



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

## 9. REGLAS DE ESCOPETA

Para  
Doble Trap  
Trap  
Skeet

Trap Equipo Mixto  
Skeet Equipo Mixto

**Trap Equipo**  
**Skeet Equipo**



# Capítulos

|      |  |    |
|------|--|----|
| 9.1  | GENERALIDADES  | 1  |
| 9.2  | SEGURIDAD  | 1  |
| 9.3  | POLÍGONOS Y BLANCOS NORMALIZADOS                             | 3  |
| 9.4  | EQUIPAMIENTO Y MUNICIÓN                                      | 3  |
| 9.5  | OFICIALES DE LA COMPETICIÓN                                  | 6  |
| 9.6  | EVENTOS DE TIRO y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN              | 11 |
| 9.7  | BLANCOS – REGULAR, IRREGULAR, BROKEN, HIT, LOST Y NO TARGETS | 13 |
| 9.8  | REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP                              | 15 |
| 9.9  | REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP                        | 22 |
| 9.10 | REGLAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET                             | 27 |
| 9.11 | ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN                             | 36 |
| 9.12 | MALOS FUNCIONAMIENTOS  | 38 |
| 9.13 | VESTIMENTA Y EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN                     | 41 |
| 9.14 | PROCEDIMIENTOS DE RTS  | 42 |
| 9.15 | EMPATES Y SHOOT-OFFS   | 45 |
| 9.16 | VIOLACIONES DE REGLAS  | 50 |
| 9.17 | PROTESTAS Y APELACIONES                                      | 53 |
| 9.18 | <b>FINALES EN EVENTOS DE ESCOPETA</b>                        | 55 |
| 9.19 | <b>EVENTOS DE EQUIPOS MIXTOS</b>                             | 65 |
| 9.20 | <b>EVENTOS DE EQUIPOS</b>                                    | 75 |
| 9.21 | DIBUJOS Y TABLAS   | 84 |
| 9.22 | ÍNDICE   | 91 |

NOTA:

Cuando figuras y tablas contengan 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 a todos los eventos de Escopeta..
- 9.1.2 Todos los atletas, entrenadores, líderes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deben asegurarse que estas Reglas se cumplan. Es responsabilidad de cada atleta cumplir con las Reglas.
- 9.1.3 Cuando una Regla se refiere a atletas diestros, el reverso de esa Regla se refiere a atletas zurdos..
- 9.1.4 A menos que una Regla se aplique específicamente a un evento masculino o femenino, debe aplicarse uniformemente tanto a eventos masculinos como femeninos.
- 9.1.5 Cuando figuras y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

## 9.2 SEGURIDAD

~~See ISSF General Technical Rules, Rule ???~~

### 9.2.1 La seguridad es de primordial importancia

La seguridad de los atletas, el personal del campo de tiro y los espectadores requiere una atención constante y cuidadosa en el manejo del arma y precaución al moverse por el campo de tiro. Se recomienda encarecidamente que todo el personal que opere delante de la línea de fuego use chalecos o chaquetas de alta visibilidad. La autodisciplina es necesaria por parte de todos.

### 9.2.2 Portación de Escopetas

Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando están vacías, deben manipularse con el máximo cuidado en todo momento (penalización: posible DESCALIFICACIÓN).

- a) Las escopetas de dos cañones convencionales deben transportarse vacías con la recámara visiblemente abierta;
- b) Las escopetas semiautomáticas deben llevarse con el cerrojo visiblemente abierto, con una bandera de seguridad insertada y la boca del cañón apuntando en una dirección segura, hacia el cielo o hacia el suelo únicamente;
- c) Las escopetas que no estén en uso deben colocarse en un armero, caja de armas cerrada con llave, armería u otro lugar seguro;
- d) Todas las escopetas deben mantenerse descargadas excepto en la estación de tiro y solo después que se haya dado la orden o señal de "START";
- e) Los cartuchos no deben cargarse en la escopeta hasta que el atleta esté parado en la estación de tiro, frente a las trampas con la escopeta apuntando hacia el área de vuelo del blanco y después que el Referee haya dado el permiso (Excepciones, **ver Regla 9.9.1.2 g**);



- a) Cuando el tiro es interrumpido, la escopeta debe abrirse y deben retirarse los cartuchos o cartuchos vacíos;
- b) Ningún atleta puede dar la vuelta desde el puesto de tiro antes que su escopeta esté abierta y vacía.
- c) Después del último disparo y antes de abandonar el campo de tiro o colocar la escopeta en un estante, armería, etc., el atleta debe asegurarse **and the Referee must verify** que no haya cartuchos o cartuchos vacíos en la recámara y/o cargador; y
- d) El manejo de escopetas cerradas está prohibido cuando el personal operativo está delante de la línea de tiro.

### 9.2.3 **Puntería**

- a) Los ejercicios de puntería están permitidos únicamente en puestos de tiro designados con el permiso del Referee, o en áreas designadas de tiro en seco;
- b) Está prohibido apuntar o disparar a los blancos de otro atleta o apuntar o disparar deliberadamente a aves vivas u otros animales;
- c) Está prohibido apuntar en cualquier área que no sea dentro de las áreas designadas para tiro en seco.

### 9.2.4 **Tiro y tiros de prueba**

- a) Los tiros pueden efectuarse únicamente cuando sea el turno del atleta y el blanco haya sido lanzado;
- b) Con el permiso del Referee, se permiten disparos de prueba de escopetas (un máximo de dos (2) disparos) para cada atleta en cada día de competencia inmediatamente antes del comienzo de su primera ronda del día.;
- c) También se permite el disparo de prueba de escopetas para cada atleta antes del inicio **de las Finales o cualquier shoot-offs después de la Clasificación**;
- d) Los tiros de prueba no deben efectuarse al suelo dentro de las áreas de tiro.
- e) Está permitido disparar un tiro de prueba después de una reparación, pero debe coordinarse con el Chief Referee.

### 9.2.5 **Comando “STOP”**

- a) Cuando se da la orden o la señal de “STOP”, los disparos deben detenerse inmediatamente y todos los atletas deben descargar sus escopetas y asegurarlas.
- b) No se puede cerrar ninguna escopeta hasta que la orden de continuar. (“START”) se ha dado;
- c) El tiro sólo puede reanudarse con la orden apropiada. (“START”) o señal; y
- d) Cualquier atleta que manipule una escopeta cerrada después de haberse dado la orden de “STOP”, sin el permiso del Referee, podrá ser descalificado.

4.



## 9.2.6 Comandos

- a) Todos los comandos de Polígono deben ser dados en idioma inglés;
- b) Los Referees u otros oficiales de polígono apropiados son responsables de dar las órdenes “START”, “STOP” y otras órdenes necesarias;
- c) Los Referees deben entonces asegurarse que se obedezcan las órdenes y que todas las escopetas se manejen con seguridad.

## 9.2.7 Protección de Ojos y oídos

- a) Se insta a todos los atletas y otras personas en las cercanías de la línea de tiro a usar tapones para los oídos, orejeras o protección similar adecuada para los oídos;
- b) Los atletas o entrenadores no pueden usar protección auditiva que incorpore cualquier tipo de dispositivo de mejora o recepción de sonido en el FOP. Los atletas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos para mejorar el sonido con la aprobación del Jurado (ver también GTR. 6.2.5); y
- c) Se insta a todos los atletas, Referees y oficiales a usar anteojos de tiro irrompibles o protección ocular similar.

## 9.3 POLÍGONOS Y BLANCOS NORMALIZADOS

- a) Las normas de los blancos de arcilla se encuentran en **G.T.R. 6.3.6**
- b) Las normas de polígonos de Escopeta están en **GTR. 6.4.17/18/19/&20**
- c) Ningún atleta, entrenador u oficial de equipo puede interferir de ninguna manera con el equipo del campo (trampas, micrófonos, **unidades de control**, etc.) una vez establecido por el Referee o el Jurado. Por una primera infracción, se dará una Advertencia (Tarjeta Amarilla) al atleta; Una segunda violación resultará en una Deducción de un (1) punto (Tarjeta Verde) del último Blanco alcanzado en la última ronda completa. Cualquier ocurrencia posterior resultará en Descalificación (Tarjeta Roja). El apagado deliberado de la **unidad de control** resultará en una descalificación inmediata. Si un entrenador u oficial de equipo viola esta regla, la advertencia o sanción se dará a todos los atletas en el evento de ese país.

## 9.4 EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES

### 9.4.1 Restricciones de Equipamiento

- a) Los Atletas deben usar solo equipamiento y ropa que cumplan con **las** reglas ISSF.
- b)** Escopeta, dispositivo, equipo, accesorio u otro artículo que pueda dar a un atleta una ventaja injusta sobre otros y que no se mencione específicamente en estas Reglas, o que sea contrario al espíritu de estas Reglas, incluidos los accesorios o dispositivos utilizados para facilitar el recuento de blancos, están prohibidos.

5.



c) También, el uso de cartuchos con tacos coloreados **está prohibido** (ver 9.4.3.1f).

d) Por una violación de estas Reglas, el atleta debe recibir una Advertencia (Tarjeta Amarilla) por la primera vez. Para una infracción repetida, el atleta debe recibir una Deducción (Tarjeta Verde) de cinco (5) platos de los últimos cinco (5) platos golpeados en la última ronda completa.

#### 9.4.1.1 **Control de Equipamiento**

a) Los atletas son responsables de garantizar que todos los elementos del equipo y la ropa que utilicen en las **Competiciones** de la ISSF cumplan con **las** Reglas de la ISSF.

b) El Jurado de Escopeta es responsable de revisar el equipamiento de **los** atletas para asegurar su cumplimiento. El Jurado debe proporcionar un servicio de consulta de control de equipos que esté disponible para todos los atletas a partir del primer Día de Entrenamiento Previo al Evento (PET) para que los atletas, si lo desean, puedan revisar su equipo antes de la competencia.

c) Para garantizar el cumplimiento de **las** Reglas de la ISSF, el Jurado realizará controles aleatorios durante la Competencia y cualquier atleta que **viola las reglas será sancionado, según las Reglas.**

d) **Los atletas que violen las reglas para escopetas o cintas marcadoras de Skeet deben ser descalificados.**

#### 9.4.1.1 **Equipamiento en el FOP / Área de Tiro**

Cualquier equipo o accesorio en el FOP/área de tiro se considerará disponible para uso del atleta en cuestión y estará sujeto a inspección/comprobación por parte del Jurado. Se aplicarán sanciones.

#### 9.1.1 **Escopetas**

##### 9.4.2.1 **Tipos de escopetas**

a) Podrán utilizarse todos los tipos de escopetas de ánima lisa, incluidas las semiautomáticas, pero excluidas las escopetas de corredera, siempre que su calibre no supere el calibre 12. Se pueden usar escopetas de menos de calibre 12.

b) Las escopetas no deben tener un acabado de camuflaje.

##### 9.4.2.2 **Disparadores de liberación**

Están prohibidas las escopetas con cualquier tipo de mecanismo de gatillo de "liberación".

##### 9.4.2.3 **Correas**

Las eslingas o correas en las escopetas están prohibidas.



#### 9.4.2.4 Cargadores

Las escopetas con cargadores deben tener el cargador bloqueado para que no sea posible poner más de un (1) cartucho en el cargador.

#### 9.4.2.5 Cambio de escopetas

No se permite el cambio de armas que funcionen correctamente o partes de armas, incluidos los estranguladores intercambiables, en la misma ronda

#### 9.4.2.6 Compensadores

Se prohíbe la adición de compensadores y dispositivos similares (diseñados para reducir la elevación de la boca) instalados en cañones de armas, se permiten chokes intercambiables con puertos. (Regla 9.4.2.7 y 8).

#### 9.4.2.7 Cañones y Chokes intercambiables portados (con o sin porting):

Se permiten cañones portados, siempre que no se extiendan hacia atrás más de 20 cm, medidos desde el extremo de la boca de cañón, o desde el extremo de boca de cualquier choke intercambiable equipado.

9.4.2.8 b) Se permiten chokes intercambiables (con o sin porte) instalados en el extremo de la boca. En el caso de los chokes intercambiables con puertos, su puerto (más cualquier puerto del cañón) no se extenderá más allá de 20 cm medidos desde el extremo de la boca del choke equipado intercambiable.

#### 9.4.2.9 Miras ópticas

9.4.2.1 Están prohibidos todos los dispositivos o visores instalados en el arma que tienen propiedades de aumento, emisión de luz, desplazamiento hacia adelante, propiedades de detección, o que dan una mejora visual del blanco

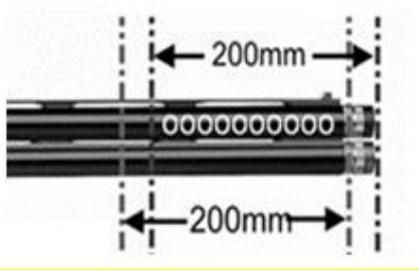
9.4.2.1.0 Profundidad de culata y orificios de cañón

9.4.2.11 La profundidad de la culata (ya sea ajustable o tipo "Monte Carlo") medida desde el punto más alto de la carrillera hasta el punto más bajo de la punta de la cantonera no debe exceder los 170 mm. No se permite ninguna extensión vertical de la punta de la cantonera que no sea parte integral de la culata y que simplemente tenga la intención de aumentar su ancho.



9.4.2.12 El puerto del canon (barrel porting) no debe extenderse más de 200 mm (20 cm) desde el extremo de la boca o el extremo del choke intercambiable (ver también: 9.4.2.7 y 8).

7.



### 9.4.3 **Municiones**

#### 9.4.3.1 Especificaciones del cartucho

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

- a) La carga de perdigones no debe exceder los 24,0 g. (+0,5 g de tolerancia). Para determinar si un atleta está usando cartuchos que cumplen con esta regla, el procedimiento de inspección de cartuchos debe determinar si el peso promedio de los cartuchos seleccionados no excede la carga máxima más la tolerancia (24,5 g.);
- b) Los pellets deben tener forma esférica;
- c) Los pellets deben estar hechos de plomo, aleación de plomo o cualquier otro material aprobado por la ISSF;
- d) Los pellets no deben exceder los 2,6 mm. de diámetro;
- e) Los pellets pueden ser plateados;
- f) Sólo se podrán utilizar tacos transparentes o translúcidos sin color. **Los tacos de colores están prohibidos;**
- g) Están prohibidos los cartuchos de pólvora negra, trazador, incendiarios u otros tipos especiales; y
- h) No se podrán realizar modificaciones internas que den un efecto extra o especial de dispersión, tales como la carga inversa de componentes, dispositivos de cruce, etc.

#### 9.4.3.2 **Inspección de cartuchos**

- a) El Control de Equipo o Jurado de Escopetas debe implementar un procedimiento de inspección de cartuchos que sea aprobado por **el Comité de Escopeta** de la ISSF. Los detalles específicos para llevar a cabo el procedimiento de inspección de cartuchos se encuentran en la Guía de control de equipos de escopetas que está disponible en **la sede** de ISSF.
- b) **Durante una competencia, un Referee (bajo las instrucciones del Jurado) o un miembro del Jurado, puede sacar del procedimiento normal de control de cartuchos, uno o más cartuchos de atletas para su inspección** en cualquier momento cuando el atleta esté en el área de tiro.

8.



c) Cuando los **cartuchos** se venden a los equipos participantes en un sitio de **competencia de la ISSF**, Control de equipo o el Jurado de escopeta deben probar muestras seleccionadas de estos cartuchos antes del **Entrenamiento previo al evento (PET)** para el primer evento y publicar los resultados de estas pruebas para que esta información está disponible para entrenadores y atletas.

d) Si un atleta usa munición no de acuerdo con la **Regla 9.4.3.1 a)** (carga máxima de disparo), debe ser Descalificado (Tarjeta Roja); y

**e) Si un atleta usa munición que no está de acuerdo con la Regla 9.4.3.1, debe recibir una Advertencia (Tarjeta Amarilla) o penalizado según con las Reglas 9.4.1 d) y 9.16.4.1 f).**

## **9.5 COMPETICIONES OFICIALES**

### **9.5.1 General**

Todas las personas designadas para servir como oficiales en las competencias de la ISSF deben poseer calificaciones válidas apropiadas para el nivel de la competencia. Cuando estén de servicio, todos los miembros del jurado deben usar el chaleco **(rojo) oficial del jurado de la ISSF que se puede comprar en la sede de la ISSF.** Además, cuando estén de servicio, todos los Referee deben usar el chaleco **(azul) oficial de Referee de escopeta de la ISSF, que se pueden comprar en la sede de ISSF.**

### **9.5.2 Jurado**

#### **9.5.2.1 Deberes antes del Start de la Competición**

Antes que comience la competencia, el Jurado debe:

a) Revisar los polígonos para asegurarse que cumplen con estas Reglas;

b) Asegurarse que los blancos estén correctamente establecidos de acuerdo con estas Reglas;

c) Revisar la organización de la competencia para confirmar que está debidamente preparada para llevar a cabo la competencia;

**d) Establecer un servicio de consulta de control de equipamiento donde los deportistas puedan hacer revisar sus armas, indumentaria y accesorios; y**

**e) Cooperar con la oficina de RTS en la verificación, preparación y distribución de las listas de partida, tanto para el Entrenamiento Previo al Evento, la etapa de Clasificación y las Finales, así como los posibles desempates antes y durante las Finales.**

#### **9.5.2.2 Deberes durante la Competición**

**9.**



### **Durante la competición, el Jurado debe:**

- a) Supervisar la competición;
- b) Asesora y asiste al Comité Organizador;
- c) Asegura la correcta aplicación de las reglas;
- d) Revisa las armas, municiones y equipos de los atletas.
- e) Verificar que los blancos estén fijados correctamente después de una avería de la máquina trap;
- f) Realizar controles aleatorios durante las Rondas de Clasificación para asegurar el cumplimiento de los Tiempos Límite de Preparación;
- g) Realizar controles aleatorios durante la Competición para garantizar el cumplimiento de las normas relativas a armas, municiones, chalecos de tiro y otras prendas de vestir;
- h) Atender las protestas debidamente presentadas; i) Hacer cumplir la Elegibilidad de ISSF, los Derechos Comerciales de ISSF y las Reglas de Patrocinio/Publicidad de ISSF;
- f) **Aprobar las listas oficiales de clasificación preliminar y final que produce la oficina de RTS y confirmar/verificar los atletas elegibles para participar en los shoot off y las finales.**
- g) Tomar decisiones sobre sanciones;
- h) Aplicar sanciones cuando corresponda; y
- i) Tomar decisiones en aquellos casos que no estén previstos en el Reglamento, o que vayan en contra del espíritu de este reglamento.

### **9.5.3 CRO (Chief Range Officer)**

#### **9.5.3.1 General**

El CRO es designado por el Comité Organizador. Debe tener una amplia experiencia en tiro con escopeta y un conocimiento profundo de las escopetas, **los platos de arcilla, las máquinas de lanzamiento de platos, los sistemas acústicos de disparo, pizarra de resultados** y el equipo del polígono. Debe tener una licencia válida de juez o Referee de la ISSF.

#### **9.5.3.2 El CRO es responsable de:**

- a) Cumplir con todos los aspectos técnicos y logísticos con respecto a la preparación y desarrollo adecuado de una competencia; y
- b) Realizar todas las funciones enumeradas a continuación en estrecha colaboración con el Delegado Técnico, el Jurado, el Comité Organizador, el Referee Jefe, la Oficina de RTS y otros miembros del personal.

10.



### 9.5.3.3 Los deberes del CRO (Chief Range Officer) son:

- a) Instruir y supervisar la preparación de los campos de tiro de acuerdo con los requisitos técnicos y de seguridad descritos en la ISSF. Reglas Técnicas, relevantes para los eventos de Escopeta;
- b) Instruir y supervisar la preparación de las instalaciones auxiliares tales como depósitos de escopetas y municiones, servicio técnico, medios de comunicación entre los campos de tiro, personal técnico, etc.
- c) Dirigir y supervisar la preparación de platos de arcilla para entrenamiento y competición;
- d) Proporcionar blancos especiales (“Flash”) llenos de polvo de colores para las Finales y cualquier desempate en las Finales;
- e) Asegurar que las trampas estén ajustadas de acuerdo con los ajustes del día;
- f) Asegurar que todos los sistemas de campo necesarios funcionen correctamente;
- g) Asegurar que todo el equipamiento de la cancha esté en cada cancha y colocado correctamente (pizarra grande de resultados, **mesas, relojes de cancha**, asientos y **sombrillas** para los Referees Asistentes, instalaciones para los atletas, anotadores, etc.);
- h) Asistir al Comité Organizador en la preparación de programas de entrenamiento **oficiales y no oficiales** y **asesorar en la elaboración del calendario de competencias**.
- i) Tomar decisiones, con la aprobación del Jurado, sobre cambios en los tiempos de competencia y asignación de canchas e interrupción de los tiros en las canchas, por razones de seguridad u otras;
- j) Instruir al personal operativo sobre las trampas, sistemas de liberación, etc. con especial atención a la seguridad.

## 9.5.4 Chief Referee

### 9.5.4.1 General

El Chief Referee debe ser designado por el Comité Organizador **en conjunto con la ISSF**. Debe poseer una licencia de Referee de Escopeta de la ISSF y debe tener una amplia experiencia en tiro con escopeta y **en la organización de competencias de la ISSF** y un conocimiento profundo de las Reglas de la ISSF que se aplican a la competición.

### 9.5.4.2 En general los deberes del **Chief Referee, son:**

11.



- a) Asistir al Comité Organizador **y a la ISSF**, en la selección y nombramiento de los Referees;
- b) Supervisar a los Referees y Referees Asistentes;
- c) Dar instrucción e información a los Referees y Referees Asistentes;
- d) Supervisar el trabajo de los Referees y evaluar su desempeño.**
- e) Preparar los horarios y asignaciones de los Referees, incluidos los **shootoff y las Finales**;
- f) Tomar decisiones en cooperación con el Jurado, como cuándo y en qué polígonos se le puede permitir completar su ronda a un atleta que tuvo que abandonar su escuadra para reparar un mal funcionamiento del arma o fue declarado "AUSENTE"; y
- g) Mantener informado al CRO (Chief Range Officer) de cualquier dificultad, **falla, avería de las máquinas, retrasos**, etc. en los **Polígonos**;
- h) Asegurar que todos los Referees estén presentes a tiempo en los Campos para conducir la competencia.**
- i) Supervisar que la competición se lleve a cabo de acuerdo con los tiempos del calendario de competición y tomar las medidas necesarias en caso de retrasos.**
- j) Cooperar con el Delegado Técnico y el Jurado, en el buen desarrollo del Concurso y seguir sus lineamientos y directivas.**

## 9.5.5 Referees

9.5.5.1 Los Referees deben ser designados por el Comité Organizador en cooperación con el **Chief Referee** y deben:

- a) Poseer una licencia de Referee de Escopeta ISSF y un Certificado de Vista vigente;
- b) Tener amplia experiencia en tiro con escopeta; y
- c) Tener un conocimiento profundo de las Reglas de escopeta y de la ISSF que se aplican a la competencia.

