

ALL STEEL DYNAMIC STEEL MATCH

RULEBOOK

Ver. 2023 1.0.3

REGOLAMENTO

Ver. 2023

REGOLE PRIMARIE DI SICUREZZA

TUTTE LE REGOLE DI SICUREZZA DEL CAMPO OSPITANTE VENGONO APPLICATE
SQUALIFICA DAL MATCH APPLICATA PER QUALSIASI VIOLAZIONE ALLE STESSE

L'ARMA È SEMPRE CARICA!!!

PRESENTAZIONE MATCH

Lo scopo di **ALL STEEL** è quello di confrontare le abilità dei partecipanti alla competizione nel rispetto della sicurezza, in azioni di tiro diversificate ed anche in movimento, utilizzando principalmente **bersagli metallici**. Le azioni di tiro divengono così molto divertenti e veloci dato il semplice metodo di conteggio dei punti sui bersagli (punto pieno o mancante), le dimensioni spesso generose dei bersagli ed il riscontro sonoro generato dalla superficie metallica degli stessi.

Vengono ammesse alla competizione la maggior parte delle Divisioni di altre discipline di tiro action con i relativi vestiari, buffetteria ed attrezzature, per consentire agli agonisti delle attuali discipline di tiro in movimento di dilettarsi e mettersi alla prova anche in questa divertente attività.

Un apposito premio, la **Medaglia Scudo d'Acciaio** viene conferita ai partecipanti più meritevoli.

(continua a pagina 2)

L'ARMA È SEMPRE CARICA!!!



REGOLE DELLA COMPETIZIONE

SISTEMA DI PUNTEGGIO: Limited o Unlimited, Tempo + Penalità - Bonus sulle stringhe conteggiate.

POSIZIONI DI PARTENZA: Come da CoF (Course of Fire) e/o come dimostrato dallo Stage Officer (anche detto SO, l'arbitro del singolo esercizio) durante il briefing.

CONDIZIONI DI PRONTO DELL'ARMA: Come da CoF e/o come dimostrato dall'SO durante il briefing.

PROCEDURE DELLO STAGE: Come da CoF e/o come dimostrato dall'SO durante il briefing.

BERSAGLI CONTEGGIATI: Come da CoF, **TUTTI METALLICI** (tranne Bonus, NS ed altri bersagli speciali che possono essere anche di materiali differenti come ad esempio cartoncino o clay).

PUNTI CONTEGGIATI: Come da CoF. I concorrenti possono delegare un altro atleta del proprio gruppo a visionare con l'SO i propri punteggi.

START-STOP: Come da CoF e/o come dimostrato dall'SO durante il briefing.

WALK THROUGH: Consentito per singolo concorrente o in gruppo dopo il briefing, prima del segnale di partenza del primo membro della squadra ed entro il tempo massimo di 3 minuti o come descritto nel CoF. Dopo che un tiratore avrà terminato la propria esecuzione dell'esercizio e solo in seguito al comando "Range is Clear" dato dall'SO, solo il concorrente successivo potrà eseguire nuovamente walk through individuale mentre verranno segnati i punti e lo stage verrà ripristinato. Sono sempre consentiti durante il walk through airgunning e movimenti per testare velocità, posizioni di tiro e distanze.

SURPRISE/STAGE SPECIALI: Walk through come descritto prima **NON CONSENTITO**. Ripristino dello stage effettuato dai soli SO, Assistenti SO e concorrenti che hanno già eseguito l'esercizio. Tutti gli altri concorrenti **DEVONO** rimanere sempre fuori dai confini dello stage. I concorrenti **NON POSSONO** delegare un altro concorrente che non abbia ancora eseguito l'esercizio a rimanere con lo Stage Officer mentre segna i punteggi.

DIVISIONI / REQUISITI PARTECIPAZIONE

DIVISIONI (8): OPEN, STOCK (Production, SSP, CCP), **CLASSIC** (Classic Minor, ESP con caricatori monofilari), **FORTYFIVE** (Classic Major, CDP), **LIMITED** (Standard, ESP con caricatori bifilari), **CARRY OPTICS** (Production Optics, Production Optics Light, CO), **REVOLVER** (solo mire metalliche), **PCC**.

CATEGORIE (7): Junior (18-25), **Lady, Senior** (+50), **Super Senior** (+60), **Ultra Senior** (+70), **Law Enforcement, Military**.

COLPI MAX PER CARICATORE CLASSIC: 10 colpi o come da CoF.

COLPI MAX PER CARICATORE FORTYFIVE/REVOLVER: 8 colpi o come da CoF.

COLPI MAX PER CARICATORE STOCK/LIMITED/CARRY OPTICS: 15 colpi o come da CoF.

COLPI MAX PER CARICATORE OPEN/PCC: nessun limite o come da CoF.

RIENTRI IN ALTRA DIVISIONE: Consentiti come da CoF/Locandina della singola competizione.

PARTECIPAZIONE MATCH OFFICER ALLE PREMIAZIONI: Non consentita.

A CURA DEL PARTECIPANTE VERIFICARE I DATI DELLA PROPRIA ISCRIZIONE SULLA MAIL DI CONFERMA E RICHIEDERE EVENTUALI CAMBI DI DIVISIONE PRIMA DELL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO DI GARA E QUALORA MAI RICEVUTA CONTATTARE GLI ORGANIZZATORI PRIMA DELLA CHIUSURA DELLE ISCRIZIONI PER CONFERMARE I PROPRI DATI. IN ALTRI CASI VARIAZIONI NON AMMESSE.

(continua a pagina 3)

L'ARMA È SEMPRE CARICA!!!



PER TUTTE LE DIVISIONI:

POWER FACTOR: min 100 - max 140 o come da CoF/Locandina della singola competizione.

CALCOLO POWER FACTOR : (peso palla in grani * velocità in fps / 1000).

CALIBRO PALLA / LUNGHEZZA BOSSOLO / PESO PALLA MINIMI: 9mm (0.354") / 19mm (0.748") / 115 grani o come da CoF/Locandina della singola competizione.

TIPI DI PALLA: Vietato munizionamento blindato, con nucleo ferroso o a frammentazione o come da CoF/Locandina della singola competizione.

VESTIARIO/FONDINE/PORTE CARICATORI: tutti quelli approvati per le divisioni di appartenenza. Non è consentito il cambio di indumenti/fondine/porta caricatori durante la competizione. La corrispondente riassegnazione della Divisione o le penalità assegnate al concorrente saranno valutate e assegnate arbitrariamente e senza possibilità di appello da parte del Match Officer (anche detto MO, responsabile degli SO durante lo svolgimento del Match) ai tiratori scoperti ad imbrogliare o approfittare del cambio di indumenti/fondine/porta caricatori durante la competizione. Le protezioni per ginocchia, gomiti ed altre parti del corpo, indossate e cambiate durante la competizione sono sempre consentite per prevenire infortuni.

CLASSIFICA / PREMIAZIONI

Ai concorrenti che raggiungeranno validi piazzamenti in classifica verrà assegnata la **Medaglia Scudo d'Acciaio** come segue:

Min. concorrenti in Divisione	Piazzamenti in classifica premiati in Divisione
3	I
4	I-II
5	I-III
6	I-IV
7	I-V
8	I-VI
9	I-VII
10	I-VIII

Min. concorrenti in Divisione	Piazzamenti in classifica premiati in Divisione
11	I-IX
12	I-X
13	I-XI
14	I-XII
15	I-XIII
16	I-XIV
17	I-XV
18	I-XVI

Ulteriori premi assegnati ove il numero di partecipanti lo consenta:

Excellent: Primo posto in una Divisione con almeno 5 concorrenti (totale di 8 premi Excellent assegnati al massimo in un match)

Hawkeye: Miglior tempo senza penalità (Miss, Procedure...) nelle stringhe conteggiate nelle divisioni **Semi-Auto** (Stock, Limited, Classic, FortyFive, riunite), **Revolver, Open, CO** e **PCC** con almeno 3 concorrenti (totale di 5 premi Hawkeye assegnati al massimo in un Match).

Category King: Primo posto in una Categoria con almeno 3 concorrenti per la Divisione di appartenenza (ogni categoria premiata per **Semi-Auto, Revolver, Open, CO, PCC**, in totale 35 premi Category King assegnati al massimo in un Match).

- I premi in denaro e/o gli oggetti in palio **DEVONO SEMPRE** venire estratti tramite lotteria fra tutti gli iscritti alla competizione. Lotterie consentite anche per soli partecipanti in categorie specifiche (es. Lotteria per assegnazione premi dedicati a categoria Senior) ove il numero di partecipanti per la singola categoria superi i 5 atleti iscritti.

(continua a pagina 4)

L'ARMA È SEMPRE CARICA!!!



PUNTI E PENALITÀ

Ingaggio al di fuori delle aree di tiro designate: +3 (o come da CoF) per ogni colpo esploso toccando con qualsiasi parte del corpo fuori dalle aree designate salvo aree che permettano di avere ad esempio un solo piede all'interno dell'area per iniziare l'ingaggio o come descritto in CoF

Wrong Sequence Procedure: +8 (Una per posizione di tiro errata. Sequenza errata di ingaggio da posizioni di tiro come da CoF e/o ingaggio di uno o più bersagli destinati ad una specifica posizione di tiro come da CoF, da altra/e posizione/i)

Make Up Shots non consentiti da posizione diversa se specificata nel CoF: +1 Wrong Sequence Procedure

Miss su Stop Plate: +30 (o come da CoF)

Ingaggio Stop Plate prima di altri bersagli: +30 (o come da CoF)

Miss: +5 (o come da CoF) per ogni colpo minimo richiesto sul bersaglio come da CoF

Non Shoot Target (NS): +5 (o come da CoF) per ogni colpo a segno sul bersaglio Non Shoot

Mancato ingaggio: +3 (o come da CoF) per ogni bersaglio non ingaggiato completamente più relativa Miss per ciascun colpo minimo richiesto sul bersaglio come da CoF

Finger Procedure: +3 e Warning (dito non visibilmente fuori dalla guardia del grilletto tranne quando il concorrente sta effettivamente mirando o sparando in direzione dei bersagli)

Comportamento antisportivo: +20 (ad esempio approfittare barando sul CoF o non seguire le indicazioni obbligatorie ottenendo un vantaggio sul tempo di esecuzione maggiore di 10 secondi o chiari atteggiamenti truffaldini come fare in modo che cadano le protezioni acustiche durante lo svolgimento dell'esercizio per avere un reshoot)

Bersaglio Bonus: come da CoF, sottrae secondi al tempo impiegato nell'esecuzione

Puntare con arma carica o scarica verso i bersagli provando l'esercizio prima del segnale di inizio: +10

DNF Stage: Vengono segnati tutti i colpi mancanti indicati nel CoF come Miss e le penalità dei relativi mancati ingaggi. Tempo finale di penalità DNF Stage dato da tempo + penalità - bonus.

DNF Match: Per impossibilità a proseguire e terminare il match, il concorrente sarà escluso dalla classifica finale con un tempo totale di 0.00 come DNF.

DQ: il concorrente sarà escluso dalla classifica finale con un tempo totale di 0,00 e segnato come DQ.

Reshoots: assegnati dall'MO per malfunzionamento dello stage o di uno dei suoi elementi, precedente ripristino errato dello stage, interferenza fisica dell'SO con il concorrente dopo il segnale di partenza, perdita accidentale di protezioni degli occhi e/o dell'udito del concorrente. Tutti gli altri casi verranno valutati senza possibilità di appello dall'MO caso per caso.

ULTERIORI MOTIVI DI IMMEDIATA SQUALIFICA DAL MATCH

- **L'arma carica cade di mano e/o tocca terra**, ovunque nello Stage (L'SO o il MO chiamato appositamente sono incaricati di verificarne la condizione completamente scarica prima di riconsegnarla al tiratore)
- **Sparare oltre il marcatore** di distanza appropriato per i bersagli indicati (normalmente una fault line blu).
- **Sparare e/o puntare oltre gli angoli di sicurezza** designati come da CoF e/o indicati dell'SO e/o designati da appositi marker presenti nello Stage e/o secondo le regole di sicurezza del campo di tiro. Salvo diversa indicazione, gli angoli di sicurezza sono sempre $\pm 90^\circ$ in azimut, elevazione dei parapalle laterali e di fondo.
- **L'esplosione di un colpo accidentale** durante il caricamento e lo scaricamento di armi da fuoco, la risoluzione di problemi tecnici o senza trapiandare nella direzione dei bersagli dopo il segnale di partenza.
- **Secondo Warning per Finger Procedure.**
- Il caricamento e lo scaricamento di armi da fuoco e/o l'inizio dell'ingaggio di bersagli **senza attendere e seguire i comandi** corrispondenti dati dall'SO o dall'MO.
- **Urlare o avere comportamenti maleducati/inadeguati** verso SO e/o MO e/o Assistenti SO.

QUALSIASI DECISIONE SULLE SQUALIFICHE SARÀ DELEGATA ED ASSUNTA DAGLI STAGE OFFICERS O DAL MATCH OFFICER SENZA ALCUNA POSSIBILITÀ DI RICORSO.

QUALSIASI ALTRA REGOLA DEL MATCH/STAGE/PROCEDURE NON DEFINITE NEL PRESENTE REGOLAMENTO VERRANNO RIPORTATE NEI CoFs E BRIEFINGS DEGLI STESSI COME DA REQUISITI SPECIFICI DEI RELATIVI STAGES O MATCH NELLA SUA INTERESSA.