



**International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo**

REGLAS DE ESCOPETA

para

Trap

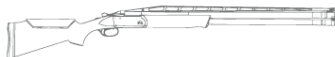
Doble Trap

Skeet

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2017 (Primera Impresión, 01/2017)

Efectivo desde 1 de enero de 2017



CAPÍTULOS

9.1	GENERALIDADES	438
9.2	SEGURIDAD	438
9.3	POLÍGONOS Y PLATOS NORMALIZADOS	441
9.3	EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES	441
9.5	OFICIALES DE LAS COMPETICIONES	445
9.6	EVENTOS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN	451
9.7	BLANCOS-Regular, irregular, roto, HIT, LOST y NO TARGETS	452
9.8	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP	454
9.9	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP	463
9.10	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET	471
9.11	ADMINISTRACIÓN DE TORNEOS	485
9.12	MALOS FUNCIONAMIENTOS	487
9.13	ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO	490
9.14	RESULTS, TIMING AND SCORING (RTS) PROCEDURES	491
9.15	EMPATES y SHOOT-OFFS	494
9.16	VIOLACIONES A LAS REGLAS	501
9.17	PROTESTAS Y APELACIONES	505
9.18	FINALES EN EVENTOS OLÍMPICOS DE ESCOPETA	507
9.19	DIBUJOS Y TABLAS	517
9.20	ÍNDICE	524

NOTA:

Cuando las figuras y tablas contienen información específica, éstas tienen la misma autoridad que las Reglas numeradas.



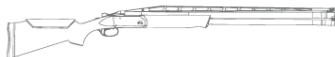
9.1 **GENERALIDADES**

- 9.1.1 Estas Reglas son parte de las Reglas técnicas de la ISSF y se aplican en todos los eventos de escopeta.
- 9.1.2 Todos los Atletas, Líderes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas ISSF y deben asegurar que estas reglas se aplican. Es responsabilidad de cada atleta cumplir con las reglas.
- 9.1.3 Cuando una Regla se refiere a atletas diestros, el reverse de esta regla se refiere a atletas zurdos.
- 9.1.4 A menos que la Regla se refiera específicamente a competencias para Hombres o Mujeres, se debe aplicar uniformemente para ambas competencias de hombres y mujeres.
- 9.1.5 Cuando las figuras y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

9.2 **SEGURIDAD**

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR (RGT 6.2)

- 9.2.1 La seguridad de los atletas, personal y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de armas y la precaución en los desplazamientos por el Polígono. Se recomienda que todo el personal de operaciones que deba avanzar a la línea de tiro, también use chalecos o chaquetas de alta visibilidad. La autodisciplina es necesaria por parte de todos.



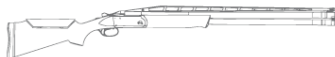
9.2.2 TRANSPORTE DE ARMAS

Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando estén vacías, deben ser tratadas con máximo cuidado en todo momento (sanción posible- DESCALIFICACIÓN).

- a Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;
- b Las armas semiautomáticas deben mantener la corredera visiblemente abierta, con una bandera de seguridad insertada, y la boca del cañón apuntando en dirección segura solamente hacia el cielo o suelo;
- c Escopetas que no están en uso deben ser colocadas en un armero, valija con cerradura, depósito de armas u otro lugar seguro;
- d Todas las escopetas deben mantenerse descargadas excepto en el puesto de tiro y sólo después que la orden "START" ha sido dada:
- e Los Cartuchos. No deben cargarse en la escopeta hasta que el atleta está de pie en el puesto de tiro, frente a las trampas con el arma apuntando hacia el área de vuelo del plato y después que el árbitro haya dado permiso (Excepciones ver Regla 9.7.2.i y 9.8.2.g);
- f Cuando el tiro se interrumpe, el arma debe ser abierta y los cartuchos y vainas deben ser eliminados;
- g Ningún atleta puede darse vuelta en el puesto de tiro antes que su arma esté abierta y vacía;
- h Después del último disparo y antes de salir del Polígono o colocar el arma en un armero, armario, etc. el atleta deberá comprobar y el árbitro debe verificar que no hay cartuchos o vainas en la cámara y / o cargadores, y
- i Manipular o cerrar las armas está prohibido cuando personal operativo está delante de la línea de tiro.

9.2.3 PUNTERÍA

- a Los ejercicios de puntería están permitidos solo en las estaciones de tiro designadas con autorización del Referee, o en áreas asignadas y supervisadas;
- b Apuntar o disparar al plato de otro atleta o deliberadamente apuntar o disparar a las aves vivas u otros animales está prohibido, y
- c Apuntar en un área que no sea en las áreas designadas está prohibido.



9.2.4 TIRO Y TIROS DE PRUEBA

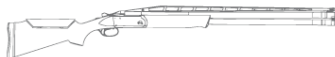
- a Los tiros pueden ser disparados sólo cuando es el turno del atleta y el plato ha sido lanzado;
- b Con el permiso del árbitro, los tiros de prueba (un máximo de dos disparos) está permitido para cada atleta en cada día de competencia inmediatamente antes del inicio de la primera ronda del día;
- c Los tiros de prueba de armas también se permiten a cada atleta antes del comienzo de la Final o cualquier shoot-off antes de las Finales;
- d Los disparos de prueba no deben ser disparados al suelo dentro de las áreas de tiro, y
- e Los tiros de prueba después de una reparación están permitidos, pero debe ser permitido por el Referee o el CRO.

9.2.5 COMANDO "STOP"

- a Cuando la señal "**STOP**" es dada, los tiradores deben parar inmediatamente y todos los atletas deben descargar sus escopetas y tornarlas seguras;
- b Ningún arma debe ser cerrada hasta que el comando para continuar ("**START**") sea dado nuevamente;
- c El tiro puede ser reasumido solo con el comando apropiado ("**START**") o señal; y
- d Cualquier atleta que manipule o cierre el arma después que el comando "**STOP**" ha sido dado, sin autorización del Referee, puede ser des-calificado.

9.2.6 COMANDOS

- a Todos los comandos en el Polígono deben ser dados en inglés;
- b Los árbitros u oficiales de Polígono son los responsables de dar las órdenes "START", "STOP" y otros comandos necesarios, y
- c Los referís deben asegurarse que las órdenes sean obedecidas y que todas las escopetas se manipulen con seguridad.



9.2.7 **PROTECCIÓN AUDITIVA Y OCULAR**

- a Todos los atletas y otras personas en la vecindad de la línea de tiro se los insta a usar tapones para los oídos, orejeras, o protección auditiva adecuada similares;
- b Todo tipo de protectores auditivos que incorporen cualquier tipo de dispositivos receptores de radio no están permitidos; y
- c A todos los atletas, Referís y Oficiales se los insta a usar gafas de tiro inastillables o protección ocular similar.

9.3 **POLÍGONOS Y PLATOS NORMALIZADOS**

A) Las normas de los Platillos se encuentran en el RTG (Regla 6.3.7).

B) Las de Polígonos se encuentran en (6.4.17 - 6.4.21)

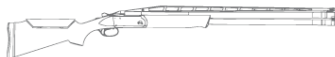
C) Ningún atleta, entrenador o equipo oficial puede interferir de ninguna manera con el equipamiento del polígono (fosas, micrófonos, equipo de fosas, etc.) una vez establecidos por el árbitro o el jurado. Por una primera violación, una ADVERTENCIA (tarjeta amarilla) se le dará; una segunda violación tendrá como resultado una deducción de uno (1) HIT y cualquier subsiguiente ocurrencia resultará en la descalificación. El deliberado apagado del ordenador de fosa resultará en una inmediata descalificación.

9.4 **EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES**

9.4.1 **Restricciones de Equipamiento**

Los atletas deben usar solamente equipo y ropa que cumpla con las Reglas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorios o cualquier otro elemento que pueda dar a un atleta una ventaja injusta sobre los demás y que no se menciona específicamente en el presente Reglamento Se prohíbe cualquier accesorio, método o sistema que se utiliza para facilitar el recuento de los blancos., o que es contrario al espíritu de sus disposiciones (véase 6.1.4 RTG).

La violación de estas Reglas debe recibir una advertencia (tarjeta amarilla) por la primera violación. Para violaciones repetidas se le deben deducir 2 puntos de últimos 5 blancos de la última ronda completada.



9.4.1.1 Control de Equipos

Los atletas son responsables de garantizar que todos los elementos de equipos y ropa utilizada por ellos en los campeonatos de ISSF cumplen con las reglas de la ISSF. El jurado de escopeta es responsable de revisar el equipo de los atletas para asegurar su cumplimiento. El jurado debe proporcionar un control de equipo para consulta, que esté disponible para todos los atletas a partir del primer día de entrenamiento antes del evento para que los atletas, si lo desean, pueden comprobar sus equipos antes de la competición. Para asegurar el cumplimiento con las reglas de la ISSF el jurado llevará a cabo controles aleatorios durante el entrenamiento antes del evento y Competencia cualquier atleta que viole las reglas para escopetas o Cinta de Marcado de Skeet debe ser descalificado.

9.4.1.2 Equipo en el campo de Juego / Área de Tiro

Cualquier equipo o accesorio en el ámbito del Campo de Juego / Área de Tiro se considerará como disponible para su uso por el atleta en cuestión y estarán sujetos a la inspección / verificación por el Jurado. Se aplicarán sanciones

9.4.2 ESCOPETAS

9.4.2.1 Tipos de Escopetas

Todos los tipos de escopetas de ánima lisa, incluyendo semi-automáticas, pero con exclusión de escopetas acción a bomba, se pueden utilizar, siempre que su calibre no sea superior al calibre 12. Escopetas de calibre más pequeño que 12 pueden ser utilizados. Las escopetas no deben tener una terminación camuflada.

9.4.2.2 Disparador Lanzado

Escopetas con cualquier tipo de disparador lanzado están prohibidas.

9.4.2.3 Correas

Correas o cintas en las escopetas están prohibidas.

9.4.2.4 Cargadores

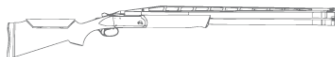
Las armas con cargadores deben tener el cargador bloqueado para que no se pueda poner más de un (1) cartucho en el mismo.

9.4.2.5 Cambio de armas

El cambio de armas que funcionen correctamente o partes de armas, chokes intercambiables, no está permitido en la misma ronda.

9.4.2.6 Compensadores

La adición de compensadores y dispositivos similares instalados en los cañones se permite para Skeet, pero prohibido en Trap y Doble Trap.



9.4.2.7 **Cañones Agujereados y Chokes Intercambiables con Agujeros**

- a) Los agujeros en los cañones están permitidos, siempre y cuando no se encuentren a más de 20 cm. medidos desde la boca del cañón; y
- b) Los chokes intercambiables con agujeros están permitidos, siempre y cuando estos agujeros del cañón no se encuentren a más de 20 cm., desde la boca de fuego del choke intercambiable.

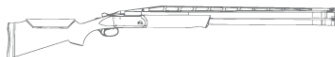
9.4.2.8 **Miras Ópticas**

Está prohibido cualquier dispositivo fijado al arma, que tenga aumentos, propiedades de emisión de luz hacia la parte delantera, o que proporcione mejora de la imagen del blanco.

9.4.2.9 **Profundidad de la culata**



El punto más bajo de la culata o la punta de la “butt plate” no debe estar a más de 170 mm por debajo de una línea horizontal que se extiende desde la parte inferior de la acción de la escopeta (vea la ilustración).



9.4.3 **MUNICIÓN**

9.4.3.1

Especificaciones del cartucho

Los cartuchos permitidos en las competiciones de la ISSF deben cumplir con las siguientes especificaciones:

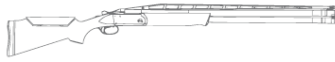
- A) La carga de Cartucho no debe superar los 24,0 g (+/- 0,5 g). Para determinar si un atleta está usando cartuchos que cumplen con esta regla, el procedimiento de inspección del cartucho debe determinar que el peso promedio de los cartuchos seleccionados no exceda la carga máxima de disparo más tolerancia (24.5 g);
- B) Las perdigones deben tener forma esférica;
- C) Las perdigones deben estar hechas de plomo, aleación de plomo o de cualquier otro material aprobado por ISSF;
- D) Los perdigones no deben superar los 2,6 mm de diámetro;
- E) Los perdigones pueden estar enchapados;
- F) Sólo pueden utilizarse tacos transparentes o translúcidos sin color;
- G) Se prohíbe el uso de pólvora negra, trazadores, incendiarios u otros tipos especiales de cartuchos; y
- H) No pueden realizarse cambios internos que produzcan un efecto de dispersión adicional o especial, como la carga inversa de componentes, dispositivos de cruce, etc.

9.4.3.2

Inspección de cartuchos

Control de Equipo o Jurado de Escopeta debe implementar un procedimiento de inspección que esté aprobado por el Comité Ejecutivo de la ISSF. Detalles específicos para realizar el procedimiento de inspección de los cartuchos están en la Guía de Control de Equipamiento de Escopeta y está disponible en la Sede de la ISSF.

- a El Árbitro o un Miembro del Jurado pueden retirar un cartucho sin disparar del atleta para revisarlo;
- b Un miembro del Jurado o Árbitro podrá coger en cualquier momento los cartuchos de un atleta para inspeccionar, mientras éste se encuentre en el área de tiro;
- c Si un atleta usa munición que no está acorde con estas reglas debe ser descalificado.



9.5 **OFICIALES DE COMPETICIÓN**

9.5.1 **GENERALIDADES**

Toda persona designada como oficial en las competiciones de la ISSF debe poseer la Calificación y Habilitación apropiada para el nivel de la competición. Cuando estén de servicio, todos los Miembros del Jurado están obligados a llevar el chaleco (rojo) que puede comprarse en la Sede de la ISSF. Cuando estén de servicio, los Árbitros están obligados a llevar el chaleco (azul) que puede comprarse en la Sede de la ISSF.

9.5.2 **JURADO**

9.5.2.1 **Deberes Antes del Inicio de la Competición**

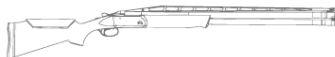
El Jurado debe asegurarse que lo siguiente está conforme a las reglas.

a Verifica que Los Polígonos cumplen con las reglas;

b Los platos están colocados correctamente;

c La organización de la competición debe asegurarse que está correctamente preparado para llevar a cabo la competencia; y

c) establecer un servicio de Control de Equipo donde los atletas pueden comprobar sus armas, ropa y accesorios.



9.5.2.2 **Deberes durante la Competición**

La función del Jurado es:

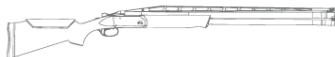
- a) Supervisar la competición;
- b) Asesorar y asistir al comité organizador;
- c) Garantizar la correcta aplicación del reglamento;
- d) Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los atletas;
- e) Verificar que después de un fallo en las máquinas del foso, éstas son configuradas correctamente;
- f) Hacer controles al azar durante las rondas de calificación para asegurar el cumplimiento con límites de tiempo de preparación;
- g) Hacen controles al azar durante el entrenamiento antes del evento y Competencias para asegurar el cumplimiento de las normas relativas a armas, municiones, chalecos y otras prendas de vestir.
- h) Atender todos los reclamos que se hayan presentado correctamente.
- i) Hacer cumplir las Normas de Elegibilidad, Derechos Comerciales de la ISSF y las Reglas de Patrocinio y Publicidad;
- j) Tomar decisiones referentes a sanciones;
- k) Sancionar cuando sea necesario;
- l) Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las reglas, o que vayan en contra de su espíritu.

9.5.3 **DIRECTOR DE TIRO (CRO)**

9.5.3.1 El Director de Tiro es nombrado por el Comité organizador. Debe tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un profundo conocimiento de las escopetas y el equipo de Polígono. Debe poseer una credencial válida ISSF de Árbitro o Juez de escopeta.

9.5.3.2 **El Director de Tiro es responsable de:**

- a) Todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación, realización y buen funcionamiento de la competición;
- b) Realizar todas las obligaciones que se relacionan a continuación en estrecha cooperación con el Delegado Técnico, Jurado y Comité Organizador, jefe de Árbitros, oficina de Clasificación y otro personal.

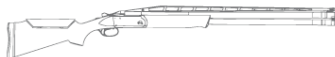


9.5.3.3 Los deberes del Director son:

- a) Dar instrucciones y supervisar la preparación de los Polígonos de tiro de acuerdo con los requerimientos técnicos y de seguridad tal y como se describen en el reglamento técnico de la ISSF, referentes a las competiciones de Tiro de Escopeta;
- b) Dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como almacenamiento de armas y municiones, servicios técnicos, sistemas de comunicación entre los Polígonos de tiro, personal técnico, etc.;
- c) Dirigir y supervisar la preparación de platos de entrenamiento y competición;
- d) Proporcionar los platos especiales (Flash), cubiertos con polvo coloreado para las Finales y posibles desempates posteriores;
- e) Asegurar que máquinas estén según la configuración del día;
- f) Cerciorarse que los sistemas del Polígono funcionan bien.
- g) Asegurarse que todo el equipo de Polígono está en cada cancha y adecuadamente colocado, (pizarras grandes, asientos para los asistentes de Árbitros, medios para los atletas, apuntadores, etc.);
- h) Proveer una balanza métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y los platos;
- i) Proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los platos, y los cartuchos;
- j) Asistir al Comité Organizador para preparar los sorteos antes del comienzo del campeonato y el programa de entrenamientos;
- k) Asistir al Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competición y Jefes de equipo;
- l) Tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en los horarios y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras;
- m) Instruir al personal en lo concerniente a los fosos, sistemas lanza platos etc. con particular interés e incidencia en la seguridad.

9.5.4 **JEFE DE ÁRBITROS**

- 9.5.4.1 El Jefe de Árbitros es nombrado por el Comité Organizador. Deberá estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF y tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un total conocimiento de escopetas y de las Reglas de ISSF aplicables en la competición.



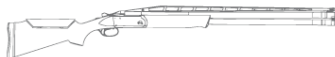
9.5.4.2 En general, los deberes del Jefe de Árbitros son los siguientes:

- a) Asistir al comité organizador en selección y designación de Árbitros;
- b) Supervisar a los Árbitros de Polígono y asistentes;
- c) Dar instrucciones e informar a los Árbitros de Polígono y Árbitros Auxiliares;
- d) Preparar el programa y asignaciones para los Árbitros;
- e) Tomar decisiones, conjuntamente con el jurado, tales como cuando y en que cancha, un atleta que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado “**AUSENTE**” se le permitirá completar su serie;
- f) Mantener informado al Director de Tiro de cualquier dificultad o fallo que pueda producirse en cualquiera de las canchas.

9.5.5 **ÁRBITROS**

9.5.5.1 Los Árbitros deben ser nombrados por el Comité Organizador en cooperación con el Jefe de Árbitros y deberán:

- a) Poseer una licencia oficial de Árbitro de Plato de la ISSF, y el certificado de visión actualizado;
- b) Tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al blanco;
- c) Tener un profundo conocimiento de las escopetas y las reglas de la ISSF aplicables a la competición



9.5.5.2 Las principales funciones del Árbitro son:

- a) Comprobar que antes del inicio de una serie, la escuadra correcta de atletas esté presente en el Polígono;
- b) Asegurarse que se usa el procedimiento adecuado para declarar a un atleta “**AUSENTE**” (ver **Norma para atleta “AUSENTE” 9.16.4.3**);
- c) Tomar decisiones inmediatas respecto a platos “**HIT**” (en todos los casos dudosos, o de desacuerdo por parte del atleta, el Árbitro **debe** consultar con Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión.);
- d) Tomar decisiones inmediatas respecto a los platillos que son “**CEROS /LOST**” (el Árbitro deberá dar una señal clara y distinguible para todos los platos declarados “**CEROS/LOST**”);
- e) Tomar decisiones inmediatas respecto a los platos “ **NO TERGET**” y platos **IRREGULARES** (si es posible, se debe decir “**NO TARGET**” o dar alguna otra señal antes que el atleta dispare);

Nota: Blancos irregulares requieren una decisión inmediata por parte del referee.