### 9.5.5.2 Las principales funciones del Referee son:

- a) Antes del comienzo de cualquier ronda ver que los campos sean seguros;
- b) Comprobar que la escuadra correcta de atletas esté presente en el campo antes del comienzo de una ronda y **asegurarse que los Referees laterales estén listos en sus posiciones asignadas**;

12.



c) Asegurar que se utilice el procedimiento correcto para declarar a un atleta. "AUSENTE" (Ver: **Regla 9.16.5** para atleta "AUSENTE");

d) Tomar decisiones inmediatas con respecto a "HIT TARGETS" (en todos los casos dudosos o desacuerdo por parte del atleta, el Referee debe consultar con los Referees Asistentes antes de tomar una decisión final);

e) Tomar decisiones inmediatas con respecto a "LOST TARGETS" (el Referee debe dar una señal clara y distinta para todos los platos declarados "LOST");

f) Tomar decisiones inmediatas con respecto a "NO TARGET Y IRREGULAR TARGET" (si es posible, el Referee debe llamar "NO TARGET" o dar alguna señal antes que el atleta dispare);

**Nota:** Los platos irregulares requieren una decisión inmediata por parte del Referee.

g) Emitir Advertencias (Tarjeta Amarilla) o Deducciones automáticas (Tarjeta Verde) por **infracciones técnicas** cuando corresponda, según **Reglas (Ver: sección 9.16)**;

h) Asegurarse que el resultado de cada tiro se registre correctamente (en **las tarjetas y en las pizarra de resultados**);

**i) Al final de cada ronda, firmar la tarjeta de puntuación oficial y asegurarse que los resultados finales de la ronda se publiquen correctamente y que se registren las advertencias iniciales sobre infracciones técnicas. Las advertencias iniciales sobre infracciones técnicas o de reglas también deben registrarse en un informe de incidentes que debe entregarse a la RTS.**

**j) Cualquier desacuerdo planteado por un atleta con respecto a su resultado final registrado en una tarjeta de puntuación, debe verificarse siempre que sea posible, antes de entregar la tarjeta de puntuación a la oficina de RTS.**

k) Asegurar que los atletas no sean molestados;

l) Para monitorear el entrenamiento ilegal (se permite el entrenamiento no verbal de acuerdo con **GTR 6.12.5.1**);

m) pronunciarse sobre las protestas recibidas de los atletas;

n) Resolver sobre armas inhabilitadas;

o) Resolver sobre los malos funcionamientos;

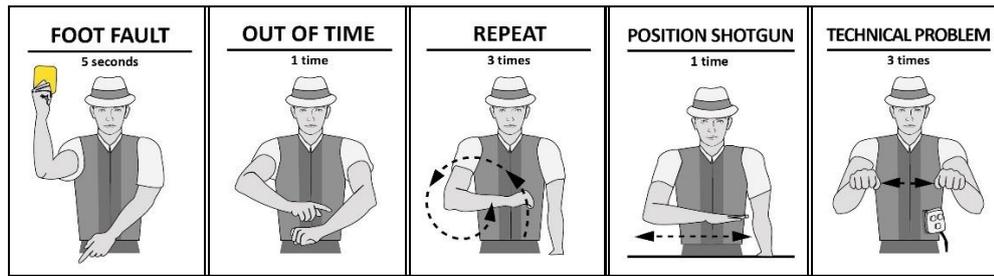
p) Velar por el correcto desarrollo de la ronda; y

q) Velar por la aplicación de las normas de seguridad.

13.



### 9.5.5.3 Señales de manos que deben utilizar los referee durante la competición.



### 9.5.5.4 Señales manuales adicionales a ser utilizadas por referee durante los RM y final



### 9.5.5.6 Amonestaciones usadas por el Referee

- El Referee debe dar Advertencias por infracciones a las reglas (Tarjeta Amarilla) y debe anotar dichas advertencias en la tarjeta oficial de puntuación de la cancha (Ver: sección 9.16); pero
- El Referee no podrá imponer sanciones que sean responsabilidad del Jurado.

¿Se ha discutido la idea de registrar las infracciones y las advertencias dadas a los atletas para ser notificados a RTS, en caso de reincidencia en las infracciones?

### 9.5.6 Referees Asistentes

9.5.6.1 El Referee debe ser asistido por dos (2) o tres (3) Referees asistentes:

- Quienes suelen ser designados por rotación entre los atletas que dispararon en la escuadra anterior;
- Todos los atletas deben servir en esta función cuando sean designados;
- El Comité Organizador puede proporcionar Referees asistentes calificados sustitutos;
- El Referee puede aceptar sustitutos experimentados; y

14.



e) Un Entrenador/Jefe de Equipo no debe ser un sustituto si hay un atleta de la misma nación en el equipo.

#### 9.5.6.2 Las principales funciones de un Referee asistente son:

- a) Vigilar cada plato lanzado;
- b) Observar bien si un blanco se rompe antes que se efectúe el disparo;
- c) Dar, inmediatamente después de un tiro, una señal al Referee si observa que, en su opinión, el plato(s) está(n) “LOST”;
- d) Si se requiere, marcar el resultado de la decisión del Referee con respecto a cada tiro en la tarjeta de puntuación oficial;
- e) Si se le solicita, asesorar al Referee sobre cualquier otro asunto relacionado con los blancos;
- f) Estar posicionados de tal manera que puedan observar toda el área de tiro sin obstrucciones;
- g) Indicar al Referee en una prueba de Skeet si el plato no se impacta dentro de los límites. y

h) En una prueba de Skeet en el momento del tiro en el puesto 8, los dos Referees Laterales, bajo las indicaciones del Referee, deben abandonar sus posiciones originales y colocarse en el centro del recorrido (en línea con los puestos 4 y 8), detrás del Referee, para poder, si es necesario, avisarle, si el blanco está o no dentro de los límites.

i) Avisar al Jurado en caso e una protesta.

#### 9.5.6.3 Asesoramiento al Referee

El Referee siempre debe tomar la decisión final. Si algún Referee Asistente está en desacuerdo, es su deber avisar al Referee levantando un brazo o atrayendo su atención de otra manera. El Referee debe entonces llegar a una decisión final.

#### 9.5.6.4 Referee asistente designado ausente

- a) Si un atleta ha sido designado como Referee Asistente y no se presenta para dar una razón plausible por negarse a servir o proporcionar un sustituto aceptable, debe ser penalizado por decisión del Jurado con la deducción de un (1) punto por cada rechazo, de su último blanco impactado en la última ronda completa.
- b) Las negativas continuas pueden resultar en la descalificación.

15.

## 9.6 EVENTOS DE TIRO y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN

### 9.6.1 Eventos de Escopeta (Ver: GR sección 3):

- 9.6.1.1 **Eventos Olímpicos:**  
 Skeet individual  
 Skeet Hombres  
 Trap individual  
 Mujeres Trap individual  
 Hombres  
 Trap individual Mujeres  
 Skeet Equipo Mixto en categoría senior (Hombres-Mujeres)

### 9.6.1.2 Otros Eventos

- Skeet individual Hombres Junior  
 Skeet individual Mujeres Junior  
 Trap individual Hombres Junior  
 Trap individual Mujeres Junior  
 Trap Equipo Mixto en ambas categorías senior y junior  
 Skeet Equipo Mixto en categoría junior  
 Trap Equipo (Hombres, Hombres Junior, Mujeres Junior)  
 Double Trap individual Mujeres Junior  
 Eventos abiertos individual (categorías Mixto) ???????????

Los programas para cada evento son:

| Evento                | Categorías         | Etapa Clasificación<br>Cantidad de blancos | Etapa Final  |
|-----------------------|--------------------|--|--|
| Skeet individual      | All (M, MJ, W, WJ) | 125 en 5 rondas de 25, tiros en 2 o 3 días | (Final Parte 1; Relay 1, Relay 2, plus, Final Parte 2) (Ver: Regla 9.18.5)                   |
| Trap individual       | All (M, MJ, W, WJ) | 125 en 5 rondas de 25, tiros en 2 o 3 días | (Final Parte 1; Relay 1, Relay 2, plus, Final Parte 2) (Ver: Regla 9.18.6)                   |
| Skeet Equipo Mixto    | All (M, MJ, W, WJ) | 75 en 3 rondas de 25.                      | Final Parte 1; (Medalla de Bronce) Final Parte 2; (Medalla Oro/Platas) (Ver: Regla 9.19.1.7) |
| Trap Equipo Mixto     | All (M, MJ, W, WJ) | 75 en 3 rondas de 25.                      | Final Parte 1; (Medalla de Bronce) Final Parte 2; (Medalla Oro/Platas) (Ver: Regla 9.19.1.6) |
| Skeet Equipo          | All (M, MJ, W, WJ) | 75 en 3 rondas de 25.                      | Final Parte 1; (Bronce Medal) Final Parte 2; (Medalla Oro/Platas) (Ver: Regla 9.20.6)        |
| Trap Equipo           | All (M, MJ, W, WJ) | 75 en 3 rondas de 25.                      | Final Parte 1; (Medalla de Bronce) Final Parte 2; (Medalla Oro/Platas) (Ver: Regla 9.20.5)   |
| Doble Trap individual | All (M, MJ, W, WJ) | 120 en 4 rondas de 30 tiros, en 1 o 2 días | No Final   |

Nota: La descripción de los formatos de las Finales en eventos individuales, así como los formatos detallados de los eventos de Equipos Mixtos y Equipos se pueden encontrar en las secciones 9.18, 9.19 y 9.20 de las Reglas.



## 9.6.2 Entrenamiento

### 9.6.2.1 Entrenamiento previo al evento (PET)

- a) Debe proporcionarse, para cada evento, el día o **días** antes del comienzo de la competencia oficial en las mismas canchas y la misma marca y color de los blancos **que se utilizarán** en la competencia oficial;
- b) El Jurado debe verificar que los blancos estén establecidos correctamente para todos los entrenamientos previos al evento;
- c) Todos los tiempos de entrenamiento deben distribuirse equitativamente entre los atletas presentes para que no se dé ninguna ventaja; y
- d) Para Skeet, se proporcionarán dos dobles adicionales (**un doble inverso en el puesto 3 y un doble inverso en el puesto 5**).

### 9.6.2.2 Entrenamiento no oficial

Toda disponibilidad de canchas para entrenamientos no oficiales es responsabilidad del Comité Organizador, el cual **debe ser preparado en conjunto con el Jurado** y debe:

- a) Garantizar que **el** entrenamiento no oficial no debe interferir, **de ninguna manera**, con los eventos de competencia programados;
- b) Ser repartidos equitativamente entre las naciones presentes de modo que no se dé ninguna ventaja; y
- c) Asegurarse que todos los jefes de equipo presentes estén informados de los horarios de entrenamiento no oficiales.

## 9.7 **BLANCOS: REGULAR, IRREGULAR, BROKEN, HIT, LOST, NO TARGETS**

### 9.7.1 Blanco Regular

- a) Un plato regular es un (1) plato entero llamado por el atleta y soltado de acuerdo con las Reglas; y
- b) Un Doble regular son dos (2) platos enteros 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 y vuela a lo largo de un camino diferente al especificado en las Reglas en ángulo, elevación o distancia.**



Un Doble irregular ocurre cuando;

- a) Uno (1) o ambos blancos son irregulares;
- b) Los platos no se lanzan simultáneamente;
- c) Solo emerge un (1) blanco; o
- d) Cualquier blanco emerge "roto".

#### 9.7.3 **Blanco roto**

- a) Un blanco roto es cualquier blanco que no esté entero de acuerdo con las Especificaciones Generales para Blancos de arcilla (GTR. 6.3.6.1); y
- b) Un plato roto es un plato "NO TARGET" y siempre debe repetirse.

#### 9.7.4 **Blanco "HIT"**

- a) Un plato se declara como "HIT" cuando se lanza y golpea un plato regular de acuerdo con las Reglas del evento y se rompe al menos una (1) pieza visible;
- b) Un plato que solo está "desempolvado", pero del cual no se ve ninguna pieza visible, no es un "HIT";
- c) Cuando se utilicen blancos flash (llenos de pólvora), también se debe declarar un blanco como "HIT" cuando haya una aparición visible de pólvora después de disparar un tiro; y
- d) Todas las decisiones con respecto a los platos "HIT", "LOST", "IRREGULAR" o "NO TARGET" recaen finalmente en el Referee.
- e) Véase también la Regla ??? para la aplicación de VAR (Video Asistente de Referee) durante las Finales.
- f) Está prohibido recoger un plato de arcilla del campo de tiro para determinar si fue o no un "HIT".

#### 9.7.5 **Blanco "LOST"**

Un blanco, debe ser declarado "LOST" cuando:

- a) No es alcanzado durante su vuelo dentro de los límites de tiro;
- b) Sólo esté espolvoreado y no se le rompa ningún trozo visible;
- c) El atleta no dispara a un blanco regular que ha pedido y no hay ninguna razón mecánica o externa que haya impedido que el atleta dispare;
- d) El atleta no puede disparar su escopeta por cualquier motivo atribuible a culpa del atleta;

18.



- d) El atleta no puede disparar su **escopeta** por cualquier motivo atribuible a la culpa del atleta;
- e) El atleta no puede disparar porque no ha soltado el “seguro” o el “seguro” se ha deslizado a “seguro”;
- f) **El atleta se ha olvidado de cargar;**
- g) En el caso de una semiautomática, el atleta no ha soltado el tope del cargador;
- h) Si después de un mal funcionamiento el atleta ha abierto la **escopeta** o ha tocado el seguro antes que el Referee haya examinado **la escopeta**; o
- i) Es la tercera o siguientes fallas en la misma ronda.

#### 9.7.6 **“NO TARGET”**

- a) Un “NO TARGET” es irrelevante para la competencia y siempre debe repetirse;
- b) El Referee debe, si es posible, pedir “NO TARGET” antes que el atleta dispare, pero si dice “NO TARGET” después que el atleta dispare, debe declarar “NO TARGET” independientemente de si el/los plato/s fue HIT o no; y
- c) Después que se declara “NO TARGET”, el atleta puede abrir la **escopeta** y reposicionarse.

### 9.8 **REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP**

#### 9.8.1 **Realización de una Ronda de Trap**

Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar un puesto de tiro en el orden que se muestra en la tarjeta de puntuación. El sexto atleta debe pararse en el área marcada (Estación 6) detrás de 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 Referee debe hacerse cargo y cuando se hayan completado los procedimientos preliminares (nombres, números, Referees Asistentes, visualización de blancos, tiro de prueba, etc.) dar “START”.

##### 9.8.1.1 **Método**

- a) Cuando el primer atleta esté listo para disparar, debe levantar la **escopeta** hasta el hombro y **llamar fuerte y contundente** al blanco, después de lo cual el blanco debe lanzarse de inmediato;
- b) Cuando se conoce el resultado de los disparos, el segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido del tercer atleta y así sucesivamente;
- c) Cuando el atleta ha pedido el blanco, debe soltarse inmediatamente, dejando solo el tiempo de reacción humana para presionar un botón si la liberación es manual;



- e) Después que el atleta No. 1 haya disparado a un blanco regular, debe prepararse para moverse al Puesto 2 tan pronto como el atleta del Puesto 2 haya disparado a un blanco regular; los otros atletas del equipo deben, en sus puestos, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- f) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los atletas tengan tiro en 25 blancos (2 a la izquierda, 2 a la derecha y 1 central de cada una de las cinco estaciones);
- g) Una vez que ha comenzado la vuelta, un atleta puede cerrar la **escopeta** solo después que el atleta anterior haya completado su turno;
- h) Un atleta que haya disparado no debe abandonar el puesto antes que el atleta de la derecha haya disparado a un blanco normal y se registre **el** resultado, excepto cuando el atleta haya terminado de disparar en el puesto 5; **en este caso debe girar en el sentido de las agujas del reloj** y dirigirse inmediatamente al Puesto 6, **con la escopeta descargada**, teniendo cuidado de no molestar a los atletas que están en la línea a su paso;
- i) Todas **las escopetas** deben llevarse ABIERTAS al moverse entre las Estaciones 1 a 5 y ABIERTAS y DESCARGADAS entre la 5 a la 6 y la 6 a la 1;
- j) Todo atleta que cargue su escopeta en el Puesto 6 o lleve su **escopeta** cargada entre los puestos 5 y 6 deberá recibir una Advertencia inicial (Tarjeta Amarilla); cualquier ocurrencia adicional en la misma **ronda** resultará en Descalificación (Tarjeta Roja); y
- k) Ningún atleta que haya disparado en una (1) estación puede avanzar hacia la siguiente estación de tal manera que interfiera con otro atleta u oficiales del match.

#### 9.8.1.2 Límite de tiempo de preparación

- a) Un atleta debe tomar su posición, cerrar la **escopeta** y pedir el plato dentro de los doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un blanco regular y haya abierto la **escopeta** y el resultado esté registrado, o después que el Referee ha dado la orden "START";
- b) En caso de incumplimiento de este plazo, se aplicarán las sanciones previstas en las normas;
- c) Cuando las escuadras estén compuestas por cinco (5) atletas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para dar al atleta que sale del puesto 5 tiempo adicional suficiente para llegar al puesto 1; y

d) Durante las Rondas de Clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el Referee. Durante los desempates previos a las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee entre los Referees de competencia designados.

### 9.8.1.3 Interrupciones

a) Si una ronda de tiro se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa del atleta, se debe permitir que la escuadra vea un (1) plato regular de cada máquina en el grupo. en el que se produjo la interrupción antes que se reanude la competición.

b) Si un mal funcionamiento técnico o cualquier otra situación imprevista (ejemplo: la unidad de control se configura accidentalmente al comienzo de una ronda con un número incorrecto de atletas participantes) requiere reiniciar la unidad de control, la puntuación debe continuar desde el punto donde el mal funcionamiento o el reinicio comienza y no se considerará ninguna protesta con respecto a la distribución desigual de los blancos.

## 9.8.2 Distancias, ángulos y elevaciones de blancos

### 9.8.2.1 Tabla de configuración de traps

Cada trap debe colocarse antes del comienzo de la competencia en una (1) de las Tablas de Colocación de Traps 1 - 9 de la Regla 9.21.9 sorteadas, bajo la supervisión del Jurado.

| <del>Two (2) Day Competition (75 + 50)</del>        |  |  |
|---|--|--|
|   | <del>1st DAY</del>   | <del>2nd DAY</del>   |
|   | <del>75 Targets</del>  | <del>50 Targets</del>  |
| <del>3 Ranges</del>                                 | <del>3 settings (different setting for each range)</del>                                       | <del>Changed - but same setting for all ranges</del>   |
| <del>4 Ranges</del>                                 | <del>Same setting for all ranges</del>   | <del>Changed but same setting for ranges 1 and 3 and changed but same setting for ranges 2 and 4</del> |
| <del>or Two (2) Day Competition (50 + 75)</del>     |  |  |
|   | <del>1st DAY</del>   | <del>2nd DAY</del>   |
|   | <del>50 Targets</del>  | <del>75 Targets</del>  |
| <del>3 Ranges</del>                                 | <del>Same setting for all ranges</del>   | <del>Changed but different setting for each range</del>  |
| <del>4 Ranges</del>                                 | <del>Same setting for ranges 1 and 3 and different - but same setting for ranges 2 and 4</del> | <del>Changed but same setting for all ranges</del>   |
| <del>Three (3) Day Competition (50 + 50 + 25)</del> |  |  |



|   | 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 set-ting for all ranges   | Changed — but same set-ting 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 set-ting for all ranges   | Changed — but same set-ting for all ranges   |
| or  |   |  |  |
| 4 Ranges                                    | Different setting for each range  |  | Changed — but same set-ting 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 set-ting for all ranges   |
| 3 Ranges                                    | 3 settings (different setting for each range)                                       |  | Changed — but same set-ting for all ranges   |
| 4 Ranges                                    | Same setting for all ranges   | Changed — but same set-ting for ranges 1 and 3 and different — but same setting for ranges 2 and 4 | Changed — but same set-ting 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)                                       |  |  |

**9.8.2.2 Arreglos y escenarios de competencia de trap**

En una competición, dependiendo del número de polígonos que se utilicen, las escuadras deberán programarse antes del inicio de la competición bajo la supervisión del Jurado, de forma que, siempre que sea posible, cada escuadra deberá tirar:

- a) La misma cantidad de veces en cada Polígono en uso;
- b) El mismo número de veces en un escenario particular;
- c) Siempre que sea posible, las configuraciones utilizadas en entrenamiento no oficial, oficial o previo al evento deben ser diferentes a las utilizadas durante la competencia.
- d) Si el Comité Organizador, junto con el Jurado, deciden que la competición de Trap para cualquier grupo de atletas (p. ej.: hombres, mujeres o juveniles) se llevará a cabo en una (1) sola cancha separada, los ajustes deben cambiarse después que todos los atletas hayan terminado. en este grupo haber completado cincuenta (50) blancos (excepto en **competiciones especiales ISSF, con una cantidad muy reducida de atletas participantes**);

#### 9.8.2.3 Límites Target

Los blancos deben establecerse de acuerdo con los esquemas seleccionados en Tablas **1 - 9 (R. 9.21.9)** y dentro de los siguientes límites:

- a) Altura a 10 m -- 1,5 m a 3,0 m, según tablas de colocación de trap, 1-9 con una tolerancia de +/- 0,15 m;
- b) Ángulo -- **según tablas de ajuste de trap 1-9, con una tolerancia de 5°**; y
- c) Distancia: 76,0 m +/- 1,0 m (medida desde borde frontal del techo de foso).

#### 9.8.2.4 Procedimiento de establecimiento de máquinas trap

Cada máquina debe configurarse para lanzar el blanco como sigue:

- a) Ajuste el ángulo a LOST (0) grados, posición directa;
- b) Ajuste la tensión y la altura del resorte a 10 m por delante del borde delantero del foso para obtener la altura y la distancia requeridas; y
- c) Ajuste ángulo requerido medido de una posición inmediatamente arriba del centro de cada máquina, en parte superior del techo del foso de la trap.

#### 9.8.3 Controles del jurado

##### 9.8.3.1 Blancos de prueba

- a) Cada cancha debe ser configurada antes del inicio de la competencia **y las configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el Jurado**;
- b) Cada día, después que las traps hayan sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, se debe lanzar un (1) plato de prueba desde cada máquina, en secuencia, **desde cada campo en uso**, antes del inicio de la competencia (antes del inicio de la las primeras rondas del día);
- c) **También se debe lanzar un blanco de prueba desde cada máquina, en secuencia, desde cada campo de tiro en uso, en los casos en que haya una pausa entre rondas en el programa de competencia y los atletas no puedan observar los platos del campo en que dispararán su próxima ronda.**
- d) Los blancos de prueba pueden ser observados por los atletas; y

e) Todos los atletas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido ingresar a la fosa de trap después que el Jurado haya examinado y aprobado la colocación de las traps (ver Regla 9.3.c).

#### 9.8.4 Reglas Generales de Trap

##### 9.8.4.1 Trayectoria Irregular

Cualquier blanco que vuele por una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe ser considerado irregular.

##### 9.8.4.2 Blanco rechazado

Un atleta puede rechazar un blanco si:

- a) Un plato no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta;
- b) El Referee está de acuerdo en que el atleta, después de pedir el plato, estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El Referee está de acuerdo en que el plato fue irregular.

**Procedimiento del atleta:** el atleta que rechaza un plato debe indicarlo abriendo la escopeta y levantando un brazo. El Referee, debe entonces dar su decisión.

##### 9.8.4.3 Un plato "NO TARGET" es uno que no se lanza de acuerdo con estas Reglas:

- a) Una decisión de "NO TARGET" es siempre responsabilidad del Referee;
- b) Un plato declarado "NO TARGET" por el Referee siempre debe repetirse desde la misma trap (ya sea hit o no). Sin embargo, el atleta no podrá rechazarlo aunque considere que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo; y
- c) Un Referee debe intentar decir "NO TARGET" antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Referee dice "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta haya disparado, la decisión del Referee debe mantenerse y el plato debe repetirse independientemente de si el plato fue "HIT" o no.

