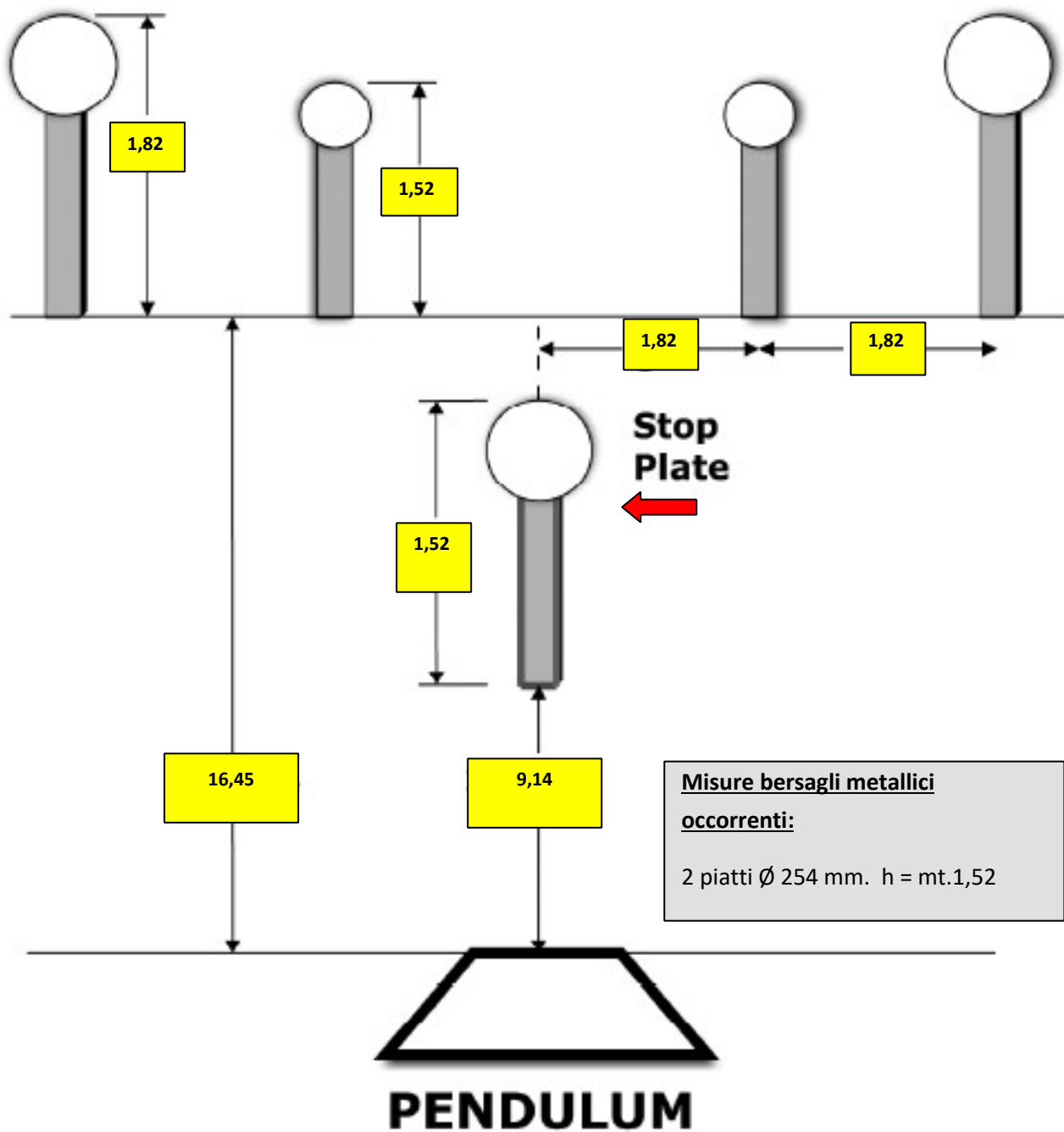


PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di **3 secondi**; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.



ROUNDAABOUT

PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di **3 secondi**; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.