- f) Aplicar AMONESTACIONES o DEDUCCIONES inmediatas por el incumplimiento de normas donde corresponda;
- g) Asegurarse que el resultado de cada disparo este bien anotado;
- h) Asegurarse que los atletas no son molestados;
- i) Vigilar ayudas ilegales del entrenador;
- j) Decidir sobre cualquier reclamación recibida de un atleta;
- k) Decidir sobre escopetas averiadas;
- l) Decidir sobre interrupciones;
- m) Asegurarse del correcto desarrollo de la serie;
- n) Asegurarse que se aplican las reglas de seguridad.

9.5.5.3 **Amonestaciones impuestas por el Árbitro**

- a) El Árbitro debe advertir de la violación de las reglas (TARJETA AMARILLA) y debe anotar cada advertencia en la tarjeta oficial de puntuaciones del Polígono;
- b) El Árbitro no debe imponer penalizaciones o descalificaciones que son competencia del Jurado.



9.5.6 REFEREES AUXILIARES

9.5.6.1 El Referí debe ser asistido por dos o tres auxiliares:

- a) Estos normalmente serán designados por rotación entre los atletas que han disparado en la escuadra anterior;
- b) Todos los atletas deben aceptar el cargo al ser designados;
- c) El Comité Organizador podrá nombrar Árbitros Auxiliares calificados;
- d) El Árbitro podrá aceptar sustitutos con experiencia;
- e) Un entrenador no debe ser sustituto si hay un atleta de su país en la escuadra

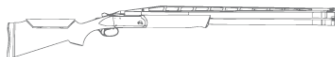
9.5.6.2 Los deberes principales del Árbitro Auxiliar son:

- a) Vigilar cada plato lanzado;
- b) Debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo;
- c) Dar una señal al Árbitro inmediatamente después del disparo, si observa que en su opinión el blanco(s) es/son “**CERO**”;
- d) Si es necesario, apuntar en la pizarra oficial el resultado de las decisiones del Árbitro;
- e) Si es preguntado, informar al Árbitro de cualquier asunto referido a los platos;
- f) Debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro sin obstáculo; y
- g) En un evento de skeet Indicar al Árbitro si el plato no es impactado dentro de los límites.

9.5.6.3 Ausencia de un Árbitro Auxiliar

Si un atleta ha sido designado como Árbitro Auxiliar y no se presenta ya sea para dar una razón coherente para negarse a arbitrar, o para presentar un sustituto aceptable, deberá ser penalizado por el Jurado con la deducción de un (1) plato de su resultado final por cada negativa.

Las posteriores negativas pueden dar lugar a su descalificación de la competición.



9.5.6.4 **Advertencias al Árbitro**

El Árbitro siempre debe tomar la decisión final. Si cualquier Árbitro Auxiliar está en desacuerdo, es su obligación de advertirlo al Árbitro levantando el brazo o llamando su atención de alguna otra forma. El Árbitro debe entonces tomar una decisión final.

9.6 **EVENTOS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN.**

9.6.1 **LOS EVENTOS DE ESCOPETA SON:**

TRAP HOMBRES Y TRAP MUJERES

DOBLE TRAP HOMBRES Y DOBLE TRAP MUJERES

SKEET HOMBRES Y SKEET MUJERES

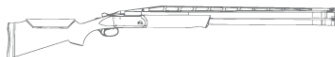
Los programas para cada competencia son:

EVENTO	Cantidad de plattillos	
	Hombre individual	Mujer individual
Trap (en rondas de 25)	125 + Finales	75 + Finales
Doble Trap (en 5 o 4 rondas de 30 platos c/u)	150 + Finales	120
Skeet (en rondas de 25)	125 + Finales	75 + Finales

9.6.2 **ENTRENAMIENTOS**

9.6.2.1 **Entrenamientos Pre Competencia (PET)**

- Deben ser proporcionados para cada evento, antes del inicio de la competición oficial en los mismos Polígonos los platos de la misma marca y color como los que se van a utilizar en la competición oficial;
- El Jurado debe comprobar que los blancos (platos) sean los adecuados para todos los entrenamientos previos al evento;
- Los horarios de Entrenamiento se deben asignar en forma equitativa entre los atletas presentes de manera que no se de ninguna ventaja; y
- Debe ser facilitado para Skeet, dos dobles extras (doble inverso en las estaciones 3 y 5)



9.6.2.2 Entrenamientos No Oficiales

La disponibilidad de canchas para entrenamiento no oficial es responsabilidad del Comité Organizador, el cual deberá:

Asegurarse que cualquier entrenamiento no interferirá con ninguna competición programada;

Debe ser programado con igualdad entre todos los países presentes de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos;

Asegurarse que todos los jefes de equipo presentes sean informados de cualquier programa de entrenamiento no oficial

9.7 BLANCOS – REGULAR, IRREGULAR, ROTO, HIT, LOST y NO TARGET

9.7.1 Blanco Regular

Un blanco regular es un (1) blanco entero llamado por el atleta y liberado de acuerdo con las Reglas; y

Un Doble regular son dos (2) blancos completos llamados por el atleta y lanzados simultáneamente de acuerdo con las Reglas.

9.7.2 Blanco Irregular

Un blanco irregular es un blanco que no se lanza de acuerdo con las Reglas. Un doble irregular ocurre cuando;

Uno (1) o ambos de los blancos son irregulares;

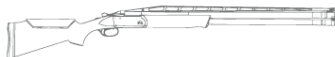
Los blancos no se lanzan simultáneamente;

Solo un (1) blanco emerge; o

O bien el blanco emerge "roto".

9.7.3 Blanco Roto. Un blanco roto es cualquier blanco que no está completo de acuerdo con las Especificaciones Generales para Blancos de Arcilla (GTR 6.3.6.1); y

Un blanco roto es un blanco “**NO TARGET**” y siempre debe ser repetido.



9.7.4 Blanco "HIT" Un blanco es declarado como "**HIT**" cuando un blanco regular es lanzado e impactado de acuerdo con las reglas del evento y al menos una (1) pieza visible se rompe de él;

Un blanco que solo está "espolvoreado", pero del que no se ve ninguna pieza visible, no es un "**HIT**;"

Cuando se usan blancos (reellenos de polvo), un blanco también debe declararse como "**HIT**" cuando hay una aparición visible de polvo después de disparar un tiro; y

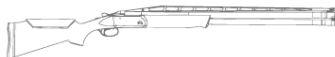
Todas las decisiones con respecto a "**HIT**", "**LOST**", "**IRREGULAR**" o "**NO TARGET**" se relacionan finalmente con el Árbitro.

Nota: Está prohibido recoger un blanco de arcilla del Polígono para determinar si fue o no un "**HIT**".

9.7.5 Blanco "LOST"

Un blanco debe ser declarado "**LOST**" cuando:

- a) No está impactado durante su vuelo dentro de los límites de disparo;
- a) Está solo espolvoreado y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- b) El atleta no dispara a un blanco regular al que ha llamado y no hay ninguna razón mecánica u otra razón externa que haya impedido que el atleta dispare;
- c) El atleta no puede disparar su arma por cualquier razón atribuible a la culpa del atleta;
- d) El atleta no puede disparar porque no ha liberado la "seguridad", la "seguridad" se ha deslizado a "seguro" o se ha olvidado de cargar;
- e) En el caso de una semiautomática, el atleta no ha podido liberar la parada en el cargador;
- f) Si después de un mal funcionamiento, el atleta ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes que el árbitro haya examinado el arma; o
- g) Es el tercer mal funcionamiento o posterior en la misma ronda.



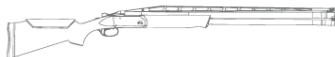
9.7.6 "NO TARGETS"

- a) Un "NO TARGET" es irrelevante para la competencia y siempre debe repetirse;
- b) El Árbitro debe, si es posible, llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare, pero si él llama "NO TARGET" después que el atleta dispare, debe declararse un "NO TARGET" independientemente de si los blancos fueron golpeados o no; y
- c) Después de declarar un "NO TARGET", el atleta puede abrir el arma y reposicionarse.

9,8 REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP

9.8.1 Conducción de una ronda de TRAP

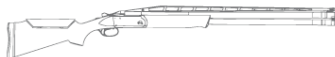
Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar una estación de tiro en el orden que se muestra en el cuadro de mando. El sexto atleta debe pararse en el área marcada (Estación 6) detrás de la Estación 1, listo para moverse a la Estación 1 tan pronto como el primer atleta haya disparado a un blanco regular y se conozca el resultado. El Árbitro debe hacerse cargo y cuando se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Asistentes Árbitros, visualización de blancos, disparos de prueba, etc.) ejecute el comando "INICIAR".



9.8.2

Método

- a) Cuando el primer atleta está listo para disparar, debe levantar el arma hacia el hombro y llamar claramente al blanco, después de lo cual el blanco debe ser lanzado de inmediato;;
- b) Cuando se conoce el resultado del tiro (s), el segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y así sucesivamente;
- c) Cuando el atleta ha llamado el blanco, debe ser liberado inmediatamente, permitiendo solo el tiempo de reacción humano para presionar un botón si el lanzamiento es manual;;
- d) Se pueden disparar dos disparos a cada blanco excepto en las Finales y cualquier lanzamiento antes o durante las Finales solo se puede disparar un tiro. Si un atleta dispara dos disparos, el blanco se declarará "LOST" si fue golpeado o no por cualquiera de los disparos;;
- e) Después que el atleta No.1 ha disparado a un blanco regular, debe prepararse para moverse a la Estación 2 tan pronto como el atleta en la Estación 2 haya disparado a un blanco regular; los otros atletas en el escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- f) f) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los atletas hayan disparado a 25 blancos (2 a la izquierda, 2 a la derecha y 1 centro de cada una de las cinco estaciones);
- g) Una vez que ha comenzado la ronda, un atleta puede cerrar el arma solo después que el atleta anterior haya completado su turno;;
- h) Un atleta que ha disparado no debe abandonar la estación antes que el atleta de la derecha haya disparado a un blanco regular y se haya registrado un resultado, excepto cuando el atleta haya terminado de disparar en la Estación 5; en este caso, debe proceder inmediatamente a la Estación 6, teniendo cuidado de no molestar a los atletas que están en la línea cuando pasa;
- h) Todas las armas deben llevarse **ABIERTAS** cuando se mueven entre las Estaciones 1 a 5 y **ABIERTAS Y DESCARGADAS** entre 5 a 6 y 6 a 1;
- i) Cualquier atleta que cargue su escopeta en la Estación 6 o lleve su arma cargada entre las estaciones 5 y 6 debe recibir una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla); cualquier otra ocurrencia en la misma ronda resultará en Descalificación (Tarjeta Roja); y
- j) Ningún atleta que haya disparado en una (1) estación puede avanzar hacia la estación siguiente de tal manera que interfiera con otro atleta u oficiales de Match.



9.8.3 **Límite de tiempo de preparación**

- a) Un atleta debe tomar su posición, cerrar el arma y llamar al blanco dentro de los doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un blanco regular, haya abierto el arma, el resultado esté registrado, o después del Árbitro ha dado el comando "START";
- b) En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en las reglas;
- c) Cuando las escuadras consisten de cinco (5) atletas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para que el atleta deje la estación 5 con tiempo adicional suficiente para llegar a la estación 1; y
- d) Durante las rondas de clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates antes de las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo electrónico de tiempo (9.18.2.5) que debe ser manejado por un Árbitro seleccionado entre los designados para la Competencia (9.18.2.6.b).

9.8.4 **Interrupciones**

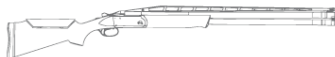
Si una ronda de disparos se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa de un atleta, el escuadra debe poder ver un (1) blanco regular de cada máquina del grupo en el que la interrupción ocurrió antes que la competencia se reanude.

Si un mal funcionamiento técnico requiere un reinicio del secuenciador blanco, la puntuación debe continuar desde el punto donde comienza el mal funcionamiento o reinicio y no se considerarán protestas con respecto a la distribución desigual de los blanco s.

9.8.5 **Distancias, ángulos y elevaciones blanco**

9.8.5.1 **Tabla de configuración trap**

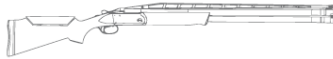
Cada máquina trampa debe establecerse antes del inicio de la competencia cada día, en una (1) de las Tablas de configuración de trampas I - IX extraídas por sorteo, bajo la supervisión del Delegado Técnico y el Jurado.



9.8.5.2 Configuraciones especiales preferidas para el evento de trap

Competición en dos días (75 + 50)		
	1er DÍA	2do. DÍA
	75 Targets	50 Targets
3 Poligonos	3 settings (different setting for each range)	Changed - but same setting for all ranges
4 Ranges	Same setting for all ranges	Changed but same setting for ranges 1 and 3 and changed but same setting for ranges 2 and 4
or Two (2) Day Competition (50 + 75)		
	1st DAY	2nd DAY
	50 Targets	75 Targets
3 Ranges	Same setting for all ranges	Changed but different setting for each range
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed but same setting for all ranges
Three (3) Day Competition (50 + 50 + 25)		

	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	50 Targets	50 Targets	25 Targets
3 Ranges	Same setting for all ranges	3 settings (changed but different setting for each range)	
or			
3 Ranges	Same setting for all ranges	Changed – but same setting for all ranges	Changed – but same setting for all ranges
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed – but same setting for all ranges	Changed – but same setting for all ranges
or			
4 Ranges	Different setting for each range		Changed – but same setting for all ranges
or Three (3) Day Competition (50 + 25 + 50)			
	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	50 Targets	25 Targets	50 Targets
3 Ranges	3 settings (different setting for each range)		Changed – but same setting for all ranges
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed - but same setting for all ranges	Changed – but same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4



or Three (3) Day Competition (25 + 50 + 50)			
	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	25 Targets	50 Targets	50 Targets
3 Ranges	3 settings (different setting for each range)		Changed - but same setting for all ranges
4 Ranges	Same setting for all ranges	Changed – but same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed – but same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4
Two (2) or Three (3) DAY Competitions			
5 Ranges	5 settings (different setting for each range)		

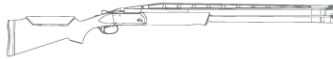
Si no se utilizan las configuraciones especiales anteriores, las escuadras deben programarse de tal manera que, siempre que sea posible, cada escuadra debe disparar:

- a) La misma cantidad de veces en cada Polígono en uso;
- b) La misma cantidad de veces en una configuración particular.
- c) Siempre que sea posible, los ajustes utilizados en el entrenamiento no oficial, oficial o previo al evento deben ser diferentes de los utilizados durante la competencia.
- d) Si el Comité Organizador, junto con el Jurado, decide que la competencia de Trampa para cualquier grupo de atletas (por ejemplo: hombres, mujeres o juniors) se realizará en un solo Polígono, la configuración debe cambiarse después que todos los atletas en este grupo han completado cincuenta (50) blancos (excepto en una competencia final de la Copa del Mundo).

9.8.5.3 Límites de blanco

Los blancos deben establecerse de acuerdo con los esquemas seleccionados en los Cuadros I - IX (1-9) y dentro de los siguientes límites:

- a) Altura a 10 m - 1.5 m. a 3.0 m con una tolerancia de +/- 0.15 m;
- b) Ángulo: máximo 45 grados a la izquierda o a la derecha; y
- c) Distancia - 76.0 m +/- 1.0 m (medido desde el borde frontal del techo del foso).



9.8.5.4 Procedimiento de ajuste de trap

Cada máquina debe configurarse para lanzar el blanco de la siguiente manera:

- a) Ajuste el ángulo a cero (0) grados, posición recta hacia adelante;
- b) Ajuste la tensión y la altura del resorte a 10 m por delante del borde delantero del pozo trampa para obtener la elevación y la distancia requeridas; y
- c) Ajuste al ángulo requerido, medido desde una posición inmediatamente arriba del centro de cada máquina, en la parte superior del techo del pozo trampa.

9.8.6 Controles del jurado

9.8.6.1 Blancos de ensayo

- a) Cada polígono debe establecerse antes del inicio de la competencia cada día, estos ajustes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado;
- b) Cada día, después que las traps hayan sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, se debe lanzar un (1) blanco de prueba de cada máquina, en secuencia, antes del comienzo de la competencia;
- c) los blancos de Ensayo puede ser observados por los atletas; y
- d) Se prohíbe a todos los atletas, entrenadores y Jefes de equipo ingresar a los fosos después que el jurado haya examinado y aprobado los ajustes de traps (ver 9.3).

9.8.6.2 Trayectoria irregular

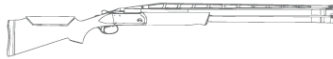
Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular.

9.8.7 Blanco Rechazado

Un atleta puede rechazar un blanco si:

- a) Un blanco no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta;
- b) El Árbitro acepta que el atleta, después de llamar al blanco, haya sido visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El Árbitro acepta que el blanco fue irregular.

Procedimiento por atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.



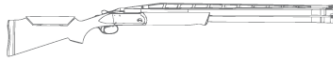
9.8.8 "NO TARGET"

9.8.8.1 Un blanco "NO TARGET" es aquel que no se lanza de acuerdo con estas Reglas:

- a) Una decisión de "NO TARGET" es siempre la responsabilidad del árbitro;
- b) Un blanco declarado como "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse desde la misma trap (sea golpeado o no). Sin embargo, el atleta no puede rechazarlo, incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina en el mismo grupo; y
- c) Un árbitro debe intentar llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta haya disparado, la decisión del Árbitro debe permanecer y el blanco debe repetirse independientemente de si el blanco fue "HIT" o no.

9.8.8.2 Se debe declarar blanco "NO TARGET" aún si el atleta ha tirado cuando:

- a) Emerge un blanco roto o irregular;
- b) Se arroja un blanco de un color claramente diferente del que se usa en la Competición o en el Entrenamiento Previo al Evento;
- c) Se lanzan dos (2) blancos;
- d) El blanco es arrojado desde una máquina en otro grupo;
- e) Un atleta dispara fuera de turno;
- f) Otro atleta dispara al mismo blanco;
- g) El Árbitro está convencido que el atleta, después de llamar al blanco , fue visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- h) El Árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
- i) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
- j) El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el blanco fue HIT o no, (en tales casos, el Árbitro siempre debe consultar a los Arbitros Asistentes antes de anunciar la decisión);
- k) El disparo se descarga involuntariamente antes que el atleta haya llamado al blanco (sin embargo, si el atleta dispara luego al blanco con el segundo disparo, se debe puntuar); o



l) El primer disparo es una falla y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la arma o el cartucho. En este caso, el blanco debe repetirse y se debe pasar por alto con el primer tiro y impactar solo con el segundo tiro. Si el blanco se impacta con el primer disparo, debe declararse "LOST".

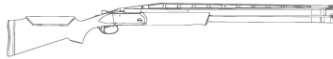
9.8.8.3 Se debe declarar un blanco "NO TARGET" siempre que el Atleta NO haya disparado cuando:

- a) Se lanza un blanco antes de la llamada del atleta;
- b) Un blanco no se libera inmediatamente después de la llamada del atleta (ver Nota);
- c) La trayectoria de un blanco es irregular (ver Nota);
- d) Hay un malfuncionamiento permisible de arma o cartucho; o
- e) El primer disparo del atleta falla debido a un malfuncionamiento permisible de la pistola o el cartucho y no dispara el segundo disparo; Si se disparó el segundo disparo, se debe puntuar el resultado de ese disparo.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe permitir reclamo por blanco irregular si se disparó el blanco, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un supuesto "Quick Pull" o supuesto "tirón lento" o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, el resultado debe registrarse.

9.8.8.4 Un blanco debe declararse "LOST" cuando:

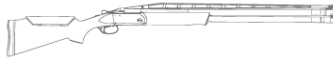
- a) No es golpeado durante su vuelo;
- b) Solo es espolvoreado y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- c) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un blanco regular al que ha llamado;
- d) Después de un mal funcionamiento de la escopeta o el cartucho, un atleta abre el arma o mueve el seguro antes que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- e) Un atleta sufre un tercer o posterior mal funcionamiento de la escopeta o cartucho en la misma ronda;
- f) El primer disparo es una falla y el atleta no puede disparar su segundo tiro porque olvidó colocar un segundo cartucho, soltar el freno en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro se ha deslizado a la posición "segura" por retroceso del primer disparo;
- g) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o se ha olvidado de cargar;



- h) Se viola el límite de tiempo y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6); o
- i) El atleta viola la posición del pie y ya se ha advertido al atleta una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6).