##### 9.8.4.4 Debe declararse un plato "NO TARGET" incluso si el atleta ha disparado cuando:

- a) Surge un blanco roto o irregular;
- b) Se lanza un plato de un color claramente diferente al de los demás que se utilizan en la Competición;
- c) Se lanzan dos (2) platos;
- d) El blanco es lanzado desde una máquina en otro grupo;

- e) Una atleta tira fuera de turno;
- f) Otro atleta dispara al mismo blanco;
- g) El Referee está convencido que el atleta, después de pedir el blanco, estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- h) El Referee detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
- i) El Referee detecta una violación inicial del límite de tiempo;
- j) El Referee, por cualquier motivo, no puede decidir si el plato fue "HIT" o no (en tales casos, el Referee siempre debe consultar a los Referees Asistentes antes de anunciar la decisión);

Véase también **Regla ????** para la aplicación de VAR (Video Asistente del Referee Asistente) durante las Finales.

k) El disparo se descarga involuntariamente antes que el atleta haya pedido el blanco. Sin embargo, si el atleta luego dispara al blanco con el segundo tiro, el resultado debe anotarse. Además, el atleta debe ser advertido y si la misma situación ocurre una segunda o subsiguiente vez en una ronda, el blanco o los blancos serán declarados "LOST"; o

l) El primer disparo es un fallo y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la escopeta o del cartucho. En este caso, el blanco debe repetirse y debe fallarse con el primer disparo y acertar solo con el segundo disparo. Si el blanco es alcanzado con el primer disparo, debe declararse "LOST".

#### 9.8.4.5

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

- a) Se lanza un plato antes de la llamada del atleta;
- b) Un plato no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta (ver Nota);
- c) La trayectoria de un blanco es irregular (ver Nota);
- d) Hay un mal funcionamiento permitido de escopeta o cartucho; o
- e) El primer tiro del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la escopeta o del cartucho y no dispara el segundo tiro; Si se disparó el segundo tiro, se debe anotar el resultado de ese tiro.

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



#### 9.8.4.6 Un blanco debe declararse "LOST" cuando:

- a) No es HIT 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 una falla de la escopeta o el cartucho, un atleta abre el arma o mueve el seguro antes que el Referee 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 (**Regla 9.16.4**); o
- i) El atleta viola la posición del pie y ya se ha advertido al atleta una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (**Regla 9.16.4**).

### 9.9 REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP

#### 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 Referee debe asegurarse que se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Referees 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, luego 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 de inmediato 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 de manera que interfiera con atletas u oficiales de la competencia.

### 9.9.3 Tiempo límite 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 del Referee 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 tiempo adicional suficiente para llegar a la Estación 1; y
- d) El límite de tiempo de preparación debe ser controlado por el Referee.

#### 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 Distancias al Blanco, ángulos y elevaciones

##### Tabla de configuración de Doble Trap

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

| Configuración/<br>Esquema | Trap  | Angulo *<br>(grados) | Altura a 10m<br>(+/- 0.1 m) | Distancia (+/- 1m)   |
|---------------------------|-------|----------------------|-----------------------------|--|
| A                         | 7 (1) | 5 Izquierda          | 3.00 m.                     | 55.00 m.<br><br>(medido desde el<br>borde delantero del<br>techo del pozo) |
|                           | 8 (2) | 0                    | 3.50 m.                     |  |
| B                         | 8 (2) | 0                    | 3.50 m.                     |  |
|                           | 9 (3) | 5 Derecha            | 3.00 m.                     |  |
| C                         | 7 (1) | 5 Izquierda          | 3.00 m.                     |  |
|                           | 9 (3) | 5 Derecha            | 3.00 m.                     |  |

\* Nota: Los ángulos deben establecerse con una tolerancia de un (1) grado.  
La distribución de blancos debe ser aleatoria, pero cada atleta debe recibir un (1) esquema A doble, un (1) esquema B doble y un (1) esquema C doble en cada estación en algún momento de cada ronda.

#### 9.9.6 Verificación del jurado

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

#### 9.9.61 Blancos de prueba

a) 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 los atletas, entrenadores y Jefes de Equipo ingresar a fosos luego que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes de trap (R 9.3).

d) Durante la competencia, después de un intervalo 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.



## 9.9.7 **Reglas Generales de Doble Trap**

### 9.9.7.1 **Trayectoria Irregular**

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

### 9.9.7.2 **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 Referee acepta que el atleta, después de pedir un doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El referee acepta que cualquiera de los blancos fue irregular.

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

### 9.9.7.3 **“NO TARGET” Doble**

Un “NO TARGET” doble ocurre cuando uno o ambos no son lanzados de acuerdo a estas reglas.

- a) La decisión de un “NO TARGET” es siempre responsabilidad del Referee.
- b) Un doble declarado como "NO TARGET" por el Referee siempre debe repetirse ya sea que uno o ambos blancos hayan sido alcanzados o no.
- c) Un Referee debe intentar llamar "NO TARGET" doble antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el referee pide "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta dispare, la decisión del referee debe mantenerse y el blanco debe ser repetido independiente si el blanco doble fue "HIT" o no.

### 9.9.7.4 Un **“NO TARGET” Doble** debe ser declarado Incluso si el atleta ha disparado cuando

- a) Sale un blanco roto o irregular;
- b) Se lanza un blanco de un color claramente diferente al de los demás que se utilizan en la competencia;
- c) Solo se lanza un (1) plato;
- d) Los blancos no se lanzan simultáneamente;
- e) Los blancos chocan;



- f) Fragmentos de un (1) blanco rompen el otro blanco;
- g) El primer disparo rompe ambos platos;
- h) Un atleta tira fuera de turno;
- i) Otro atleta dispara al mismo doble;
- j) Ambos disparos se efectúan simultáneamente (ver Regla 9.12.1.1), "Cantidad de Averías permitidas");
- k) El Referee está convencido que el atleta, después de pedir el doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- l) El Referee detecta violación de posición del pie del atleta en una ronda;
- m) El Referee detecta una violación inicial del límite de tiempo;
- n) El Referee, por cualquier motivo, no puede decidir si cualquiera de los blancos fue "HIT" o no, (en tales casos, el Referee siempre debe consultar a los Referees asistentes antes de anunciar la decisión); o
- o) El primer disparo es un fallo y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la escopeta o del cartucho. En este caso, el primer plato debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo tiro únicamente.

#### 9.9.7.5

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

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

#### **Nota:**

A menos que el referee 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 "Slow pull" o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, el resultado debe registrarse.



**9.9.7.6 Un blanco debe ser declarado “LOST” cuando:**

- a) No es “HIT” durante su vuelo;
- b) Sólo está “desempolvado” y no se le ha roto ningún trozo visible;
- c) Un atleta, sin motivo permitido, no tira a un doble regular por el cual ha llamado, los blancos deben ser declarados “LOST” y “LOST”
- d) Un atleta, sin motivo permitido, no realiza un segundo tiro, el resultado del primer tiro debe ser registrado y el segundo plato declarado “LOST”;
- e) El primer disparo se declara "LOST" y el atleta no dispara su segundo disparo porque se olvidó de colocar un segundo cartucho en la escopeta, para soltar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro se ha deslizado a la posición segura por retroceso del primer disparo, los platos deben declararse “LOST” y "LOST;"
- f) El atleta no puede disparar su escopeta porque no soltó el seguro o se olvidó de cargar, los blancos deben ser declarado “LOST” y “LOST”;
- g) Se viola el límite de tiempo y el atleta ya ha sido advertido una vez (Tarjeta Amarilla) en la misma ronda los platos deben ser declarados “LOST” y “LOST” (Regla 9.16.4); o
- h) La posición del pie del atleta es violada y el atleta ya ha sido advertido una vez (Tarjeta Amarilla) en la misma ronda, los blancos deben ser declarado “LOST” y “LOST” (Regla 9.16.4).

**9.9.7.7 Resultado en caso de un Mal Funcionamiento:**

- a) El atleta tira al primer plato pero falla admisible impide el disparo del segundo disparo, el resultado del primer disparo debe ser registrado y el doble repetido para determinar el resultado de la segundo disparo solamente;
- b) Después de un mal funcionamiento de la escopeta o del cartucho, el atleta no puede dispara un primer tiro y abre la escopeta o toca el seguro antes que el Referee haya inspeccionado la escopeta, los platos deben ser declarado “LOST” y “LOST”;
- c) Después de un mal funcionamiento de la escopeta o cartucho, el atleta no puede disparar un segundo tiro y abre la escopeta o toca el seguro captura antes que el Referee haya inspeccionado la escopeta, el resultado del primer disparo debe ser registrado y el segundo plato 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 tiro; 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";

#### 9.9.7.8 **Resultado en caso de una descarga involuntaria cuando:**

a) Un disparo es descargado involuntariamente antes que el atleta llame, el Referee 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, al atleta se le permite solo una aparición en misma ronda. Si ocurre la misma situación por segunda vez 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 tiro, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo tiro solamente; 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";

#### 9.9.7.9 **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 hit.

### 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 Referee debe hacerse cargo y cuando se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Referees asistentes, disparos de prueba, prueba de blancos, etc.) dar el comando "START".



### 9.10.1.1 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 LOST (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 READY, 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 Referee 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 la Competencia.

### 9.10.2 Procedimientos de competencia

#### 9.10.2.1 Tiempo límites de preparación.

Los atletas deben llamar y disparar a sus blancos de acuerdo con los siguientes límites de tiempo:

a) después que el referee haya dado la señal "START" o después que el atleta anterior haya abandonado la estación, el siguiente atleta debe ocupar la estación dentro de los 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 READY y llamar al blanco (s) en la secuencia requerida para la estación;
- c) El atleta debe llamar que se dispare el siguiente simple o doble desde esa estación en el menor tiempo posible;
- d) El tiempo total máximo permitido para llamar la secuencia requerida para esa estación es de treinta (30) segundos tanto en las rondas de clasificación como en las finales después que el atleta haya ocupado la estación; y
- e) Durante las Rondas de Calificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el Referee. 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 administrado por el Referee designado.

### 9.10.2.2 **Secuencia de disparo del blanco para las rondas de clasificación**

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

| ESTACIÓN | BLANCO | ORDEN       |
|----------|--------|-------------|
| 1        | Simple | Alto        |
|          | Doble  | Alto - Bajo |
| 2        | Simple | Alto        |
|          | Doble  | Alto - Bajo |
| 3        | Simple | Alto        |
|          | Doble  | Alto - Bajo |
| 4        | Simple | Alto        |
|          | Simple | Bajo        |
| 5        | Simple | Bajo        |
|          | Doble  | Bajo - Alto |
| 6        | Simple | Bajo        |
|          | Doble  | Bajo - Alto |
| 7        | doble  | Bajo - Alto |
| 4        | Doble  | Alto - Bajo |
|          | Doble  | Bajo - Alto |
| 8        | Simple | Alto        |
|          | Simple | Bajo        |

### 9.10.2.3 Procedimientos especiales para la estación 8:

Cuando la escuadra avanza a la Estación 8, debe permanecer en su orden de tiro detrás del Referee, 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 Referee haya dicho "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

#### 9.10.2.4 **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 simple;
- 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 Referee 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.



### 9.10.2.5 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 Referee 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 trap.

### 9.10.2.6 Ensayo en los Polígonos

Ejercicios de puntería y ensayo:

- a) Puede realizarse después que el Referee haya ordenado "START" solo en la Estación 1. Al atleta se le permite (dentro del límite de tiempo) 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.
- d) pero durante la ronda, los atletas que no disparen pueden, sin molestar a los otros atletas o al Referee usar su mano para rastrear blancos mientras otro atleta está disparando.

### 9.10.3 Distancias y elevaciones de Blanco

- a) Las traps 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 trap **(ver regla 9.3)**.

c) En función de la cantidad de canchas en uso, las escuadras deberán programarse antes del inicio de la competición bajo la supervisión del Jurado, de forma que, siempre que sea posible, cada escuadra debe disparar la misma cantidad de veces en cada polígono en uso.

#### 9.10.3.1 **Trayectoria irregular**

Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular. **Un blanco también debe ser considerado irregular si no pasa el límite.**

#### 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 o debajo de la cinta marcadora oficial de la ISSF y claramente visible para el Referee parado en la posición correcta.



#### 9.10.4.1 **Cinta marcadora**

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

#### 9.10.4.2 **La cinta marcadora oficial ISSF debe ser:**

- a) **400** 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.

#### 9.10.4.3 Verificación de cinta marcadora

Los atletas son responsables de asegurarse que la cinta marcadora esté correctamente posicionada de acuerdo con 9.10.4.4 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 Regla 9.16.6.1).

9.10.4.4 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) mientras sostiene el brazo derecho (tirador diestro) en una posición de **ángulo recto** en el costado del cuerpo con el brazo inferior horizontal y el brazo superior vertical. La posición de **ángulo recto** del brazo de tiro se fijará entonces con el uso de un accesorio especial (ver ilustración);
- c) A continuación, el miembro del Jurado proyectará un rayo láser horizontal sobre el cinta marcadora para mostrar la ubicación del punto del codo en relación con la cinta;
- d) El rayo láser debe proyectarse sobre la mitad superior de la cinta marcadora o más arriba para que sea legal;
- e) Luego se debe colocar un sello ISSF en cualquiera de los extremos de la cinta marcadora;
- f) Todos los marcadores ilegales deberán colocarse correctamente y someterse a una nueva verificación antes que se le permita competir al atleta; y
- g) Los chalecos de tiro no deben estar contruidos con ningún elemento (cinta, cordón, banda elástica, etc.) que pueda usarse para corregir el ajuste de la chaqueta.



## 9.10.5 Reglas Generales de SKEET

### 9.10.5.1 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 Referee está de acuerdo con que el atleta, después de llamar al blanco (s), fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- d) El Referee 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 Referee debe dar su decisión.

### 9.10.5.2 "NO TARGET"

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

9.10.5.3 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 un color externo claramente diferente al de los demás que se usan en la competencia.
- 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 Referee detecta una violación inicial del límite de tiempo;



g) El Referee detecta una violación inicial de posición del pie en 1 ronda;

h) El Referee está convencido que el atleta, después de pedir el (los) blanco(s), estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa;

i) El Referee, por alguna razón, no puede decidir si el blanco fue "HIT", "LOST" o "NO TARGET". En este caso, siempre debe consultar al Referee 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 Blanco 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".

9.10.5.4 Se debe declarar "**NO TARGET**" si el atleta NO ha 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 segundos;

c) La trayectoria de un blanco es irregular; o

d) Hay un malfuncionamiento admisible de arma o cartucho

**9.10.5.5 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 Referee 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. Si el atleta dispara, se deben registrar los resultados.

#### 9.10.5.6 **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 Referee 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 (9.16.4);
- i) Si viola la posición del pie del atleta y ya fue advertido una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.4);
- 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 single, un disparo se descarga involuntariamente después que el atleta haya llamado al blanco, pero antes que aparezca. El atleta debe ser amonestado (Tarjeta Amarilla). El blanco también debe declararse "LOST" para la segunda descarga o cualquier descarga involuntaria subsiguiente en la misma ronda.

#### 9.10.5.7 **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 "LOST";



- 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 "LOST" y el Referee 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 los blancos de un doble regular se toman en orden inverso, ambos deben declararse "LOST"

#### 9.10.5.8

#### Tiro fuera de turno

Si un atleta dispara inadvertidamente fuera de su turno, el resultado de los disparos debe ser registrado y el atleta debe recibir una Amonestación oficial (Tarjeta Amarilla).

Cualquier repetición en la misma ronda debe resultar en que el plato o platos disparados sean declarados "LOST" y el asunto remitido al Jurado. El atleta puede ser Descalificado (Tarjeta Roja).

## 9.11 ADMINISTRACION DE LA COMPETICIÓN

### 9.11.1 Horario de Tiro

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

b) Los Atletas y Oficiales de Equipo deben ser informados de los horarios de Polígono para el Entrenamiento Previo al Evento antes de las 18:00 horas del día anterior; y

c) Si es necesario cambiar alguno de los horarios de tiro por cualquier motivo, los Atletas y Oficiales de Equipo deben ser informados inmediatamente publicando los nuevos horarios en el Tablero Principal de Avisos y el Tablero de Marcadores de Campo de Tiro y distribuyéndolos a todos los equipos participantes. Si es necesario, publique los nuevos horarios en los tablonés de información de los hoteles oficiales.

#### 9.11.1.1 Reemplazo de un Atleta

Si un atleta ha disparado un tiro en la competencia y debe retirarse, no podrá ser reemplazado. Esta regla se aplicará también a las competencias compuestas de varias partes o realizadas a lo largo de varios días.

#### 9.11.1.2 Interrupciones del programa

Una vez comenzado el tiro, éste debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, averías mecánicas, malas condiciones de iluminación, condiciones climáticas extremas u otros retrasos forzados en el programa que afectarían gravemente la calidad de la competencia. Solo el CRO (Chief Range Officer) puede interrumpir el tiro, con la aprobación del Jurado, en caso de fuertes lluvias, tormentas o relámpagos.

### 9.11.2 Escuadras

#### 9.11.2.1 Composición de la escuadra

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

b) **No se permiten equipos de menos de cinco (5)** excepto cuando un atleta es declarado "**AUSENTE**" al comienzo de una ronda o un atleta tiene que abandonar una ronda por cualquier motivo..

#### 9.11.2.2 Atletas Auxiliares (Rellenos)

a) El Comité Organizador debe tener disponibles atletas de nivel competente que puedan ser requeridos para actuar como atletas auxiliares que no compiten (Rellenos):

- b) Si la escuadra está compuesta por menos de cinco (5) integrantes sorteados, deberá ser completada con atletas auxiliares (Rellenos);
- c) El Comité Organizador podrá, con anuencia del Jurado, utilizar atletas auxiliares (rellenos) para completar escuadras de sólo 5 integrantes;
- d) Estos atletas auxiliares deben tener sus puntuaciones publicadas de la manera normal en la tarjeta de puntuación oficial para proporcionar continuidad. Sin embargo, sus nombres y nacionalidad no deben figurar en ningún documento oficial.

### **9.11.2.3 Sorteos de Escuadras**

- a) El sorteo de las Rondas de Clasificación debe hacerse de manera que los atletas de cada país se distribuyan para que ninguna escuadra contenga más de un (1) atleta de cada nación (excepto en la Final de la Copa del Mundo/Torneo Final de el Año y los Juegos Olímpicos si es necesario);
- b) La asignación de atletas a escuadras y posiciones dentro de las escuadras debe hacerse por sorteo bajo supervisión del Jurado. Esto puede hacerse con un programa de computadora adecuado para este propósito;
- c) La selección aleatoria de polígonos y la división de las rondas deberá hacerse bajo la supervisión del Jurado.

### **9.11.2.3 Ajustes Escuadras**

El Jurado, en conjunto con el Comité Organizador/Oficina RTS, y con la aprobación del Delegado Técnico, podrá ajustar el sorteo, pero solo para asegurar que se cumplan los requisitos del Sorteo de Escuadras **(9.11.2.3)**.

### **9.11.2.4 Orden de Tiro**

El orden de tiro de las escuadras y el orden de tiro dentro de las escuadras también deben ser modificados día a día por el Comité Organizador/Oficina de la RTS bajo la supervisión del Jurado. Esto se puede hacer haciendo que las escuadras y los miembros de cada escuadra disparen en orden inverso o dividiendo las escuadras de la manera acordada por el Jurado. En el caso de una competencia de un (1) día, el orden de tiro dentro de las escuadras puede, con el permiso del Jurado, cambiarse de una ronda a otra..

## **9.12 MALOS FUNCIONAMIENTOS**

### **9.12.1 Definición de Mal Funcionamiento**

La falla de una escopeta correctamente cargada para disparar cuando se aprieta el gatillo (falla mecánica o fallo de disparo), o un cartucho defectuoso que no entrega su carga completa cuando se golpea el fulminante, o cuando se aprieta una sola vez el gatillo o la operación involuntaria de ambos gatillos en un arma de doble gatillo producen una descarga simultánea, debe registrarse como un mal funcionamiento.

### 9.12.1.1 Cantidad de Malos Funcionamientos permitidos

Al atleta se le permite un máximo de dos (2) fallas por ronda, ya sea que haya cambiado o no su escopeta o munición.

- a) todos los blancos regulares en los que ocurra cualquier falla adicional de escopeta o 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 Referee está de acuerdo con el atleta en que la escopeta necesita reparación, se pueden tomar medidas de acuerdo con las Reglas para escopetas averiadas (ver Regla 9.12.4.1).
- c) Para fallas durante las Finales en eventos individuales ver Regla ????
- d) Para fallas durante los eventos por equipos, consulte las Reglas ??? y para fallas durante eventos de Equipos Mixtos vea la Regla ???.

### 9.12.2 Selección de cañón

Cuando un atleta esté usando una escopeta de doble cañón, se supondrá que el atleta está disparando primero con el cañón inferior (o con el cañón derecho, en el caso de una escopeta de lado a lado), a menos que el atleta le indique al Referee antes de cada disparo. de sus rondas que tiene otra intención.

### 9.12.3 Procedimiento en caso de avería

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de la escopeta o del cartucho deben ser tomadas por el Referee.

#### 9.12.3.1 En caso de fallo de encendido por cualquier motivo, el atleta debe:

- a) Mantener la escopeta apuntando al área de vuelo del blanco;
- b) No abrir la escopeta;
- c) No tocar el pestillo de seguridad;
- d) Entregar la escopeta de manera segura al Referee para que la examine si se lo solicita; y
- e) Responder a cualquier pregunta del Referee.

**Nota:** El atleta es responsable de revisar la escopeta después que el Referee la devuelva.

#### 9.12.3.2 Las siguientes no son consideradas malos funcionamientos:

- a) Manipulación defectuosa del mecanismo por parte del atleta;

- b) No colocar un cartucho en la recámara correcta de la escopeta; o
- c) Cualquier falta imputable al atleta.

#### 9.12.3.3 **Mal funcionamiento de municiones (fallos de encendido)**

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de las municiones deben ser tomadas por el Referee. Los siguientes se consideran fallos de funcionamiento de las municiones cuando **la hendidura del percutor es claramente perceptible** y:

- a) La carga de pólvora no se enciende;
- b) Sólo dispara el fulminante;
- c) Se omite la carga de pólvora; o
- d) Quedan algunos componentes de la carga en el cañón.
- e) Los cartuchos de tamaño incorrecto **no deben** considerarse como munición defectuosa. (Colocar un cartucho de calibre 20 o calibre 16 en una escopeta de calibre 12 es peligroso y también puede exponer a la persona a sanciones por manejo inseguro de la escopeta).

#### 9.12.4 **Acciones después de declarado el Mal Funcionamiento**

##### 9.12.4.1 **Escopetas deshabilitadas**

Las decisiones sobre escopetas deshabilitadas deben ser tomadas por el Referee. Una escopeta se puede considerar deshabilitada si:

- a) No puede ser disparada;
- b) El atleta que ya ha sufrido dos (2) fallas en la escopeta o munición en una ronda obtiene permiso del Referee para cambiarla;
- c) No logra expulsar por defecto mecánico; o
- d) Por cualquier otra causa que inutilice la **escopeta**

9.12.4.2 Si el Referee decide que la escopeta averiada o que el mal funcionamiento de la escopeta o de la munición no es culpa del atleta, y que la escopeta no se puede reparar lo suficientemente rápido, el atleta puede usar otra escopeta si puede obtenerla dentro de tres (3) minutos después que la escopeta haya sido declarada "**DESHABILITADA**". O

9.12.4.3 El atleta puede, después de obtener el permiso del Referee, abandonar el equipo y terminar los platos restantes de la ronda, en una **Ronda de Recuperación**, en el momento que determine el **Jefe de Referees**.

##### 9.12.5 **Procedimientos para completar una ronda de recuperación.**

#### 9.12.5.1 Trap

El atleta al que se le ha asignado un tiempo y una distancia con el esquema correcto (**el mismo esquema que en la ronda interrumpida original**), debe pararse, **detrás de la estación a disparar** y se le mostrarán los tres (3) platos de ese grupo, después de lo cual el Referee debe dar la orden "START". El atleta debe moverse luego a la estación y disparar de la manera normal. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

#### 9.12.5.2 Doble Trap

El atleta a quién se le ha asignado un tiempo y un Polígono, debe pararse **detrás de la estación donde se va a disparar** y allí se le permite ver el esquema A, esquema B y esquema C de dobles regulares, después de lo cual el Referee debe dar la orden "START". El atleta debe luego moverse a la estación y disparar de la manera normal a un Doble. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

#### 9.12.5.3 Skeet

Al atleta a quién se le ha asignado un Polígono y un tiempo, **debe pararse detrás de la estación donde se le disparará** y allí se le permitirá ver un blanco normal de la caseta alta y baja, el Referee debe entonces dar la orden de "START". El atleta debe luego moverse a la estación y disparar de manera normal la cantidad requerida de platos. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

#### 9.12.5.4 Ronda de Recuperación (Certificación de Resultados)

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

### 9.13 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

**Ver también RTG 6.7 y RTG 6.20 (Código Vestimenta ISSF)**

#### 9.13.1 Ropa de atletas

- a) Se permiten pantalones deportivos, pantalones de entrenamiento (**calentamiento atlético**) y chaquetas, para hombres y mujeres y blusas deportivas similares, faldas/vestidos para mujeres. Se prohíben los blue jeans, jeans o pantalones similares en colores no deportivos;
- b) No se permiten zapatos de punta o tacón abiertos, sandalias o cualquier otro calzado similar;
- c) Se permiten Pantalones cortos o faldas con la parte inferior de la pierna no más de **15 cm. por encima** del centro de la rótula;

- d) Camisas, camisetas y prendas similares con mangas inferiores a 10 cm. de largo o sin mangas no están permitidos; y
- e) Está prohibida la ropa hecha de material de camuflaje.

#### 9.13.2 **Números BIB (dorsales)**

Todos los atletas deben usar los números dorsal (de partida):

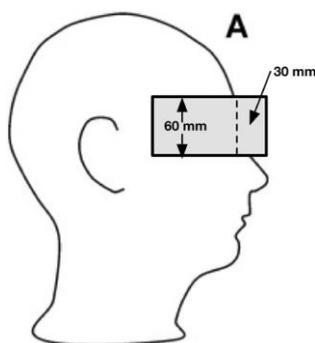
- a) En la espalda y por encima de la cintura;
- b) En todo momento mientras participe en el entrenamiento previo al evento y en la competencia;
- c) Si no lleva puesto el dorsal, el atleta no podrá iniciar ni continuar; y
- d) el número de dorsal debe mostrar el número asignado lo más grande posible pero no debe ser inferior a 20 mm. de alto.

#### 9.13.3 **Identidad nacional del COI**

La abreviatura del COI de la nación del atleta y el apellido del atleta y la primera inicial deben mostrarse en letras latinas (abreviatura del COI en la parte superior) en la parte posterior del área del hombro de la prenda exterior de tiro y encima del número de pechera. La bandera nacional puede exhibirse en el lado izquierdo de la abreviatura de la nación del COI.

#### 9.13.4 **Anteojeas**

Las anteojeas laterales (en uno o ambos lados) unidas al sombrero, gorra, anteojos de tiro o a una banda para la cabeza, que no excedan los 60 mm de profundidad, están permitidas solo para los atletas de escopeta. El borde delantero de un blindaje lateral, visto desde un lado, no debe sobresalir más de 30 mm. adelante del punto central de la frente. Las anteojeas laterales deben estar hechas únicamente de material plástico. Un blindaje frontal que no exceda los 30 mm. de ancho está permitido.



#### 9.14 **PROCEDIMIENTOS DE RTS**

El Miembro del Jurado responsable de los resultados de escopeta, el cronometraje y los procedimientos de puntuación será designado 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 deber de la Oficina de RTS ANTES de la competencia:

- a) Preparar tarjetas de puntaje para cada escuadra; y
- b) Asegúrese que la tarjeta de puntaje correcta esté con el equipo correcto en el polígono correcto.

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

- a) Recibir y verificar los totales de los blancos alcanzados y verificar los resultados;
- b) Registro de puntajes;
- c) Publicar las puntuaciones preliminares en el tablón de anuncios del campo inmediatamente; y
- d) Si algún resultado está pendiente debido a una protesta, dichos puntajes deben omitirse por el momento y se deben publicar los puntajes restantes.

e) Observar los Informes de incidentes y las amonestaciones oficiales (Tarjetas amarillas) registradas en las tarjetas de puntuación por los Referees durante las rondas de competencia y preparar las notificaciones necesarias a los Referees para posibles deducciones por infracciones repetidas, en las rondas restantes de la competencia.

9.14.1.3 **Es deber de la Oficina de RTS al FINALIZAR cada día de tiro:**

- a) Sumar los puntajes oficiales en el menor tiempo posible;
- b) Preparar Resultados Preliminares precisos para su distribución a la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnico(s);
- c) Preparar y publicar Resultados Finales exactos inmediatamente;
- d) Publicar los Resultados Finales correctos que contengan el apellido completo, el nombre completo (sin abreviaturas), los Números de Dorsal y las abreviaturas del 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 tarjetas de puntuación de campo, que muestran los resultados de cada blanco disparado, durante un mínimo de 12 meses después de la finalización de la competición.

#### 9.14.2 **Procedimientos de calificación**

La calificación se realiza oficialmente en cada polígono para cada ronda de 25 platos en Trap y Skeet o 15 dobles en eventos de Doble Trap:

- a) En todas las **Championships Competiciones** I S S F , las puntuaciones individuales deben llevarse en cada polígono por dos (2) personas separadas, que suelen ser Referees asistentes;
- b) Una persona debe mantener un cuadro de resultados oficial permanente;
- c) La segunda persona debe mantener una pizarra de resultados manual, excepto que cuando se use un marcador electrónico, debe ser mantenida por el Referee.

#### 9.14.2.1 **Pizarra de Resultados**

#### 9.14.2.2 **Polígonos con Pizarra de Resultados electrónica;**

El Referee debe controlar el funcionamiento del marcador electrónico y asegurarse que los resultados se registren correctamente.

#### 9.14.2.3 Dos (2) personas deben ser designadas como Referees Asistentes de la siguiente manera:

- a) La primera persona debe colocarse al lado de la línea de tiro para funcionar como Referee Asistente y mantener una tarjeta de puntaje oficial permanente;
- b) La segunda persona debe colocarse al otro lado de la línea de tiro para funcionar como Referee Asistente; y
- c) Se podrá designar a una tercera persona para llevar la hoja de puntuación oficial y, en este caso, las otras dos personas actuarán únicamente como Referees Asistentes.

#### 9.14.2.4 **Errores visibles en Pizarra de Resultados.**

Si en algún momento el marcador visible mostrara una puntuación incorrecta, el Referee debe detener inmediatamente el tiro y con la mínima demora 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 en que falló el marcador electrónico;
- b) Luego, si es posible, para sustituir rápidamente un marcador manual, ingresar los puntajes en él hasta el punto de falla y continuar la ronda;
- c) Si no es posible sustituir un marcador manual, se debe introducir un marcador adicional, los puntajes verificados ingresados en él y la ronda debe continuar con el segundo marcador bajo el control de una persona calificada designada por el **Chief Referee**; y
- d) En el caso que exista una diferencia en los puntajes registrados entre las dos (2) tarjetas de puntaje, debe prevalecer aquella que esté bajo el control del oficial designado por el **Chief Referee**.

### 9.14.3 **Polígonos con Pizarras de resultados Manuales**

Tres (3) personas deberán ser designadas como Referees Asistentes, así:

- a) La primera persona debe colocarse en el lado izquierdo o derecho del campo para actuar como Referee asistente y también mantener la pizarra de resultados manual;
- b) La segunda persona debe colocarse en el lado opuesto y actuar como asistente del Referee;
- c) La tercera persona debe ubicarse en la parte posterior de la línea de tiro para mantener una tarjeta de puntuación oficial permanente y también para verificar que los puntajes que se muestran en la pizarra manual de resultados estén registrados correctamente;
- d) Cada anotador debe marcar la tarjeta o tablero de forma independiente pero basándose únicamente en la decisión dada por el Referee;
- e) Al final de cada ronda, se deben comparar los resultados y anotar los puntajes correctos en la pizarra de resultados oficial antes que se entregue a la Oficina RTS; y
- f) En caso de diferencias no resueltas, deberán prevalecer las puntuaciones que figuren en la pizarra manual de resultados.

#### 9.14.3.1 **Certificación de resultados**

Cuando se completa una ronda y los resultados individuales se han comparado, leído en voz alta y aceptado por cada atleta, el Referee y cada atleta deben firmar o poner sus iniciales en la tarjeta de puntaje, a menos que el atleta no esté de acuerdo con el resultado que se le muestra y esa es su intención. para hacer una protesta.

### 9.14.4 **Resultados y Ranking**

#### 9.14.4.1 **Eventos Individuales**

Para cada atleta, los resultados de cada ronda deben registrarse de manera legible en las tarjetas de puntuación oficial y el total de las rondas de calificación, y cualquier desempate debe registrarse y los puntajes se clasificarán en orden descendente.

#### 9.14.4.2 **Regla cuenta atrás**

Cualquier empate a romper por este método debe decidirse de la siguiente manera:

- a) Se deben comparar las puntuaciones de la última ronda de 25 platos (Doble Trap 15 Dobles). El ganador es el atleta con puntuación más alta en esa ronda;
- b) En caso que el empate aún no se rompa, se debe comparar la ronda penúltima y, si aún no se rompe, la ronda anterior 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, la penúltima ronda, etc.) hasta un empate. se encuentra rompiendo cero (0). Si los atletas empatados tienen ceros (0) en el mismo blanco, la cuenta atrás continuará hasta que se rompa el empate.

#### 9.14.4.2.1 **Eventos por Equipos (Equipo y Equipo Mixto)**

a) Se deben registrar los puntajes de cada miembro del equipo y se debe sumar la cantidad de los platos acertados por los miembros de cada equipo en cada una de las Rondas de CLASIFICACIÓN y ordenar los puntajes del equipo en orden descendente (Empates – ver Regla 9.14.4.2. 2).

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".

#### 9.14.4.2.2 **Equipos Empatados (Aplicable tanto al Equipo como al Equipo Mixto)**

Si dos (2) o más equipos tienen los mismos puntajes, las clasificaciones deben decidirse por el puntaje combinado de los miembros del equipo en la última ronda, luego por la penúltima ronda, etc. hasta que se deshaga el empate. Si el empate no se rompe (es decir, todos los puntajes combinados de los miembros del equipo son iguales en todas las rondas), entonces los empates deben decidirse contando hacia atrás, a partir del puntaje combinado de los miembros del equipo del último plato de la última ronda (y si es necesario, el penúltimo objetivo o la penúltima ronda, etc.). El equipo con la puntuación combinada más baja del último objetivo obtendrá la clasificación más baja.

Ejemplo:

EQUIPO 1

Tirador 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXXXXXX 23

Tirador 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24

Tirador 3 XXXXXXXXXXX0XXXXXXXXX0XXX0X 22

**Resultado Total 69 Lugar de clasificación: 2do**

EQUIPO 2

Tirador 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23

Tirador 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

**Tirador 3 XXXXXXX0XXXXXXXXXXXX0X0X 22**

**Resultado 69 Lugar de clasificación: 1º**

## 9.8 EMPATES Y SHOOT-OFFS

### 9.15.1 Competiciones con finales

Empates en eventos con finales deben ser definidos de acuerdo con las siguientes Reglas:

#### 9.15.1.1 Empates antes de las Finales

a) Después de la etapa de Calificación de 125 platos, los ocho (8) atletas de mayor ranking se clasificarán para la Final, según las Reglas.

b) Cualquier empate para los lugares 1 a 8 se decidirá mediante un shoot-off de acuerdo con la Regla 9.15.2.

c) Los ocho atletas clasificados en la Final recibirán nuevos números de dorsal 1-8 según el ranking de clasificación o cualquier desempate eventual y competirán en los Matches de Ranking, según las Reglas.

d) Los puntajes individuales empatados en el noveno lugar y por debajo, no decididos por un desempate, deben clasificarse de acuerdo con la **regla de cuenta atrás**. En caso de empate absoluto, los empatados compartirán la misma clasificación, con sus nombres listados en orden alfabético.

e) Ver Regla ???? para asignar puestos de clasificación a los atletas que compiten solo por puntos de clasificación (RPO).

#### 9.15.2 Procedimientos Shoot-Off

##### 9.15.2.1 General

a) Si la hora del desempate 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 **Entrenador/Oficial de equipo**, para estar listos para disparar el shoot-off;

b) Cualquier atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora oficial de inicio será declarado "**AUSENTE**", no se le debe permitir participar en el desempate y automáticamente se le otorgará el lugar más bajo en el desempate utilizando su puntaje de clasificación.

c) Las posiciones iniciales en el shoot-off serán decididas por el ranking de clasificación interino (atleta con el ranking más alto dispara primero). En caso de un empate con puntajes perfectos o empate con los mismos puntajes que no pueda romperse por la regla de la cuenta atrás, el orden de tiro en el desempate se determinará por sorteo.

d) En caso de más de un desempate, el o los desempates de la posición superior deben dispararse primero; esos atletas deben continuar con shoot-off hasta que se rompa el empate, para establecer su Ranking;

e) Si el resultado de shoot-off de los clasificados para la Final es el mismo, esos atletas deben continuar con shoot-off hasta que se rompa el empate, en orden para establecer su clasificación;

- f) Cualquier atleta restante con el mismo resultado de shoot-off que no gane un lugar en la final (lugares 9 e inferiores) debe tener su clasificación determinada de acuerdo con la regla de cuenta atrás;
- g) Cualquier atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora oficial de inicio será declarado "AUSENTE", no se le debe permitir participar en el shoot-off y automáticamente se le otorgará el lugar más bajo en el shoot-off de los resultados utilizando su puntaje de Clasificación .
- h) Siempre que sea posible, los shoot-off para desempatar antes de una final deben tener lugar en un Polígono diferente que el de final; y
- i) Los shoot-offs antes de las Finales se deben realizar con blancos estándar, excepto cuando se pueden usar blancos relámpago del mismo tipo que los usados en las rondas de Clasificación .
- j) Los shoot-offs antes de las Finales, **siempre que sea posible**, deben comenzar dentro de un máximo de treinta (30) minutos después que se complete el tiro normal.

#### 9.15.2.2

#### **Límites de tiempo de preparación en los shoot-offs previos a las finales**

- a) Después que el Referee dé la orden de "START", o después que el atleta precedente haya disparado a un blanco regular, un atleta debe tomar posición, cargar su arma y pedir el blanco, o doblar, dentro de los doce (12) segundos de ocupar la estación en Trap o dentro de los **quince (15)** segundos para Skeet.
- b) Los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados. En caso de incumplimiento de este plazo se aplicarán sanciones.

#### 9.15.2.3

#### **Preparación tiempo límite en shoot-off antes de la final**

- a) Antes que comience el shoot-off, se lanzará un **plato izquierdo y uno derecho** desde cada una de las cinco (5) estaciones. Todos los atletas empatados deben entonces alinearse detrás de la Estación 1 en el orden decidido por su ranking provisional de Clasificación (el atleta con la clasificación más alta tirará primero). Comenzando en la Estación 1, deben disparar a platos regulares (**izquierdo o derecho**) hasta que se rompa el empate de acuerdo con la siguiente secuencia: Estación 1, blanco izquierdo, Estación 2, blanco derecho, Estación 3, blanco izquierdo, Estación 4, blanco derecho, Estación 5 blanco izquierdo, luego Estación 1 nuevamente esta vez disparando a un blanco derecho y así sucesivamente;
- b) El primer atleta debe a la orden moverse a la estación, cargar y pedir el blanco como se muestra en a) arriba;
- c) Solo se permite un (1) disparo en cada blanco; el arma debe cargarse con un (1) cartucho solamente; el segundo cañón **no debe** cargarse con ningún cartucho vacío, ficticio o cargado. Por una primera infracción, el atleta recibirá una **Amonestación (Tarjeta Amarilla)**. Para cualquier segunda infracción o posteriores, el blanco se declarará "LOST";

- d) Después de disparar, el atleta debe moverse detrás de los atletas que aún no han disparado;
- e) Cada atleta, en el empate, debe hacer lo mismo a su vez;
- f) Si después que todos los atletas hayan disparado en la Estación 1 y persista el empate, todos los atletas en el empate deben moverse a la Estación 2 y repetir el procedimiento; y
- g) Este sistema de tiro estación por estación debe continuar mientras subsista el empate.
- h) Si un atleta tira inadvertidamente fuera de su turno, el resultado del tiro debe ser registrado y el atleta debe recibir una Warning (Tarjeta Amarilla). Cualquier repetición debe resultar en que el tiro al blanco sea declarado "LOST".

#### 9.15.2.4 **Procedimientos de tiro al plato antes de la final**

- a) Antes que comience el shoot-off, el primer atleta debe pararse inmediatamente detrás de la estación 4 y se le permitirá ver 1 doble regular;
- b) Todos los atletas empatados dispararán por turnos en el Estación 4 en el orden decidido por su Ranking interno de Clasificación (el atleta con el ranking más alto disparará primero);
- c) Después que el Referee declare "START", el primer atleta debe pasar a la estación, cargar y disparar un doble regular (alto/bajo). Luego debe abandonar la estación e ir detrás de los atletas que aún tienen que disparar;
- d) Todos los atletas en el empate a su vez deben hacer lo mismo;
- e) Los atletas que fallan la mayor cantidad de platos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse;
- f) Todos los que todavía están empatados deben permanecer y el primer atleta debe luego pasar a la estación, cargar y disparar un doble inverso (bajo/alto). Luego debe abandonar la estación e ir detrás de los atletas que aún tienen que disparar;
- g) Los atletas que aún estén en empate deben hacer lo mismo a su vez; y
- h) Si no se rompe el empate, este procedimiento de tiro a un doble regular y un doble inverso debe continuar hasta que se determinen todos los resultados.
- i) Si un atleta tira inadvertidamente fuera de su turno, el resultado de los tiros debe ser registrado y el atleta debe recibir una **Warning (Tarjeta Amarilla)**. Cualquier repetición debe resultar en que los platos a los que se dispare sean declarado "**LOST**".

m) En casos de protestas VAR o protestas respecto a blancos 'HIT' o 'FALLADOS', el Referee debe tomar en consideración la opinión de los Referees laterales. Mientras obtiene la opinión de los Referees laterales, el Referee no debe moverse de su posición. La opinión de los Referees laterales debe transmitirse con el uso de bandera o una señal con la mano, así como con cualquier otra forma de comunicación visual o electrónica.

#### 9.15.2.5 **Procedimientos de shoot-off de doble trap**

a) Los "shoot-offs" se realizarán en el esquema "C" (máquinas 7 y 9).

b) Todos los tiradores empatados tirarán por turnos, uno tras otro, a partir de la Estación 1, a doble regular en el orden que decidirá el Jurado por sorteo;

c) Solamente en la Estación 1, los tiradores deben tener permitido ver un (1) Doble regular, antes que el primer tirador tire;

d) Después que el Referee declare "**START**", el primer tirador debe cargar y disparar al Doble. Luego debe abandonar la Estación e ir a pararse a un **mínimo de 1 metro** inmediatamente detrás de la siguiente Estación. El resto de los tiradores que aún no han disparado en esa Estación deben entonces pararse en una línea detrás del primer tirador;

e) Todos los tiradores que permanezcan en el empate deben hacer lo mismo

f) El 1er. tirador no debe moverse a otra Estación hasta que el Referee ordene "**START**";

g) Los tiradores que fallan la mayor cantidad de platos en la Estación respectiva son los perdedores y deben retirarse;

h) Este proceso continuará hasta que se rompan todos los empates;

#### 9.15.2 **Shoot-offs en Finales**

Los shoot-offs en las Finales deben realizarse de acuerdo con **Reglas 9.18.5.3 para Skeet y 9.18.6.3 para Trap.**

#### 9.15.3 **Competiciones sin finales**

##### 9.15.3.1 **Empates Individuales**

Los empates en competiciones donde no haya Finales se decidirán de la siguiente manera;

##### 9.15.3.2 **Empates con puntuaciones perfectas**

Estos no se dividirán, pero compartirán el primer lugar con los nombres orden alfabético latino (nombres de familia). Las siguientes clasificaciones deben estar debidamente numeradas.

##### 9.15.3.3 **Empates por los primeros tres (3) lugares**

Estos deben decidirse mediante un shoot-off de acuerdo con la **Regla 9.15.2.**

a) Las posiciones de salida serán decididas por el Ranking interino de Clasificación (atleta con Ranking más alto dispara primero);

b) Cuando varios atletas están empatados en más de un lugar en el ranking, Ej. dos atletas empatados en el **primer lugar** (lugares **1** y **2**) y dos atletas empatados en el **tercer lugar** (lugares **3** y **4**), todos ellos desempatarán en el mismo polígono para determinar el ranking individual; y

c) El empate por la posición de Ranking más baja se **disparará** primero, seguido de las siguientes **posiciones de ranking más alta** hasta que se rompan todos los empates. Todos los atletas empatados serán clasificados de acuerdo con el puntaje de la serie de shoot-offs.

#### 9.15.3.4 **Empates para el 4º lugar y menos**

La clasificación de puntajes empatados individuales en el **cuarto** lugar y por debajo, no decidida por un "shoot-off", debe clasificarse de acuerdo con la regla de **cuenta atrás**.

DRAFT ES FAT CCC

## 9.16 VIOLACIONES DE REGLAS

El Jurado, el **Chief Referee** y el Referee decidirán **sobre** las infracciones de las reglas basándose en tres (3) clases de infracciones o violaciones de las Reglas:

- a) “ABIERTO” – descubierto;
- b) “TÉCNICA” – infracciones de las normas **de carácter técnico**; y
- c) “OCULTOS” - infracciones deliberadas o muy graves de las normas o de la seguridad.

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

**9.16.1.1** Cuando se muestren tarjetas de infracción de reglas, deberán ir acompañadas de la orden “**Warning**” (**tarjeta amarilla**), “**Deducción**” (**Tarjeta Verde**) o “**Descalificación**” (**Tarjeta Roja**) según corresponda, de manera que no deje dudas en la mente del infractor en cuanto al significado de la acción realizada. No es necesario mostrar una tarjeta de Amonestación antes de la emisión de cualquier tarjeta de deducción o descalificación.

**9.16.2** **Warning** (Tarjeta Amarilla)

**9.16.2.1** **Violaciones abiertas**

En el caso de violaciones abiertas iniciales de las reglas, tales como:

- a) Violación del código de vestimenta;
- b) Interrupción innecesaria del tiro;
- c) Recibir entrenamiento ilegal durante la competencia;
- d) Intrusión no autorizada en el área de competencia;
- e) Conducta antideportiva;
- f) Intento deliberado de eludir el espíritu de las reglas; o
- g) **Tirar inadvertidamente fuera de turno.**
- h) **Tiro en seco en áreas no autorizadas.**
- i) **Cualquier otra incidencia que requiera la emisión de Amonestación.**

**9.16.2.2** Primero se dará una **Warning (Tarjeta Amarilla)** por parte de un Miembro del Jurado, **Chief Referee** o Referee, para que el atleta, Entrenador u Oficial de Equipo pueda tener la oportunidad de corregir la falta.

**9.16.2.3** Si un atleta no corrige la falta indicada dentro del tiempo estipulado, **se impondrán sanciones.**

**9.16.2.4** En infracciones repetidas por parte de un Entrenador u otro Oficial de Equipo, el Jurado requerirá que el infractor abandone las inmediaciones del Polígono por el resto de la ronda y el atleta puede ser sancionado.

### **9.16.3 Violaciones Técnicas**

En el caso de infracciones técnicas iniciales durante una ronda de competición como:

a) Falta de pie;

b) Exceder el tiempo límite permitido para pedir el tiro;

c) En Skeet, la posición de LISTO del atleta no está de acuerdo con las reglas;

d) En Skeet, **en el Estación 4** el atleta abre el arma entre los dos (2) tiros simples (**esto no se aplica en el estación 8**) o

e) Seguir o apuntar con el arma a un blanco de lento o rápido sin disparar;

f) Un Referee mostrará una **Warning (Tarjeta Amarilla)** a cualquier atleta infractor. **Esto debe indicarse en la tarjeta de puntuación correspondiente antes que se envíe a la oficina de RTS con el uso de las abreviaturas a continuación, mientras que al mismo tiempo el Referee debe enviar también un formulario de Informe de incidente completo.**

**FF = Falta de pie**

**TL = Límite de tiempo**

**SKRP = Posición listo para Skeet**

**OG = Abrir el arma entre 2 singles**

**FPG = Seguir o apuntar con el arma a un blanco lento o rápido**

g) Por cada segunda **infracción técnica** o **sucesivas, del mismo tipo** en **cualquier etapa de la Competición (Clasificación o Final)** de cualquiera de las infracciones técnicas enumeradas anteriormente, el atleta **debe ser penalizado con la deducción de un (1) punto (Tarjeta Verde)** por el Referee (Ver también: Trap Rule 9.8.4.6; Skeet Rule 9.10.5.6). **Esto debe ser indicado en la tarjeta de puntuación por el Referee antes de enviar la tarjeta a la Oficina de RTS.** Además, se debe enviar un formulario de Informe de incidentes completo a la oficina de RTS.

**Procedimiento del Referee:** El Referee debe ordenar **“STOP” (antes que el atleta tire)**, informar al atleta de la sanción y mostrar la Tarjeta Verde, ajustar el marcador e indicar al siguiente atleta que continúe.

h) El Jurado a cargo de RTS es responsable de proporcionar, durante todas las etapas de la competencia (Clasificación y Final) la información necesaria a los Referees para cualquier caso inicial registrado de Tarjetas Amarillas (primera infracción), para que sean capaz de imponer, si es necesario, cualquier deducción (Tarjeta Verde) por cualquier infracción técnica segunda o subsiguiente como se indicó anteriormente.

9.16.3.1 También se debe dar una Advertencia (Tarjeta Amarilla) si un atleta usa munición que no está de acuerdo con la **Regla 9.4.3.1.b hasta h (ver también la Regla 9.4.3.2,e).**

#### 9.16.4 Deducción (tarjeta verde) por **otras infracciones**

9.16.4.1 La deducción de **un (1) punto** por otras infracciones impuestas por al menos dos (2) miembros del jurado se debe aplicar al resultado de **la última ronda, o la ronda anterior al último, etc. (último plato 'HIT') de un atleta sancionado, en los siguientes casos:**

- a) Obstaculizar a otro atleta de manera antideportiva;
- b) No estar presente o proporcionar un sustituto adecuado cuando se requiera para actuar como Referee Asistente;
- c) Si cuando se le pide que dé una explicación de un incidente, un atleta conscientemente y con conocimiento de causa da información falsa (**en casos graves esto podría ser causa de descalificación - ver Artículo 9.17.6.2.h;**
- d) Interferir con el equipo de tiro después de una violación inicial.
- e) **Cada segundo incidente o posterior, en caso que un atleta use munición que no esté de acuerdo con la Regla 9.4.3.1 (b) a (h), a menos que se indique lo contrario en las Reglas, como en la Regla 9.4.1. donde la deducción por el uso de tacos de colores es de cinco (5) puntos.**

#### 9.16.4.2 **Salir del Polígono sin permiso**

La deducción de todos los puntos restantes en la ronda debe darse por **decisión de la** mayoría del Jurado en los **casos** en que un atleta abandone el Polígono sin completar la ronda y sin el permiso del Referee.

**“Atleta Ausente” MOVIDO de 9.16.5 a 9.11.2.6 (7) y (8)**

#### 9.16.5 Descalificación (Tarjeta Roja)

9.16.5.1 Se requiere descalificación (**Tarjeta Roja**) de acuerdo con las **Reglas 9.4.1.1.c y 9.4.3.2.d** para infracciones que involucren escopetas, cintas marcadoras de Skeet o municiones.

9.16.5.2 La descalificación de acuerdo con la **Regla 9.16.6.4** (a continuación) solo puede ser otorgada por una decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un atleta es expresada por el Jurado mostrando una **Tarjeta Roja** con la palabra **“Disqualification”**.

- 9.16.5.3 Si un atleta es descalificado durante cualquier fase de un evento (Clasificación o Final), los resultados de ese atleta para todas las fases de ese evento deben eliminarse y el atleta debe figurar al **final de la** lista de resultados **como (DSQ)** con una explicación **en la leyenda** de por qué fue descalificado.
- 9.16.5.4 La descalificación (Tarjeta Roja) de un atleta, o la prohibición de un Oficial de Equipo o **Entrenador** de los Polígonos de tiro puede ser dada por:
- a) Infracciones graves de la seguridad y violaciones de Reglas de seguridad;
  - b) Manejar una escopeta de manera peligrosa (las descargas accidentales repetidas pueden ser motivo de consideración);
  - c) Manejo de escopeta cargada después que se haya dado la orden “STOP”;
  - d) Repetición de hechos que ya hayan sido objeto de **Warning (Tarjeta Amarilla)** o **deducción (Tarjeta Verde)**;
  - e) Abuso deliberado de cualquier **oficial técnico**, de Polígono o de equipo;
  - f) La negativa continua de un atleta a actuar como Referee asistente;
  - g) No disparar deliberadamente una ronda perdida previamente;
  - h) Dar información falsa a sabiendas ya sabiendas en un intento deliberado de ocultar los hechos en casos graves; o
  - i) Los casos en que se encubran deliberadamente las infracciones.

## 9.16 **PROTESTAS Y APELACIONES**

### **9.16.1 Desacuerdo con una Decisión del Referee durante una Ronda**

#### **9.16.1.1 Acción del Atleta**

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un Referee con respecto a un plato en particular, debe actuar inmediatamente antes que el siguiente atleta dispare, levantando un brazo y diciendo “PROTESTA”; y
- b) El Referee debe entonces interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Referees Asistentes, tomar su decisión. No se aceptará ninguna protesta después que el siguiente atleta dispare.
- c) Ver también **Regla ????** para la aplicación de VAR (Referee Asistente de Video) durante las Finales.

### 9.16.1.2 **Acción del oficial de equipo**

- a) Si un oficial de equipo no está satisfecho con la decisión final del Referee, a excepción de los platos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", no debe retrasar el tiro, pero debe llamar la atención al Referee que anotará en la tarjeta de puntuación que el atleta continúa bajo protesta; y
- b) La protesta deberá ser resuelta por el Jurado.
- c) Ver también **Regla????** para aplicación de VAR (Referee Asistente de Video) durante las Finales.

### 9.16.2 **Protestas Verbales**

Cualquier atleta u oficial de equipo tiene derecho a protestar con respecto a una condición de la competencia, o una decisión o acción de un oficial de competencia inmediatamente y verbalmente a un miembro del jurado, al oficial de Polígono en jefe, al **Chief Referee** o a un Referee.

#### 9.16.2.1 **Dichas protestas pueden hacerse sobre los siguientes asuntos:**

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

**Nota:** Solo el atleta en cuestión puede cuestionar una decisión del Referee sobre un plato "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR" actuando como se indica en la **Regla 9.17.1.1 (a)**.

9.16.2.2 Los oficiales de competencia que reciban protestas verbales deben considerarlas inmediatamente, tomar acción inmediata para corregir la situación o referir el asunto al Jurado para una decisión. La filmación puede detenerse temporalmente si es absolutamente necesario.

#### 9.16.3 **Protestas por escrito**

- 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; o
- b) Se puede presentar una protesta por escrito (Formulario de protesta P) sin realizar primero una protesta verbal.

### 9.16.3.1 **Límite de tiempo de protesta**

Cualquier protesta por escrito (Formulario de Protesta P) debe presentarse a un miembro del Jurado dentro de los diez (10) minutos posteriores a la finalización de la ronda en la que ocurrió el supuesto incidente. La protesta debe ir acompañada de una tasa de 50,00 EUR. Si la protesta es denegada, la tarifa debe ser entregada al Comité Organizador; si se confirma la protesta, se debe devolver la tarifa.

### 9.16.4 **Apelaciones**

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

#### 9.16.4.1 **Límite de tiempo de apelación**

Dichas apelaciones deben presentarse por escrito a más tardar diez (10) minutos después que se haya anunciado oficialmente la decisión del Jurado. La apelación debe ir acompañada de una tasa de 100,00 EUR. Si la apelación es denegada, la cuota deberá ser entregada al Comité Organizador; si se acepta la apelación, se debe devolver la tarifa.

#### 9.16.4.2 **Decisión del jurado de apelación**

La decisión del Jurado de Apelación o Jurado de Protesta de Final es DEFINITIVA.

## 9.17 **FINALES (INDIVIDUAL, EQUIPO MIXTO Y EQUIPOS)**

### 9.17.1 **Requisitos generales para las finales**

#### 9.17.1.1 **Instalaciones de las finales y equipamiento especial**

a) El Polígono de Finales debe tener una gran tribuna para espectadores y un área de informes designada donde se puedan realizar controles de cartuchos, donde los finalistas puedan reportarse.

b) Las canchas de las finales deben estar equipadas con un altavoz y un sistema de música para que lo usen el locutor y el técnico de sonido, asientos para los miembros del jurado, los atletas eliminados y el entrenador de cada finalista, un marcador electrónico a color (consulte las Directrices para organizadores de la ISSF para conocer los requisitos detallados). y un sistema de cronometraje electrónico (para controlar los límites de tiempo de preparación).

c) En caso que se aplique un VAR (video asistente de Referee), entonces el Polígono de tiro de las finales también debe estar equipado con un sistema VAR aprobado por la ISSF (ver Regla ???) que debe colocarse en una posición adecuada en el Polígono, según lo determinado por Jurado y también con un ruido eléctrico/electrónico (zumbador), para uso del Jurado a cargo de la Final.

#### 9.17.1.2 **Oficiales de Finales**

El siguiente personal conducirá y supervisará la Final:

a) Referee: Un oficial experimentado con una licencia de Referee de escopeta de la ISSF debe dirigir la final, **designado por el Chief Referee en consulta con el jurado. Siempre que sea posible, el Referee designado debe ser originario de una nación que no tenga atletas en la Final;**

b) Referees asistentes y Referee del sistema de cronometraje: Dos Referees deben ser designados como Referees Asistentes para ayudar y asesorar al Referee a cargo. Se debe designar un Referee para administrar el dispositivo de cronometraje electrónico. Todos los Referees serán seleccionados por el Chief Referee de entre los Referees de competición designados. **Es responsabilidad del Chief Referee asegurarse que el Referee designado, los Referees asistentes y el Referee del sistema de cronometraje estén presentes en el Polígono de la final a tiempo para llevar a cabo la final.**

c) Jurado de la Competición: El Jurado de la Competición debe supervisar el desarrollo de la Final. Un (1) miembro del Jurado debe ser designado como el Miembro del Jurado a Cargo **de la Final;**

d) **Jurado de Protesta de Finales, integrado por tres (3) personas:**

**El Miembro del Jurado a cargo y otros dos (2) miembros del Jurado de Competición, según lo designe el Presidente del Jurado (puede ser también el Presidente del Jurado), quienes deberán decidir las protestas que se realicen durante la Final;**

e) Oficial Técnico: El Proveedor Oficial de Resultados 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 comunicará directamente con el Miembro del Jurado a Cargo y el Referee para que se tomen las decisiones pertinentes rápidamente; y

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

g) Técnico de Sonido: Un oficial técnico responsable de operar el sistema de sonido y música durante las competencias.

h) Operador VAR: Un oficial técnico responsable del sistema VAR (si corresponde).

#### 9.17.1.3 Producción y Música de las Finales

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

b) **El Jurado** deberá aprobar el programa musical. Se alienta el apoyo entusiasta de la audiencia y se recomienda durante las Finales.

#### 9.17.2 **Procedimientos de competencia**

Las Reglas Técnicas para cada evento también se aplican a las Finales a menos que se especifique lo contrario en estas Reglas.

DRAFT es FAT 2023

## 9.18 **FINALES EN EVENTOS DE ESCOPETA**

### 9.18.1 **Requisitos Generales para las Finales**

#### **Instalaciones de las Finales y Equipamiento especial**

d) El Polígono de Finales debe tener una gran tribuna para espectadores y un área de Presentación designada donde se puedan realizar controles de cartuchos, donde los finalistas puedan reportarse.

e) Las canchas de finales deben estar equipadas con el siguiente equipo:

- Un sistema de altavoces para uso del locutor/comentarista y el técnico de sonido/música.
- Asientos para los miembros del Jurado, los Entrenadores/Oficiales de Equipo y los Finalistas.
- Un marcador electrónico a color (consulte las Directrices para organizadores de la ISSF para conocer los requisitos detallados).
- Un sistema de cronometraje electrónico (para controlar los límites de tiempo de preparación).
- Asiento y mesa para el anotador.
- Un gran reloj colocado en un lugar donde pueda ser observado por atletas y oficiales.
- Walkie-talkie para comunicación entre Referees/Jurado/Oficiales Técnicos.

#### **Oficiales de Finales**

El siguiente personal conducirá y supervisará la Final:

i) Referee:

Un oficial experimentado con licencia de Referee de escopeta de la ISSF, designado por el Chief Referee, debe dirigir la final;

j) Referees asistentes y Referee del sistema de cronometraje:

Se deben designar dos Referees como Referee s asistentes para asistir y asesorar al Referee a cargo y un Referee para manejar el dispositivo de cronometraje electrónico. Todos los Referees serán seleccionados por el Referee principal de entre los Referee s de competición designados. Es responsabilidad del Chief Referee asegurarse que el Referee designado, los Referee s asistentes y el Referee del sistema de cronometraje estén presentes en el Polígono de final a tiempo para llevar a cabo la final.

k) Miembro de Jurado a Cargo:

Un (1) miembro del Jurado debe ser designado, por el Presidente del Jurado, como Miembro del Jurado a Cargo de la Final.

### l) Jurado de Protesta de Finales:

El Jurado de Protesta Final deberá estar integrado por Miembro de Jurado a Cargo, dos (2) miembros del Jurado designados por el Presidente del Jurado. El Jurado de Protesta de Final debe decidir sobre cualquier protesta que se realice en la Final (incluidas protestas del VAR);

### m) Oficial Técnico:

El Proveedor Oficial de Resultados 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 comunicará directamente con el Miembro del Jurado a Cargo y el Referee para que se tomen las decisiones pertinentes rápidamente; y

### n) Locutor/Comentarista:

Un Locutor/Comentarista designado por la ISSF o el Comité Organizador debe ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar puntajes 2 informar a los espectadores.

### o) Técnico de Sonido:

Un oficial técnico responsable de operar el sistema de sonido y música durante las competencias.

### p) Operador VAR:

Un Oficial Técnico responsable del sistema VAR (si aplica).

## 9.18.1.3 **Producción y Música de las Finales**

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

d) **El Jurado** deberá aprobar el programa musical. Se alienta el apoyo entusiasta de la audiencia y se recomienda durante las Finales.

## 9.18.1.4 **Video Assistant Referee (VAR)**

a) Siempre que se aplique el uso de tecnología VAR durante una Final, en caso que un atleta no esté de acuerdo con la decisión de un Referee con respecto a un plato "LOST", antes que el siguiente atleta dispare, debe actuar inmediatamente levantando un brazo, diciendo "VAR" y solicitando el uso del VAR para resolver la protesta.

b) Asimismo, un Entrenador o un Oficial de Equipo (a quien se le asigne un asiento dentro del FOP), puede iniciar una protesta VAR para su atleta, antes que el siguiente atleta dispare, informando inmediatamente al Miembro del Jurado a Cargo y mostrando la tarjeta "VAR". El Miembro del Jurado a cargo debe llamar la atención al Referee e iniciar una protesta VAR con un medio de comunicación (radio, walkie-talkie, etc.) o una señal de sonido junto con las señales manuales establecidas

Al mismo tiempo, el Miembro del Jurado a cargo debe asesorar al locutor para brindar información a los espectadores.

c) Después que se registre una protesta VAR, el Referee debe ordenar inmediatamente 'STOP', interrumpir temporalmente el tiro, mirar hacia los espectadores y hacer el contorno rectangular, indicando una pantalla de video, para mostrar que la protesta debe ser verificada con el uso del VAR.

d) El VAR deberá ser verificado por el Jurado Encargado de la Final y los otros dos Jurados designados del Jurado de Protesta Final, quienes deberán examinar las imágenes a cámara lenta y resolver la protesta. Durante este tiempo, el Referee no debe abandonar su posición y debe esperar la decisión final. Asimismo, todos los finalistas deberán mantener sus posiciones de tiro sin moverse y esperar la verificación del VAR.

e) Después del examen de las imágenes de video y después que se haya llegado a una decisión final, el Miembro del Jurado a cargo debe comunicar inmediatamente la decisión al Referee.

f) El Referee debe anunciar abiertamente la decisión dibujando el contorno de un rectángulo y usando la señal de mano apropiada (para 'HIT' o para 'LOST'). Luego debe continuar la Final sin demora.

g) En caso que el Polígono de la Final esté equipado con una pantalla, entonces, las imágenes de video del plato de arcilla en disputa pueden mostrarse abiertamente para garantizar la transparencia.

h) La decisión sobre una protesta VAR es final y no puede ser apelada.

i) Durante cada etapa de Final (Relay 1, Relay 2 y Final Parte 2) o cualquier eventual shoot-off, un atleta, Entrenador u Oficial de equipo puede solicitar el uso de VAR, bajo las condiciones establecidas. en j) y k) a continuación:

j) En caso que se acepte una protesta de "VAR" (lo que significa que la decisión del Referee ha cambiado de "LOST" a "HIT"), entonces se puede solicitar una segunda o subsiguientes protestas de "VAR".

k) En caso que se deniegue una protesta de "VAR" (lo que significa que la decisión del Referee NO ha cambiado de "LOST" a "HIT"), entonces no se puede solicitar una segunda o subsiguientes protestas de "VAR".

l) En Skeet, en caso de protesta del VAR, cuando ambos platos de un doble son declarados 'LOST' por el Referee, el Jurado debe comprobar y verificar los resultados de ambos platos perdidos (casa alta y baja). Si se verifica que uno de los blancos es un 'HIT' y el otro 'LOST', entonces se puede solicitar una segunda o subsiguientes protestas de VAR (según el párrafo (j) anterior). Si ambos platos se verifican como LOST, no se puede solicitar una segunda o subsiguiente protesta de VAR (según párrafo (k) anterior).

m) En casos de protestas de VAR o protestas con respecto a blancos "HIT" o "LOST", el Referee debe tomar en consideración la opinión de los Referees laterales. Mientras obtiene la opinión de los Referees laterales, el Referee no debe moverse de su posición. La opinión de Referees laterales debe transmitirse con el uso de una bandera o una señal con la mano, así como con cualquier otra forma de comunicación visual o electrónica.

n) El uso del VAR puede ser solicitado, por una sola vez, por el Referee de forma individual, en caso que éste, aun teniendo en cuenta la opinión de los Referees laterales, tenga dudas sobre si un blanco fue "HIT" o "LOST".

o) El uso del VAR puede ser solicitado también por el Jurado a cargo de la Final en casos en que tenga dudas sobre si el Referee tomó una decisión correcta en un plato "HIT" o "LOST", siempre que no se haya iniciado ninguna protesta. para el mismo blanco por el atleta o su entrenador/oficial de equipo. En tales casos, el Miembro del Jurado a cargo de la Final debe llamar la atención del Referee y solicitar la verificación del VAR con la ayuda de un medio de comunicación (radio, walkie-talkie, etc.) o una señal sonora en conjunto con el establecido, señales de mano, inmediatamente después que el Referee haya anunciado el resultado de un plato o doble en particular y antes que el siguiente atleta dispare.

p) El uso de un sistema VAR en las Finales, es obligatorio para los Juegos Olímpicos, las competencias de asignación de Cuotas Olímpicas, los Campeonatos Mundiales ISSF y las Copas Mundiales ISSF. El uso de un sistema VAR en otras competencias de la ISSF, aunque no es obligatorio, debe aplicarse siempre que sea posible.

## 9.19 **FINALES EN EVENTOS DE ESCOPETA**

### 9.19.1 **TRAP - SKEET**

#### 9.19.1.1 **General**

Individuales de Trap y Skeet constan de dos etapas: Clasificación y Final.

#### 9.19.1.2 **Clasificación**

a) La etapa de Calificación se llevará a cabo de acuerdo con los Procedimientos de Competencia especificados en las reglas actuales de Escopeta (Trap, sección 9.8 y Skeet, sección 9.10) a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

b) La cantidad total de blancos es 125, disparados en 2 o 3 días, en 5 rondas de 25 blancos

c) Después de la etapa de Clasificación de 125 platos, los ocho (8) atletas mejor rankeados se clasificarán para la Final. Cualquier empate para los puestos 1 a 8 se decidirá mediante un shoot-off de acuerdo con Reglas de Skeet de shoot-off vigentes después de la clasificación (solo estación 4; ver: 9.15.2.4) y las Reglas de Trap de shoot-off vigentes (blancos a la izquierda y derecha a la izquierda solo a partir de la estación 1 - ver: Regla 9.15.5.3).

d) Las posiciones de salida de atletas en shoot-off se decidirán por el Ranking de Clasificación (el atleta con el ranking más alto dispara primero).

e) Las posiciones iniciales de atletas con puntajes perfectos o empates que no se pueden romper por la regla de cuenta atrás se decidirán por sorteo.

f) En caso de varios shoot-offs, los shoot-offs de mayor posición se dispararán primero.

g) Los **ocho (8) atletas que clasificarán en la final** recibirán nuevos números de dorsal 1-8 según el ranking de clasificación o cualquier shoot-off eventual.

#### 9.19.1.3 **Final**

a) La Final consta de dos Partes; La Parte 1 tiene el Relay 1 y el Relay 2, compuestos por 4 atletas cada uno y la Parte Final 2 decide los ganadores de Medallas, compuestos por los 2 ganadores del Relay 1 y el Relay 2.

b) La Final se llevará a cabo en el Polígono de Finales.

#### 9.19.1.4 **Final Parte 1; Relay 1 – Relay 2**

a) El Relay 1 estará compuesto por los atletas en los lugares 1, 3, 5, 7, después de la Fase de Clasificación o eventuales shoot-offs.

b) El Relay 2 estará compuesto por los atletas en los lugares 2, 4, 6, 8, después de la Fase de Clasificación o eventuales shoot-offs.

c) El Relay 1 se disparará primero seguido del Relay 2.

d) Tiempo límite de preparación, para cada estación: **30 seg. (Skeet) y 12 seg. (Trap)** monitoreado por un cronómetro electrónico operado por un Referee designado por el Chief Referee de entre los Referees de la competencia, según las reglas.

e) Los 4 atletas (en cada Relay) dispararán en el orden del número de Dorsal (número de Dorsal más bajo - Ranking de Clasificación más alto) para disparar primero.

#### 9.19.1.5 **Final Parte 2**

a) Las posiciones de salida en la Parte Final 2 de los 4 atletas clasificados (los 2 ganadores del Relay 1 y los 2 ganadores del Relay 2), se deciden por su clasificación en la Parte Final 1 (el resultado clasificado más alto recibirá el número de Dorsal más bajo y disparará primero). En caso de empate en la Parte Final 1, las posiciones de salida y el Dorsal serán decididos por el Ranking de Clasificación.

b) Se distribuirán nuevos dorsales del 1 al 4 a los **Finalistas**.

c) Tiempo Límite de Preparación para cada estación: **30 segundos (Skeet) y 12 segundos (Trap) monitoreados por un cronómetro electrónico operado por un Referee designado por el Referee Jefe de entre los Referees de competencia, según las reglas.**

#### 9.19.2 **FORMATO FINAL DE TRAP**

##### 9.19.2.1 **Final TRAP Parte 1**

a) Los 4 atletas calificados de cada Relay ocuparan las estaciones 1 a 4 en orden del número dorsal (Dorsal más bajo – Ranking de Clasificación mayor) dispara primero.

b) Solo se permite un disparo a cada blanco según las reglas.

c) Los atletas comenzarán desde 0 y competirán en series de secuencias de Blancos seguidas de eliminaciones progresivas que continuarán hasta que se decidan los 2 ganadores, de la siguiente manera:

d) Primera Serie

Cada uno de los 4 atletas disparará 15 platos (1 centro, 1 izquierdo y 1 derecho de cada una de las 5 estaciones). Después de eso, el atleta con la menor cantidad de aciertos ocupa el cuarto lugar y se retira. En caso de igualdad de puntajes, el atleta con el número de Dorsal más alto (menor Ranking de Clasificación) es reconocido en el 4to lugar.

e) Segunda Serie

a) Los 3 atletas restantes continúan disparando otros 10 platos (1 plato izquierdo, 1 plato derecho de cada una de las 5 estaciones). Después de eso, el atleta con la menor cantidad de impactos del total de 25 platos de las dos series (15+10=25) es reconocido en el 3er lugar y se retira. **Los ganadores en 1er y 2do lugar califican para el Match de Medallas.**

f) Después de la 2da Serie, en caso de empate entre dos atletas o entre los tres atletas, esto debe resolverse mediante un shoot-off, según las Reglas actuales para shoot-off después de las Finales, solo blancos izquierdo y derecho (ver: Regla 9.15.2.6), para decidir los dos atletas que califican para la Parte Final 2. **Los atletas empatados** tirarán en el orden del número de Dorsal. El atleta con el dorsal **más bajo** tirará primero.

g) Los dos atletas en el 1er y 2do **lugar** (de cada Relay) calificarán para la Final Parte 2.

h) Los 4 atletas eliminados **(en los lugares 3 y 4 de cada Relay)** se clasificarán **en** los lugares 5, 6, 7 y 8 en función del resultado de su Relay. En caso que el resultado del Relay sea igual, sus lugares se decidirán según su ranking de Clasificación.

#### 9.19.2.2

#### **Trap Final Parte 2**

a) Las posiciones de salida en la Parte Final 2 de los 4 atletas clasificados (los 2 ganadores del Relay 1 y los 2 ganadores del Relay 2), se deciden por su resultado de Relay (el resultado de Relay más alto recibirá el número de Dorsal más bajo y disparará primero). En caso de empate, las posiciones de salida y el dorsal serán decididos según Ranking de Clasificación.

b) Los 4 atletas ocuparán los puestos 1 a 4 en el orden del **Dorsal (número Dorsal más bajo - resultado más alto del Ranking Match - dispara primero)**.

c) Solo se permite un disparo a cada blanco según las reglas de la ISSF.

d) Los atletas comenzarán desde 0 y competirán en series de secuencias de Blancos seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden los ganadores (Oro, Plata, Bronce, 4to lugar), de tal manera:

e) Primera Serie

Cada uno de los **4 atletas** tira 15 platos (1 centro, 1 izquierdo y 1 derecho en cada una de las 5 estaciones). Después, el atleta con la menor cantidad de aciertos ocupa el cuarto lugar. En caso de puntajes iguales, el atleta con el número de Dorsal más alto (resultado de Relay más bajo) ocupa el 4to lugar.

f) **2ª Serie**

Los 3 atletas restantes continúan disparando otros 10 platos (1 plato izquierdo, 1 plato derecho de cada una de las 5 estaciones). Después de eso, el atleta con el menor número de impactos del total de 25 platos de las dos series (15+10=25) es reconocido en el 3er lugar (Medalla de Bronce decidida). En caso de igualdad de puntajes, el atleta con el número de Dorsal **más alto** (resultado de Relays más bajo) recibe la Medalla de Bronce. **Los 2 atletas restantes continuarán en la 3ra serie hasta que se decidan las Medallas de Oro y Plata.**

g) **3ra Serie**

Los 2 atletas restantes continúan tirando otros 10 platos (1 plato izquierdo, 1 plato derecho de cada una de las 5 estaciones). Después de eso, sobre la base del total de los 35 platos de las tres series (15+10+10=35) se deciden los ganadores de las medallas de oro y plata.

h) Cualquier eventual empate por las Medallas de Oro/Plata se decidirá mediante un shoot-off inmediato, según las reglas actuales para los shoot-offs después de las Finales, solo blancos izquierdo y derecho (**ver: Regla 9.15.2.6**). Los atletas tirarán en el orden del número de dorsal. El atleta con el dorsal más bajo saldrá primero.

**9.19.3**

**FORMATO DE FINAL DE SKEET**

**9.19.3.1**

**Final de Skeet Parte 1**

b) Los cuatro (4) atletas clasificados de cada Relay, comenzarán desde 0 y **competirán en las estaciones 3, 4 y 5** en series de dobles blancos seguidos de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden los 2 ganadores, de la siguiente manera:

c) **1ª Serie: 20 blancos**

Los **4 atletas**, uno detrás del otro, en orden de número de dorsal, comenzando desde la estación 3, tirarán cada uno en secuencia un total de 20 platos (10 dobles) en el siguiente orden de tiro:

Estación 3: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 4: 2 Blancos (1 doble normal)

Estación 5: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 3: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 4: 2 Blancos (1 doble inversa)

Estación 5: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

d) Después de la 1ra Serie de 20 platos (10 dobles) el atleta con el menor cantidad de aciertos **ocupa el 4to lugar y se retira**. En caso de igualdad de puntajes, el atleta con el número de Dorsal más alto (menor Ranking de Calificación) es reconocido en el 4to lugar.

e) **2ª Serie: 10 Blancos**

Los 3 atletas restantes continuarán tirando en el siguiente orden de tiro compuesto por 10 platos (5 dobles):

Estación 3: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 4: 2 Blancos (1 doble normal)

Estación 5: 4 Blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

f) Después de la 2ª Serie de 10 platos (5 dobles) el atleta con la menor cantidad de aciertos del total de 30 platos de las dos series (20+10=30 platos) obtiene el 3er lugar y se retira. Los ganadores en 1er y 2do lugar califican para la Final Parte 2.

g) Después de la 2ª Serie, en caso de empate entre dos atletas o entre los tres atletas, esto debe resolverse mediante un shoot-off, según las Reglas actuales para shoot-offs después de las Finales estaciones 3, 4 y 5 (Regla 9.15.2.7), para decidir que dos atletas se clasifiquen en el Encuentro por Medallas. Los atletas empatados tirarán por orden de número de dorsal. El atleta con el dorsal más bajo saldrá primero.

h) Los dos atletas ganadores en 1º y 2º lugar (de cada Relay) clasificarán para la Parte Final 2.

i) Los 4 atletas eliminados (en 3º y 4º lugar de cada Relay), serán clasificados en los lugares 5,6,7,8 en base a su resultado de Relay. En caso de igualdad en los resultados del Relay, los lugares serán decididos por el Ranking de Clasificación.

### 9.19.3.2

#### Final de Skeet Parte 2

a) Los cuatro (4) atletas clasificados en la Final Parte 2 (los 2 ganadores de cada Relay) comenzarán desde 0 y competirán en las estaciones 3, 4 y 5, en series de dobles blancos seguidos de eliminaciones progresivas que continúan hasta el final. Los ganadores deciden (Oro, Plata, Bronce, 4to lugar), de la siguiente manera:

b) 1ª Serie: 20 blancos

Los 4 atletas, uno detrás del otro, en orden de número de dorsal, comenzando desde la estación 3, tirarán cada uno un total de 20 platos (10 dobles) en la siguiente secuencia: Estación 3: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa) Estación 4: 2 blanco s (1 doble normal) Estación 5: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 3: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 4: 2 blanco s (1 doble inversa)

Estación 5: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

c) Después de la 1ra Serie de 20 platos (10 dobles) el atleta con menor cantidad de aciertos ocupa el 4to lugar. En caso de empate, el atleta con número Dorsal más alto (resultado de Relay más bajo) ocupa el 4to lugar.

d) 2ª Serie: 10 blancos

Los 3 atletas restantes continúan tirando en la siguiente secuencia compuesta por 10 platos (5 dobles): Estación 3: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa) Estación 4: 2 blanco s (1 doble normal) Estación 5: 4 blanco s (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

e) Después de la 2ª Serie de 10 platos (5 dobles) el atleta con la menor cantidad de aciertos del total de 30 platos de las dos series (20+10=30 platos) es reconocido en 3er lugar (medalla de bronce decidida). En caso de igualdad de puntajes, el atleta con el número de Dorsal más alto (resultado de Relays más bajo) recibe la Medalla de Bronce. Los 2 atletas restantes continuarán tirando hasta que se decidan las Medallas de Oro y Plata.

f) 3ra Serie: 10 blancos

Los 2 atletas restantes continuarán tirando en la siguiente secuencia compuesta por 10 platos (5 dobles):

Estación 3: 4 blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

Estación 4: 2 blancos (1 doble inversa)

Estación 5: 4 blancos (2 dobles - 1 normal y 1 inversa)

g) Después de la 3ra Serie de 10 platos (5 dobles) el atleta con la menor cantidad de aciertos del total de 40 platos de las tres series (20+10+10=40 platos) **recibe la medalla de Plata y el ganador será ser galardonado con la medalla de oro.**

h) Cualquier empate por la Medalla de Oro/Plata se decidirá mediante un shoot-off inmediato, según las reglas para los shoot-off después de las Finales: **estaciones 3, 4 y 5 (Regla 9.15.2.7)**. Los atletas tirarán en orden del número dorsal. El atleta con número de dorsal más bajo comenzará primero.

#### 9.19.4

### **PROCEDIMIENTOS APLICABLES A LOS EVENTOS INDIVIDUALES DE TRAP y SKEET**

#### 9.19.4.1

#### **Golden Hit**

En caso de que, en cualquier etapa de la Parte Final 2, el ganador (Medalla de oro) pueda establecerse matemáticamente de forma legible a partir del número total de platos ya disparados por los dos Finalistas, antes que se determine el número total de platos del Match. completada, entonces la Final será detenida y el **Miembro del Jurado a Cargo** declarará "Golden Hit". A continuación, se anunciarán los tres ganadores de medallas.

#### 9.19.4.2

#### **Tiempos de informes, control de cartuchos, presentación, prueba de fuego y comentarios**

a) Los ocho (8) atletas clasificados en la Final o sus representantes (**Entrenadores u Oficiales de Equipo**) deben presentarse en el Polígono de Finales para control de cartuchos, al menos 30 minutos antes de la hora de inicio programada de la Final (Final Parte 1, Relay 1 ). En este momento el Jurado de Control de Equipos distribuirá los dorsales a los 8 Finalistas.

b) El Jurado de Control de Equipamiento instruirá a los atletas o a sus representantes (Entrenadores u Oficiales de Equipo) para colocar todos sus cartuchos en cajas numeradas (correspondientes a sus números de Dorsal). Luego seleccionarán cartuchos para el control de cartuchos y realizarán inspecciones de equipos. Las comprobaciones de los cartuchos deben completarse antes de la presentación.

c) Los ocho (8) finalistas deberán presentarse en el Polígono de finales 15 minutos antes del inicio de la Final Parte 1 (Relay 1), para preliminares y presentación.

d) No se pueden traer cartuchos adicionales a la FOP.

e) **Se deducirá una penalización de dos (2) hits de la puntuación de la primera serie de la Final si los cartuchos de un atleta no se presentan 30 minutos antes del inicio de la Final (Ranking Match 1) y/o si algún atleta no se presenta a la FOP, 15 minutos antes de la Final (Ranking Match 1).**

- f) A los atletas clasificados en el Relay 1 (lugares 1,3,5,7) únicamente se les pedirá que saquen sus cartuchos de las cajas (no a los atletas del Relay 2). Luego, se les pedirá a los ocho (8) finalistas que vayan a las estaciones de tiro solo para ejercicios de puntería y observación del blanco.
- g) Los finalistas se reunirán en un área designada al costado del polígono, a la espera de ser llamados uno por uno en el orden del número Dorsal, primero el Dorsal más bajo, al centro del polígono para su presentación. A medida que cada atleta ingrese al FOP, el locutor los presentará. Los cuatro (4) atletas del Relay 1 (lugares 1,3,5,7) serán presentados primero, seguidos por los cuatro (4) atletas del Relay 2 (lugares 2,4,6,8) luego el Miembro del Jurado en Cargo y el Referee designado que debe colocarse en medio de los finalistas. Todos deben permanecer de cara a los espectadores hasta que se completa la presentación.
- h) El Miembro del Jurado a Cargo debe asegurarse que los atletas estén ensamblados en el orden correcto.
- i) Después de la presentación, los cuatro (4) atletas que compiten en el Relay 2 (lugares 2, 4, 6, 8) se sentarán en el área de asientos designada.
- j) Los cuatro (4) atletas que compiten en el Relay 1 (lugares 1, 3, 5, 7) irán a sus puestos de tiro y realizarán pruebas de fuego. Después del fuego de prueba, comenzará el Match.
- k) Cuando se complete el Relay 1 y se finalicen los resultados, se les indicará a los cuatro atletas del Relay 2 que recojan sus cartuchos de las cajas y se dirijan a la(s) estación(es) de tiro solo para prueba de fuego. No habrá presentación ni observación de blancos. Después de la prueba de fuego, el Relay 2 comenzará.
- l) En caso que un atleta retrasado no se reporte a la presentación, no se le permitirá participar en la Final y se clasificará en el 8º lugar.
- m) Después de completar el Relay 2, los resultados deben estar finalizados y la lista de partida de la Final de la Parte 2 deben ser producidas por el Proveedor de Resultados. Luego, a los 4 atletas clasificados en la Parte Final 2 (los dos ganadores de cada Relay) se les distribuirán nuevos Dorsales del 1 al 4 (en base a los resultados de sus Relays. En caso de igualdad de puntajes, los Dorsales se distribuirán en la base de su ranking de calificación para los involucrados en el empate) y se preparará para una breve presentación. Los atletas serán presentados en orden de número de Dorsal seguidos por el Miembro del Jurado a Cargo y el Referee designado. Después de la presentación, se les pedirá que se dirijan a la(s) estación(es) de tiro y prueba de fuego, después de lo cual comenzará la parte final 2. No se llevará a cabo ninguna observación de blancos
- n) Antes de que comience la Parte 2 de la Final, el Referee debe asegurarse de que los nombres de los Finalistas estén cargados en el marcador de las Finales.
- o) Durante la Parte Final 1 y la Parte 2, los comentarios (no más de un (1) minuto) pueden tener lugar después de completar el tiro en cada estación (Skeet) o después de cada serie de 5 platos (Trap)

#### 9.19.4.3

#### Malos Funcionamientos durante Final Parte 1 and Parte 2.

- a) Si el Referee decide que una escopeta averiada, o el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del atleta, éste debe tener no más de tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra escopeta aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no se puede hacer dentro de los tres (3) minutos, el atleta debe retirarse.
- b) Después que se corrige el mal funcionamiento o el atleta se retira, la Final debe continuar. La clasificación final de un atleta retirado será determinada por la cantidad total de platos hit cuando ocurrió el mal funcionamiento.
- c) A un atleta se le permite un máximo de dos (2) fallos de funcionamiento durante una final, incluidos los shoot-off, haya intentado o no corregir el mal funcionamiento.
- d) Cualquier blanco regular en el que ocurra cualquier otro mal funcionamiento será declarado "**LOST**", independientemente que el atleta haya intentado disparar o no.

#### 9.19.4.4 Protesta durante la Parte 1 y Parte 2 de la Final

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un Referee respecto a un blanco "**HIT,**" "**LOST,**" "**NO TARGET**" o "**IRREGULAR**", él/ella debe actuar inmediatamente antes que el próximo atleta dispare levantando un brazo y diciendo "**PROTEST.**"
- b) El Referee debe entonces interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Referees Asistentes, tomar su decisión. No se aceptará ninguna protesta después que el siguiente atleta dispare.
- c) Cualquier otra protesta que no sea **Blancos "HIT," "LOST," "NO TARGET" o "IRREGULAR"** será decidida inmediatamente por el Jurado de Protesta de Finales. La decisión de este Jurado es definitiva y no puede ser apelada.
- d) Si se pierde una protesta en una Final por cualquier asunto que no sean las decisiones del Referee sobre **blancos "HIT," "LOST," "NO TARGET" o "IRREGULAR"**, se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos a los últimos dos (2) blancos "HIT"..
- e) Las Reglas ISSF VAR actuales se seguirán durante la Parte 1 y la Parte 2 de las finales.

## 9.20 EVENTOS EQUIPOS MIXTOS

### 9.20.1 GENERAL PARA EVENTOS EQUIPOS MIXTOS DE TRAP Y SKEET

- a) Los equipos mixtos consisten de dos miembros del equipo, un hombre y una mujer, de la misma nación. Ambos miembros del Equipo Mixto deben usar ropa de competencia similar con los colores e identificación nacionales.
- b) En un Campeonato, las naciones pueden inscribir un máximo de dos (2) Equipos Mixtos en un evento de Equipos Mixtos, según las Regulaciones Generales.
- c) Los integrantes del Equipo Mixto podrán ser cambiados por otros atletas ya inscritos en el Campeonato a más tardar a las 12:00 horas del segundo día de la competencia individual antes del día de la Competencia Mixta. Competición por equipos.
- d) La prueba Equipos Mixtos consta de 2 etapas: **Clasificación y Final.**

#### 9.20.1.1 Clasificación

- a) La Clasificación se llevará a cabo de acuerdo con los Procedimientos y Reglamentos de la Competición como se especifica en las reglas actuales para Trap (sección 9.8) y Skeet (sección 9.10) a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.
- b) La formación de equipos se hará por sorteo. Los dos integrantes de cada Equipo Mixto deben estar escuadrados para disparar uno al lado del otro en la misma escuadra, disparando primero el hombre y segundo la mujer. Los equipos de la misma nación no podrán estar en la misma escuadra. Los atletas usarán los dorsales en competencia individual.
- c) Cada miembro del Equipo Mixto disparará 75 platos, en 3 rondas de 25 platos cada una – 3 rondas X 25 platos = 75 platos X 2 atletas = Total 150 blancos para cada equipo.
- d) Después del final de la Clasificación, el ranking de los Equipos Mixtos se decidirá por los resultados combinados de los 2 miembros de cada Equipo Mixto  $75 \times 2 = 150$  (según las Reglas 9.14.5.2 y 9.15.3).
- e) Los seis (6) cuatro (4) Equipos Mixtos mejor rankeados después de la clasificación y eventuales shoot-offs clasificarán para la Final.
- f) Cualquier empate para los lugares 1 a 6 4 y cualquier empate para ingresar a la Final, se decidirá mediante un shoot-off como se especifica en estas Reglas.
- g) Después de la Clasificación y eventuales shoot-offs, nuevo Dorsal Los números ( $1_1-1_2$ ,  $2_1-2_2$ ,  $3_1-3_2$ ,  $4_1-4_2$ ,  $5_1-5_2$  y  $6_1-6_2$ ) se distribuirán entre los 6 4 primeros equipos mixtos clasificados.
- h) La clasificación de los Equipos Mixtos empatados en el 5° 7° lugar o por debajo que no se decida mediante un shoot-off se establecerá sobre la base de las Reglas 9.14.5.2 y 9.15.3.

## 9.20.1.2 **Final**

a) La Final se divide en dos partes que consisten en la Final parte 1 para decidir el Medalla de Bronce y Final Parte 2 para decidir las de Oro/Plata.

b) Final Parte 1: Compuesto por los Equipos Mixtos en las posiciones 3 y 4 después Clasificación o eventuales shoot-offs.

c) Final Parte 2: Compuesto por los Equipos Mixtos en las posiciones 1 y 2 después de la Clasificación o eventuales shoot-offs.

d) La Parte 1 final se filmará primero, seguida de la Parte 2 final.

e) Las Partes Finales 1 y 2 deben realizarse en el Campo de Finales.

## 9.20.2 **TRAP EQUIPO MIXTO - ESPECIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS**

### 9.20.2.1 **Procedimiento de trap de equipos mixtos durante los shoot-offs posteriores a Clasificación y en Final (Partes 1 y 2)**

a) Las posiciones de salida en los shoot-offs de los Equipos Mixtos empatados después de la Clasificación será decidido por el Ranking de Clasificación (Equipo mixto de mayor rango en disparar primero).

b) Los puestos de salida en los shoot-offs, de equipos con empate perfecto o los empates que no puedan ser rotos por la regla de cuenta atrás serán decididos por sorteo.

c) En los shoot-offs después de la Clasificación, cada Entrenador de Equipo Mixto/Equipo El oficial debe designar qué miembro del equipo (hombre o mujer) dispara primero y quién disparará segundo. El orden de tiro entre los dos miembros de cada equipo (según lo designado por el entrenador/oficial del equipo) debe permanecer igual durante todo el shoot-off.

d) En los shoot-offs en Final (Partes 1 y 2), las posiciones de salida serán decidido por el número de Dorsal de cada Equipo Mixto (número de Dorsal inferior los equipos dispararán primero). El orden de tiro de los atletas será decidido por el dorsal de cada atleta (el atleta con dorsal inferior tirará primero seguido del segundo miembro del Equipo). Este orden debe permanecer igual durante todo el shoot-off.

e) Antes de los shoot-offs, los atletas observarán los blancos (izquierda y derecha). Blanco de cada estación) y prueba de fuego.

f) Secuencia de tiro en shoot-off:

Estación 1 Blanco izquierdo

Estación 2 Blanco derecho

Estación 3 Blanco izquierdo

Estación 4 Blanco derecho

Estación 5 Blanco izquierdo,

Luego la estación 1 nuevamente esta vez disparando a un blanco derecho y así sucesivamente.

g) Los atletas del Equipo Mixto de mayor rango en el orden designado por el Entrenador/Oficial del Equipo (en caso de shoot-offs después de la Clasificación) o en el orden del número de Dorsal (en caso de shoot-offs en Final), deben alinearse detrás del puesto 1. El atleta designado para disparar primero debe disparar a un blanco izquierdo seguido por el segundo miembro del equipo que también disparará a un blanco izquierdo. Los atletas del otro(s) Equipo(s) Mixto(s) deben entonces hacer lo mismo y cada uno disparar a un blanco izquierdo en su orden designado. El Equipo Mixto con menor número de aciertos, de los 2 tiros (1+1=2), será eliminado y ocupará el lugar más bajo.

h) Si no se rompe ningún empate, se seguirá el mismo procedimiento en el puesto 2 en el mismo orden pero tirando a blanco derecha. El los atletas (quien tirará primero y quien tirará segundo) permanecerán lo mismo durante todo el shoot-off, según (c) anterior.

i) Cualquier empate que quede intacto, entonces el shoot-off continuará en las estaciones sucesivas (3, 4, 5, 1 y así sucesivamente), en los blancos izquierdo y derecho según la secuencia de blancos del shoot-off con el tiro de equipo mixto clasificado más alto primero seguido por el otro(s) Equipo(s) Mixto(s), hasta que se rompan todos los empates.

j) Solo se permite un (1) disparo en cada blanco.

k) El tiempo límite de preparación es 12 segundos, el cual debe ser monitoreado por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado entre los Referees designados.

l) En caso de varios shoot-offs, los de **posición inferior** tirarán primero.

#### 9.20.2.2 **Formato de Competición Final Trap Equipos Mixtos (Partes 1 y 2)**

a) Las posiciones iniciales en la Final (Partes 1 y 2) se deciden por el número de Dorsal de cada Equipo Mixto en base a su ranking de Clasificación y cualquier eventual shoot-off después de la Clasificación (número de dorsal más bajo para disparar primero).

b) El tiempo límite de preparación, para cada puesto, es de 12 segundos (controlado por un cronómetro electrónico gestionado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados, (según las reglas).

c) Antes de los encuentros por medallas, los atletas solo podrán realizar pruebas de fuego. No habrá exhibición de blancos, ya que esto se llevará a cabo durante la presentación de los Equipos Mixtos clasificados en la Final.

d) Los 2 Equipos Mixtos (compuestos por 4 atletas) comenzarán desde 0 y competirán en series de secuencias de 5 blancos de la siguiente manera:

e) Los atletas del 1er equipo (número de dorsal inferior) ocuparán las **estaciones 1 y 2** en el orden del número de dorsal. Los atletas del 2º Equipo ocuparán **estaciones 3 y 4** también en orden de dorsal.

- f) Cantidad de blancos: Hasta 5 series de cinco (5) blancos cada serie hasta un máximo de veinticinco (25) blancos por atleta. Durante cada serie, cada atleta de cada equipo disparará 5 platos (5 platos X 2 atletas = 10 platos).
- g) La secuencia de tiro (qué equipo disparará primero) se alternará entre los dos equipos después de cada serie de 5 platos.
- h) Durante cada serie, la secuencia de los diez (10) blancos de cada Equipo (5 blancos X 2 atletas = 10) estará compuesta por cuatro (4) blancos izquierdos, cuatro (4) derechos y dos (2) blancos centrales en orden aleatorio de cualquiera de las estaciones
- i) Después de cada serie de 5 blancos, el equipo con la mayor cantidad de aciertos de la puntuación total de 10 blancos (2 atletas X 5 blancos = 10), recibirá 2 puntos. El equipo con el resultado más bajo recibirá 0 puntos y si los resultados son iguales, entonces cada equipo recibirá 1 punto.
- j) Los puntos de cada serie se trasladarán a la serie siguiente.
- k) Las puntuaciones (cantidad de blancos HIT de cada serie no se trasladarán a la serie siguiente y Las puntuaciones partirán de cero.
- l) El equipo que obtenga seis (6) puntos primero, será el ganador.
- m) Si la secuencia de tiro de las 5 series de 5 platos cada una (25 platos en total) se completa sin que ningún equipo alcance los 6 puntos y hay un empate en la puntuación de 5:5, el equipo ganador se decidirá mediante un shoot-off (según procedimientos de shoot-off descritos anteriormente) con el equipo con el número de dorsal más bajo tirando primero y los atletas de cada equipo tirando en orden de número dorsal.
- n) No habrá observación de blancos ni tiro de prueba antes de shoot-off de Finales.

### 9.20.3 **SKEET EQUIPOS MIXTOS - ESPECIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS**

#### 9.20.3.1 **Procedimiento de Skeet por equipos mixtos durante los shoot-offs posteriores a la clasificación.**

- a) Las salidas en shoot-offs de Equipos Mixtos empatados después de la clasificación serán decididas por el Ranking de Clasificación (el Equipo Mixto de mayor ranking tirará primero, seguido por el equipo de menor ranking).
- b) Las posiciones iniciales en los shoot-offs, de equipos con empates perfectos o empates que no puedan romperse por la regla de la cuenta atrás, se decidirán por sorteo.
- c) Antes de los shoot-offs, los atletas observarán los blancos (uno normal y uno inverso doble desde la estación 4) y probarán el tiro.
- d) Cada entrenador de equipo mixto/oficial de equipo debe designar qué miembro del equipo (masculino o femenino) disparará primero y qué miembro del equipo disparará segundo. El orden de tiro entre los dos los miembros de cada equipo (según lo decida el entrenador/oficial del equipo) deben permanecer iguales durante todo el shoot-off.

- e) El shoot-off se realizará únicamente en el puesto 4.
- f) Los atletas del Equipo Mixto de mayor rango en el orden designado por el Entrenador/Oficial del Equipo deben alinearse detrás de la estación. El atleta designado para tirar primero (masculino o femenino) debe tirar a un doble normal seguido por el segundo miembro del equipo que también tirará a un doble normal. Los atletas de los otros Equipos Mixtos deben entonces hacer lo mismo y cada tiro, en un doble normal en su orden designado. El(los) Equipo(s) Mixto(s) con menor número de aciertos, de los 4 tiros (2+2=4), serán eliminados y ocuparán el lugar más bajo.
- g) Si persiste algún empate, se seguirá el mismo procedimiento en la misma estación en el mismo orden pero con dobles inversos. Los atletas (quien tirará primero y quien tirará segundo) permanecerán lo mismo durante todo el shoot-off, según d) anterior.
- h) Si todavía hay empates sin romper, entonces el shoot-off continuará en la misma estación, con la misma secuencia (tirando primero en normal y luego en dobles inversos) con el Equipo Mixto clasificado más alto. disparando primero seguido por los equipos mixtos de menor rango, hasta que se rompan todos los empates.
- i) El tiempo límite de preparación es de 15 segundos controlado por un cronómetro electrónico gestionado por un Referee seleccionado entre los Referees designados.
- j) En caso de varios shoot-offs, los de posición inferior se tirarán primero.

#### 9.20.3.2

#### **Formato de Final Skeet Equipos Mixtos (Matches de Medalla)**

- a) Las posiciones iniciales en los Matches de Medallas se deciden por el número de Dorsal de cada Equipo Mixto en base a su ranking de clasificación y cualquier eventual shoot-off después de la Clasificación (el Dorsal más bajo el equipo con el número de dorsal que disparará primero, seguido del equipo con el número de dorsal más alto).
- b) Antes de los encuentros por medallas, los atletas solo podrán realizar pruebas de fuego. No habrá exhibición de blancos, ya que esta se realizará durante la presentación de todos los Equipos Mixtos clasificados en la Final.
- c) El tiempo límite de preparación, en cada puesto, es de 30 segundos monitoreados por un cronómetro electrónico manejado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.
- d) Los 2 Equipos Mixtos (compuestos por 4 atletas) comenzarán desde 0 y competirán en las estaciones 3, 4, 5, 3 y 4 hasta que se decidan los ganadores de la siguiente manera:
- e) El Equipo Mixto con el dorsal más bajo tirará primero, partiendo del puesto 3 y seguido por el segundo Equipo Mixto. Los dos atletas de cada Equipo Mixto tirarán cada uno, por orden de dorsal, 2 dobles (1 normal y 1 doble inverso), 4 tiros (8 tiros por Equipo Mixto).

- f) Después de cada estación, el Equipo Mixto con el resultado más alto después de los 4+4=8 tiros, **recibirá 2 puntos**. El equipo con resultado más bajo recibirá **0 puntos**. En caso de empate cada Equipo recibirá **1 punto**.
- g) **La secuencia de tiro (qué equipo disparará primero) se alternará entre los dos Equipos Mixtos, después de cada estación** (es decir, en la estación 4, el segundo equipo disparará primero seguido por el primer equipo. En la estación 5, el primer equipo disparará primero seguido por el segundo equipo y así sucesivamente).
- h) Los puntos de cada estación se trasladarán a la siguiente estación.
- i) Sin embargo, las puntuaciones (cantidad de blancos alcanzados) de cada estación no se transferirán a la siguiente estación. Los puntajes de cada estación comenzarán desde cero.
- j) Este proceso continuará en la secuencia en estaciones 3,4,5,3 y 4 (5 estaciones) y el Equipo que **gane los primeros 6 puntos** será el ganador.
- k) Si la secuencia de tiro se completa en las 5 estaciones y hay un marcador empatado de 5:5, entonces el equipo mixto ganador se decidirá mediante un shoot-off, según los procedimientos especificados en 9.20.3.3 a continuación.

### 9.20.3.3

#### **Procedimiento Skeet equipos mixtos durante los shoot-offs en la final.**

- a) Los puestos de salida en caso de shoot-off en las Finales Partes 1 y 2 se decidirán por el dorsal de cada equipo. El equipo con el número de dorsal más bajo tirará primero seguido por el segundo equipo.
- b) Los atletas de cada Equipo Mixto tirarán en orden de número de Dorsal, uno detrás del otro. Este orden de tiro entre los dos miembros de cada equipo debe permanecer igual durante todo el shoot-off.
- c) El shoot-off se realizará en los puestos 3, 4, 5.
- d) Los atletas del Equipo Mixto con el número de Dorsal más bajo deben alinearse detrás de la estación 3 y cada tirada en un doble normal en el orden del número de Dorsal. Luego, igualmente, los atletas del segundo equipo cada lanzamiento a un doble normal en el orden del número de Bib. El Equipo con la mayor cantidad de aciertos de los 4 tiros (2+2=4) será el ganador. Si el empate no se rompe, la misma secuencia debe continuar en la misma estación pero con dobles inversos.
- e) Si el empate no se rompe en el puesto 3, se continuará con el mismo procedimiento en el mismo orden y secuencia en el puesto 4 (luego 5, 4, 3 y así sucesivamente) con los miembros de cada Equipo tirando primero en posición normal y luego en dobles inversos hasta que se rompe el empate.
- f) El tiempo límite de preparación es de 15 segundos monitoreado por un cronómetro electrónico manejado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.

g) No habrá observación de blancos ni tiro de prueba antes de los shoot-offs en una Final.

#### 9.20.4 **PROCEDIMIENTOS PARA EQUIPOS MIXTOS QUE SE APLICAN TANTO A TRAP COMO SKEET**

##### 9.20.4.1 **Tiempo muerto de coaching**

En la Final (Partes 1 y 2), mientras el tiro está en progreso, los Entrenadores/Oficiales de Equipo, sin molestar a los atletas, pueden solicitar al Miembro del Jurado a Cargo, un (1) Tiempo Muerto de Entrenamiento por un duración máxima de un (1) minuto. El miembro del jurado a cargo entonces, en el turno de disparar del atleta(s) de ese equipo, sin interrumpir el procedimiento de tiro, decidirá cuándo detener el tiro y permitirá que el entrenador/oficial del equipo se acerque y hable con sus atletas, en la estación de tiro. El otro entrenador/oficial de equipo también puede, durante este tiempo, acercarse y hablar con sus atletas sin perder la oportunidad de un tiempo muerto. El Miembro del Jurado a Cargo debe controlar el tiempo.

##### 9.20.4.2 **GOLDEN HIT**

En caso que, en cualquier etapa de la Final, Partes 1 y 2, el equipo ganador del Match pueda ser claramente establecido matemáticamente a partir del cantidad total de platos ya tirados por los miembros de los equipos, antes se completa la cantidad total de platos del Match, entonces el Match será detenido por el Miembro del Jurado a Cargo y se declarará un "Golden Hit".

##### 9.20.4.3 **Tiempos de Presentación y control de cartuchos**

a) Los miembros de los cuatro (4) Equipos Mixtos clasificados en la Final o sus representantes (Entrenadores u Oficiales de Equipo) deben presentarse en el Polígono de Finales (en el área designada) para el control de cartuchos al menos 30 minutos antes de la Hora de Inicio programada de la Final (Parte 1). En este momento el Jurado distribuirá los Dorsales a todos los atletas de los cuatro (4) Equipos Mixtos clasificados.

b) El Jurado de Control de Equipamiento instruirá a los integrantes de cada Equipo Mixto o a sus representantes (Entrenadores u Oficiales de Equipo) para colocar todos sus cartuchos en cajas numeradas (correspondientes a los dorsales de su Equipo). El Jurado de Control del Equipo seleccionará los cartuchos para ser revisados y sellará las cajas en presencia de los miembros del Equipo o el Entrenador/Oficial del Equipo y realizará las inspecciones del equipo. Los controles de cartucho deben ser completados antes de las presentaciones.

c) Los integrantes de los Equipos Mixtos Clasificados deberán presentarse al Campo de Finales, 15 minutos, antes del inicio de la Final (Parte 1), para preliminares y presentación.

d) No se pueden traer cartuchos adicionales al FOP.

a) Se descontará una penalización de dos (2) hits de la puntuación de la primera serie del primer atleta, si alguno de los cartuchos del Equipo Mixto no es presentado 30 minutos antes del inicio de la Final (Parte 1) o si alguno de los miembros del Equipo no se presenta 15 minutos antes del inicio de la Final (Parte 1). Cualquier equipo que no se reporte en el momento de las Presentaciones no podrá participar en la Final y se le otorgará el 4° lugar (si está en la Parte 1) o el 2° lugar (si está en la Parte 2).

#### 9.20.4.4 **Observación de Blancos – Presentación – Prueba de Fuego**

a) Después de presentarse en el polígono, los atletas de los Equipos Mixtos Clasificados de la Parte 1 Final podrán sacar sus cartuchos de las cajas (los atletas de la Parte 2 Final no podrán permitir en esta etapa para tomar sus cartuchos). Luego, se les pedirá a los cuatro (4) Equipos Mixtos Clasificados que vayan a las estaciones de tiro solo para ejercicios de puntería y observación del blanco (sin prueba fuego).

b) Integrantes de Equipos Mixtos Clasificados podrán observar los blancos.

c) Después de los ejercicios de puntería y observación de blancos, los Equipos Clasificados de la Parte 2 Final serán invitados a sentarse en el área designada. Los atletas de los Equipos Clasificados de la Parte Final 1 junto con sus Entrenadores u Oficiales de Equipo se reunirán en un área designada al lado del campo de tiro, a la espera de ser llamado para su presentación. Los equipos se alinearán en orden de número de dorsal. Los **Equipos Clasificados en la Parte Final 1** ingresarán al campo de juego (atleta femenina primero - atleta masculino segundo) **seguidos por su entrenador/Equipo**. El oficial y el locutor serán presentados a los espectadores. Los Equipos deben permanecer frente a los espectadores hasta que todos se hayan presentado, incluido el Miembro del Jurado a Cargo y Referee designado, que debe ubicarse en medio de los equipos.

d) Los Equipos Mixtos, se alinearán, según número de Dorsal, en siguiente orden: Atleta femenina – Atleta masculino – **Entrenador/Oficial de equipo**.

e) El miembro del Jurado a Cargo debe asegurarse que los Equipos estén ensamblados en el orden correcto.

f) La Final se llevará a cabo en el orden especificado en la regla 9.20.1.2.e.

g) Cabe señalar que después de completar la Parte 1 Final, los atletas para la Parte 2 Final, tomarán sus cartuchos de sus cajas. Los finalistas, **sus Entrenadores u Oficiales de Equipo**, el miembro del Jurado a Cargo y el Referee designado serán presentados en la forma especificada en d) anterior. Después de la presentación, los atletas irán a las estaciones de tiro y probarán fuego, después de lo cual comenzará el Match.

h) Al final de la Final, los Medallistas de Oro, Plata y Bronce son reunidos por el Miembro del Jurado a Cargo, en el campo de juego para fotografías oficiales y anuncios.

#### 9.20.4.5 **Música y Soporte de la audiencia.**

Durante la Final se debe tocar música. El Jurado deberá aprobar la música seleccionada. Se anima y se recomienda el apoyo entusiasta de la audiencia durante las competencias.

#### 9.20.4.6 **Malos funcionamientos durante la Final (Partes 1 y 2).**

a) Si el Referee decide que una escopeta averiada, o el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del atleta, el atleta debe tener no más de tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra. escopeta homologada, o reemplazar su munición. Si esto no se puede hacer dentro de los tres (3) minutos, el atleta (Equipo Mixto) debe retirarse. Una vez corregido el mal funcionamiento, la Final debe continuar.

b) Si ocurre el retiro de un equipo durante la Parte Final 1 o 2, el Equipo Mixto restante debe ser declarado ganador.

c) A un Equipo Mixto se le permite un máximo de dos (2) fallas durante una Final, incluidos los shoot-offs, haya habido o no un intento de corregir la falla.

d) Cualquier blanco regular en el que ocurra cualquier otro mal funcionamiento será declarado "LOST", independientemente que el atleta haya intentado disparar o no.

#### 9.20.4.7 **Protesta Durante la Final (Partes 1 y 2).**

a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un Referee con respecto a los blancos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o IRREGULAR, el atleta debe actuar inmediatamente, antes que el siguiente atleta dispare, levantando un brazo y diciendo "PROTEST."

b) El Referee debe entonces interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Referees Asistentes, tomar su decisión. No se aceptará ninguna protesta después que el siguiente atleta dispare.

c) Cualquier otra protesta por parte del atleta o entrenador será decidida por el Jurado de Protesta de Finales inmediatamente. La decisión del Jurado de Protestas de Finales es definitiva y no puede ser apelada.

d) Si se pierde una protesta en una Final por cualquier asunto que no sean las decisiones del Referee sobre platos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos a los dos últimos. (2) Blancos "HIT", del atleta (Equipo Mixto).

e) Durante las Finales Partes 1 y 2, se seguirán las Reglas VAR (9.18.1.4).

#### 9.20.4.8 **Color de los blancos**

Clasificación: blancos normales

Final: blancos Flash

#### 9.20.4.9 **Casos irregulares**

a) Las Reglas Técnicas Generales se aplicarán en lo no previsto en los párrafos anteriores.

b) Los asuntos irregulares o controvertidos serán decididos por el Jurado de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales u otra Regla pertinente para cada evento.

## 9.21 EVENTOS DE EQUIPO

### 9.21.1 GENERAL PARA EVENTOS DE TRAP Y SKEET POR EQUIPOS

a) Los equipos deben estar compuestos por tres atletas de la misma nación, del mismo género y categoría. Todos los miembros del equipo deben usar la misma indumentaria de competencia con los colores e identificación nacional según las Reglas aplicables.

b) En cada Campeonato, las naciones pueden inscribir un máximo de un (1) Equipo en cada prueba por Equipos, según el Reglamento General.

c) Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros atletas **ya registrados** en el Campeonato a más tardar a las 12:00 del día anterior a la Competencia por Equipos.

d) La prueba por Equipos consta de dos etapas: Clasificación y Final.

#### 9.21.1.1 Clasificación

a) La Clasificación consta de tres (3) rondas normales de 25 platos cada una (3 rondas X 25 = 75 platos por atleta). Número total de Blancos por equipo 225 Blancos (75 X 3 = 225).

b) La Clasificación se llevará a cabo de acuerdo con los Procedimientos y Reglas de la Competencia como se especifica en las Reglas actuales para Trap (sección 9.8) y Skeet (sección 9.10) a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

c) La escuadra de los equipos se hará por sorteo. Los tres integrantes de cada Equipo deben estar escuadrados para disparar uno al lado del otro en el mismo escuadrón. Los atletas usarán los mismos números de dorsal que las usadas en la competición individual.

d) Al terminar la Clasificación, los equipos serán clasificados en orden descendente por el resultado total combinado de los 3 miembros de cada equipo compuesto por 225 platos (75 X 3 = 225), según Regla **9.14.4.2.1**.

e) Los primeros cuatro (4) equipos clasificarán para competir en la **Final (ver Regla 9.21.1.2 (b) y (c))**.

f) Si dos o más equipos están empatados en cualquier posición del 1° al 4° lugar, empatados para ingresar a la Final, su ranking de clasificación debe decidirse mediante un shoot-off según la **Regla 9.21.2.2 para Trap y la Regla 9.21.3.2 para Skeet**. En caso de más de un shoot-off, los shoot-offs en las posiciones más bajas deben dispararse primero, seguidos por los shoot-offs en las posiciones más altas.

g) En caso de empate en los puntajes, la clasificación del 5° lugar e inferiores, no decidida por un shoot-off, se establecerá según la Regla 9.14.4.2.2.

#### 9.21.1.2 Final

a) La Final consta de dos Partes, Parte 1 y Parte 2: La Parte 1 decidirá la Medalla de Bronce y el 4to lugar. La Parte 2 decidirá Medallas de Oro/Plata.

b) Los equipos en los lugares 3 y 4 clasificarán para la Final (Parte 1).

c) Los equipos en los lugares 1 y 2 clasificarán para la Final (Parte 2).

d) A los cuatro (4) equipos clasificados para la Final se les asignarán nuevos dorsales en función de su ranking de clasificación y eventuales shoot-offs.

e) Los atletas del equipo en 1er lugar recibirán Dorsales 1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> y 1<sub>3</sub>. Los atletas del equipo en 2º lugar recibirán dorsales 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub> y 2<sub>3</sub>. Los atletas en 3er lugar recibirán dorsales 3<sub>1</sub>, 3<sub>2</sub> y 3<sub>3</sub> y el 4to lugar recibirá 4<sub>1</sub>, 4<sub>2</sub> y 4<sub>3</sub>.

f) La Final (Parte 1) se tirará primero, seguida de la Final (Parte 2), ambas en el polígono de Finales.

g) Los atletas o sus representantes (Entrenadores u Oficiales de Equipo) de los equipos que califican para la Final (Partes 1 y 2) deben presentarse para el control de cartuchos, en el área de Presentación designada, al menos treinta (30) minutos antes de la hora de inicio programada. Hora de la Final (Parte 1). En este momento el Jurado distribuirá los Dorsales.

h) Cada entrenador de Equipo Oficial de equipo será responsable de asignar los números de dorsal a cada uno de los miembros de su equipo.

i) Los atletas de los 4 Equipos clasificados deben reportarse al Polígono de Finales quince (15) minutos antes de la Hora de Inicio de la Final (Parte 1).

j) El Jurado deberá realizar el control de cartuchos y verificación de equipos durante los períodos de Presentación.

k) Se deducirá una penalización de dos (2) HIT de la puntuación del plato de la primera serie del atleta del primer equipo, si los cartuchos de cualquier equipo no se presentan para el control de cartuchos 30 minutos antes del inicio de la Final (Parte 1) o si alguno de los miembros del equipo no se presenta 15 minutos antes de la Final (Parte 1).

l) Cualquier equipo que no se presente en el momento de las presentaciones no podrá participar en la Final y se le otorgará el 4º lugar si está en la Final (Parte 1) o el 2º lugar si está en la Final (Parte 2)

#### 9.21.2 TRAP EVENTO EQUIPO – ESPECIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS

### 9.21.2.1 Formato de Final Trap Equipos (Partes 1 y 2).

- a) En la Final (Partes 1 y 2) cada miembro de los equipos disparará, hasta cinco (5) series de cinco (5) platos en cada serie. Durante cada serie, cada equipo disparará en total quince (15) platos (5 platos X 3 atletas = 15 platos). Máximo veinticinco (25) Blancos por atleta (25 X 3 = 75 Blancos por equipo).
- b) Durante cada serie, la secuencia de las quince (15) Blancos de cada equipo, estará compuesta por una (1) Blanco izquierda, una (1) derecha y una (1) Blanco central de cada estación. Los blancos tirados por cada miembro de cada equipo, de cada estación, durante una serie, será aleatoria (izquierda, derecha o centro).
- c) Al comienzo de la Final (1ra serie), los atletas del equipo con la posición más alta (menor número de dorsal) ocuparán los puestos de tiro 1, 2 y 3 en el orden del número de dorsal. Los atletas del 2º equipo ocuparán los puestos de tiro 4, 5 y 6, también por orden de número de dorsal.
- d) La secuencia de tiro (qué equipo disparará primero) se alternará entre los dos equipos después de cada serie de los 5 platos (ejemplo: en la 2ª serie el 2º equipo ocupará los puestos 1, 2 y 3 y el primer equipo **ocupará** las estaciones 4, 5 y 6 y así sucesivamente).
- e) Después de cada serie de 5 Blancos, el equipo con el mayor cantidad de Blancos HIT de la puntuación total de 15 Blancos (3 atletas X 5 Blancos = 15), recibirá 2 puntos y el otro equipo 0 puntos. Si los resultados son iguales, entonces cada equipo recibirá 1 punto.
- f) Los puntos de cada serie se trasladarán a la serie siguiente.
- g) Sin embargo, las puntuaciones (cantidad de blancos hit) de cada serie no se transferirán a la siguiente serie. Las puntuaciones en cada serie comenzarán desde cero.
- h) El primer equipo que gane seis (6) puntos, en cualquier etapa de la Final, será el ganador.
- i) Si al final de la 5º serie los dos equipos están empatados **5:5**, entonces, el ganador se decidirá por shoot-off, según la Regla **9.21.2.3** a continuación.
- j) Solo se permite un (1) disparo en cada blanco según las Reglas.
- k) Un atleta debe tomar su posición, cerrar el arma y pedir el plato dentro de los doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un blanco regular y haya abierto el arma y se registre el resultado, o después que el Referee ha dado la orden "START".
- l) Los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.

### 9.21.2.2 **Procedimientos de shoot-off Trap Equipos después de la clasificación**

- a) Las posiciones iniciales de los equipos en los shoot-offs, después de la Clasificatoria, se decidirán por el ranking interino de Clasificatorias de cada equipo (ranking más alto o equipo en tirar primero).
- b) Cada Entrenador debe designar el orden de tiro de los tres integrantes de su equipo (quienes tirarán primero, segundo y tercero). **El orden de tiro entre los miembros del equipo debe ser el mismo durante todo el shoot-off.**
- c) En caso de un empate con puntajes perfectos o un empate con los mismos puntajes que no pueda romperse por la regla de conteo hacia atrás, el orden de tiro de los equipos en los shoot-offs se determinará por sorteo.
- d) Se permitirá el tiro de prueba y la observación de blancos (izquierda y derecha desde las 5 estaciones) antes de disparar.

### 9.21.2.3 **Procedimientos de shoot-off Trap Equipos en Final (Partes 1 y 2)**

- a) Las posiciones de salida en los shoot-offs en Final (Partes 1 y 2) se decidirán por el número de Dorsal de cada equipo (el equipo con el número de dorsal **más bajo** – ranking de Clasificación más alto, tirarán primero seguidos por los atletas del segundo equipo). Los integrantes de cada equipo tirarán por orden de dorsal. **El orden de tiro entre los tres miembros de cada equipo debe ser el mismo durante todo el shoot-off.**
- b) En los shoot-offs de las Finales Parte 1 y 2, no habrá tiros de prueba y los atletas no observarán los platos antes de disparar.

### 9.21.3 **Shoot-off de TRAP por Equipo secuencia y procedimientos de tiro**

- a) Shoot-off Secuencia de tiro: Estación 1 blanco izquierdo, Estación 2 blanco derecho, Estación 3 blanco izquierdo, Estación 4 blanco derecho, Estación 5 blanco izquierdo, luego Estación 1 nuevamente esta vez disparando a un blanco derecho y así sucesivamente;
- b) El atleta que tire primero del Equipo de mayor rango, en caso de shoot-offs después de la Clasificación o el equipo con el número de Dorsal más bajo en caso de shoot-offs en la Final, debe pararse detrás de la estación 1 y disparar a un blanco izquierdo seguido por el segundo y tercer miembro del equipo que deben estar alineados detrás de él. Los atletas del(los) siguiente(s) Equipo(s) clasificado(s) deben hacer lo mismo y cada uno disparar a un blanco izquierdo. El Equipo con la menor cantidad de aciertos de 3 tiros (1+1+1=3) será eliminado **y ocupará el puesto de menor ranking.**
- c) Si no se rompe ningún empate, el shoot-off continuará en el puesto 2 en el mismo orden y secuencia (pero disparando al blanco correcto) con el número de dorsal más bajo/equipo de mayor rango tirando primero, seguido por el(los) siguiente(s) equipo(s) clasificado(s). El orden de tiro de los atletas (tirarán primero, segundo y tercero) será el mismo durante todo el shoot-off.
- d) Si todavía hay empates sin romper, la secuencia de tiro continuará en los sucesivos puestos 3, 4, 5, 1, 2 y así sucesivamente, hasta que se rompan todos los empates.

e) Solo se permite un (1) disparo en cada blanco.

f) Límites de tiempo de preparación del shoot-off: 12 segundos

g) Los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.

### 9.21.3 **EVENTO SKEET EQUIPO - ESPECIFICACIONES Y PROCEDIMIENTOS**

#### 9.21.3.1 **Formato de Evento de Skeet Equipo en Final (Partes 1 y 2).**

a) En la Final (Partes 1 y 2) cada miembro de los dos equipos tirará, 4 platos (2 dobles), de cada uno de los puestos 3, 4, 5, 3 y 4 (5 series), en la siguiente secuencia :

1ª serie - Estación 3: 1 doble normal y 1 inversa

2ª serie - Estación 4: 1 doble normal y 1 doble inversa

3ra serie - Estación 5: 1 doble normal y 1 inversa

4ª serie - Estación 3: 1 doble normal y 1 inversa

5ª serie - Estación 4: 1 doble normal y 1 inversa

Máximo 20 blancos por atleta.

b) En la 1ra serie (puesto 3) los atletas del equipo con la posición más alta (menor número de dorsal) tirarán primero en el orden del número de Dorsal (uno detrás del otro), seguidos por los atletas del segundo equipo que se alinearán detrás de los atletas del primer equipo y tiran en segundo lugar en el orden del número de Dorsal también.

c) La secuencia de tiro (qué equipo disparará primero) alternará entre los dos equipos después de cada serie de los 4 platos (2 dobles) después de cada estación (ejemplo: En la 2da serie (estación 4) el 2do equipo disparará primero y el 1er equipo disparará el segundo y así sucesivamente).

d) Después de cada serie (después de cada estación) el equipo con el mayor número de platos acertados de la puntuación total de 12 platos (3 atletas X 4 platos = 12) recibirá 2 puntos y el otro equipo 0 puntos. Si los resultados son iguales, entonces cada equipo recibirá 1 punto.

e) Los puntos de cada serie se transferirán a la siguiente serie (estación).

f) Sin embargo, las puntuaciones (número de blancos acertados) de cada serie (estación) no se trasladarán a la siguiente serie. Los puntajes en cada serie (estación) comenzarán desde cero.

g) El primer equipo que gane seis (6) puntos en cualquier etapa de la Final será el ganador.

h) Si al final de la 5ª serie (estación 4) los dos equipos tienen el mismo número de puntos 5:5, el ganador se decidirá mediante un shoot-off, según la Regla 9.21.3.3.

### Procedimientos de tiro en la final

- m) Después que el Referee haya dado la señal de “START” o después que el atleta anterior haya abandonado la estación, el siguiente atleta debe ocupar la estación dentro de los diez (10) segundos.
- n) El atleta debe pararse con ambos pies completamente dentro de los límites de la estación, tomar su posición, cargar el arma, adoptar la posición “READY” y pedir los platos (doble) en la secuencia requerida para la estación. El tiempo máximo permitido para llamar a los blancos (dos dobles) en cada puesto es de 30 segundos, después que haya ocupado el puesto.
- o) Los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.

#### 9.21.3.2

### Procedimientos de shoot-off después de la clasificación

- a) Las posiciones iniciales de los equipos en los shoot-offs, después de la clasificación, serán decididas por el ranking interino de Clasificación de cada equipo (el equipo con la clasificación más alta disparará primero, seguido por el(los) siguiente(s) Equipo(s) clasificado(s)).
- b) En caso de empate con puntajes perfectos o empate con los mismos puntajes que no pueda romperse por la regla de cuenta atrás del equipo, el orden de tiro de los equipos en los shoot-offs se determinará por sorteo.
- c) Los shoot-offs posteriores a clasificación se realizarán solo en el puesto 4.
- d) En caso de más de un shoot-off, los de las posiciones más bajas deben dispararse primero, seguidos por los shoot-offs en las posiciones más altas.
- e) Cada entrenador de equipo/oficial de equipo debe designar el orden de tiro de los tres miembros de su equipo (quienes tirarán 1ro., 2do. y 3ro). El orden de tiro de los 3 integrantes de cada equipo (según lo decida entrenador/oficial de equipo) debe mantenerse durante todo el shoot-off.
- f) Los tres atletas, en el orden de tiro designado por el entrenador/oficial del equipo, deben alinearse detrás de la estación 4 en el orden de clasificación del equipo: el equipo de mayor clasificación debe disparar primero, seguido por el equipo de menor clasificación. Equipo(s) clasificado(s) - y disparar a un doble normal. El Equipo con el menor número de aciertos de los 6 tiros (2+2+2=6) será eliminado y ocupará el puesto de menor puntuación. Si no se rompe ningún empate, entonces se seguirá el mismo procedimiento en el mismo puesto con los miembros de cada Equipo tirando en doble inverso. Si hay empates que aún no se rompen, el shoot-off continuará en misma estación con los miembros de cada equipo disparando en secuencia normal y luego invirtiendo el doble hasta que se rompan todos los empates.
- g) Se permitirá el tiro de prueba y la observación de blancos (uno normal y otro doble inverso) antes de disparar.

#### 9.21.3.3

### Procedimientos de shoot-off en Final (Partes 1 y 2).

- a) Las posiciones de salida en los shoot-offs en Finales se decidirán por el dorsal de cada equipo (el equipo con el dorsal más bajo tirará primero).
- b) El shoot-off se realizará en los puestos 3, 4 y 5.
- c) El orden de tiro de los tres integrantes de cada equipo (que tirarán primero, segundo y tercero), se decidirá por el número de Dorsal de cada atleta. Los atletas con el dorsal más bajo tirarán primero, seguido por el segundo y tercer atleta. El orden de tiro entre los tres miembros de cada equipo debe ser el mismo durante todo el shoot-off.
- d) Atletas del Equipo de mayor rango deben alinearse detrás de la estación 3, en el orden del número de Dorsal y todos tiran en un doble normal. Los atletas del segundo Equipo harán lo mismo y tirarán también a un doble regular. El Equipo con la mayor cantidad de aciertos de los 6 tiros (2+2+2=6) será el ganador.
- e) Si no se desempata, se seguirá el mismo procedimiento con los miembros de cada Equipo tirando en la misma estación en el mismo orden y secuencia en un doble inverso.
- f) Si el empate persiste, el shoot-off continuará con los miembros de cada Equipo tirando en secuencia normal y luego doble inverso en los sucesivos puestos 4, 5, 3 y así sucesivamente, hasta que se rompa el empate.
- g) En cualquier shoot-off en Finales, no habrá tiros de prueba y los atletas no observarán los platos antes de disparar.

#### 9.21.3.4 **Tiempo límite de preparación del shoot-off**

- a) Después que el Referee haya dado la señal de “START” o después que el atleta anterior haya abandonado la estación, el siguiente atleta debe ocupar la estación dentro de los 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 a los blancos (doble). El tiempo máximo permitido para pedir los platos (doble) es de quince (15) seg. después que el atleta haya ocupado la estación.
- c) Los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico que debe ser administrado por un Referee seleccionado de entre los Referees designados.

#### 9.21.4 **PROCEDIMIENTOS APLICABLES A EVENTOS EQUIPO TRAP Y SKEET**

##### 9.21.4.1 **Observación de blanco– Presentación – Prueba de fuego – Comentarios**

- a) Después de presentarse en el Polígono de Finales y después de haber realizado todos los procedimientos necesarios, el Jurado pedirá a los atletas de los Equipos Clasificados de la Final Parte 1 que saquen sus cartuchos de las cajas (no a los atletas de la Final Parte 2). Luego, se les pedirá a los cuatro (4) Equipos Clasificados que vayan a la(s) estación(es) de tiro para ejercicios de puntería y observación del blanco.

- b) Los integrantes de los cuatro Equipos Clasificados podrán observar los blancos.
- c) Después de los ejercicios de puntería y la observación del blanco, los dos Equipos Clasificados de la Final (Parte 2) serán invitados a sentarse. Los atletas de los dos Equipos Clasificados de la Final (Parte 1), junto con sus Entrenadores u Oficiales de Equipo, se reunirán en un área designada al lado del campo, a la espera de ser llamados para la Presentación.
- d) Los Equipos Clasificados (atletas con Entrenadores u Oficiales de Equipo) ingresarán al FOP uno a la vez en orden de número de Dorsal y como cada Equipo (los 3 atletas en orden de número de Dorsal seguidos por el Entrenador/Equipo oficial) ingresan al FOP, el locutor los presentará mientras entran. Los equipos deben permanecer frente a los espectadores hasta que todos se hayan presentado, incluido el miembro del jurado a cargo y el Referee designado, **quién debe colocarse entre los dos equipos.**
- e) El miembro del Jurado a Cargo debe asegurarse que los Equipos estén ensamblados en el orden correcto.
- f) Después de la presentación, los miembros de cada Equipo irán a la(s) estación(es) de tiro y probarán fuego, después de lo cual comenzará inmediatamente la Final Parte 1.
- g) Una vez finalizada la Final (Parte 1), los dos Equipos Clasificados de la Final Parte 2 sacarán sus cartuchos de las cajas y se prepararán para la presentación. Luego serán presentados en el mismo orden que los equipos de la Final Parte 1, junto con el Entrenador/Oficial del Equipo, el miembro del Jurado a cargo y el Referee designado. Después de la presentación, los atletas irán a la(s) estación(es) de tiro y probarán el tiro, después de lo cual comenzará la Final Parte 2.
- h) Al terminar la Final Parte 2, los equipos Medallistas de Oro y Plata junto al equipo Medallista de Bronce se reunirán frente a los espectadores para fotografías y anuncios oficiales.
- i) Durante la Final (Partes 1 y 2), se puede comentar (no más de 1 minuto) después de cada serie de cinco platos en Trap o después de cada estación en Skeet.

#### 9.21.4.2 **Música en la Final y Apoyo de los Espectadores.**

Durante la Final (Partes 1 y 2), se debe tocar música y se alentará a los espectadores a apoyar y animar a sus equipos favoritos. El Jurado deberá aprobar la música seleccionada.

Se anima a la Audiencia entusiasta y se recomienda el apoyo durante la Final (Partes 1 y 2).

#### 9.21.4.3 **GOLDEN HIT**

En caso que, en cualquier etapa de la Final, el equipo ganador pueda establecerse claramente matemáticamente a partir de la cantidad de platos ya tirados por los miembros del equipo, antes que se complete el número total de platos de la Final, entonces la final será detenida por el miembro del jurado a cargo y se declarará 'Golden Hit'.

#### 9.21.4.4 **Coaching y tiempo muerto de entrenamiento**

a) Durante la Clasificación y la Final (Partes 1 y 2) se permite el Entrenamiento no verbal (según las Reglas).

b) En la Final (Partes 1 y 2), mientras el tiro está en progreso, los Entrenadores/Oficiales de Equipo, sin molestar a los atletas, pueden solicitar al Miembro del Jurado a Cargo, un (1) Tiempo Muerto de Entrenamiento por una duración máxima de un (1) minuto. El miembro del jurado a cargo, en el turno de disparar del atleta(s) de ese equipo, sin interrumpir el procedimiento de tiro, decidirá cuándo detener el tiro y permitirá que el entrenador/oficial del equipo se acerque y hable con sus atletas, en el puesto de tiro. El otro entrenador/oficial de equipo también puede, durante este tiempo, acercarse y hablar con sus atletas sin perder su oportunidad de un tiempo muerto.

c) El Miembro del Jurado a cargo debe controlar el tiempo.

d) El Locutor puede hacer comentarios durante los descansos.

#### 9.21.4.5 **Malos funcionamientos durante la Clasificación**

a) Las fallas en la etapa de Clasificación se decidirán de acuerdo con la Regla 9.12.

b) Durante la Clasificación, si un equipo se retira de la competencia debido a una escopeta inhabilitada de uno de sus atletas, su clasificación final será determinada por la cantidad de platos acertados hasta el momento en que el se produjo la retirada.

#### 9.21.4.6 **Malos funcionamientos durante la Final.**

a) Si el Referee decide que una escopeta averiada, el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del atleta, el atleta debe tener no más de tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra. escopeta aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no se puede hacer dentro de los tres (3) minutos, el atleta (Equipo) debe retirarse.

b) Una vez corregido el mal funcionamiento, la Final debe continuar. Si el atleta (equipo) se retira, el equipo restante debe ser declarado ganador.

c) A un equipo se le permite un máximo de dos (2) fallas de funcionamiento durante un Match de Medalla, incluidos los desempates, haya habido o no un intento de corregir el fallo de funcionamiento.

d) Cualquier blanco regular en el que ocurra cualquier otro mal funcionamiento será declarado "LOST", independientemente que el atleta haya intentado disparar o no.

#### 9.21.4.7 **Protestas durante la Clasificación**

Las protestas durante la etapa de Clasificación se decidirán de acuerdo con la Regla 9.17.

#### 9.21.4.8 **Protestas durante la Final (Partes 1 y 2)**

a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un Referee con respecto a blanco "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", debe actuar inmediatamente antes que el siguiente atleta dispare, levantando un brazo y diciendo "PROTEST".

b) El Referee debe interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Referees Asistentes, tomar su decisión. No se aceptará ninguna protesta después que el siguiente atleta dispare.

c) Cualquier otra protesta por parte del atleta o entrenador será decidida por el Jurado de Protesta de Finales inmediatamente. La decisión del Jurado de Protesta de las Finales es definitiva y no puede ser apelada.

d) Si se pierde una protesta en una Final por cualquier asunto que no sean las decisiones del Referee sobre blanco "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos a los dos últimos. (2) blancos "HIT", del atleta (Equipo).

e) También se aplicará la Regla ISSF VAR actual (9.18.1.4).

#### 9.21.4.9 **Tipo de platos de arcilla**

Los blancos normales se usarán en la Clasificación y los blancos flash se usarán en la Final (Partes 1 y 2).

#### 9.21.4.10 **Casos irregulares o en disputa**

Los casos irregulares, controvertidos o fallos no contemplados en estas bases, serán decididos por el Jurado sobre la base de las Reglas Técnicas Generales y las Reglas de Escopeta o cualquier otra Regla pertinente.

|  |           |
|--|-----------|
| 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     |
| Butt stock Depth                                     | 9.4.2.9   |
| Carrying Guns – Safety                               | 9.2.2     |
| Cartridge Inspection                                 | 9.4.3.2   |
| 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              |
| Double Trap – “Lost” Targets   | 9.9.8.3               |
| Double Trap – “No Target” – Double                                       | 9.9.8                 |
| Double Trap – “No Target” – Referee's Decision                           | 9.9.8 / 9.9.8.1       |
| Double Trap – “No Target” even if Athlete has fired                      | 9.9.8.1               |
| Double Trap – “No Target” if Athlete has not fired                       | 9.9.8.2               |
| Double Trap – Competition Rules  | 9.9                   |
| Double Trap – Conduct of a Round   | 9.9.1                 |
| Double Trap – Horizontal Angles  | 9.20.2                |
| Double Trap – Interruption – View of Targets                             | 9.9.4                 |
| Double Trap – Involuntary Discharge                                      | 9.9.8.5               |
| Double Trap – Irregular Trajectory                                       | 9.9.6.3               |
| Double Trap – Jury Check   | 9.9.6                 |
| Double Trap - Malfunction  | 9.9.8.4               |
| Double Trap – Method   | 9.9.2                 |
| Double Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5 | 9.9.3                 |
| Double Trap – Range (Separate Range) Drawing (Rule 6.4.19.4)             | 9.1.5                 |
| Double Trap – Refused Double   | 9.9.7                 |
| Double Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete                  | 9.9.7                 |
| Double Trap – Shooting into the Ground                                   | 9.9.9                 |
| Double Trap – Simultaneous Discharge                                     | 9.9.8.1 j /<br>9.12.1 |
| Double Trap – Target Distances, Angles and Elevations                    | 9.9.5                 |
| Double Trap – Trap Setting Table   | 9.9.5                 |
| Double Trap – Trial Targets  | 9.9.6.1               |
| Drawings and Tables  | 9.20                  |
| Drawings, Figures and Tables (Rule 6.4.18.4)                             | 9.1.5                 |
| Dry Firing Area  | 9.2.3 a               |
| 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 – Facilities  | 9.18.2.1 |
| Finals – Finalists Reporting to the Range                  | 9.18.2.2 |
| Finals – General Requirements                              | 9.18.2   |
| Finals – Late or Absent Athlete                            | 9.18.2.2 |
| Finals – Malfunctions of Shotgun or Ammunition             | 9.18.5   |
| Finals – Music & Production                                | 9.18.2.8 |
| Finals – Number of Finalists in each Event                 | 9.18.1   |
| Finals – Number of Malfunctions                            | 9.18.5 c |
| Finals – Officials   | 9.18.2.7 |
| Finals – Order of Shooting                                 | 9.18.2.4 |
| Finals – Procedures for conducting Finals                  | 9.18.4   |
| Finals – Production and Music                              | 9.18.2.8 |
| Finals – Protest during Finals                             | 9.18.6   |
| Finals – Range Commands                                    | 9.18.4   |
| Finals – Range Special Equipment                           | 9.18.2.6 |
| Finals – Ranking Procedure after an Uncompleted Finals     | 9.16.4.2 |
| Finals – Reporting Time                                    | 9.18.2.2 |
| Finals – Scoreboard Pauses                                 | 9.18.4 g |
| Finals – Shotgun Events                                    | 9.18     |
| Finals – Skeet   | 9.18.3.2 |
| Finals – Starting Time                                     | 9.18.2.3 |
| Finals – Test Firing                                       | 9.18.2.5 |
| Finals – Tie-breaking (Shoot-off) Procedures               | 9.18.3.3 |
| 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      |
| High 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 – Double Trap                            | 9.9.4    |
| Interruptions to Program                               | 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 – Double 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 |
| Mixed Team Trap  | 9.19     |

|  |          |
|--|----------|
| 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  |
| Program 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 – General   | 9.15.4.1 |
| Shoot-offs – Procedures  | 9.15.5   |

|   |                   |
|---|-------------------|
| Shoot-offs – Safety                                       | 9.15.5.1          |
| Shoot-offs – Skeet  | 9.15.5.3          |
| 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 Doubles                | 9.10.9            |
| Skeet – “No Target” – Referee’s Decision                  | 9.10.6 / 9.10.6.1 |
| Skeet – “No Target” applying to Doubles                   | 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     |
| Testing of cartridges sold at Championships                  | 9.4.3.2.b |
| Ties (without Finals) – 4th Place and below                  | 9.15.2.4  |
| Ties (without Finals) – For the first three 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                                   | 9.20      |
| Trap – Horizontal Angles                                     | 9.20.1    |
| 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 – Mixed Team Event   | 9.19                           |
| 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  | 9.20.3                         |
| 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 Double Trap Pit (Rule 6.4.18.5)                          | 9.1.5                          |
| Trap Horizontal Angles  | 9.20.1                         |
| Trap Ranges (Rule 6.4.18.4)                                       | 9.1.5                          |
| Trap Setting Tables (I - IX)                                      | 9.20.3                         |
| 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 (Yellow Card)   | 9.16.3 /9.16.3.2 /<br>9.16.3.6 |
| Warning issued by the Referee                                     | 9.5.5.3                        |
| Women's Events/Men's Events                                       | 9.1.4                          |
| Written Protests  | 9.17.3                         |