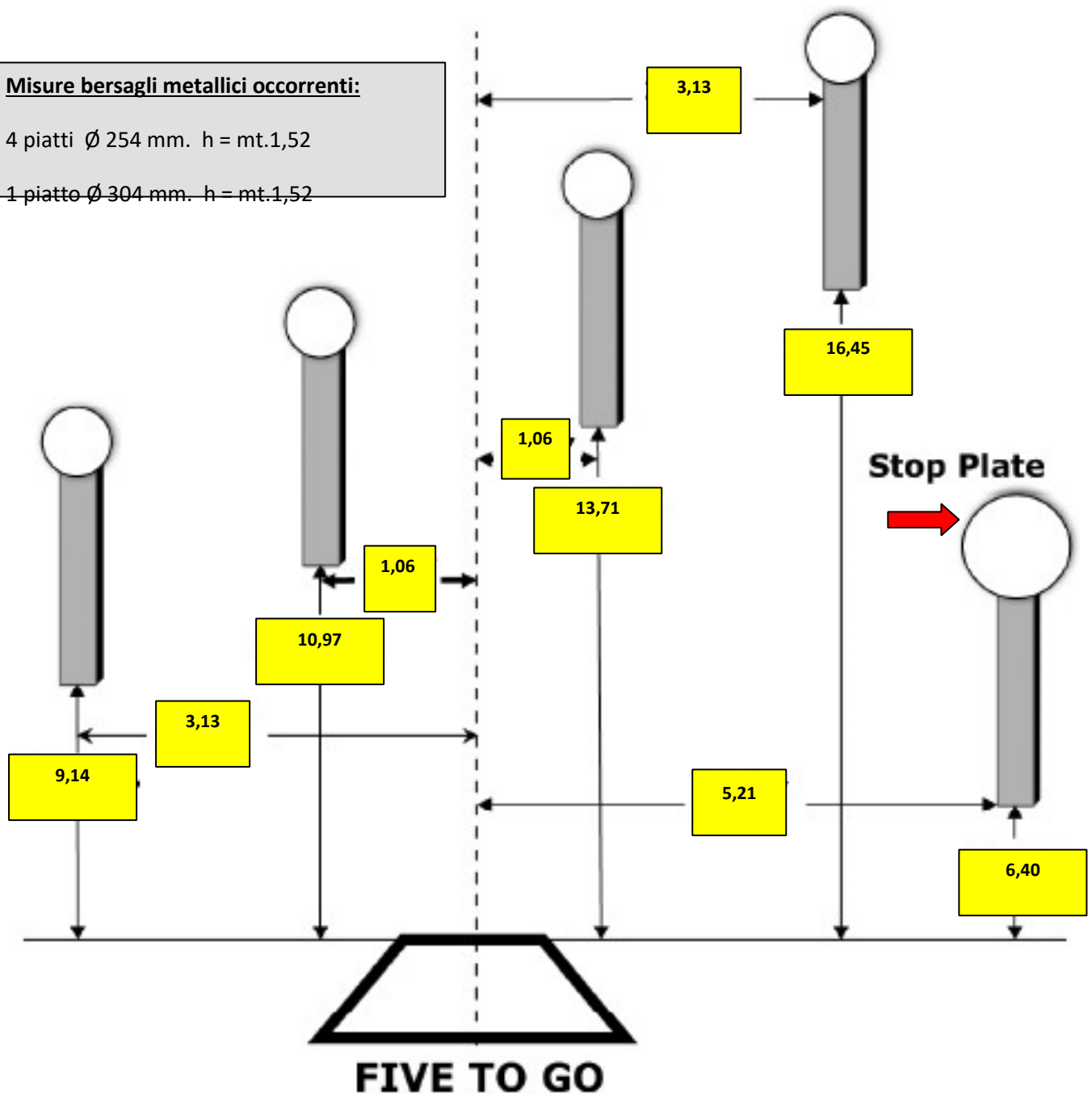


PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di 3 secondi; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.