9.9.1 **Conducta de una ronda de doble trap**

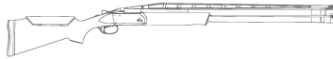
- a) Cada miembro de la Escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar una estación de tiro en el orden que se muestra en el cuadro de mando;
- b) El sexto atleta debe pararse en el área marcada detrás de la Estación 1 (Estación 6), listo para moverse a la Estación 1 tan pronto como el primer atleta haya disparado a un doble regular y se conozcan los resultados; y
- c) El Árbitro debe asegurarse que se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Árbitros Asistentes, lanzamiento de pruebas, visualización de blancos, etc.), otorgue el comando "START".



9.9.2

Método

- a) Cuando el primer atleta está listo para disparar, debe levantar el arma hacia el hombro y llamar claramente al doble, después de lo cual el doble debe ser lanzado inmediatamente después de la llamada del atleta.
- b) Cuando se conoce el resultado de los disparos, el segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y demás;
- c) Después que el primer atleta haya disparado a un doble regular, debe prepararse para moverse a la Estación 2 tan pronto como el atleta en la Estación 2 haya disparado a un doble regular. Los otros atletas en la Escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- d) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los atletas hayan disparado la cantidad requerida de dobles;
- e) Una vez que la ronda ha comenzado, un atleta puede cerrar la escopeta solo después que el atleta anterior haya completado su turno;
- f) Un atleta que ha disparado, no debe abandonar la estación antes que el atleta de la derecha haya disparado un doble regular y los resultados estén registrados, excepto cuando el atleta haya terminado de disparar en la estación 5. En este caso, debe proceder inmediatamente a Estación 6, teniendo cuidado de no molestar a los atletas que están en la línea cuando pasa;
- g) Las armas deben transportarse ABIERTAS cuando se mueven entre las Estaciones 1 a 5 y ABIERTAS y DESCARGADAS entre 5 a 6 y 6 a 1.
- h) A cualquier atleta que cargue su escopeta en la Estación 6 se le debe dar una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla); cualquier otra ocurrencia en la misma ronda dará como resultado la descalificación; y
- i) Ningún atleta que haya disparado en una estación puede avanzar hacia la próxima estación de manera que interfiera con otro atleta o oficiales de partido.



9.9.3

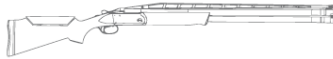
Límite de tiempo de preparación

- a) Un atleta debe tomar su posición, cerrar el arma y pedir el doble dentro de doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un doble regular, haya abierto el arma y el resultado esté registrado, o después que el Árbitro ha dado el comando "START";
- b) En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en estas reglas;
- c) Cuando las escuadras consisten de cinco (5) atletas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para que el atleta deje la Estación 5 con tiempo adicional suficiente para llegar a la Estación 1; y
- d) Durante las rondas de clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates antes de las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.5) que debe ser manejado por un Árbitro seleccionado entre los designados (9.18.2.6 b).

9.9.4

Interrupción

Si una ronda de disparos se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa del atleta, la escuadra debe poder ver un (1) doble regular de cada esquema antes que la competencia se reanude.



9.9.5 Blanco Distancias, ángulos y elevaciones doble Trap

Tabla de configuración de trap

Cada máquina trap debe establecerse antes del inicio de la competencia de cada día de acuerdo con la siguiente Tabla:

Setting/ Scheme	Trap No.	Angle * (degrees)	Height at 10m (+/- 0.1m)	Distance (+/- 1m)
A	7 (1)	5 Left	3.00 m	55.00 m (as measured from the front edge of the pit roof)
	8 (2)	0	3.50 m	
B	8 (2)	0	3.50 m	
	9 (3)	5 Right	3.00 m	
C	7 (1)	5 Left	3.00 m	
	9 (3)	5 Right	3.00 m	

*** Note:**

The angles must be set with a tolerance of one (1) degree.

Target distribution must be random, but each athlete must receive one (1) scheme A Doble, one (1) scheme B Doble and one (1) scheme C Doble on each station sometime during each round.

9.9.6 Verificación del jurado

Cada Polígono se debe establecer antes del inicio de la competencia de cada día. Estas configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el jurado.

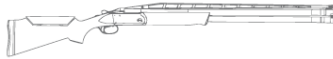
9.9.61 Blancos de prueba

Cada día, después que las traps hayan sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, se debe lanzar un doble regular de prueba para cada configuración de un esquema A, un esquema B y un esquema C, antes que cada escuadra dispare su primera ronda del día;

b) Los atletas pueden observar los blancos de prueba; y

c) Se prohíbe a todos los atletas, entrenadores y Jefes de Equipo ingresar a los fosos después que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes de trap (ver 9.3).

(1) Durante la competencia, después de un intervalo de tiempo programado, se debe lanzar un doble regular de prueba para cada configuración, un esquema A, un esquema B y un esquema C, antes que una escuadra dispare.



9.9.6.2 **Configuración de Shoot-offs**

Todos los shoot-offs de Doble Trap antes de las Finales deben llevarse a cabo como se describe en Regla 9.15.5.3. Los shoot-offs durante las Finales deben llevarse a cabo de acuerdo con la Regla 9.18.3.4 b.

Los shoot-offs antes de una Final pueden tener lugar en cualquier Polígono designado. Los disparos durante una final deben tener lugar en el Polígono de Finales.

9.9.6.3 **Trayectoria irregular**

Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular.

9.9.7 **Doble rechazado**

Un atleta puede negarse a disparar un doble si:

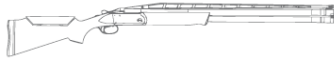
- a) El doble no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta;
- b) El Árbitro acepta que el atleta, después de pedir un doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El Árbitro acepta que cualquiera de los blancos fue irregular.

Procedimiento por atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.

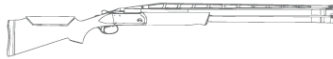
9.9.8 **Doble "NO TARGET"**

Se produce un doble "NO TARGET" cuando uno o ambos blancos no se lanzan de acuerdo con estas Reglas:

- a) Una decisión de "NO TARGET" es siempre responsabilidad del árbitro;
- b) Un doble declarado como "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse independientemente de si uno o ambos blancos fueron HIT o no; y
- c) Un árbitro debe intentar llamar "NO TARGET" al doble antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta haya disparado, la decisión del Árbitro debe permanecer y los blancos deben repetirse, independientemente si el blanco del doble, fue HIT o no.



- 9.9.8.1 Se debe declarar Doble "NO TARGET" aun si el Atleta ha disparado cuando:
- a) Emerge un blanco roto o irregular;
 - b) Se lanza un blanco de un color claramente diferente del que se usa en la competencia o en el Entrenamiento previo al evento;
 - c) Solo un (1) blanco es lanzado;
 - d) Ambos blancos no se lanzan simultáneamente;
 - e) Los blancos colisionan;
 - f) Los fragmentos de un (1) blanco rompen el otro blanco;
 - g) El primer impacto rompe ambos blancos;
 - h) Un atleta dispara fuera de turno;
 - i) Otro atleta dispara al mismo doble;
 - j) Ambos disparos se disparan simultáneamente (ver Regla 9.12.2, "Cantidad de Malos funcionamientos permitidos");
 - k) El Árbitro está convencido que el atleta, después de llamar al doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa;
 - l) El árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
 - m) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
 - n) El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el blanco fue HIT o no, (en tales casos, el Árbitro siempre debe consultar al Asistente de Árbitros antes de anunciar la decisión); o
 - o) El primer disparo es una falla y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la escopeta o el cartucho. En este caso, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo solamente.



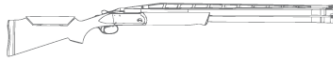
9.9.8.2 Se debe declarar un doble "NO TARGET", siempre que el Atleta NO haya disparado cuando:

- a) El doble se lanza antes de la llamada del atleta;
- b) El doble no se lanza inmediatamente (ver Nota a continuación);
- c) La trayectoria de cualquiera de los blancos es irregular (ver la Nota a continuación);
- d) Hay un malfuncionamiento permisible de escopeta o cartucho; o
- e) El primer disparo del atleta falla debido a un malfuncionamiento permisible de escopeta o cartucho y no dispara la segunda tiro. El doble debe repetirse para establecer el resultado de ambos tiros, incluso si se disparó el segundo tiro.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes, cuando o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe permitir reclamo por blanco irregular si el blanco fue disparado, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un supuesto "Quick Pull" O un supuesto "SBaja pull" o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, el resultado debe registrarse.

9.9.8.3 Un blanco debe declararse "LOST" cuando:

- a) No es "HIT" durante su vuelo;
- b) Solo está "espolvoreado" y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- c) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un doble regular por el llamado, los blanco s deben declararse "LOST" y "LOST";
- d) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara un segundo tiro, el resultado del primer tiro debe ser registrado y el segundo blanco declarado "LOST";
- e) El primer disparo se declara "LOST" y el atleta no puede disparar su segundo tiro porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, para soltar el freno en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro deslizado a la posición seguro por retroceso del primer disparo, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- f) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o ha olvidado cargar, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- g) El límite de tiempo es violado y el atleta ya ha sido advertido una vez (Tarjeta Amarilla) en la misma ronda los Blancos deben ser declarados "LOST" y "LOST" (9.16.3.6); o
- h) Se viola la posición del pie del atleta y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda en que los blanco s deben declararse "LOST" y "LOST" (9.16.3.6).

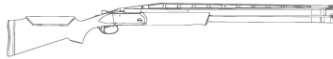


9.9.8.4 **Resultado en el caso de un Mal funcionamiento:**

- a) El atleta tira al primer blanco, pero un mal funcionamiento permitido impide disparar un segundo tiro, el resultado del primer disparo debe registrarse y el doble repetirse para determinar el resultado del segundo tiro solamente;
- b) Después de un mal funcionamiento de escopeta o cartucho, el atleta no puede disparar un primer tiro y abre la escopeta o toca el seguro antes que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- c) Después de un mal funcionamiento de escopeta o cartucho, el atleta no puede disparar un segundo tiro y abre la escopeta o toca la captura de seguridad antes que el árbitro haya inspeccionado la escopeta, el resultado del primer disparo debe registrarse y el segundo blanco debe ser declarado "LOST";
- d) Un atleta sufre un tercer o posterior Mal funcionamiento de escopeta o cartucho en la misma ronda en el primer golpe; los blancos deben declararse "LOST" y "LOST" o
- e) Un atleta sufre un tercer o posterior Mal funcionamiento de escopeta o cartucho en la misma ronda en el segundo tiro, el resultado del primer tiro debe registrarse y el segundo blanco debe declararse "LOST";

9.9.8.5 **Resultado en caso de una descarga involuntaria cuando:**

- a) Un disparo es descargado involuntariamente antes que el atleta llame, el Árbitro debe declarar "NO TARGET" y advertir al atleta; sin embargo, si la misma situación ocurre por una segunda o subsecuente vez en una ronda, ambos blancos serán declarados "LOST";
- b) Un disparo se descarga involuntariamente después que el atleta llama, pero antes que aparezcan los blancos, y dispara un segundo disparo, el primer blanco debe declararse "LOST" y el segundo blanco debe puntuarse de acuerdo con el resultado del segundo disparo. Sin embargo, a un atleta se le permite solo una (1) aparición en la misma ronda. Si ocurre la misma situación por un segundo tiempo o subsecuente, ambos blancos deben declararse "LOST";
- c) Un disparo es descargado involuntariamente después que el atleta llama pero antes que aparezcan los blancos y no dispara un segundo golpe, el primer blanco debe declararse "PERDIDO" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo golpe solamente; o
- d) Sin embargo, a un atleta se le permite solo una (1) ocurrencia en la misma ronda. Si ocurre la misma situación por segunda vez o subsecuente, ambos blancos deben declararse "LOST";



9.9.9 **Disparos en el suelo**

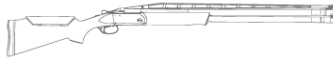
Un atleta que dispara al suelo debe recibir una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla). Para una repetición en la misma ronda, ambos BLANCOS deben declararse "LOST", hayan sido o no impactados.

9.10 **REGLAS DE COMPETENCIA PARA SKEET**

9.10.1 **Conducción de una ronda de Skeet**

La escuadra debe ensamblarse en el Polígono en un área próxima a la estación 1, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda.

El árbitro debe hacerse cargo y cuando se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, árbitros asistentes, disparos de prueba, prueba de blancos, etc.) indique "START".



9.10.2 Método

Después que el comando "START" es dado:

a) El primer atleta debe moverse a la Estación 1, cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente, adoptar la posición LISTO y llamar al blanco, después de lo cual un blanco regular de la caseta alta debe ser lanzado dentro de un período indefinido que varía aleatoriamente desde cero (0) hasta un máximo de tres (3) segundos;

Nota: Si se utiliza un sistema de micrófono electrónico, debe estar construido para insertar aleatoriamente un retraso que varíe de 0.2 a 3.0 segundos.

b) Cuando se conoce el resultado del tiro, el primer atleta debe permanecer en la estación, cargar con dos (2) cartuchos, adoptar la posición LISTO, llamar y disparar a un doble regular;

c) Cuando se conocen los resultados de ambos disparos, el primer atleta debe abandonar la estación;

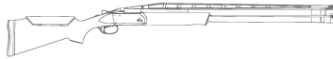
d) El segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y así sucesivamente hasta que todos los miembros de la escuadra disparen la secuencia requerida en la Estación 1;

e) El primer atleta debe moverse a la Estación 2 y disparar la cantidad requerida de blancos en la secuencia y hora requeridas, seguidas sucesivamente por cada miembro de la escuadra;

f) Esta rotación continuará hasta que todas las estaciones requeridas hayan sido disparadas por todos los miembros de la escuadra;

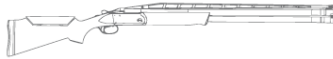
g) Ningún atleta de la escuadra puede avanzar a la estación antes de su turno de tiro, antes que el Árbitro ordene disparar o antes que el atleta anterior haya completado sus tiros y haya salido de la estación;

h) Ningún atleta que haya disparado en una (1) estación podrá dirigirse hacia la siguiente estación hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus tiros en la estación o de tal manera que interfieran con otro atleta o impidan las tareas de Oficiales de Match.



9.10.3 Procedimientos de competencia

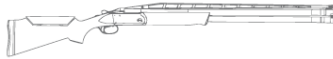
- 9.10.3.1 Límites de tiempo de preparación. Los atletas deben llamar y disparar a sus Blancos de acuerdo con los siguientes límites de tiempo:
- a) Después que el árbitro haya dado la señal "START" o después que el atleta anterior haya salido de la estación, el siguiente atleta debe ocupar la estación dentro de diez (10) segundos;
 - b) El atleta debe pararse con ambos pies completamente dentro de los límites de la estación, tomar su posición, cargar el arma, adoptar la posición LISTO y llamar al blanco (s) en la secuencia requerida para la estación;
 - c) El atleta debe entonces llamar para que le lancen el siguiente sencillo o doble desde esa estación en el menor tiempo posible;
 - d) El tiempo total máximo permitido para solicitar la secuencia requerida para esa estación es de treinta (30) segundos en ambas Rondas de Calificación y Finales después que el atleta haya ocupado la estación; y
 - e) Durante las rondas de clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates antes de las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben controlarse con un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.5) administrado por el Árbitro designado.



9.10.3.2 Secuencia de disparo del blanco para las rondas de calificación

Solo se puede disparar un (1) tiro a cada blanco.

ESTACIÓN	BLANCO	ORDEN
1	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
2	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
3	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
4	Simple	Alta
	Simple	Baja
5	Simple	Baja
	Doble	Baja – Alta
6	Simple	Baja
	Doble	Baja – Alta
7	Doble	Baja - Alta
4	Doble	Alta – Baja
	Doble	Baja – Alta
8	Simple	Alta
	Simple	Baja



9.10.3.3 **Procedimientos especiales para la estación 8:**

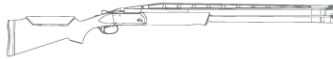
Cuando la escuadra avanza a la Estación 8, debe permanecer en su orden de tiro detrás del Árbitro, quien debe colocarse aproximadamente a cinco (5) metros de la Estación 8 en una línea imaginaria trazada entre los centros de la Estación 8 y la Estación 4.

Después que el árbitro haya declarado "START", cada atleta, a su vez, debe:

- a) Toma posición para el blanco de la caseta alta;
- b) Carga la escopeta solo con un (1) cartucho;
- c) Adopta la posición LISTO;
- d) Llama al blanco; y
- e) Dispara al blanco de la caseta alta.

Luego gira en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha, en la dirección del poste de cruce del blanco):

- f) Toma posición para el blanco de la caseta baja;
- g) Carga la escopeta solo con un (1) cartucho;
- h) Adopta la posición LISTO;
- i) Llama al blanco;
- j) disparar al blanco de la caseta baja; y
- k) Cuando se conoce el resultado de este último disparo, el atleta debe abandonar la estación y moverse hacia la parte posterior de la línea de los atletas que aún tienen que disparar. Cada atleta debe hacer lo mismo en sucesión



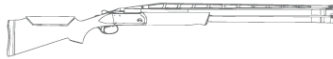
9.10.3.4 **Secuencia de carga del cartucho**

- a) En la Estación 8 tanto para la casa alta como para la baja, la escopeta debe cargarse con un (1) cartucho solamente;
- b) En la estación 4, donde se deben disparar dos (2) blancos simples, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de llamar al primer blanco individual;
- c) En caso que un atleta se olvide de cargar el segundo cañón en simples en la estación 4 donde se dispararán dos (2) blancos simples, y luego de llamar o disparar al primer blanco se acuerda y o bien abre su arma para cargar o sube su mano para pedir permiso al Árbitro para cargar su arma, el blanco será declarado "LOST";
- d) Cuando Tiro es interrumpido, la escopeta debe abrirse y quedar vacía;
- e) Ningún atleta puede alejarse de la estación de tiro antes que su arma esté abierta y vacía.

9.10.3.5 **Blancos de prueba**

Los Miembros de la escuadra pueden ver un blanco regular de cada una de las casetas altas y bajas:

- a) desde la estación 1 inmediatamente antes del START de su primera ronda en cada día de competición;
- b) Si el Árbitro declara "NO TARGET", el atleta puede pedir que se lance un (1) blanco de prueba después de cada blanco irregular, o un (1) doble de prueba después de un doble irregular, siempre que el blanco irregular no haya sido disparado o ambos blancos de un doble irregular no fueron disparados; y
- c) Si se interrumpe una ronda de tiro durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa de un atleta, antes que la competencia se reanude, la escuadra debe poder ver un (1) blanco regular de cada una de las traps.



9.10.3.6 **Ensayo en los Polígonos**

Ejercicios de puntería y ensayo:

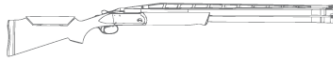
- a) Puede realizarse después que el Árbitro haya ordenado "START" solo en la Estación 1. Al atleta le está permitido (dentro del límite de tiempo permitido) después de cargar y antes de disparar levantar la escopeta hacia el hombro y apuntar durante unos segundos tanto al blanco simple como al doble;
- b) El atleta debe adoptar la posición LISTO antes de llamar al blanco (s); y
- c) Antes del START de la ronda, no se permite al atleta realizar ningún ejercicio de puntería o de ensayo con o sin el arma en ninguna otra estación, pero durante la ronda, los atletas que no disparen pueden, sin molestar a los otros atletas o al Árbitro, usar su mano para rastrear blancos mientras otro atleta está disparando.

9.10.3.7 **Distancias y elevaciones de Blanco** (ver GTR 6.4.20.2)

- a) Las trampas Skeet se deben establecer antes del comienzo de la competencia de acuerdo con las especificaciones. (En condiciones de clima calmo, los blancos deben llegar a una distancia de 68.00 m +/- 1.00 m medido desde la cara de la caseta detrás de las Estaciones 1 y 7). La configuración debe ser examinada, aprobada y sellada por el Jurado antes de cada día de competición.
- b) Todos los atletas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido ingresar a las casetas de Skeet después que el Jurado haya examinado y aprobado la configuración de trampa (ver 9.3).

9.10.3.8 **Trayectoria irregular**

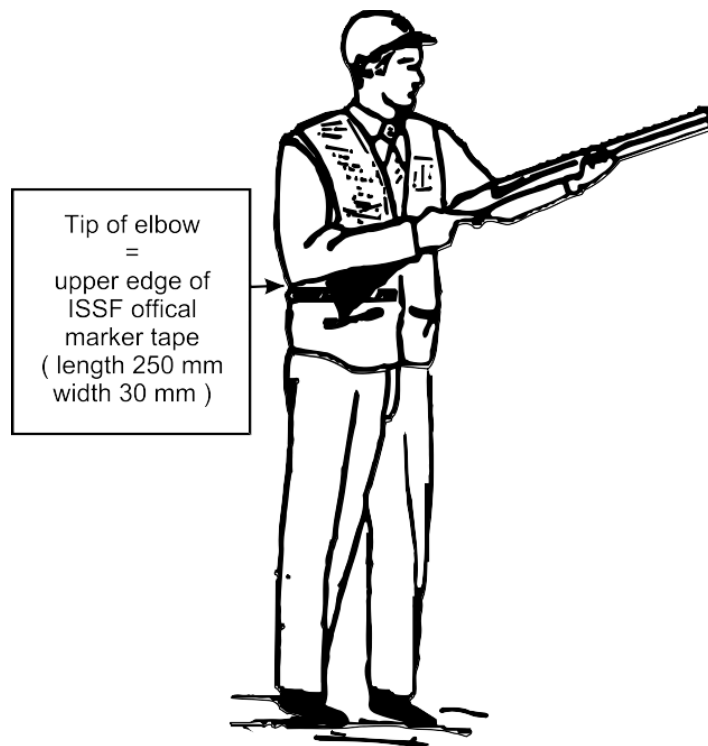
Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular



9.10.3.9 **Posición LISTO**

En el momento en que el atleta llama y hasta que aparezca el blanco, el atleta debe pararse en la posición LISTO con:

- a) Ambos pies completamente dentro de los límites de la estación de tiro;
- b) Sosteniendo la escopeta con ambas manos;
- c) La culata en contacto con el cuerpo; y
- d) La punta de la culata sobre la cinta del marcador oficial de la ISSF y claramente visible para el Árbitro parado en la posición correcta.

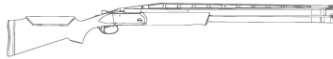


9.10.4 **Cinta marcadora**

Para ayudar al Árbitro a controlar la posición de la escopeta, la cinta marcadora oficial ISSF debe estar fijada permanentemente al chaleco de Tiro (prenda exterior).

9.10.4.1 **La cinta marcadora oficial ISSF debe ser:**

- a) 250 mm de largo, 30 mm de ancho, de color amarillo con borde negro y con el logotipo ISSF; y
- b) Colocado permanentemente en el lado apropiado del chaleco de Tiro

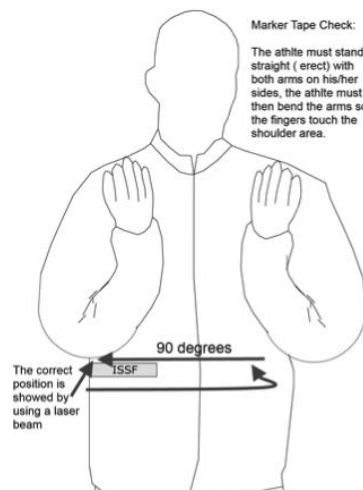


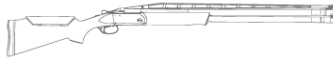
9.10.4.2 Verificación de cinta marcadora

Los atletas son responsables de asegurarse que la cinta marcadora esté correctamente posicionada de acuerdo con 9.10.4.3 a continuación. El jurado proporcionará un servicio de consulta de control de equipos que está disponible para todos los atletas comenzando en el primer día de entrenamiento previo al evento para que los atletas, si lo desean, puedan tener su equipo verificado antes de la competencia. Para garantizar el cumplimiento de las Reglas de la ISSF, el Jurado realizará controles aleatorios durante la Competición y cualquier atleta que viole estas reglas debe ser descalificado (ver 9.4.1.1).

9.10.4.3 La posición correcta de la cinta debe verificarse de la siguiente manera:

- a) Todos los bolsillos del chaleco de Tiro deben estar vacíos;
- b) El atleta debe pararse derecho (erguido) con ambos brazos en sus lados; debe entonces doblar los brazos para que los dedos toquen el área del hombro (ver ilustración);
- c) El miembro del jurado proyectará un rayo láser horizontal sobre la cinta marcadora para mostrar la ubicación de la punta del codo en relación con la cinta;
- d) El rayo láser debe proyectarse sobre la mitad superior de la cinta marcadora o superior para que sea legal;
- e) Luego se debe colocar un sello ISSF en cada extremo de la cinta.
- f) Se requerirá que todos los marcadores ilegales se coloquen correctamente y se sometan a una nueva verificación antes que se permita competir al atleta; y
- g) Los chalecos de tiro no se deben construir con ningún elemento (cinta, cordón, banda elástica, etc.) que pueda usarse para variar el ajuste de la chaqueta.





9.10.5 **Blanco rechazado**

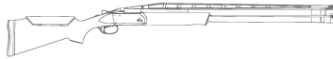
Un atleta puede rechazar un blanco si:

- a) Un blanco no se lanza dentro del tiempo apropiado;
- b) En un "Doble" los blancos no se lanzan simultáneamente;
- c) El Árbitro está de acuerdo con que el atleta, después de llamar al blanco (s), fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- d) El Árbitro está de acuerdo con que un blanco era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

Proceder del atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.

9.10.6 **"NO TARGET"**

- a) Un blanco "NO TARGET" es aquel que no se lanza de acuerdo con estas Reglas;
- b) La decisión de "NO TARGET" es siempre responsabilidad del Árbitro;
- c) Un blanco declarado "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse sea impactado o no; y
- d) El Arbitro debe intentar llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" inmediatamente después que el atleta dispare, la decisión del Árbitro debe permanecer y el / los blancos (s) deben repetirse independientemente de si fueron "HIT" o no.

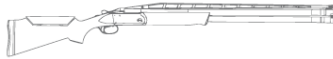


9.10.6.1 Se debe declarar "NO TARGET" o "NO TARGETS" incluso si el atleta ha disparado cuando:

- a) emerge un blanco roto;
- b) se lanza un blanco de color externo claramente diferente del que se usa en la competencia o entrenamiento previo al evento;
- c) En simple se lanzan dos (2) blancos;
- d) Un blanco es lanzado desde la caseta equivocada;
- e) La posición LISTO del atleta es incorrecta y no ha recibido una advertencia previa en esa ronda;
- f) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
- g) El árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
- h) El Árbitro está convencido que el atleta fue visiblemente perturbado por alguna causa externa, después de llamar al blanco (s);
- i) El Árbitro, por alguna razón, no puede decidir si el blanco fue "HIT", "LOST" o "NO TARGET". En este caso, siempre debe consultar al Árbitro Asistente antes de tomar una decisión final;
- j) Un atleta tiene un malfuncionamiento admisible de arma o cartucho; o
- k) Un disparo es ejecutado involuntariamente antes que el atleta llame, el Árbitro debe advertir al atleta; sin embargo, si la misma situación ocurre por una segunda vez o subsecuente en una ronda, el (los) blanco (s) se declararán como "LOST".

9.10.6.2 Se debe declarar un "NO TARGET" siempre que el atleta NO haya disparado cuando:

- a) Se lanza un blanco antes que el atleta lo llame;
- b) Se lanza un blanco después de un período que excede tres (3) segundos;
- c) La trayectoria de un blanco es irregular; o
- d) Hay un malfuncionamiento admisible de arma o cartucho



9.10.6.3 **Reglas adicionales "NO TARGET" aplicando a Dobles**

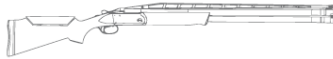
Ambos blancos deben declararse "NO TARGET" y una repetición Doble lanzada, para determinar el resultado de ambos disparos cuando:

- a) Cualquiera de los blancos es irregular (ver nota);
- b) Un blanco individual se lanza en dobles;
- c) El primer impacto rompe ambos blancos (a un atleta se le permiten solo dos (2) intentos en cualquier estación, si ocurre la misma situación por tercera vez, el primer blanco debe declararse como "HIT" y el segundo "LOST") ;
- d) Fragmentos del primer blanco rompen el segundo blanco;
- e) Los blancos colisionan;
- f) El atleta sufre un malfuncionamiento permisible de arma o cartucho y no puede disparar el primer tiro; o
- g) Ambos tiros se disparan simultáneamente.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe reclamar un blanco o blancos irregulares si se dispararon ambos blancos, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un presunto " Quick Pull, "un supuesto" Slow Pull "o una desviación de las trayectorias de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, se deben registrar los resultados.

9.10.7 **Disparo fuera de turno**

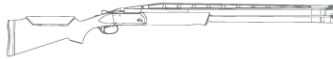
Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, se debe registrar el resultado del (s) tiro (s) y se le debe imponer una advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición en la misma ronda debe dar como resultado que el (los) blanco (s) se tomen como "LOST" y el asunto se refiera al Jurado. El atleta puede ser descalificado.



9.10.8 **Blanco "LOST"**

Un blanco (s) también debe declararse "LOST" cuando:

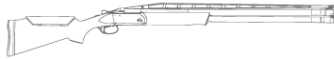
- a) No es "HIT";
- b) Es "HIT" fuera de los límites;
- c) Solo está "espolvoreado" y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- d) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un blanco regular al que ha llamado;
- e) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o se ha olvidado de cargar;
- f) Después de un mal funcionamiento del arma o cartucho, un atleta abre la escopeta o toca la captura de seguridad antes que el árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- g) Un atleta sufre un mal funcionamiento tercero o posterior en la misma ronda;
- h) La posición LISTO de un atleta no está de acuerdo con las reglas y ya fue advertido una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6);
- i) Si viola la posición del pie del atleta y ya fue advertido una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6);
- j) Se viola el límite de tiempo y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6); o
- k) En individuales, un disparo se descarga involuntariamente después que el atleta haya llamado al blanco, pero antes que aparezca. El atleta debe ser advertido (Tarjeta Amarilla). El blanco también debe declararse "LOST" para la segunda descarga o cualquier descarga involuntaria subsiguiente en la misma ronda.



9.10.9 **Regla adicional blanco "LOST" Aplicada a Dobles**

Además, debe aplicarse lo siguiente en el caso de dobles:

- a) Cuando un atleta sin razón permitida no dispara al primer blanco de un doble regular por él llamado, los blancos deben declararse "LOST" y "LOSTS";
- b) Cuando un atleta sin razón permitida no dispara al segundo blanco de un doble regular por él llamado, el primer blanco debe registrarse de acuerdo con el resultado y el segundo blanco debe declararse como "LOST";
- c) Un atleta pierde el primer blanco del doble y accidentalmente impacta al segundo blanco con el mismo tiro; el primer blanco se declarará "LOST" y el doble se repetirá para determinar el resultado del segundo disparo solamente. El atleta siempre debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- d) Un disparo es descargado involuntariamente después que el atleta ha llamado, pero antes que aparezcan los blancos, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- e) Para una segunda o posterior descarga involuntaria en la misma ronda, los blancos deben declararse "LOST" y "LOSTS" y el Árbitro debe emitir una Advertencia (Tarjeta amarilla);
- f) Si un atleta pierde el primer blanco en un doble y tiene un mal funcionamiento permitido en el segundo tiro, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble repetido para establecer el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- g) Si el atleta rompe el primer blanco en un doble y tiene un mal funcionamiento permisible en el segundo tiro, el primer tiro debe ser declarado "HIT" y el doble debe ser repetido para establecer el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido; o
- h) Si los blancos de un doble regular se toman en orden inverso, ambos deben declararse "LOST"



9.11 **ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETENCIA**

9.11.1 **Horarios de tiro**

a) Los atletas y oficiales del equipo deben ser informados de la hora exacta de inicio, los horarios de la escuadra, el Polígono y las posiciones asignadas dentro de las escuadras a más tardar dos (2) horas después de la Reunión Técnica el día anterior a la competencia;

b) Los atletas y los líderes de equipo deben ser informados de los horarios y Polígono para el entrenamiento previo al evento (PET) antes de las 18:00 horas del día anterior; y

c) Si es necesario cambiar cualquiera de los horarios de tiro por cualquier razón, los Líderes de Equipo deben ser informados inmediatamente publicando los nuevos horarios en la Pizarra de Anuncios Principal y en la Pizarra del Polígono de Escopeta y distribuyéndolos a todos los equipos participantes.

9.11.2 **Reemplazo de un atleta**

Si un atleta ha disparado un tiro en la competencia y debe retirarse, no podrá ser reemplazado. Esta regla también se aplicará a las competiciones compuestas por varias partes o llevadas a cabo durante varios días.

9.11.3 **Interrupciones del programa**

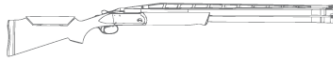
Una vez que se inicia el tiro, debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, averías mecánicas, malas condiciones de iluminación, condiciones climáticas extremas u otras demoras forzadas en el programa que afectarían seriamente la calidad de la competencia. Solo el CRO puede interrumpir el tiro, con la aprobación del Jurado, en caso de fuertes lluvias, tormentas o rayos.

9.11.4 **Squadding**

9.11.4.1 **Composición de escuadra**

a) Una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros, excepto cuando el sorteo no permita una distribución totalmente pareja; y

b) Las escuadras de menos de cinco (5) no están permitidas excepto cuando un atleta es declarado "AUSENTE" al comienzo de una ronda o un atleta tiene que abandonar una ronda por cualquier razón.



9.11.4.2 **Atletas Auxiliares (Rellenos)**

El Comité Organizador debe tener atletas competentes disponibles que pueden ser requeridos para actuar como atletas auxiliares:

- a) Si la escuadra consiste en menos de cinco (5) miembros designados por sorteo, se debe completar con atletas que no compiten pero de un buen nivel;
- b) El Comité Organizador puede, con la aprobación del Delegado Técnico, también utilizar atletas auxiliares (rellenos) para completar escuadras con solo cinco (5) miembros; y
- c) Estos atletas auxiliares deben tener sus puntajes publicados de la manera normal en el Tablero de mando oficial para proporcionar continuidad. Sin embargo, sus nombres y nacionalidad no deben figurar en la lista.

9.11.4.3 **Sorteo de escuadra**

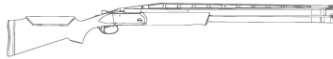
- a) El sorteo de las rondas de clasificación debe realizarse de modo que los atletas de cada país se distribuyan de tal manera que ninguna escuadra contenga más de un (1) atleta de cada nación (excepto la final de la Copa Mundial y los Juegos Olímpicos si es necesario));
- b) La asignación de atletas a los escuadrones y las posiciones dentro de los escuadrones debe hacerse por sorteo bajo la supervisión de los Delegados Técnicos. Esto se puede hacer con un programa informático adecuado para este fin; y
- c) La selección aleatoria de Polígonos y la división de rondas se debe realizar bajo la supervisión del / de los Delegado (s) Técnico (s).

9.11.4.4 **Ajustes de escuadra**

El Jurado, en conjunto con el Comité Organizador, y con la aprobación del Delegado Técnico, puede ajustar el sorteo, pero solo para asegurar que se cumplan los requisitos del Sorteo de Escuadra (9.11.4.3).

9.11.4.5 **Orden de Tiro**

El orden de tiro de las escuadras y el orden de tiro dentro de las escuadras también deben cambiarse día a día por el Comité Organizador bajo la supervisión del Jurado. Esto puede ser haciendo que las escuadras y los miembros de cada escuadra disparen en orden inverso o dividiendo los escuadrones de la manera acordada por el Jurado. En el caso de una competencia de un día (eventos de Doble Trampa y Mujeres), el orden de lanzamiento dentro de las escuadras puede, con el permiso del Jurado, cambiarse de ronda a ronda.



9.12 MALOS FUNCIONAMIENTOS

9.12.1 Definición de mal funcionamiento

Fallo de una escopeta cargada correctamente para disparar cuando el gatillo es accionado (falla mecánica o falla de encendido), o un cartucho defectuoso que no entrega su carga completa cuando se golpeó el fulminante, o cuando una sola acción del disparador o la operación involuntaria de ambos disparadores en una escopeta de gatillo doble producen una descarga simultánea, se deben registrar como un mal funcionamiento.

9.12.2 Cantidad de malos funcionamientos permitidos

El atleta tiene permitido un máximo de dos (2) fallas de funcionamiento por ronda, ya sea que haya cambiado o no su arma o municiones.

a) Todos los blancos regulares en los que se produce un mal funcionamiento adicional de escopeta o la munición, en la misma ronda serán declarados "LOST", independientemente que el atleta haya intentado disparar o no; y

b) Si después de un mal funcionamiento, el Árbitro acuerda con el atleta que el arma necesita reparación, entonces se pueden tomar medidas de acuerdo con las Reglas para escopetas con fallas (ver 9.12.6).

9.12.3 Selección de Cañón

Cuando un atleta usa una escopeta de doble cañón, se supondrá que el atleta está disparando primero el cañón inferior (o el cañón de la derecha, en el caso de un lado a lado), a menos que el atleta le indique al Árbitro antes cada una de sus rondas que lo intenta de otra manera.

9.12.4 Procedimiento en caso de mal funcionamiento

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de arma o cartucho deben ser tomadas por el Árbitro.

9.12.4.1 En caso de fallas de encendido por cualquier motivo, el atleta debe:

a) Mantenga la escopeta apuntada en el área de vuelo blanco;

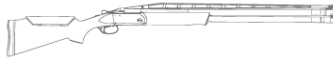
b) No abrir la escopeta;

c) No tocar la captura del seguro;

d) Entregar el arma de manera segura al Árbitro para su examen si se le solicita; y

e) Responda cualquier pregunta del Árbitro.

Nota: El atleta es responsable de revisar el arma después que el árbitro la devuelva.



9.12.4.2 Lo siguiente NO se considera mal funcionamiento:

- a) Manipulación defectuosa del mecanismo por parte del atleta;
- b) No colocar un cartucho en la cámara correcta de la pistola; o
- c) Cualquier culpa atribuible al atleta.

9.12.4.3 Malfunciones de municiones (fallas de encendido)

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de la munición deben ser tomadas por el Árbitro. Los siguientes se consideran disfunciones de municiones cuando la marca del percutor es claramente perceptible y:

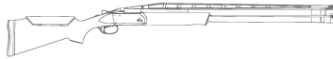
- a) La carga de pólvora no está encendida;
- b) Solo los fuegos de cebado;
- c) La carga de polvo se omite; o
- d) Algunos componentes de la carga permanecen en el cañón.

Los cartuchos del tamaño incorrecto no se deben considerar como munición defectuosa. (Colocar un cartucho de calibre 20 o 16 en una pistola de calibre 12 es peligroso y también puede someter al individuo a sanciones por el manejo inseguro de una pistola).

9.12.5 Acciones después que se declaran fallas

9.12.5.1 Si el Árbitro decide que la pistola inhabilitada o que el mal funcionamiento de la pistola o municiones no es culpa del atleta, y que la pistola no se puede reparar lo suficientemente rápido, el atleta puede usar otra arma si puede obtenerse dentro Tres (3) minutos después que la pistola ha sido declarada "DESACTIVADA" O

9.12.5.2 El atleta puede, después de obtener el permiso del Árbitro, abandonar el escuadrón y finalizar los blancos restantes de la ronda a la vez que determine el Jefe de Árbitros.



9.12.6 Escopetas con fallas

Las decisiones sobre las escopetas con fallas deben ser tomadas por el Árbitro. Una escopeta se puede considerar con fallas si:

- a) No puede ser disparada;
- b) El atleta que ya ha sufrido dos (2) fallas de funcionamiento de escopeta o municiones en una ronda obtiene permiso del Árbitro para cambiarla;
- c) No se puede expulsar debido a un defecto mecánico; o
- d) Por cualquier otro motivo que inutilice el arma.

9.12.7 Procedimientos para completar una ronda Make-Up

9.12.7.1 Trap

El atleta tiene asignado un tiempo y un Alcance que tiene el esquema correcto, debe permanecer detrás de la estación para realizar un disparo y se le muestran los tres (3) blancos de ese grupo, después del cual el Árbitro debe dar el comando "START". luego moverse a la estación y dispara de la manera normal. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.7.2 Doble Trap

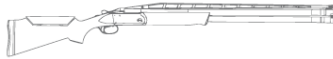
Al atleta se le ha asignado un tiempo y Polígono debe permanecer detrás de la estación para hacer un disparo y se le permite ver el esquema de dobles regulares A, esquema B y esquema C, después del cual el Árbitro debe dar el comando "START". El atleta debe luego moverse a la estación y dispara de la manera normal en un Doble. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.7.3 Skeet

Al atleta se le ha asignado un Polígono y tiempo, debe permanecer detrás de la estación para realizar un disparo y allí se le permitirá ver un blanco normal de caseta alta y baja, el Árbitro debe dar el comando "START". El atleta debe moverse a la estación y dispara de la manera normal a la cantidad de blancos requerida. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.8 Make-Up Round (certificación de puntaje)

El Árbitro debe asegurarse que los puntajes de la ronda de recuperación y la ronda original interrumpida se totalicen correctamente, firmados por el atleta y el Árbitro, antes de llevar la tarjeta a la Oficina de RTS.



9.13 **ROPA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN**

Ver también GTR 6.7.

9.13.1 **Ropa de atletas** (Ver GTR 6.19, Código de vestimenta ISSF)

- a) Pantalones deportivos, pantalones y chaquetas de entrenamiento (calentamiento atlético), para hombres y mujeres y blusas deportivas similares, faldas / vestidos para mujeres están permitidos. Se prohíben los pantalones vaqueros azules, jeans o pantalones similares;
- b) Zapatos de punta abierta o de tacón abierto, sandalias o cualquier otro calzado similar no están permitidos;
- c) Se permiten pantalones cortos o faldas con la parte inferior de la pierna a no más de 15 cm por encima del centro de la rótula;
- d) No se permiten camisas, camisetas y prendas similares con mangas de menos de 10 cm de largo o sin mangas; y
- e) Se prohíbe la ropa hecha de material de camuflaje.

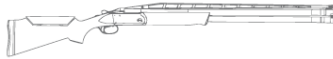
9.13.2 **Números dorsal** (inicio)

Todos los atletas deben llevar los números dorsales (inicio):

- a) Sobre sus espaldas y arriba de la cintura;
- b) En todo momento mientras participe en el Entrenamiento Previo al Evento y en la competencia;
- c) Si no se usa el número dorsal, el atleta no puede comenzar o continuar; y
- d) el Número dorsal debe mostrar el número asignado lo más grande posible, pero no debe ser inferior a 20 mm de alto.

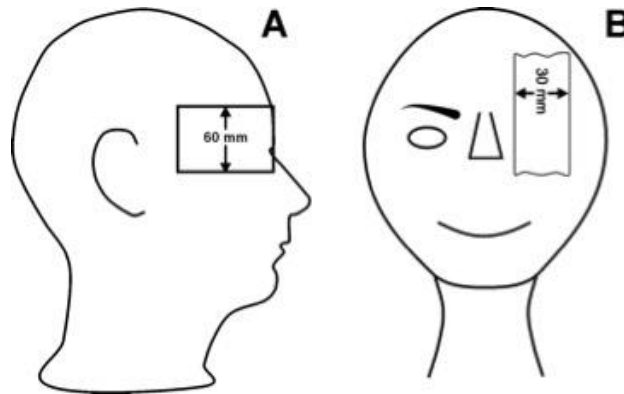
9.13.3 **Identidad nacional del COI**

La abreviatura COI de la nación del atleta y el Apellido del atleta y la primera inicial deben mostrarse en letras latinas (abreviatura COI en la parte superior) en la parte posterior del área del hombro de la prenda de tiro exterior y encima del Número dorsal). La bandera nacional se puede mostrar en el lado izquierdo de la abreviación de la nación del COI.



9.13.4 Anteojeas

Se permiten anteojeras laterales sujetas al sombrero, gorra, anteojos o a la banda para la cabeza, que no excedan los 60 mm de profundidad. Las anteojeras no deben extenderse más hacia adelante que el punto central de la frente cuando se ven desde un costado. Se permite un tapaojo frontal que no exceda los 30 mm de ancho.



9.14 PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS, CRONOGRAMA Y CALIFICACIÓN (RTS)

El miembro del jurado responsable de los resultados de escopeta, el tiempo y los procedimientos de puntuación serán designados entre los miembros del jurado designados por la ISSF o por el delegado técnico en cooperación con el presidente del jurado de escopeta.

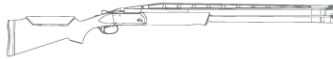
9.14.1 Oficina RTS

9.14.1.1 Es obligación de la Oficina de RTS ANTES de la competencia:

- Preparar tarjetas de puntuación para cada escuadra; y
- Asegúrese que la tarjeta de puntuación correcta esté con la escuadra correcta en el Polígono correcto.

9.14.1.2 Es deber de la Oficina de RTS DESPUÉS de cada ronda:

- Recibir y verificar los totales de los blancos alcanzados y verificar los resultados;
- Puntuaciones de registro;
- Publicar puntajes preliminares en el tablero de anuncios del Polígono inmediatamente; y
- Si algún resultado es sobresaliente debido a una protesta, tales puntajes deben ser omitidos por el momento y los puntajes restantes publicados.



9.14.1.3 Es obligación de la Oficina de RTS al finalizar cada día de Tiro:

- a) Total de los puntajes oficiales dentro del menor tiempo posible;
- b) Preparar resultados preliminares exactos para su distribución a la prensa, oficiales del equipo, jurado y delegado técnico;
- c) Preparar y publicar resultados finales precisos inmediatamente;
- d) Publique los Resultados Finales correctos que contengan Apellido completo, primer nombre completo (sin abreviaturas), los Números Dorsales y abreviaturas COI de la nación de cada atleta tan pronto como sea posible después del cierre de cualquier período de protesta aplicable; y
- e) El Comité Organizador debe conservar las tablas de puntuación de polígono, que muestran los resultados, por un mínimo de 12 meses después de la conclusión de la competencia.

9.14.2 Procedimiento de puntuación

El puntaje se hace oficialmente en cada Polígono para cada ronda de 25 blancos en Trap y Skeet o 15 dobles en eventos de Doble Trap:

- a) En todos los Campeonatos ISSF, los puntajes individuales deben mantenerse en cada Polígono por dos (2) personas separadas, estos son generalmente árbitros asistentes;
- b) Una persona debe mantener una tarjeta de puntuación oficial permanente;
- c) La segunda persona debe mantener un marcador manual, excepto que cuando se usa un marcador electrónico, debe ser mantenido por el Árbitro.

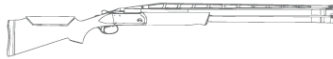
9.14.3 Pizarra de resultados

9.14.3.1 Polígonos con marcadores electrónicos

El Árbitro debe controlar el funcionamiento del marcador electrónico y asegurarse que los resultados estén registrados correctamente.

9.14.3.2 Dos (2) personas deben ser designadas como Árbitros Asistentes de la siguiente manera:

- a) La 1ra. persona debe colocarse al costado de la línea de tiro para fungir como Árbitro Auxiliar y mantener la tarjeta de puntuación oficial permanente;
- b) La segunda persona debe estar ubicada al otro lado de la línea de tiro para funcionar como Árbitro Auxiliar; y
- c) Se puede designar a una tercera persona para mantener el cuadro de mando oficial y, en este caso, las otras dos personas solo funcionarán como árbitros asistentes.



9.14.3.3 Errores en Pizarra de resultados

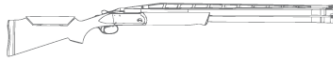
Si en cualquier etapa el marcador visible exhibe un puntaje incorrecto, el Árbitro debe detener el tiro inmediatamente y con un mínimo de demora debe tomar las medidas necesarias para corregirlo. Si por alguna razón, no es posible corregir la pantalla, se tomará la siguiente acción:

- a) El marcador oficial debe ser examinado y verificado hasta el punto donde el marcador electrónico falló;
- b) Luego, si es posible sustituir rápidamente un marcador manual, ingrese los puntajes hasta el punto de falla y continúe la ronda;
- c) Si no es posible sustituir un marcador manual, se debe introducir un cuadro de mando adicional, los puntajes verificados ingresados y la ronda debe continuar con el segundo cuadro de mando bajo el control de una persona calificada nombrada por el Jefe de Árbitros; y
- d) En el caso que exista una diferencia en los puntajes registrados entre los dos (2) cuadros de mando, debe prevalecer lo que está bajo el control del oficial designado por el Jefe de Árbitros.

9.14.3.4 Polígonos con marcadores manuales

Tres (3) personas deben ser designadas como Asistentes de árbitros, de la siguiente manera:

- a) La primera persona debe colocarse en el lado izquierdo o derecho del rango para actuar como Árbitro Auxiliar y también mantener el marcador manual;
- b) La segunda persona debe colocarse en el lado opuesto y actuar como Árbitro Asistente.
- c) La tercera persona debe colocarse en la parte posterior de la línea de tiro para mantener un cuadro de mando oficial permanente y también para verificar que los puntajes que se muestran en el marcador manual estén registrados correctamente;
- d) Cada anotador debe marcar la carta o tablero de forma independiente, pero basándose solo en la decisión dada por el Árbitro;
- e) Al final de cada ronda, los resultados deben ser comparados y los puntajes correctos ingresados en el cuadro de mando oficial antes de ser entregados a la Oficina de RTS; y
- f) Los puntajes que se muestran en el marcador manual deben prevalecer si hay diferencias no resueltas.



9.14.4 **Certificación de resultados**

Cuando se completa una ronda y los resultados individuales han sido comparados, leídos en voz alta y acordados por cada atleta, el Árbitro y cada atleta deben firmar o poner sus iniciales, a menos que el atleta no esté de acuerdo con el resultado y es su intención hacer una protesta

9.14.5 **Resultados**

9.14.5.1 **Eventos individuales**

Para cada atleta, los resultados de cada ronda deben registrarse de manera legible en cuadros de mando oficiales y el total de las rondas de Calificación, la Final y cualquier shoot-off debe registrarse y los puntajes clasificados en orden descendente (Vinculación - ver Reglas 9.15.1.1 y 9.18 .3.4).

9.14.5.2 **Eventos por equipo**

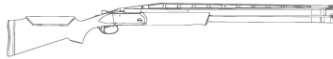
a) Se deben registrar las puntuaciones de cada miembro del equipo y se debe sumar la cantidad de blancos alcanzados por los miembros de cada equipo en cada una de las rondas de clasificación y los puntajes del equipo clasificados en orden descendente (empates - ver la Regla 9.15.3) .

b) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe clasificarse y debe mostrarse en la lista de resultados con la observación "DSQ".

9.15 **EMPATES Y SHOOT-OFFS**

9.15.1 **Competiciones con finales**

Los empates en los eventos olímpicos con Finales se decidirán de acuerdo con las siguientes Reglas



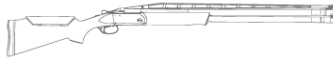
9.15.1.1 Empates antes de las finales:

- a) Si dos o más atletas están empatados por un lugar en la Final (con puntajes perfectos o iguales), su clasificación de Clasificación y los lugares en la Final se deben decidir por un desempate de acuerdo con las Reglas para Trampa, Doble Trampa o Skeet. Su orden de tiros en el desempate se determinará por sorteo.
- b) En caso de más de un "shoot-off", el más alto se debe disparar primero;
- c) Si el resultado del shoot-off de los atletas que califican para la Final es el mismo, esos atletas deben continuar el shoot-off hasta que se rompa el empate, a fin de establecer su ranking de clasificación; Cualquier atleta restante con el mismo resultado de desempate que no gane un lugar en la Final (lugares 7 y siguientes) debe tener su clasificación determinada de acuerdo con la regla de Cuenta atrás (ver 9.15.1.3);
- d) A ningún atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora oficial de inicio no se le debe permitir participar en el desempate y se le asignará automáticamente el lugar más bajo en el desempate utilizando su puntaje de calificación;
- f) Durante los desempates antes de las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.5) que debe ser manejado por un Árbitro seleccionado entre los Árbitros designados (9.18.2.6 b).

9.15.1.2 Regla de conteo regresivo

Cualquier vínculo que se rompa por este método debe decidirse de la siguiente manera:

- a) Se deben comparar las puntuaciones de la última ronda de 25 blancos (Doble Trap 15 Dobles). El ganador es el atleta con el puntaje más alto en esa ronda;
- b) En un caso en el que el empate aún no está roto, la ronda antes del último debe ser comparada y si aún no está rota, la ronda antes de eso y así sucesivamente; y
- c) Si los resultados de todas las rondas siguen siendo iguales, los empates deben decidirse contando hacia atrás, blanco por blanco, desde el último blanco de la última ronda (y si es necesario, el anterior a la última ronda, etc.) hasta encontrar cero (0). Si los atletas empatados tienen ceros (0) en el mismo blanco, el conteo continuará hasta que se rompa el empate.



9.15.1.3 **Clasificaciones (Rankings)**

Los puntajes empatados individuales que ocupen el séptimo lugar y los que están por debajo, no decididos por un desempate, deben clasificarse de acuerdo con la regla de Cuenta atrás. En caso de un empate absoluto, los atletas empatados compartirán el mismo ranking, con sus nombres listados en orden alfabético de acuerdo con sus apellidos.

9.15.2 **Competiciones sin finales**

9.15.2.1 **Empates individuales**

Los lazos en un evento o categoría no olímpica y en otras competiciones donde no hay Final se decidirán de la siguiente manera;

9.15.2.2 **Empates con puntajes perfectos**

Estos no se romperán, pero compartirán el primer lugar con los nombres enumerados en orden según el alfabeto latino (apellidos). Las siguientes clasificaciones deben estar apropiadamente numeradas.

9.15.2.3 **Empates para los primeros seis (6) lugares**

Estos deben decidirse por un shoot-off:

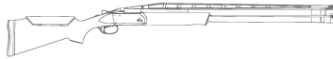
a) Las posiciones de inicio se decidirán por el ranking de Calificación interino (el atleta de resultado mayor dispara primero);

b) Cuando varios atletas están empatados en más de un (1) lugar de clasificación, Ej: dos empatados en el segundo lugar (lugares 2 y 3) y dos atletas empatados en el quinto lugar (lugares 5 y 6) , todos dispararán en el mismo Polígono para determinar la clasificación individual; y

c) El empate para la posición de clasificación más baja se romperá primero, seguido de la siguiente posición hasta que todos los empates se rompan. Todos los atletas empatados se clasificarán de acuerdo con el puntaje de la serie de desempate (shoot-off).

9.15.2.4 **Empate para el Séptimo lugar y debajo**

Los puntajes empatados individuales que se clasifican en el 7mo lugar y debajo, no decididos por un desempate (desempate), se deben clasificar de acuerdo con la regla de Cuenta atrás.



9.15.3 Empates de Equipos

Si dos o más equipos tienen los mismos puntajes, los rankings deben decidirse por el puntaje combinado de los miembros del equipo en la última ronda de blancos, luego por el siguiente hasta la última ronda, etc. hasta que se rompa el empate. Si el empate no está roto (es decir, todos los puntajes combinados de los miembros del equipo son iguales, en todas las rondas), los empates deben decidirse contando hacia atrás, desde el puntaje combinado de los miembros del equipo del último blanco de la última ronda (y si es necesario, al lado del último blanco o al lado de la última ronda, etc.). El equipo con el puntaje combinado más bajo del último blanco recibirá la clasificación más baja.

Ejemplo:

EQUIPO 1

Shooter 1 XXXXXXXXXXXXXOOXXXXOXXXX 22

Shooter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXO 24

Shooter 3 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXOX 23

369 2nd

EQUIPO 2

Shooter 1 XXXXXXXXXXXXXOXXXXXXXXOXXXX 23

Shooter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOX24

Shooter 3 XXXXXXOXXXXXXXXXXXXXXXXOXOX22

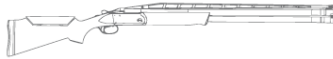
369 1º

9.15.4 Shoot-off

9.15.4.1 General

a) Si la hora del shoot-off no se anuncia con anticipación, los atletas involucrados deben permanecer en contacto con la oficina de competencia ya sea personalmente o a través de su Líder de equipo para estar listos para disparar cuando se convoque el shoot-off ; y

b) Cualquier atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora de inicio oficial será declarado "AUSENTE", no podrá participar en el desempate y se le asignará automáticamente el lugar más bajo en el shoot-off usando su puntaje de calificación.



9.15.4.2 **Shoot-offs antes de las Finales**

Los shoot-off antes de las Finales deben llevarse a cabo en blancos estándar, excepto cuando se pueden usar blancos de destello del mismo tipo que los utilizados en rondas de Calificación. Los shoot-off antes de las Finales deben comenzar dentro de un máximo de treinta (30) minutos después que se complete el tiro regular.

9.15.4.3 **Shoot-off en finales**

Los disparos en las Finales deben llevarse a cabo de acuerdo con las reglas de desempate de las Finales en 9.18.3.4.

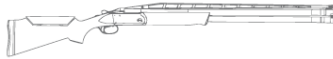
9.15.4.4 Tiempo de preparación del atleta en los shoot-off antes de las finales

Después que el árbitro da el comando "START", o después que el atleta precedente haya disparado a un blanco regular, un atleta debe tomar posición, cargar su arma y llamar al blanco, o doble, dentro de los doce (12) segundos de haber ocupado la estación en Trap Y Doble Trap o dentro de 15 segundos para Skeet. Se debe usar un dispositivo de temporización para controlar el tiempo de preparación en los shoot-off. En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán sanciones.

9.15.5 Procedimientos de shoot-off antes de las finales (trap, doble trap, skeet)

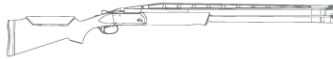
9.15.5.1 **SEGURIDAD:**

Ningún atleta puede colocar un cartucho en ninguna parte de la escopeta hasta que esté parado en la estación y preparándose para disparar.



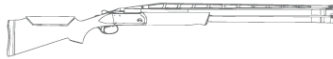
9.15.5.2 Trap

- a) Antes que comience el Shoot-Off, se lanzará un blanco de mano izquierda y derecha desde cada una de las cinco (5) estaciones. Todos los atletas empatados deben alinearse detrás de la Estación 1 en el orden determinado por su clasificación (el atleta de mayor puntaje debe disparar primero). Comenzando en la Estación 1 deben disparar a blancos regulares hasta que el empate se rompa de acuerdo a la siguiente secuencia: Estación 1 izquierda, 2 Estación derecha, Estación 3 izquierda, Estación 4 derecha, Estación 5 izquierda, luego Estación 1 de nuevo esta vez disparando a un blanco derecho y así sucesivamente;
- b) El primer atleta debe, por comando, moverse a la estación, cargar y pedir el blanco como se muestra en a) arriba;
- c) Solo se permite un (1) tiro a cada blanco; la escopeta debe cargarse con un (1) cartucho solamente; el segundo cañón no debe cargarse con ningún cartucho vacío, falso o cargado. Para una primera violación, el atleta recibirá una Advertencia (Tarjeta amarilla). Para cualquier segunda violación o subsecuente, el blanco será declarado "LOST";
- d) Después de disparar, el atleta debe moverse hacia la parte trasera del atleta (s) que aún no haya disparado;
- e) Cada atleta empatado debe a su vez hacer lo mismo;
- f) Si después que todos los atletas han disparado en la Estación 1 y permanece el empate, todos los atletas empatados deben moverse a la Estación 2 y repetir el procedimiento; y
- g) Este sistema de estación de tiro por tiro debe continuar mientras haya un empate.
- h) Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado del tiro debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que el tiro sea declarado "LOST".



9.15.5.3 Doble Trap

- a) Todos los atletas empatados deben alinearse detrás de la Estación 1 en el orden determinado por su clasificación provisional de Calificación (el atleta de más alto rango debe disparar primero). Comenzando en la estación 1, deben disparar a dobles regulares (Esquema C) hasta que se rompa el empate (s);
- b) Antes que comience el desempate, el Árbitro debe mostrar un doble regular (Esquema C);
- c) El primer atleta debe, por comando, moverse a la estación, cargar y pedir el doble;
- d) Después de disparar, el atleta debe abandonar la estación e ir a pararse un mínimo de 1 m inmediatamente detrás de la siguiente estación;
- e) Todos los atletas que permanecen en el empate deben a su vez hacer lo mismo;
- f) El primer atleta no debe moverse a una estación hasta que el árbitro comience "START".
- g) Los atletas que pierden la cantidad más alta de blancos en la estación respectiva son los perdedores y deben retirarse; y
- h) Este proceso continuará hasta que se rompan todos los empates.
- i) Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado de los disparos debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que los blancos sean declarados "LOST".



9.15.5.4 **Skeet**

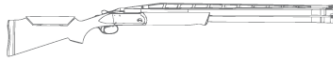
- a) Antes que comience el desempate, el primer atleta debe pararse inmediatamente detrás de la Estación 4 y se le permite ver un doble regular;
- b) Todos los atletas empatados dispararán sucesivamente en la Estación 4 en el orden que decidido por su clasificación provisional de Calificación (el atleta de mayor puntaje disparará primero);
- c) Después que el árbitro declare "START", el primer atleta debe moverse a la estación, cargar y disparar a un doble regular (alto / bajo). Luego debe abandonar la estación e ir a la retaguardia de los atletas que todavía tienen que disparar;
- d) Todos los atletas empatados deben hacer lo mismo;
- e) Los atletas que pierden la mayor cantidad de blancos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse;
- f) Todos los que todavía están empatados deben permanecer, y el primer atleta debe moverse a la estación, cargar y disparar a doble inversa (bajo / alto). Luego debe abandonar la estación e ir a la retaguardia de los atletas que todavía tienen que disparar;
- g) Todos los atletas que aún están en el empate deben hacer lo mismo; y
- h) Si los empates no se rompen, este procedimiento de disparar a un doble regular y un doble a la inversa debe continuar hasta que se determinen todos los resultados.
- i) Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado de los disparos debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que los blancos sean declarados "LOST".

9.16 **VIOLACIONES DE REGLAS**

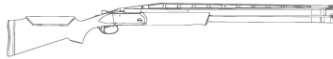
El Jurado, el Jefe de Árbitros (CRO) y el Árbitro decidirán infracciones de las reglas basadas en tres (3) clases de infracciones o violaciones de las Reglas:

- a) "ABIERTO" - sin ocultar;
- b) "TÉCNICO" - infracciones de reglas menores; y
- c) "OCULTO": infracciones deliberadas o muy graves de las normas o de seguridad.

9.16.1 El Jurado es responsable de examinar y decidir el grado de penalización que se impondrá por todas las infracciones denunciadas, que no se imponen automáticamente de acuerdo con estas reglas.



- 9.16.2 Cuando se muestran tarjetas de infracción, deben ir acompañadas por el comando "Advertencia" (Tarjeta amarilla), "Deducción" (Tarjeta verde) o "Descalificación" (Tarjeta roja) según corresponda, de manera que no quede ninguna duda en la mente del infractor en cuanto al significado de la acción tomada. No es necesario mostrar una tarjeta de advertencia antes de la emisión de tarjeta de deducción o descalificación.
- 9.16.3 ADVERTENCIA (Tarjeta amarilla)
- 9.16.3.1 Violaciones abiertas
- En el caso de violaciones iniciales abiertas de las reglas, tales como:
- a) violación del código de vestimenta;
 - b) interrupción innecesaria del disparo;
 - c) Recibir entrenamiento ilegal durante la competencia;
 - d) intrusión no autorizada en el área de competencia;
 - e) conducta antideportiva;
 - f) intento deliberado de evadir el espíritu de las reglas; o
 - g) Cualquier otro incidente que requiera la emisión de una advertencia.
- 9.16.3.2 Una Advertencia (Tarjeta Amarilla) indicada en la tarjeta de puntaje correspondiente por un Miembro del Jurado, CRO o Árbitro, se dará primero para que el atleta, Entrenador o Jefe de Equipo pueda tener la oportunidad de corregir la falla.
- 9.16.3.3 Si un atleta no corrige la falla indicada dentro del tiempo estipulado, se impondrán sanciones.
- 9.16.3.4 En infracciones repetidas por un entrenador u otro oficial del equipo, el Jurado requerirá que el infractor abandone las inmediaciones del campo de tiro por el resto de la ronda y el atleta puede ser penalizado.
- 9.16.3.5 Violaciones técnicas
- En el caso de violaciones técnicas iniciales durante una ronda de competencia como:
- a) falla del pie;
 - b) Exceder el límite de tiempo permitido para solicitar el tiro;
 - c) En Skeet, la posición LISTO del atleta no está de acuerdo con las reglas;
 - d) En Skeet, excepto en la Estación 8, el atleta abre el arma entre los dos (2) disparos individuales en la misma estación; o
 - e) Seguir o apuntar con la escopeta hacia un blanco de tiro lento o rápido sin disparar.



9.16.3.6 Una advertencia (tarjeta amarilla) indicada en la tarjeta de puntaje relevante, será mostrada a cualquier atleta transgresor por un árbitro. Por cada segunda ocurrencia o subsecuente en una ronda de cualquiera de las infracciones mencionadas anteriormente, el atleta debe ser penalizado por el Árbitro de acuerdo con las Reglas Técnicas Especiales para cada evento (Trap: 9.8.8.4; Doble Trap: 9.9.8.3; Skeet: 9.10.8). Esto debe indicarse en la pizarra de resultados por el Árbitro antes de enviar la tarjeta a la Oficina de RTS.

Procedimiento de Árbitro: El Árbitro debe ordenar "STOP", informar al atleta de la penalización y mostrar la Tarjeta Verde, ajustar el marcador e indicar al siguiente atleta que continúe.

9.16.4 **Deducción (Green Card)**

9.16.4.1 La deducción de blancos por otras infracciones impuestas por al menos dos (2) Miembros del Jurado debe tomarse de la ronda en la cual ocurrió la infracción.

La deducción de un (1) punto debe darse en cada instancia para:

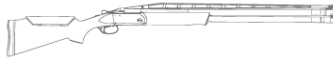
- a) Impedir a otro atleta de una manera antideportiva;
- b) No estar presente o no proporcionar un sustituto adecuado cuando sea necesario para actuar como Árbitro Auxiliar;
- c) Si cuando se le pide que brinde una explicación de un incidente, un atleta da información falsa consciente y deliberadamente;
- d) Si el atleta no se reporta a tiempo para la etapa Semifinal; y
- e) Interferir con el equipo Polígono después de una violación inicial.

9.16.4.2 **Ronda no completa**

La deducción de todos los puntos restantes en la ronda debe ser aplicada por la mayoría del Jurado en los casos en que un atleta abandona el campo de tiro sin completar la ronda y sin el permiso del Árbitro.

9.16.4.3 **Atleta ausente**

Si un atleta no está presente en el Polígono cuando se marca su nombre en la Pizarra de resultados, el Árbitro debe Nombrar el Número Dorsal del atleta y su nombre en voz alta tres (3) veces dentro de un (1) minuto. Si el atleta no aparece al final de ese minuto, el Árbitro debe declararlo como "AUSENTE" y no debe permitírsele unirse a la escuadra y el tiro debe comenzar sin él.



9.16.4.4 **Recuperar la ronda de atleta ausente**

a) Un atleta que es declarado "AUSENTE" debe presentarse ante el Jefe de Árbitros antes que la escuadra haya terminado esa ronda y pedir permiso para disparar la ronda perdida. De lo contrario, puede resultar en una descalificación; y

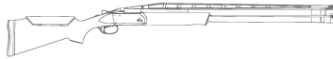
b) Luego se le permitirá al atleta disparar la ronda perdida a la hora y en el Polígono decidido por el Jefe de Árbitros con una deducción de tres (3) puntos que se aplicarán en los últimos tres (3) blancos impactados en la ronda recuperada. El atleta debería, si es posible, tirar una ronda de recuperación en el mismo Polígono que él tuvo que abandonar.

9.16.4.5 **Circunstancias excepcionales**

Si un atleta llega tarde a una competencia o no se presenta ante el Jefe de Árbitros antes que la escuadra haya terminado esa ronda y se puede demostrar que la tardanza se debió a circunstancias fuera de su control, el Jurado siempre que sea posible, dará la oportunidad para participar sin interrupción del programa general de tiro. En este caso, el jefe de árbitros determinará dónde y cuándo tirará y no se impondrá ninguna penalización.

9.16.5 **Descalificación (Tarjeta roja)**

9.16.5.1 La descalificación (Tarjeta roja) es impuesta de acuerdo con 9.4.1.1 o 9.4.3.2 c) para infracciones que involucren escopetas, cintas de marcador de Skeet o municiones. La descalificación según 9.16.5.2 (abajo) solo puede imponerse por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un atleta es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "Descalificación". Si un atleta es descalificado durante cualquier fase de un evento (Calificación o Final), los resultados para ese atleta para todas las fases de ese evento debe eliminarse y el atleta debe figurar al final de la lista de resultados con una explicación sobre por qué el atleta fue descalificado



9.16.5.2 La **descalificación** (Tarjeta roja) a un atleta, o la prohibición de permanecer en el Polígono de un Jefe de equipo o Entrenador puede otorgarse por:

- a) Violaciones graves de la seguridad y violaciones de las normas de seguridad;
- b) Manejar un arma de manera peligrosa (las descargas accidentales repetidas pueden ser motivo de consideración);
- c) Manejo de una escopeta cargada después que se haya dado una orden de "STOP";
- d) Repetición de incidentes que ya han sido objeto de una advertencia o deducción;
- e) Abuso deliberado de cualquier equipo o funcionario de Polígono;
- f) Rechazo continuo por parte de un atleta para actuar como Árbitro Auxiliar;
- g) Error deliberado de disparar una ronda que se perdió previamente;
- h) Proporcionar información falsa consciente y deliberadamente en un intento deliberado de ocultar los hechos en casos graves; o
- i) Casos en los que las violaciones se ocultan deliberadamente.

9.17 **PROTESTAS Y APELACIONES**

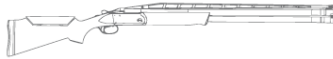
9.17.1 **Desacuerdo con una decisión de árbitro**

9.17.1.1 **Acción por parte del atleta**

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un árbitro con respecto a un blanco en particular, debe actuar inmediatamente antes que el siguiente atleta dispare, levantando un brazo y diciendo "PROTEST";
- b) El Árbitro debe interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Asistentes, tomar su decisión. No se aceptarán protestas después que el próximo atleta dispare (ver también 9.18.6).

9.17.1.2 **Acción por parte del Oficial de equipo**

- a) Si un oficial del equipo no está satisfecho con la decisión final del Árbitro, a excepción de blancos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", no debe retrasar el tiro, pero debe atraer la atención de el Árbitro quien hará una anotación en la tarjeta de puntaje que el atleta continúa bajo protesta; y
- b) La protesta debe ser resuelta por el Jurado.



9.17.2 **Protestas verbales**

Cualquier atleta o funcionario del equipo tiene derecho a protestar respecto de una condición de la competencia, o una decisión o acción de un oficial de competencia de forma inmediata y verbal a un miembro del jurado, al Range Officer, al Chief of Referees o a un referee.

9.17.2.1 Tales protestas pueden hacerse en los siguientes asuntos:

- a) Que no se siguieron las Reglas ISSF;
- b) Que no se siguió el programa de competencia actual;
- c) Desacuerdo con una decisión o acción de cualquier oficial de competición;
- d) Que un atleta fue impedido o molestado por otro atleta, un oficial de competición, espectadores, los medios u otras personas o causas.

Nota: Solo el atleta involucrado puede cuestionar una decisión del Árbitro sobre un blanco "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR" tomando medidas como en la Regla 9.17.1.1.

9.17.2.2 Los oficiales de la competencia quienes reciben protestas verbales deben considerarlos de inmediato, tomar medidas inmediatas para corregir la situación o remitir el asunto al Jurado para que tome una decisión. El Tiro puede detenerse temporalmente si es absolutamente necesario.

9.17.3 **Protestas Escritas**

a) Cualquier atleta u oficial de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una protesta verbal puede presentar una protesta formal por escrito al Jurado;

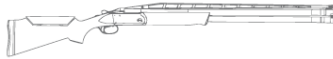
b) Se puede presentar una protesta por escrito (Formulario de protesta P) sin hacer primero una protesta verbal.

9.17.3.1 **Límite de tiempo de protesta**

Cualquier protesta por escrito (Formulario de protesta P) debe enviarse a un miembro del jurado dentro de los diez (10) minutos posteriores al final de la ronda en la que ocurrió el presunto incidente. La protesta debe ir acompañada de una tarifa de 50,00 euros. Si la protesta es denegada, la tarifa debe entregarse al Comité Organizador; si la protesta es confirmada, la tarifa debe ser devuelta.

9.17.4 **Apelaciones**

En caso de desacuerdo con una decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación, excepto las decisiones de un Jurado de Protesta de Finales que no pueden ser apeladas.



9.17.4.1 **Límite de tiempo de apelación**

Tales apelaciones deben presentarse por escrito a más tardar veinte (20) minutos después que se haya anunciado la decisión del Jurado. La apelación debe ir acompañada de una tarifa de 100,00 euros. Si la apelación es denegada, la tarifa debe entregarse al Comité Organizador; si se confirma la apelación, se debe devolver la tarifa.

9.17.4.2 **Decisión del jurado de apelación**

La decisión del Jurado de Apelación o el Jurado de Protesta de Final es FINAL.

9.18 **FINALES EN EVENTOS OLIMPICOS**

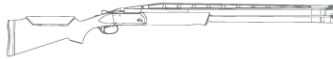
Las finales pueden llevarse a cabo en un Polígono separado designado como un Intervalo de Finales que no se usa para competiciones de Calificación o en uno de los Polígonos utilizados para las competiciones de Clasificación.

9.18.1 **Formato de las finales:**

a) El programa completo (Reglamentos Generales, 3.3.2.3 y 3.3.4) debe ser disparado en cada evento Olímpico como una Calificación para la Final. Los seis (6) atletas de más alto puntaje en la Clasificación avanzan a la Final;

b) Las finales consisten en finalistas disparando en una serie de secuencias de blancos, con eliminaciones progresivas que comienzan después que todos los finalistas dispararon a la cantidad requerida de blancos (25, 30 o 20 blancos, dependiendo del evento) y continuando hasta que las medallas de oro y plata estén decididas; y

c) Los finalistas comienzan en cero; los puntajes de la Calificación no se llevan adelante; los resultados de todas las etapas de una Final son acumulativos.



9.18.2 **Requisitos generales para Finales**

9.18.2.1 **Hora de presentación:**

a) Los atletas en la Final, su entrenador u oficial del equipo deben presentarse al Polígono de Final a más tardar 30 minutos antes de la Hora de Inicio de la Final para el control de cartucho, excepto en los Juegos Olímpicos, los atletas en la Final deben presentarse 30 minutos antes;

b) Los atletas deben presentarse al Polígono de Finales al menos 15:00 minutos antes del comienzo de la Final. No se pueden traer cartuchos adicionales al Polígono de finales;

c) Se deducirá una penalización de un (1) punto del puntaje del primer blanco impactado en la Final si el atleta no se presenta a tiempo;

d) Los atletas deben Presentarse con su equipo, vestimenta de competición y un uniforme del equipo nacional que se pueda usar en la Ceremonia de Premiación. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en los marcadores. Los jurados deben completar los controles de cartucho y equipo tan pronto como sea posible después que los atletas se presenten; y

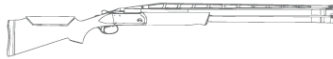
e) Cualquier finalista que no se presente para el inicio de la presentación no comenzará y se clasificará el último en la final.

9.18.2.2 Hora de inicio. La hora de inicio para una final es cuando el árbitro ordena "READY para el primer tiro de competición.

9.18.2.3 Puestos de inicio y números Dorsal. Se deben emitir nuevos números de dorsal (1-6) para las Finales. Las posiciones de inicio en una Final se asignan de acuerdo con el ranking de Calificación, con el atleta de mayor puntaje con dorsal número 1. En los shoot-off para decidir medallas, los atletas deben disparar en orden de número Dorsal (el número más bajo tira primero).

9.18.2.4 Pruebas de disparos y demostración de blancos. Antes del comienzo de una Final, se deben mostrar los blancos y se debe permitir que los finalistas prueben el fuego.

9.18.2.5 Equipo especial. Las Finales deben estar equipadas con un sistema de altavoces para el Anunciador y un técnico de sonido, asientos para los miembros del Jurado y el entrenador de cada finalista, un marcador oficial (electrónico o manual) y un sistema de cronometraje electrónico para controlar los límites de tiempo de preparación



9.18.2.6 **Oficiales de Finales.** El siguiente personal conducirá y supervisará la Final:

a) Árbitro. Un oficial experimentado con una licencia de árbitro de escopeta ISSF debe conducir la Final;

b) Árbitro asistente y Árbitro del sistema de cronometraje.

Se deben designar dos árbitros como árbitros asistentes para ayudar y asesorar al árbitro a cargo. Se debe designar un árbitro para administrar el dispositivo electrónico de tiempo. Todos los árbitros serán seleccionados por el Jefe de árbitros entre los árbitros de la competencia designados.

c) Jurado de la competencia. El Jurado de Competición debe supervisar la conducción de la Final. Un (1) miembro del jurado debe ser designado como el miembro del jurado a cargo;

d) Jurado de Protesta Final. Un (1) miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado a Cargo y un (1) otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, deben decidir cualquier protesta que se pueda hacer durante el Final;

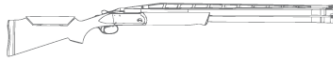
e) Oficial técnico. El Proveedor de resultados oficiales designa al Oficial Técnico para preparar y operar el sistema de puntuación técnica y la visualización gráfica de los resultados. En caso de problemas técnicos que puedan influir en la Final, se pondrá en contacto directamente con el Jurado-Miembro a Cargo y el Árbitro, para que las decisiones apropiadas se tomen rápidamente; y

f) Anunciador. Un oficial designado por la ISSF o el Comité Organizador debe ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar puntajes y proporcionar información a los espectadores.

g) Técnico de sonido. Un técnico responsable de operar el sistema de sonido y música durante las competiciones.

9.18.2.7 Producción final y música. La realización de una final debe usar color, música, anuncios, comentarios, puesta en escena y comandos de CRO en una presentación deportiva total que retrata a los atletas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para las audiencias de espectadores y televisión.

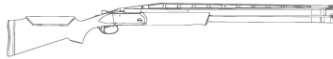
9.18.3 Procedimientos de competencia. Las competiciones finales se llevan a cabo de acuerdo con estos procedimientos. Las Reglas Técnicas para cada evento también se aplican a las Finales, excepto cuando las diferencias se describen en esta Regla (Regla 9.18).



9.18.3.1 **Trap.**

Los finalistas disparan un tiro solo a cada blanco (ver Regla 9.15.5.2 c). Los finalistas ocupan las estaciones 1-2-3-4-5-6 en orden numérica dorsal (9.18.2.3, número dorsal más bajo en la estación 1). Después que cada atleta haya disparado en una estación, debe moverse a la siguiente para disparar en secuencia en esa estación. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 12 segundos. Cada Final consiste en una serie de secuencias de blancos seguidos de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

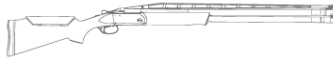
- a) Después que los seis finalistas completan una ronda normal de 25 blancos, se elimina al 6º clasificado, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);
- b) Después que los cinco finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 30 blancos, se elimina al 5º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);
- c) Después que los cuatro finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 35 blancos, se elimina al 4º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- d) Después que los tres finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 40 blancos, se elimina al atleta del 3er lugar (medallista de bronce), en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- e) Las secuencias de 5 blancos en b), c) y d) anteriores consisten en 2 blancos seleccionados a la izquierda, 2 a la derecha y 1 al azar para cada finalista;
- f) Después que los dos finalistas restantes disparen a otros 10 blancos y completen 50 blancos, se decide el 1er y el 2do lugar (medallas de oro y plata), en caso de empate hay un desempate inmediato (shoot-off);
- g) La secuencia de 10-blancos en f) arriba consta de 4 izquierdos, 4 derechas y 2 líneas rectas elegidas al azar para cada finalista. El total de 25 blancos en b), c), d) y f) anterior, debe consistir en 2 izquierdos, 2 derechos y 1 blanco recto de cada una de las cinco estaciones para cada finalista; y
- h) Después de cada etapa de eliminación, los atletas restantes conservan sus posiciones originales.



9.18.3.2 Doble Trap.

Los finalistas disparan dos tiros por cada doble regular. Los finalistas ocupan las estaciones 1-2-3-4-5-6 en el orden del Número Dorsal (9.18.2.3, el Número Dorsal más bajo en la Estación 1). Después que cada atleta haya disparado en una estación, debe moverse a la siguiente para disparar en secuencia en esa estación. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 12 segundos. Cada Final consiste en una serie de secuencias de dobles seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

- a) Después que los seis finalistas completen una ronda normal de 30 blancos (15 dobles), se elimina al 6º clasificado, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- b) Después que los cinco finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 40 blancos, se elimina al 5º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- c) Después que los cuatro finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 50 blancos, se elimina al 4º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- d) Después que los tres finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 60 blancos, el atleta del 3er lugar (medallista de bronce) queda eliminado; en caso de empate, el atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal) es eliminado
- e) Después que los dos finalistas restantes disparen a otros 20 blancos (10 dobles) y completen 80 blancos (40 dobles), se deciden los lugares 1 y 2 (medallas de oro y plata), en caso de empate se produce un desempate inmediato (shoot-off);
- f) Las secuencias de 10 blancos (5 dobles) en b), c) y d) anteriores constan de 2 esquemas A dobles, 2 esquemas B dobles y 1 esquema C doble, en orden aleatorio, para cada finalista. El total de 30 blancos (15 dobles) en b), c) y d) anteriores, debe consistir en 1 esquema A doble, 1 esquema B doble y 1 esquema C doble de cada una de las 5 posiciones para cada finalista; y
- g) La secuencia de 20 blancos (10 dobles) en e) anterior consiste en 4 dobles del esquema A, 4 dobles del esquema B y 2 dobles del esquema C, en orden aleatorio, para cada finalista. Los dobles lanzados desde cada estación, para cada finalista, deben consistir en diferentes esquemas.
- h) Después de cada etapa de eliminación, los atletas restantes conservan sus posiciones originales.



9.18.3.3 **Skeet.**

Los finalistas dispararán en cada estación en orden de número Dorsal. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 30 segundos. Cada Final consta de series de secuencias de blancos seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

a) Los seis finalistas dispararán, en secuencia, a 20 blancos, con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4, un doble regular y uno doble inverso en la estación 5, un doble regular y uno doble inversa en la estación 3, una doble inversa en la estación 4 y una doble regular y una doble inversa en la estación 5. Después que los seis finalistas completen 20 blancos, se eliminará al 6º clasificado, en caso de empate el atleta con la menor Clasificación de calificación (mayor número de dorsal) se elimina;

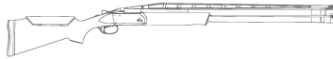
b) Los cinco finalistas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 30 blancos, el 5º lugar se eliminará, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);

c) Los cuatro finalistas restantes dispararán otros 10 blancos con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble inverso en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 40 blancos, el 4º jugador ser eliminado, en caso de un empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);

d) Los tres atletas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y uno doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 50 blancos, el atleta del 3er lugar (medallista de bronce) será eliminado, en caso de un empate, el atleta con el ranking de clasificación más bajo (mayor número de dorsal) es eliminado;

e) Los dos atletas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y uno doble inverso en la estación 3, un doble inverso en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 60 blancos, el 1º y 2º se deciden los lugares (medallas de oro y plata), en caso de empate hay un desempate inmediato; y

f) En la estación 4, el Árbitro debe informar al primer finalista si el doble es un doble regular o doble invertido.



9.18.3.4 Procedimientos de ruptura de empate (shoot-off). Los empates para los lugares del tres al seis se dividirán de acuerdo con el orden numérico del Dorsal (Ranking de clasificación). Si hay un empate en el 1° y 2° lugar, el desempate comenzará inmediatamente y no se mostrarán los blancos o el tiro de prueba. El desempate se llevará a cabo de acuerdo con estos procedimientos:

una trampa. Los atletas deben alinearse detrás de la Estación 1 en orden de número de Dorsal. Comenzando en la Estación 1, cada uno debe disparar a blancos regulares hasta que el empate se rompa de acuerdo con la siguiente secuencia: Estación 1 izquierda, Estación 2 derecha, 3 Estación izquierda, Estación 4 derecha, Estación 5 izquierda, luego Estación 1 de nuevo esta vez disparando a un blanco recto y así sucesivamente. Solo se permite un (1) disparo en cada blanco. Después de disparar, el atleta debe moverse hacia la parte trasera del atleta que aún tiene que disparar.

Nota: Límite de tiempo de preparación = 12 segundos.

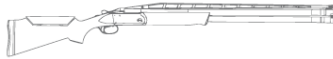
b) Doble trap. Los atletas deben alinearse detrás de la Estación 1 en orden de número dorsal. Durante el desempate, solo se usará el Esquema C. El primer atleta debe moverse, por comando, a la estación, cargar y pedir el doble. Después de disparar, el primer atleta debe abandonar la estación y pararse a un mínimo de 1.0 m detrás de la siguiente estación. El primer atleta no debe moverse a una estación hasta que el Árbitro comande "START". El atleta que pierda mayor cantidad de blancos en la estación respectiva es el perdedor. Este proceso continuará en las Estaciones 2,3,4, 5 hasta que el empate se rompa.

Nota: Límite de tiempo de preparación = 12 segundos.

Skeet. Los atletas empatados deben alinearse detrás de la Estación 3 en orden numérico. Los atletas deben disparar un doble regular; si el empate no se rompe con el primer doble, deben disparar un doble inverso en esa estación; si el empate no está roto avanzan a la Estación 4 para disparar un doble regular, y si el empate no se rompe, un doble reverso; esta secuencia continúa en la Estación 5 y luego de vuelta a la Estación 3, etc. hasta que se rompe el empate.

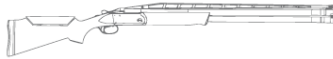
Nota: Límite de tiempo de preparación = 15 segundos.

9.18.3.5 Si durante un desempate, un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado de los disparos debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que los blancos sean declarados "LOST".



9.4.1 Procedure For Conducting Finals

Hora	Etapa	Procedimiento
a) 30:00 y 15:00 minutos antes	Los Finalistas se reportan para el control de cartucho	Los atletas en la final, sus entrenadores o jefes de equipo deben presentarse en el Polígono de Finales a tiempo (Regla 9.18.2.1). El Jurado instruirá a los finalistas, sus entrenadores o Jefes de Equipo para que coloquen todos sus cartuchos en casillas numeradas (correspondientes a los números del dorsal). El jurado seleccionará los cartuchos para el control y las inspecciones de los equipos de conducción. Las verificaciones de cartuchos deben completarse antes de la presentación. Los atletas pueden abandonar el FOP y deben regresar al menos 15:00 min. antes del comienzo de la final. No se pueden traer cartuchos adicionales al FOP.
b) 10:00 minutos antes	Muestra de blancos y prueba de fuego	El Árbitro autorizará a los finalistas a completar sus calentamientos, realizar prueba de fuego y muestra de blancos de acuerdo con las reglas para cada evento..
c) 5:00 minutos antes	Armado para Presentaciones	Los seis (6) finalistas, el árbitro y el miembro del jurado a cargo deben presentarse en un área de presentación designada en el centro del Polígono.
d) 4:00 minutos antes	Presentación de Finalistas	El anunciador presentará, en orden de número dorsal (con el número uno a la derecha, frente a la audiencia), a los finalistas dando el nombre, el país y breve información sobre cada uno. También debe presentar al Árbitro y al Miembro del Jurado a Cargo.
e) 1:00 minuto antes	Preparation	Un (1) minuto antes del 1er. Tiro de la final, el Referee instruirá a los finalistas de ir a sus estaciones de tiro.
f) Start tiros de competición 0:00	Start de Final	El Árbitro le indicará al primer atleta que comience con el comando "READY". Cada atleta en Trap o Doble Trap tiene 12 segundos para llamar a cada blanco o doble. En Skeet, en cada estación, cada finalista tiene treinta (30) segundos después de ocupar la estación para pedir y disparar en dos dobles, excepto que en los shoot-off el tiempo de preparación es de 15 segundos.

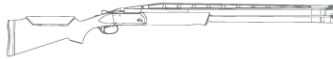


<p>g) Scoreboard Pauses</p>	<p>En las Finales Trap y Doble Trap, las pausas del marcador ocurren después que todos los finalistas hayan disparado a 5 blancos o 5 dobles y subsecuentemente después de cada 5 blancos o dobles. En final Skeet, los paros del marcador se realizarán después que todos los atletas hayan completado cada estación. Las producciones de TV usan estas pausas para mostrar a los espectadores puntajes actuales y clasificaciones. El Anunciador hará comentarios breves sobre los atletas y puntajes y, reconocerá a atletas eliminados o anunciará que se llevará a cabo un shoot-off. Después de 5-25 segundos, el Árbitro le indicará al primer atleta que comience los siguientes tiros con el comando</p>
---------------------------------	---

Hora	Etapa	Procedimiento
h)	Completamiento de la Final	<p>Si no hay empate en el 1er lugar (medalla de oro), el Miembro a Cargo del Jurado inmediatamente declarará ".RESULTS ARE FINAL." Si hay un empate, el Miembro a Cargo del Jurado ordenará al Árbitro a conducir el desempate mediante shoot-off . Después que se rompe el empate, el miembro del jurado a cargo debe declarar inmediatamente que ".RESULTS ARE FINAL."</p>
i)	Después de la decisión de medallas	<p>Después que el Miembro del jurado a cargo declara "RESULTS ARE FINAL", reúne a los tres medallistas en el FOP y el anunciador debe reconocer aq los ganadores de medallas anunciando:</p> <p>"THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)</p> <p>"THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)."</p> <p>"THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)."</p>

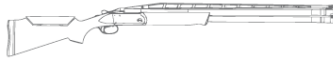
9.18.5 Mal funcionamiento Durante las Finales

- a) Si el Árbitro decide que una escopeta con falla, o el mal funcionamiento de escopeta o munición, no es culpa del atleta, al atleta se le debe dar no más de tres (3) minutos para repararla u obtener otra aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no puede hacerse dentro de los tres (3) minutos, el atleta debe retirarse.
- b) Después que el mal funcionamiento se corrige o el atleta se retira, la Final debe continuar. La clasificación final de un atleta retirado estará determinada por la cantidad total de blancos impactados cuando ocurrió el mal funcionamiento.
- c) Se le permite a un atleta un máximo de dos (2) fallas durante una Final, incluyendo cualquier desempate, ya sea que haya intentado o no corregir el mal funcionamiento.
- d) Cualquier blanco regular en el que ocurra un mal funcionamiento adicional será declarado "LOST" ya sea que el atleta haya intentado disparar o no.



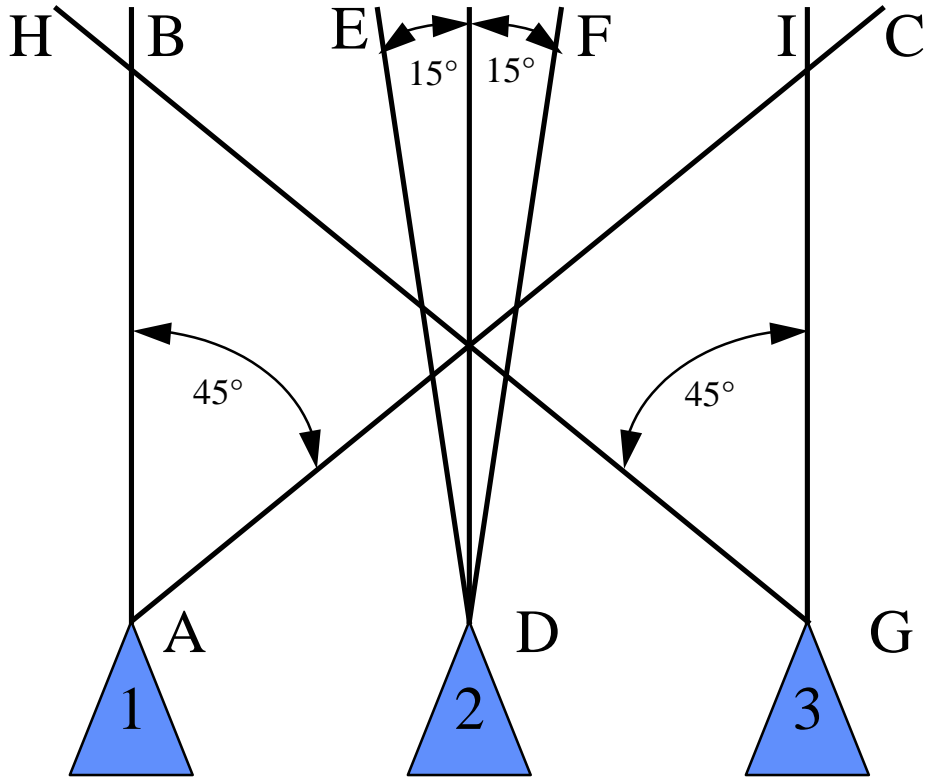
9.18.6 Protestas durante las finales

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un Árbitro con respecto a los objetivos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", debe actuar inmediatamente antes de los disparos del siguiente tirador, levantando un brazo y diciendo "PROTEST "
- b) El Árbitro debe entonces interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Asistentes, tomar su decisión. No se aceptarán protestas después de que el próximo atleta dispare.
- c) Cualquier otra protesta del atleta o entrenador será decidida por el Jurado de Protestas Finales inmediatamente (9.18.2.6). La decisión del Jurado de Protesta de las Finales es final y no puede ser apelada.
- d) Si se pierde una protesta en una Final por cualquier asunto que no sea la decisión del Árbitro sobre los objetivos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", debe aplicarse una penalización de dos (2) puntos a los dos últimos (2) blancos "HIT".
- e) No se aplica ninguna tarifa de protesta en una Final.



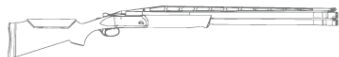
9.5 DRAWINGS AND TABLES

9.5.1 Trap Horizontal Angles



Maximum horizontal angles for first second and third trap in each group.

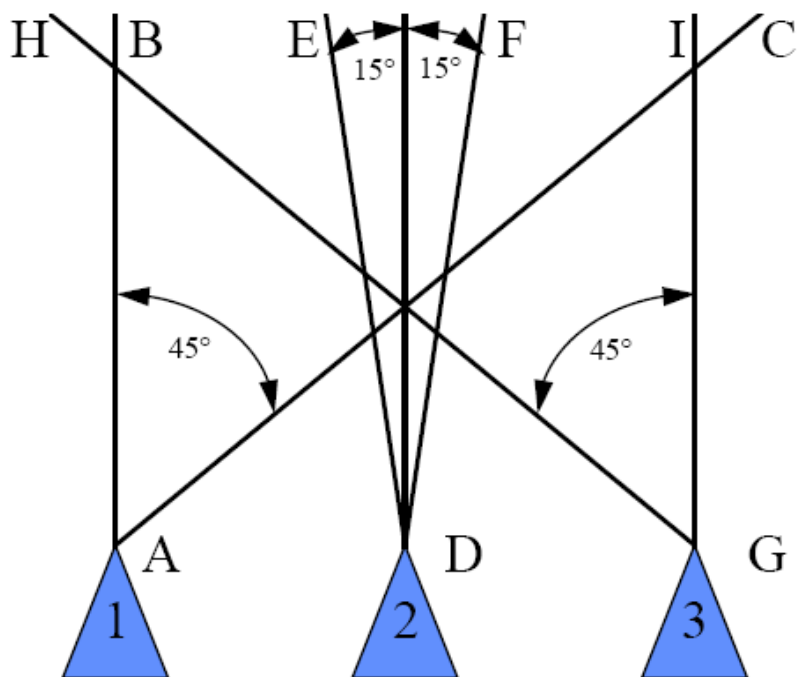
Targets from machine No. 1 must fall in area A B C. Targets from machine No. 2 must fall in area D E F. Targets from machine No. 3 must fall in area G H I.



9.17 DIBUJOS Y TABLAS

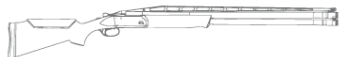
9.17.1

Trap Horizontal Angles

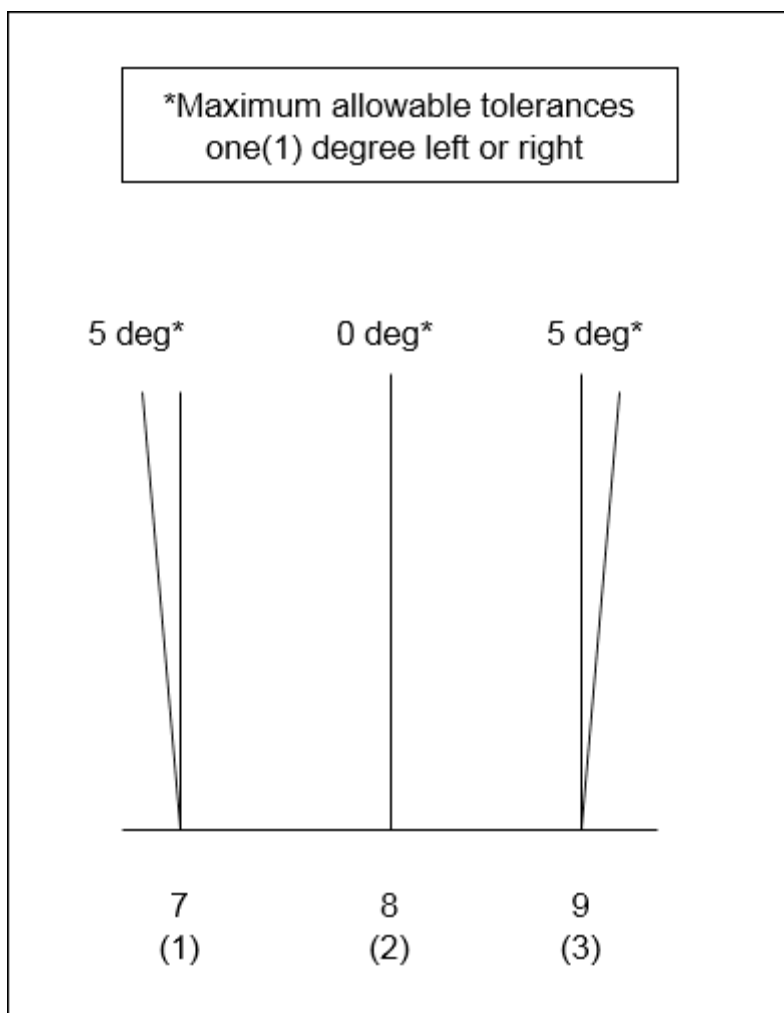


Maximum horizontal angles for first second and third trap in each group.

Targets from machine No. 1 must fall in area A B C.
Targets from machine No. 2 must fall in area D E F.
Targets from machine No. 3 must fall in area G H I.



9.4.1 Double Trap. Angulos Horizontales





941.1 Trap Setting Tables (I - IX)

TABLA I					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos – grados	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° derecha	2.00 m	76 + - 1 m.	
	2	5° izquierda	3.00 m		
	3	35° izquierda	1.50 m		
2	4	45° derecha	2.50 m		
	5	10° derecha	1.80 m		
	6	35° izquierda	3.00 m		
3	7	35° derecha	3.00 m		
	8	5° izquierda	1.50 m		
	9	45° izquierda	1.60 m		
4	10	40° derecha	1.50 m		
	11	0°	3.00 m		
	12	25° izquierda	2.60 m		
5	13	20° a la derecha	2.40 m		
	14	5° derecha	1.90 m		
	15	35° izquierda	3.00 m		

TABLA II					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos –grados-	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 + - 1 m.	
	2	5° a la izquierda	1.80 m		
	3	35° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.00 m		
	5	0° grados	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	1.60 m		
3	7	45° a la derecha	1.50 m		
	8	0° grados	2.80 m		
	9	40° a la izquierda	2.00 m		
4	10	15° a la derecha	1.50 m		
	11	5° a la derecha	2.00 m		
	12	35° a la izquierda	1.80 m		
5	13	35° a la derecha	1.80 m		
	14	5° a la izquierda	1.50 m		
	15	40° a la izquierda	3.00 m		

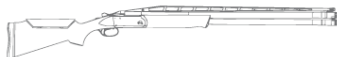


TABLA III

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos-grados-	Elevación 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	30° derecha	2.50 m	76 +- 1 m.	
	2	0° izquierda	2.80 m		
	3	35° izquierda	3.00 m		
2	4	45° derecha	1.50 m		
	5	5° derecha	2.50 m		
	6	40° izquierda	1.70 m		
3	7	30° derecha	2.80 m		
	8	5° izquierda	3.00 m		
	9	45° izquierda	1.50 m		
4	10	45° derecha	2.30 m		
	11	0°	3.00 m		
	12	40° izquierda	1.60 m		
5	13	30° derecha	2.00 m		
	14	0° derecha	1.50 m		
	15	35° izquierda	2.20 m		

TABLA IV

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos-grados-	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	40° derecha	3.00 m	76 +- 1 m.	
	2	10° derecha	1.50 m		
	3	30° izquierda	2.20 m		
2	4	30° derecha	1.60 m		
	5	10° izquierda	3.00 m		
	6	35° izquierda	2.00 m		
3	7	45° derecha	2.00 m		
	8	0°	3.00 m		
	9	20° izquierda	1.50 m		
4	10	30° derecha	1.50 m		
	11	5° izquierda	2.00 m		
	12	45° izquierda	2.80 m		
5	13	35° derecha	2.40 m		
	14	0°	1.90 m		
	15	30° izquierda	3.00 m		



TABLA V

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos –grados-	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	45° a la derecha	1.60 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	3.00 m		
	3	15° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.80 m		
	5	10° a la derecha	1.50 m		
	6	45° a la izquierda	2.00 m		
3	7	35° a la derecha	3.00 m		
	8	5° a la izquierda	1.80 m		
	9	40° a la izquierda	1.50 m		
4	10	25° a la derecha	1.80 m		
	11	0°	1.60 m		
	12	30° a la izquierda	3.00 m		
5	13	30° a la derecha	2.00 m		
	14	10° a la derecha	2.40 m		
	15	15° a la izquierda	1.80 m		

TABLA VI

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	40° a la derecha	2.00 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	3.00 m		
	3	35° a la izquierda	1.50 m		
2	4	35° a la derecha	2.50 m		
	5	10° a la derecha	1.50 m		
	6	35° a la izquierda	2.00 m		
3	7	35° a la derecha	2.00 m		
	8	5° a la izquierda	1.50 m		
	9	40° a la izquierda	3.00 m		
4	10	45° a la derecha	1.50 m		
	11	10° a la izquierda	3.00 m		
	12	25° a la izquierda	2.60 m		
5	13	25° a la derecha	2.40 m		
	14	5° a la derecha	1.50 m		
	15	45° a la izquierda	2.00 m		

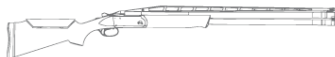


TABLA VII

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	35° a la derecha	2.20 m	76 +- 1 m.	
	2	5° a la izquierda	3.00 m		
	3	20° a la izquierda	3.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.00 m		
	5	0°	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	2.80 m		
3	7	40° a la derecha	3.00 m		
	8	0°	2.00 m		
	9	40° a la izquierda	2.20 m		
4	10	45° a la derecha	1.50 m		
	11	5° a la derecha	2.00 m		
	12	35° a la izquierda	1.80 m		
5	13	20° a la derecha	1.80 m		
	14	5° a la izquierda	1.50 m		
	15	45° a la izquierda	2.00 m		

TABLA VIII

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 +- 1 m.	
	2	5° a la derecha	1.50 m		
	3	20° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	1.50 m		
	5	0°	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	2.80 m		
3	7	35° a la derecha	3.00 m		
	8	5° a la izquierda	2.50 m		
	9	45° a la izquierda	2.00 m		
4	10	45° a la derecha	1.80 m		
	11	0°	1.50 m		
	12	30° a la izquierda	3.00 m		
5	13	30° a la derecha	2.00 m		
	14	10° a la derecha	3.00 m		
	15	15° a la izquierda	2.20 m		

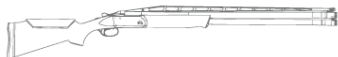
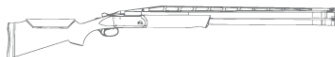


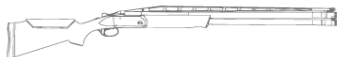
TABLA IX

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	40° a la derecha	3.00 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	1.80 m		
	3	20° a la izquierda	3.00 m		
2	4	15° a la derecha	3.00 m		
	5	10° a la derecha	1.50 m		
	6	35° a la izquierda	2.00 m		
3	7	45° a la derecha	1.60 m		
	8	0°	2.80 m		
	9	30° a la izquierda	3.00 m		
4	10	30° a la derecha	2.00 m		
	11	5° a la izquierda	2.00 m		
	12	15° a la izquierda	3.00 m		
5	13	35° a la derecha	2.90 m		
	14	0°	1.60 m		
	15	45° a la izquierda	2.20 m		



9.20 INDICE

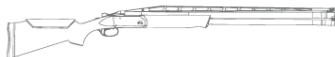
Absent Athlete	9.16.4.3
Absent Athlete – Exceptional Circumstances	9.16.4.5
Advantage – In unofficial Training	9.6.2.2
Aiming – When Permitted	9.2.3
Ammunition – Cartridge Inspection	9.4.3.2
Ammunition – Cartridge Specifications	9.4.3.1
Ammunition – Malfunctions / Misfires	9.12.4.3
Ammunition – Not in Accordance with the Rules	9.4.3.2.b
Appeal Time Limit	9.17.4.1
Appeals	9.17.4
Application of Rules for all Shotgun Events	9.1.1
Assistant Referee – Absent – Deduction of one Point	9.5.6.3
Assistant Referee – Advising the Referee	9.5.6.4
Assistant Referees – Duties	9.5.6.2
Athlete – Replacement	9.11.2
Athlete's Clothing	9.13.1
Athlete's Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Auxiliary Athletes – Fillers	9.11.4.2
Barrel Selection	9.12.3
Barrels	9.4.2.7
Bib (Start) Numbers	9.13.2
Blinders & Side Blinders	9.13.4
Broken Target	9.7.3
Buttstock Depth	9.4.2.9
Carrying Guns – Safety	9.2.2
Changing Guns	9.4.2.5
Chief of Referees – Duties	9.5.4.2
Chief Range Officer – Duties	9.5.3.3
Chief Range Officer – Responsibilities	9.5.3.2
Commands	9.2.6
Compensators	9.4.2.6
Competition Clothing (Rule 6.7) and Equipment	9.13
Competition Clothing – Open Toe or open heeled Shoes	9.13.1.b
Competition Officials	9.5
Count Back Rule before the Finals	9.15.1.2



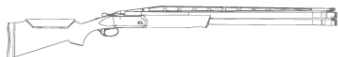
Deduction (Green Card)	9.16.4
Deduction of one Point	9.16.4.1
Disabled Shotguns	9.12.6
Disagreement with Referee's Decision	9.17.1
Disqualification (Red Card)	9.16.5
Disqualification in Finals	9.16.5.1
Doble Trap – “Lost” Targets	9.9.8.3
Doble Trap – “No Target” – Doble	9.9.8
Doble Trap – “No Target” – Referee's Decision	9.9.8 / .1
Doble Trap – “No Target” even if Athlete has fired	9.9.8.1
Doble Trap – “No Target” if Athlete has not fired	9.9.8.2
Doble Trap – Competition Rules	9.9
Doble Trap – Conduct of a Round	9.9.1
Doble Trap – Final Setting	9.18.3.2
Doble Trap – Horizontal Angles	9.19.2
Doble Trap – Interruption – View of Targets	9.9.4
Doble Trap – Involuntary Discharge	9.9.8.5
Doble Trap – Irregular Trajectory	9.9.6.3
Doble Trap – Jury Check	9.9.6
Doble Trap - Malfunction	9.9.8.4
Doble Trap – Method	9.9.2
Doble Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.9.3
Doble Trap – Range (Separate Range) Drawing (Rule 6.4.19.4)	9.1.5
Doble Trap – Refused Doble	9.9.7
Doble Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.9.7
Doble Trap – Shoot-off Settings (Rule 9.15.5.3)	9.9.6.2
Doble Trap – Shooting into the Ground	9.9.9
Doble Trap – Simultaneous Discharge	9.9.8.1.j / 9.12.1
Doble Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.9.5
Doble Trap – Trap Setting Table	9.9.5
Doble Trap – Trial Targets	9.9.6.1
Drawings, Figures and Tables (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Ear Protection	9.2.7
Electronic Scoreboards	9.14.3.1
Electronic Scoreboards – Visible Scoreboards Errors	9.14.3.3
Equipment and Ammunition	9.4
Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Equipment Control	9.4.1.1
Equipment Control – Skeet Marker Tape	9.10.4.2
Equipment Restrictions	9.4.1



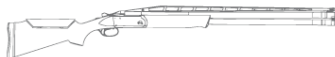
Events	9.6.1
Eye Protection	9.2.7
Figures and Tables	9.1.5
Finals – Disabled Shotgun	9.18.5
Finals – Doble Trap	9.18.3.2
Finals – Finalists Reporting to the Range	9.18.2.1
Finals – General Requirements	9.18.2
Finals – Late or Absent Athlete	9.18.2.1
Finals – Malfunctions of Shotgun or Ammunition	9.18.5
Finals – Number of Finalists in each Event	9.18.1
Finals – Number of Malfunctions	9.18.5.c
Finals – Officials	9.18.2.6
Finals – Order of Shooting	9.18.2.3
Finals – Procedures for conducting Finals	9.18.4
Finals – Production and Music	9.18.2.7
Finals – Protest during Finals	9.18.6
Finals – Range Commands	9.18.4
Finals – Range Special Equipment	9.18.2.5
Finals – Ranking Procedure after an Uncompleted Finals	9.16.4.2
Finals – Scoreboard Pauses	9.18.4.g
Finals – Shotgun Events	9.18
Finals – Skeet	9.18.3.3
Finals – Starting Time	9.18.2.2
Finals – Test Firing	9.18.2.4
Finals – Tie-breaking (Shoot-off) Procedures	9.18.3.4
Finals – Trap	9.18.3.1
Finals Competition Procedures	9.18.3
Four or more Tied Athletes for more than one Ranking Place	9.15.2.3
Guns – Changing	9.4.2.5
Guns – Compensators and Barrel Attachments	9.4.2.6
Guns – Magazines	9.4.2.4
Guns – Optical Sights	9.4.2.8
Guns – Ported Barrels	9.4.2.7
Guns – Release Trigger	9.4.2.2
Guns – Slings	9.4.2.3
Guns – Types permitted	9.4.2.1
Guns, Equipment and Ammunition	9.4
Alta Visibility Jackets – Safety	9.2.1
Hit Target	9.7.4
Individual Results	9.14.5.1
Individual Ties in Competitions without Finals	9.15.2.1



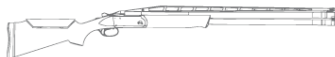
Interfere with Range Equipment	9.3.c
Interruptions – Doble Trap	9.9.4
Interruptions to Programme	9.11.3
Interruptions – Trap	9.8.4
Irregular Target	9.7.2
Jury – Duties before the Competition	9.5.2.1
Jury – Duties during the Competition	9.5.2.2
Jury – Majority Decision	9.16.5.1
Jury’s Responsibility and Actions	9.16.1
Knowledge of the Rules	9.1.2
Left-handed Athlete – Right-handed Athlete	9.1.3
Lost Target(s)	9.7.5
Magazines	9.4.2.4
Make-up Round of Absent Athlete	9.16.4.4
Make-up Round – Doble Trap	9.12.7.2
Make-up Round – Procedures	9.12.7
Make-up Round – Score Certification	9.12.8
Make-up Round – Trap	9.12.7.1
Make-up Round – Skeet	9.12.7.3
Malfunctions	9.12
Malfunctions – Actions after a Malfunction is declared	9.12.5
Malfunctions – Number of Malfunctions permitted	9.12.2
Malfunctions – Procedure in Event of a Malfunction	9.12.4
Malfunctions – Procedure to be followed by the Athlete	9.12.4.1
Malfunctions – Definition	9.12.1
Manual Scoreboards	9.14.3.4
Match Administration	9.11
Men's Events/Women's Events	9.1.4
Misfire – Ammunition Malfunction	9.12.4.3
National IOC Identity	9.13.3
No Target	9.7.6
Open Violations	9.16.3.1
Optical Sights	9.4.2.8
Ported Barrels	9.4.2.7
Pre-Event Training	9.6.2.1
Programme Interruptions	9.11.3
Protest – Action by Athlete	9.17.1.1
Protest – Action to be taken by a Team Official	9.17.1.2
Protest – To the Referee	9.17.1.1
Protest Time Limit	9.17.3.1
Protests and Appeals	9.17



Protests and Appeals except Decisions by a Finals Protest Jury	9.17.4
Protests and Appeals Time Limit	9.17.4.1
Range and Target Standards	9.3
Rankings	9.15.1.3
Referees	9.5.5
Referees – Duties and Functions	9.5.5.2
Regular Target	9.7.1
Release Triggers	9.4.2.2
Replacement of an Athlete	9.11.2
Results	9.14.5
Results, Timing and Scoring Procedures	9.14
RTS (Results, Timing and Scoring) Office	9.14.1
Right-handed Athlete – Left-handed Athlete	9.1.3
Rule Violations	9.16
Safety	9.2
Safety – STOP Command	9.2.5
Safety Flag	9.2.2.b
Score Certification	9.14.4
Scoreboard Pauses in Finals	9.18.4.g
Scoreboards	9.14.3
Scoreboards – Visible Scoreboard Errors	9.14.3.3
Scorecards – Maintained by the Assistant Referees	9.14.3.4
Scoring Procedure	9.14.2
Shoot-offs	9.15.4
Shoot-offs – Doble Trap	9.15.5.3
Shoot-offs – General	9.15.4.1
Shoot-offs – Procedures	9.15.5
Shoot-offs – Safety	9.15.5.1
Shoot-offs – Skeet	9.15.5.4
Shoot-offs – Trap	9.15.5.2
Shoot-offs – Athletes Preparation Time	9.15.4.4
Shoot-offs before Finals	9.15.4.2
Shoot-offs in Finals	9.15.4.3
Shooting and Test Firing	9.2.4
Shooting Order	9.11.4.5
Shooting Schedules	9.11.1
Shotguns	9.4.2
Side Blinders	9.13.4
Skeet – “Lost” Targets	9.10.8
Skeet – “Lost” Targets applying to Dobles	9.10.9
Skeet – “No Target” – Referee’s Decision	9.10.6 / .6.1



Skeet – “No Target” applying to Dobles	9.10.6.3
Skeet – “No Target” even if Athlete has fired	9.10.6.1
Skeet – “No Target” if Athlete has not fired	9.10.6.2
Skeet – Cartridge Loading Sequence	9.10.3.4
Skeet – Competition Rules	9.10
Skeet – Conduct of a Round	9.10.1
Skeet - Interruption	9.10.3.5.c
Skeet – Irregular Trajectory	9.10.3.8
Skeet – Marker Tape	9.10.4
Skeet – Marker Tape Check	9.10.4.2
Skeet – Method	9.10.2
Skeet – Preparation Time Limit	9.10.3.1
Skeet – Procedures for Station 8	9.10.3.3
Skeet – Ready Position	9.10.3.9
Skeet – Refused Target	9.10.5
Skeet – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.10.5
Skeet – Shooting out of turn	9.10.7
Skeet – Sighting / Aiming on the Ranges	9.10.3.6
Skeet – START	9.10.1 / 9.10.2
Skeet – Target Distances and Elevations – Jury Check	9.10.3.7
Skeet – Target Setting Distances, Angles and Elevations	9.10.3.7
Skeet – Target Shooting Sequence for Qualification Rounds	9.10.3.2
Skeet – Trial Targets	9.10.3.5
Skeet Ranges – Layout Drawing (Rule 6.4.20.3)	9.1.5
Skeet Ranges – View Drawing (Rule 6.4.20.4)	9.1.5
Slings	9.4.2.3
Squad Adjustments	9.11.4.4
Squadding	9.11.4
Squadding – Composition	9.11.4.1
Squadding Draw	9.11.4.3
Squads – Shooting Order	9.11.4.5
Stop Command	9.2.5
Target Setting – Skeet Distances, Angles and Elevations	9.10.3.7
Targets – Regular / Irregular / Broken / Hit / Lost / Target	9.7
Team Results	9.14.5.2
Team Ties	9.15.3
Technical Violations	9.16.3.5
Test Firing – After a Gun Repair	9.2.4.e
Test Firing – Shooting and Test Firing	9.2.4
Ties (without Finals) – 7th Place and beBaja	9.15.2.4
Ties (without Finals) – For the first six Places	9.15.2.3



Ties (without Finals) – Ties with Perfect Scores	9.15.2.2
Ties and Shoot-offs	9.15
Ties before the Finals	9.15.1.1
Ties in Competitions with Finals	9.15.1
Ties in Competitions without Finals	9.15.2
Ties in the Finals (Rule 9.18.3.4)	9.15.4.3
Training	9.6.2
Training – Pre-Event (Official)	9.6.2.1
Training – Unofficial	9.6.2.2
Trap – “Lost” Targets	9.8.8.4
Trap – “No Target”	9.8.8
Trap – “No Target” – Responsibility of the Referee	9.8.8.1.a
Trap – “No Target” even if Athlete has fired	9.8.8.2
Trap – “No Target” if Athlete has not fired	9.8.8.3
Trap – Competition Rules	9.8
Trap – Conduct of a Round	9.8.1
Trap – Drawings and Tables	9.19
Trap – Horizontal Angles	9.19.1
Trap – Interruption – View of Targets	9.8.4
Trap – Irregular Trajectory	9.8.6.2
Trap – Jury Checks	9.8.6
Trap – Method	9.8.2
Trap – Preferred Special Settings for the Trap Event	9.8.5.2
Trap – Preferred Special Settings not used	9.8.5.2
Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.8.3
Trap – Refused Target	9.8.7
Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.8.7
Trap – Setting Table	9.19.3
Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.8.5
Trap – Target Limits	9.8.5.3
Trap – Trap Setting Procedure	9.8.5.4
Trap – Trial Targets	9.8.6.1
Trap – Using only one Range Setting	9.8.5.2.d
Trap and Doble Trap Pit (Rule 6.4.18.5)	9.1.5
Trap Horizontal Angles	9.19.1
Trap Ranges (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Trap Setting Tables (I - IX)	9.19.3
Types of Shotguns	9.4.2.1
Uncompleted Round – Deduction of remaining Points	9.16.4.2
Unofficial Training – No Advantage	9.6.2.2
Verbal Protests	9.17.2



Visible Scoreboard Errors	9.14.3.3
Warning (YelBaja Card)	9.16.3/3.2/3.6
Warning issued by the Referee	9.5.5.3
Women's Events/Men's Events	9.1.4
Written Protests	9.17.3