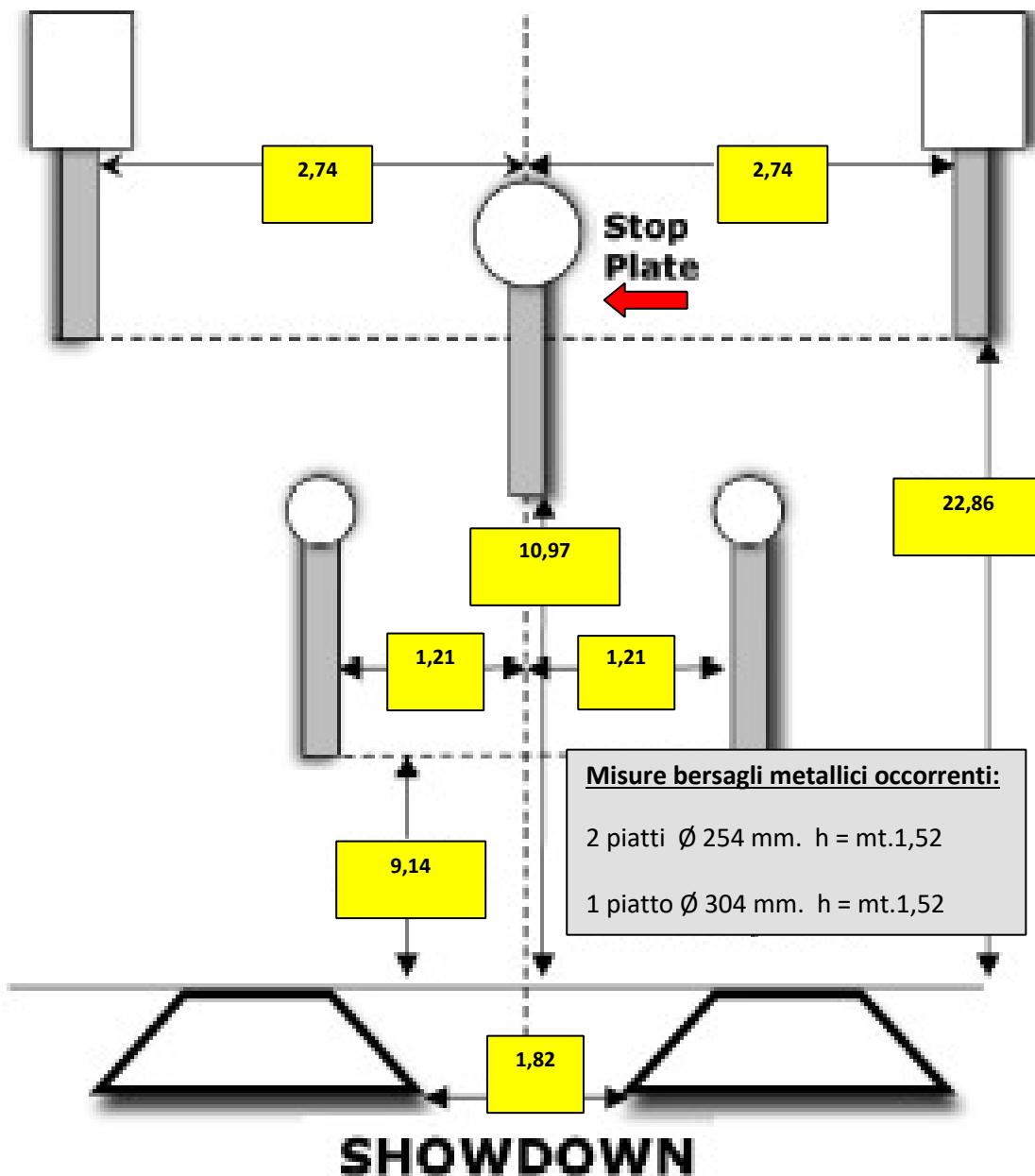
Misure bersagli metallici occorrenti:

4 piatti Ø 254 mm. h = mt.1,52

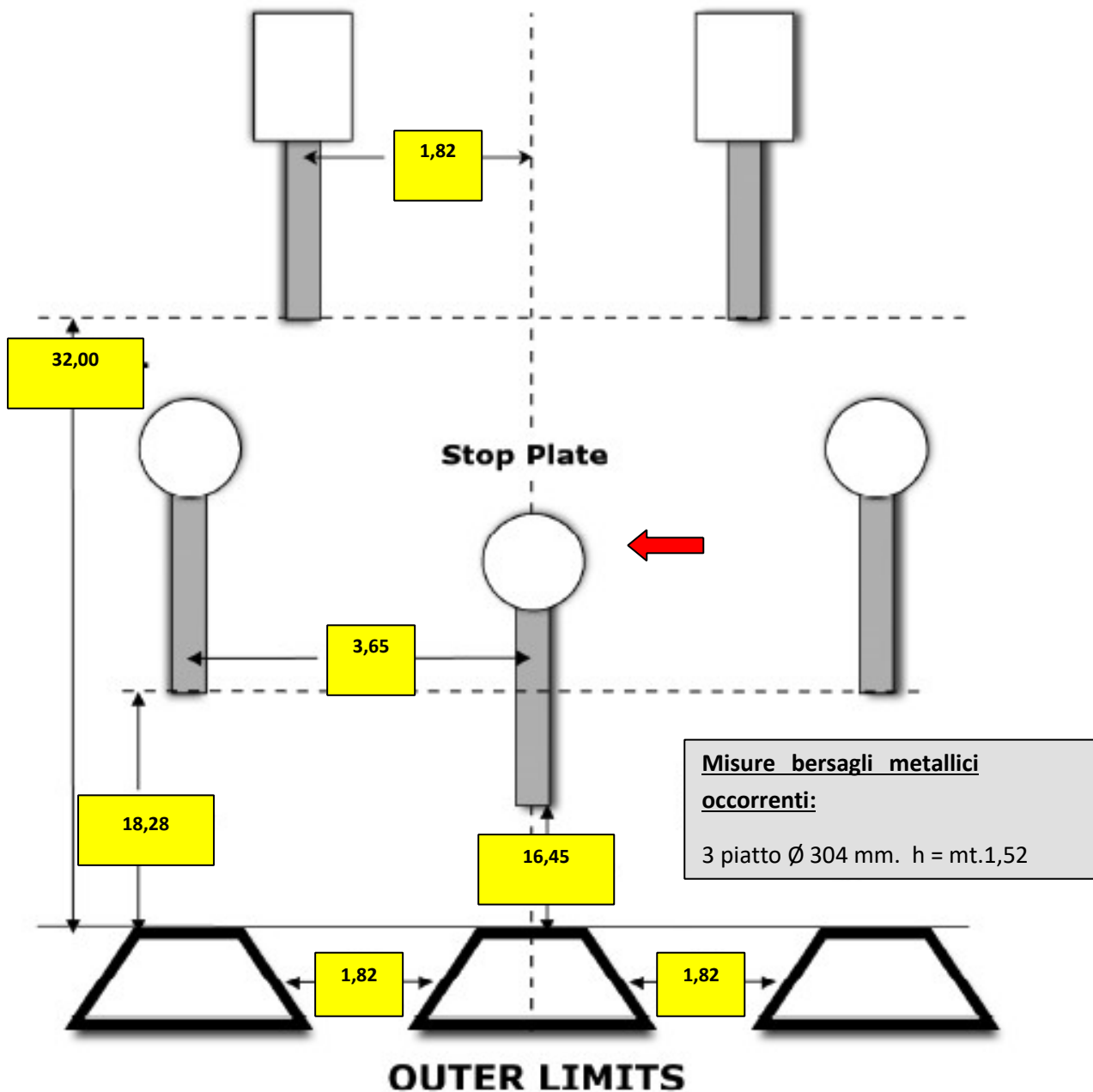
1 piatto Ø 304 mm. h = mt.1,52



PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di **3 secondi**; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.



PROCEDURA - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che **dev'essere ingaggiato per ultimo**; l'esercizio e' composto da **5 string**: due devono essere eseguite da un box, e due dall'altro: al concorrente viene data facolta' di scegliere da quale box eseguire l'ultima string; viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di 3 secondi; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.



NOTA: gli shooting box di Outer Limits misurano mt.1,21 di lato

PROCEDURA - partenza all'interno del box lato debole, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia **con almeno 1 colpo** il piatto e la piastra **antistanti** al box, dopodichè si sposta nel box centrale e da qui ingaggia i restanti bersagli, lasciando **per ultimo lo Stop Plate**; **NON** è consentito fare fuoco quando uno qualsiasi dei due piedi **tocca il terreno all'esterno del box centrale**; l'esercizio è composto da **4 string**: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 3 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PEN LIT'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalità di 3 secondi; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntanto/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza