

ISSF (INTERNATIONAL SHOOTING SPORT FEDERATION)
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO DEPORTIVO



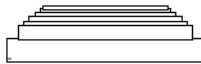
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

Reglamento Técnico Especial para Tiro al Plato



Edición de la ISSF 2009 (Tercera Impresión, 05/2011)

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2012



CAPÍTULOS

- 9.1.0 GENERALIDADES**
- 9.2.0 SEGURIDAD**
- 9.3.0 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS**
- 9.4.0 EQUIPO Y MUNICIÓN**
- 9.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN**
- 9.6.0 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO
Y REGLAS DE COMPETICIÓN**
- 9.7.0 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN**
- 9.8.0 INTERRUPCIONES**
- 9.9.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES,
DELEGADOS DE EQUIPO Y ENTRENADORES**
- 9.10.0 PLATOS, (BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, CEROS ETC.)**
- 9.11.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN**
- 9.12.0 EMPATES Y DESEMPATES**
- 9.13.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES**
- 9.14.0 FINALES**
- 9.15.0 FIGURAS Y TABLAS**
- 9.16.0 ÍNDICE PARA TIRO AL PLATO**

NOTA: Cuando las figuras y las tablas contengan información específica, éstas tienen la misma validez que las normas numeradas.



9.1.0 GENERALIDADES

- 9.1.1** Estas Reglas son parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplicarán en todas las modalidades de Plato.
- 9.1.2** Todos los tiradores, jefes de equipo, y oficiales deberán estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deberán asegurarse de que estas reglas se cumplen. Es responsabilidad de cada tirador acatar las reglas.
- 9.1.3** Cuando una regla se refiere a un tirador diestro, la misma regla al revés se referirá a un tirador zurdo.
- 9.1.4** A menos que una regla sea aplicable específicamente a una prueba de hombres o mujeres, esta debe ser aplicada uniformemente tanto a pruebas de hombres como mujeres.

9.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

Ver Reglamento Técnico General – Sección 6.

- 9.2.1** La seguridad de los tiradores, personal de cancha y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas y precaución en sus desplazamientos por el campo. Se recomienda que todo el personal situado por delante de la línea de tiro vista chaquetas de alta visibilidad. Es necesaria autodisciplina por parte de todos. Cuando falte esta autodisciplina, los tiradores y delegados de equipo deberán colaborar para conseguirla.

9.2.2 TRANSPORTE DE LAS ARMAS

- 9.2.2.1** Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando están vacías, deberán manipularse siempre con máximo cuidado. (Penalización – posible **DESCALIFICACIÓN**).

- Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta
- Las armas semiautomáticas deben ser transportadas vacías con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto y la punta del cañón apuntando en dirección segura, sólo hacia el cielo o hacia el suelo
- Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un armero o sujeta armas, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro
- Las escopetas deben permanecer descargadas. Sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y únicamente después de haberse dado la orden o señal de **“YA/START”**
- Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el tirador esté colocado en el puesto de tiro, mirando al foso, con el arma apuntando hacia el área de vuelo de los platos, y después de que el Árbitro haya dado su permiso
- Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y vaciarse
- Ningún tirador se moverá del puesto de tiro antes de que su arma esté vacía y abierta
- Después del último tiro y antes de depositar el arma en el armero o sujeta armas, etc. el tirador deberá comprobarlo y el Árbitro verificar que no hay cartuchos o vainas de cartuchos en la recámara o cargador
- la manipulación de armas cerradas está prohibida cuando haya personal por delante de la línea de tiro



9.2.3 EJERCICIOS DE ENCARE

9.2.3.1 Sólo se permiten ejercicios de encare en los puestos de tiro con el permiso del Árbitro o en las áreas designadas y vigiladas.

9.2.3.2 Se prohíbe apuntar o disparar a los platos de otro tirador o deliberadamente apuntar o disparar a pájaros u otros animales.

9.2.3.3 Los ejercicios de encare en cualquier área no especificada están prohibidos.

9.2.4 DISPAROS Y DISPAROS DE PRUEBA

9.2.4.1 Los disparos sólo deben ser realizados cuando sea el turno del tirador y los platos hayan sido lanzados.

9.2.4.2 Con el permiso del Árbitro, se permite realizar disparos de prueba (un máximo de dos (2) disparos) por tirador en cada día de competición inmediatamente antes del comienzo de la primera serie del día.

9.2.4.3 También se permiten disparos de Prueba a cada tirador antes del comienzo de las finales, o cualquier desempate antes o después de las finales.

9.2.4.4 Los disparos de prueba **no deberán realizarse a la tierra** dentro del área de tiro.

9.2.4.5 Los disparos de prueba de una escopeta, después de realizar una reparación de la misma, deberán ser convenidos con un Árbitro o el Director de Tiro.

9.2.5 ORDEN DE “ALTO/STOP”

9.2.5.1 Cuando se da la orden o señal de “**ALTO/STOP**”, el tiro debe pararse inmediatamente. Todos los tiradores deben descargar sus escopetas y asegurarlas.

9.2.5.2 Ningún arma puede cerrarse hasta que se dé la orden “**YA/START**” para continuar.

9.2.5.3 La competición sólo puede reanudarse con la orden “**YA/START**” o señal adecuada.

9.2.5.4 Cualquier tirador que manipule o cierre el arma después de que se dé la señal de “**ALTO/STOP**”, sin el permiso del Árbitro, puede ser descalificado.

9.2.6 ÓRDENES

9.2.6.1 Todas las órdenes en los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF deben darse en Inglés.

9.2.6.2 El Árbitro u otros oficiales de cancha son los responsables de dar las órdenes de “**YA/START**”, “**ALTO/STOP**”, y otras órdenes necesarias. El Árbitro debe asegurarse también de que las órdenes sean obedecidas y que las escopetas se manipulen con seguridad

9.2.7 PROTECCIÓN PARA LOS OÍDOS

9.2.7.1 Se recomienda a todos los tiradores y demás personas que estén en las proximidades de la línea de tiro, la utilización de tapones para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar. Los protectores de oído que lleven incorporados cualquier dispositivo receptor o emisor de ondas sonoras no están permitidos.

9.2.7.2 Se recomienda a todos los tiradores el uso de gafas de protección de tiro o alguna protección similar para los ojos.



9.3.0 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS

Las especificaciones para los platos y campos de tiro al plato pueden encontrarse en el Reglamento Técnico General – Sección 6.

9.4.0 EQUIPO Y MUNICIÓN

Ver Reglamento Técnico General – Sección 6.

9.4.1 CONTROL DE EQUIPO

El Jurado deberá incluir un programa de control de equipo para inspeccionar armas, vestimenta y otros equipos. El Jurado tiene derecho a examinar cualquier elemento del equipo del tirador, incluida la vestimenta. Los Jefes de Equipo son responsables de que el equipo de los tiradores esté de acuerdo con estas reglas.

9.4.2 ESCOPETAS

9.4.2.1 Tipos de Escopetas

Se puede usar todo tipo de escopetas de cañón liso, incluidas las semiautomáticas, siempre que su calibre no sea mayor del 12. Se pueden usar escopetas con un calibre menor del 12.

9.4.2.2 Gatillos de Suelta

Las escopetas con cualquier tipo de gatillo “de suelta” están prohibidas.

9.4.2.3 Correas

Están prohibidas las correas en las escopetas.

9.4.2.4 Cargadores

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

9.4.2.5 Cambios de Escopeta

Los cambios de escopeta que funcionen correctamente o partes de la misma, incluyendo los choques, no están permitidos una misma serie.

9.4.2.6 Compensadores

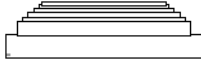
El añadido de compensadores u otros mecanismos acoplados al cañón que sirvan a esos efectos están permitidos para Skeet y prohibidos en Trap y Doble Trap.

9.4.2.7 Cañones Agujereados y Chokes Intercambiables con Agujeros

- Los agujeros en los cañones están permitidos, siempre y cuando no se encuentren a más de 20 cm medidos desde el final de la boca de fuego.
- Los chokes intercambiables con agujeros están permitidos, siempre y cuando estos agujeros, ó cualquier otro agujero del cañón, no se encuentren a más de 20 cm medidos desde el final de la boca de fuego del choke intercambiable.

9.4.2.8 Miras Ópticas

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



9.4.3 MUNICIÓN

9.4.3.1 Especificaciones Para los Cartuchos

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

- Después de disparar, la longitud del cartucho no debe exceder de 70 mm.
- La carga del disparo no debe exceder los 24,5 g.
- Los perdigones deben ser de forma esférica
- Los perdigones deben ser de plomo, de aleación de plomo o de cualquier otro material aprobado por la ISSF
- Los perdigones no deben superar 2,6 mm de diámetro.
- los perdigones pueden ser niquelados
- Están prohibidos los cartuchos de pólvora negra, trazadores, incendiarios o cartuchos de otro tipo especial
- No se puede hacer ninguna modificación en el interior del cartucho que pueda provocar un efecto de dispersión extra o especial, como la carga inversa de sus componentes, dispositivos cruzados, etc.

9.4.3.2 Inspección de los Cartuchos

El Jurado deberá prever un programa de inspección de cartuchos el cual debe ser diseñado para causar la mínima interferencia posible con el transcurso de la tirada y con los tiradores durante la competición:

- Un miembro del Jurado o el Árbitro puede retirar un cartucho sin disparar de la escopeta del tirador para revisarlo.
- Un miembro del Jurado o Árbitro podrá coger en cualquier momento los cartuchos de un tirador para inspeccionar, mientras éste se encuentre en el área de tiro.
- Si un tirador usa armas o munición que no está de acuerdo con las estas reglas el Jurado puede decidir que todos los platos disparados con ese arma o munición sean contabilizados como “**CERO/LOST**”.
- Si el Jurado encuentra que el tirador ha cometido una violación deliberada podrá descalificarle de la competición. Si por el contrario, el Jurado encuentra que el tirador podría no ser responsable o consciente de la falta y que él, a través de dicha falta, no ha obtenido ventaja esencial, el Jurado puede decidir no imponer sanción alguna.

9.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

9.5.1 GENERAL

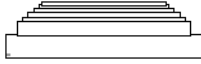
Toda persona designada como oficial en las competiciones de la ISSF debe poseer la titulación y cualificación apropiada para el nivel de la competición.

9.5.2 JURADO

9.5.2.1 Deberes Antes del Inicio de la Competición

El Jurado debe asegurarse que lo siguiente está conforme con las reglas de regulación de la ISSF

- Los campos
- Los platos están colocados correctamente
- La organización de la competición



9.5.2.2 Deberes Durante la Competición

La función del Jurado es:

- Supervisar la competición
- Asesorar y ayudar al comité organizador
- Garantizar la correcta aplicación del reglamento
- Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los tiradores
- Verificar que después de un fallo en las máquinas del foso que éstas son configuradas correctamente
- Atender a todas las reclamaciones que se hayan presentado correctamente
- Hacer cumplir las Normas de Elegibilidad (ver **Sección 4**)
- Tomar decisiones referentes a sanciones
- Sancionar cuando sea necesario
- Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las reglas, o que vayan en contra del espíritu de dicho reglamento.

9.5.3 DIRECTOR DE TIRO

9.5.3.1 El Director de Tiro es nombrado por el Comité Organizador. Debe estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF.

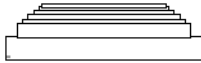
9.5.3.1.1 Debe tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un profundo conocimiento de las escopetas y el equipo de campo.

9.5.3.2 El Director de Tiro es responsable de:

- Todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación y el buen funcionamiento de la competición
- Realizar todas las tareas definidas en estrecha cooperación con el Delegado Técnico, Jurado, Comité Organizador, jefe de Árbitros, oficina de clasificación y otro personal

9.5.3.3 En general, los deberes del Director de Tiro son:

- Dar instrucciones y supervisar la preparación de los campos de tiro de acuerdo con los requerimientos técnicos y de seguridad tal y como se describen en el reglamento técnico de la ISSF, referentes a las competiciones de Tiro al Plato
- Dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como armería, cartuchería, servicio médico y técnico, sistemas de comunicación entre las canchas de tiro, personal técnico, etc.
- Dirigir y supervisar la preparación de los platos de entrenamiento y competición
- Proporcionar los platos especiales (Flash), cubiertos con polvo coloreado para las Finales y posibles desempates posteriores
- Asegurarse de que las máquinas están ajustadas según la configuración del día
- Cerciorarse de que todos los sistemas del campo funcionan correctamente
- asegurarse de que todo el equipo de campo está en cada cancha y adecuadamente colocado, (pizarras grandes, asientos para los asistentes de Árbitros, medios para los tiradores, apuntadores, etc.)
- Proveer una báscula métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y de los platos
- proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los platos, y los cartuchos
- Ayudar al Comité Organizador para preparar los sorteos antes del comienzo del campeonato y el programa de entrenamientos.
- Asistir al Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competición y Jefes de equipo
- Tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en el horario y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras
- Instruir al personal en lo concerniente a los fosos, sistemas lanza platos etc. con particular interés e incidencia en la seguridad



9.5.4 JEFE DE ÁRBITROS

9.5.4.1.1 El Jefe de Árbitros es nombrado por el Comité Organizador.

9.5.4.1.2 Deberá estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF y tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un total conocimiento de las escopetas y de las Reglas de la ISSF aplicables a la competición.

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

- Asistir al comité organizador en la selección y nombramiento de los Árbitros
- Supervisar a los Árbitros de Campo y asistentes
- Dar instrucciones e informar a los Árbitros de Campo y Árbitros Auxiliares
- Preparar el programa y asignaciones para los Árbitros
- Tomar decisiones, conjuntamente con el jurado, tales como cuando y en que cancha, un tirador que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado **“AUSENTE / ABSENT”** se le permitirá completar su serie
- Mantener informado al Director de Tiro de cualquier dificultades o fallos que puedan producirse en cualquiera de las canchas.

9.5.5 ÁRBITROS

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

- poseer una licencia oficial de Árbitro de la ISSF
- tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato
- tener un amplio conocimiento de las escopetas y del reglamento ISSF aplicable a la competición

9.5.5.2 Las principales funciones del Árbitro son:

- comprobar que antes de comienzo de cada serie, la escuadra de tiradores es correcta y están presente en la cancha
- asegurarse que se usa el procedimiento adecuado para declarar a un tirador **“AUSENTE / ABSENT”** (ver **Norma para tirador “AUSENTE”**)
- tomar decisiones inmediatas respecto a platos **“BUENOS / HIT”** (en todos los casos dudosos o de desacuerdo, el Árbitro **debe** consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final)
- tomar decisiones inmediatas respecto a los platos que son **“CEROS / LOST”**
- (el Árbitro deberá hacer una señal clara y distinguible para todos los declarados **“CEROS/ LOST”**)
- tomar decisiones inmediatas respecto a los platos NULOS y platos IRREGULARES
- (si es posible, debe decir **“NULO / NO BIRD”** o dar alguna otra señal antes de que el tirador dispare)
- aplicar AMONESTACIONES o DEDUCCIONES inmediatas por el incumplimiento de normas donde corresponda
- asegurarse que el resultado de cada disparo este correctamente anotado
- asegurarse que los tiradores no son molestados
- vigilar ayudas ilegales del entrenador
- decidir sobre cualquier reclamación recibida de un tirador
- decidir sobre escopetas averiadas.
- decidir sobre interrupciones
- asegurarse del correcto desarrollo de la serie
- asegurarse que se aplican las reglas de seguridad

Nota: Los platos irregulares requieren una decisión inmediata por parte del Árbitro



9.5.5.3 Amonestaciones impuestas por el Árbitro

- el Árbitro debe advertir de la violación de las reglas (TARJETA AMARILLA) y debe anotar cada advertencia en la tarjeta de puntuaciones oficial de la cancha.
- el Árbitro no debe imponer penalizaciones o descalificaciones que competen al Jurado

9.5.6 ÁRBITROS AUXILIARES

9.5.6.1 El Árbitro debe estar asistido por dos (2) o tres (3) Árbitros Auxiliares:

- por lo general estos serán designados por rotación entre los tiradores que han disparado en la escuadra anterior
- todos los tiradores deben aceptar este cargo cuando sean designados
- el Comité Organizador podrá nombrar, como sustitutos, Árbitros Auxiliares cualificados
- el Árbitro podrá aceptar sustitutos con experiencia
- Un entrenador no debe ser sustituto si hay un tirador de su equipo en la escuadra

9.5.6.2 Los deberes principales del Árbitro Auxiliar son:

- vigilar cada plato lanzado
- debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo.
- dar una señal al Árbitro inmediatamente después del disparo, si se observa que en su opinión el plato(s) es/son "CERO"
- si se le solicita, apuntar en la tarjeta oficial el resultado de las decisiones del Árbitro
- si es preguntado, informar al Árbitro de cualquier asunto referido a los platos
- debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro sin obstáculo
- indicar al Árbitro en una prueba de Skeet si el plato está dentro de los límites

9.5.6.3 Ausencia de un Árbitro Auxiliar

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

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

9.5.6.4 Asesoramientos al Árbitro

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



9.6.0 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y REGLAS DE COMPETICIÓN.

9.6.1 COMPETICIONES

Las pruebas de tiro al plato son las siguientes:

TRAP DOBLE TRAP SKEET

9.6.1.1 El programa para cada competición será:

MODALIDAD	Numero de Platos	
	Hombres	Mujeres
Trap (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Skeet (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Doble Trap (series de 50)	150 + Final	----
Doble Trap (series de 40)	----	120

9.6.2 ENTRENAMIENTOS

9.6.2.1 Entrenamientos Oficiales

- se debe programar un entrenamiento oficial, en cada una de las modalidades, el día anterior al comienzo oficial de la competición en la misma cancha y con la misma marca y color de plato que se usará en la competición oficial
- todo este entrenamiento debe programarse de forma equitativa entre los países presentes de forma que no otorgue ventaja a ninguno de ellos

9.6.2.2 Entrenamientos No Oficiales

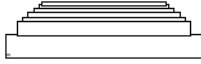
La disponibilidad de las canchas el día anterior de cada entrenamiento oficial es responsabilidad del Comité Organizador el cual deberá:

- asegurarse de que cualquier entrenamiento no pueda interferir con ninguna competición programada
- debe ser programado con igualdad entre todos los países presentes de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos
- asegurarse que todos los jefes de equipo presentes sean informados de cualquier programa de entrenamiento no oficial

T.9.6.3 REGLAS de COMPETICIÓN para TRAP

T.9.6.3.1 Procedimiento para una Serie de TRAP

Cada miembro de la escuadra ocupará su puesto de tiro, según el orden mostrado en la hoja de puntuación, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la serie. El sexto tirador debe de estar en el área marcada (puesto 6) detrás del puesto 1 preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un plato regular y se haya conocido el resultado. El Árbitro tomará todas las medidas oportunas para que al comienzo de la competición todos los procedimientos preliminares se cumplan (nombres, números, Auxiliares de Árbitro, disparos de ensayo, comprobación de los platos, etc.) dar la voz de **“YA / START”**



T.9.6.3.2 Procedimiento

- cuando el primer tirador está preparado para disparar, debe alzar el arma para echársela al hombro y decir claramente **“PULL”, “MARK”, “YA”,** o alguna otra señal o voz, después el plato debe ser lanzado una vez. Cuando el resultado del disparo(s) se conoce el segundo tirador debe hacer lo mismo, seguido por el tercer tirador y así sucesivamente
- cuando el tirador ha pedido el plato, éste debe ser lanzado inmediatamente, dejando solamente el tiempo de reacción humano para presionar el botón si la descarga es manual
- en la fase de competición se permiten dos (2) disparos sobre cada plato, excepto en las finales y desempates antes y después de la final, donde sólo podrá cargarse un cartucho
- después de que el tirador número 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para moverse al puesto 2 tan pronto como el tirador del puesto 2 haya disparado otro plato regular. Los otros tiradores de la escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo con un sentido de rotación de izquierda a derecha
- el conjunto de la serie debe continuar hasta que todos los tiradores hayan disparado a los 25 platos
- una vez que se ha empezado la serie el tirador puede cerrar el arma solamente después de que el tirador anterior haya completado su turno
- el tirador que haya disparado no debe abandonar su puesto antes de que el tirador de su derecha haya disparado un plato regular y se haya anotado el resultado, excepto cuando el tirador haya completado los platos en el puesto 5. En este caso, el tirador debe proceder inmediatamente al puesto 6 con cuidado de no molestar a los tiradores que están en la línea
- todas las armas se deben llevar abiertas en los desplazamientos entre los puestos 1 al 5, y se deben abrir y descargar en el desplazamiento del puesto 5 al 1 (6)
- ningún tirador, haya efectuado o no su disparo, debe pasar hacia el próximo puesto de manera que interfiera con otro tirador o Oficial de Cancha

T.9.6.3.3 Tiempo Límite de Preparación

- un tirador debe tomar posición, cerrar el arma y pedir el plato en el tiempo de diez (10) segundos después de que el tirador anterior haya disparado un plato regular y se haya registrado el resultado o después de que el Árbitro de la señal de **“YA / START”**
- en caso de incumplir el tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones previstas en las Reglas

T.9.6.4 Interrupción

Si una serie de tiro es interrumpida por más de cinco (5) minutos por una interrupción técnica no debida a un tirador, antes de continuar la competición se permite a la escuadra a observar un (1) plato regular de cada máquina en el grupo en el que ha ocurrido la interrupción.

T.9.6.5 DISTANCIAS DE PLATOS, ÁNGULOS Y ALTURAS

T.9.6.5.1 Tablas de configuración de Trap

Cada máquina del trap debe ser configurada/reglada antes del comienzo de la competición cada día de acuerdo con una de las tablas de configuración I – IX por sorteo, bajo la supervisión del Delegado Técnico y el Jurado.



T.9.6.5.2 Configuraciones Especiales Recomendadas para la Competición de Trap

Competición en Dos (2) Días (75 + 50)

	1º DÍA		2º DÍA	
	75 Platos		50 Platos	
3 Canchas	3 esquemas (diferente configuración para cada cancha)		Cambiado – pero la misma configuración en todas las canchas	
4 Canchas	El mismo esquema para todas las canchas		Cambiado pero el mismo esquema para las canchas 1 y 3 y cambiado pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4	
o Competición en Dos (2) Días (50 + 75)				
	1º DÍA		2º DÍA	
	50 Platos		75 Platos	
3 Canchas	El mismo esquema para todas las canchas		Cambiado pero diferente esquema para cada cancha	
4 Canchas	El mismo esquema para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4		Cambiado pero diferente esquema para cada canchas	
Competición en Tres (3) Días (50 + 50 + 25)				
	1º DÍA		2º DÍA	3º DÍA
	50 Platos		50 Platos	25 Platos
3 Canchas	El mismo esquema para todas las canchas		3 configuraciones (cambiado pero diferente esquema para cada cancha)	
ó				
3 Canchas	El mismo esquema para todas las canchas		Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas	Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas
4 Canchas	El mismo esquema para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4		Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas	Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas
ó				
4 Canchas	Diferente esquema para cada cancha			Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas
o Competición en Tres (3) Días (50 + 25 + 50)				
	1º DÍA		2º DÍA	3º DÍA
	50 Platos		25 Platos	50 Platos
3 Canchas	3 configuraciones (diferente esquema para cada cancha)			Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas
4 Canchas	La misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4		Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas	Cambiado pero el mismo esquema para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4



o Competición en Tres (3) Días (25 + 50 + 50)			
	1º DÍA	2º DÍA	3º DÍA
	25 Platos	50 Platos	50 Platos
3 Canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)		Cambiado – pero el mismo esquema en todas las canchas
4 Canchas	La misma configuración en todas las canchas	Cambiado – pero la misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4	Cambiado – pero la misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4
Dos (2) o Tres (3) Días de Competición			
5 Canchas	5 Configuraciones (Diferente configuración en cada cancha)		

T.9.6.5.3 Si se usan las configuraciones especiales de arriba, entonces las escuadras deben ser ordenadas de forma que cada escuadra, deberá disparar:

- cada cancha en uso el mismo número de veces
- una configuración particular el mismo número de veces

T.9.6.5.4 Si el comité organizador junto con el Jurado, deciden que la competición de Trap para cualquier grupo de tiradores (por ej. hombres, mujeres o juniors) debe ser realizada sólo en una (1) cancha separada, la configuración debe ser cambiada después de que todos los tiradores de ese grupo hayan completado 50 platos (excepto en una Final de Copa del Mundo).

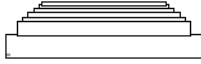
T.9.6.5.5 Limitaciones de los platos

- Cada plato debe ser lanzado de acuerdo a los esquemas de selección en las tablas I – IX y dentro de los siguientes límites:
- altura a 10 m; 1.5 m a 3.5 m con una tolerancia de 0.5 m (entre; 1 m como mínimo y 4 m como máximo)
- ángulo; máximo 45° a izquierda o derecha
- distancia 76 m +/- 1 m (medido desde la parte frontal del hueco del foso)

T.9.6.5.6 Procedimiento de Configuración de Trap

Cada máquina deberá ser configurada para lanzar el plato como sigue:

- ajustar el ángulo a cero (0) grados, posición directamente hacia delante;
- medir la altura a 10 m por delante de la parte frontal del hueco del foso;
- ajustar la tensión del muelle y la altura para obtener la elevación y distancia requeridas;
- ajustar el ángulo requerido medido desde una posición inmediatamente por encima del centro de cada máquina, en la parte superior del foso.



T.9.6.6 REVISIÓN DEL JURADO

T.9.6.6.1 Platos de prueba

- cada día, después de que los fosos hayan sido ajustados y aprobados por el Jurado, antes del comienzo de la competición debe ser lanzado un plato de prueba por cada máquina de manera consecutiva
- los platos de prueba pueden ser observados por los tiradores
- todos los tiradores, Entrenadores y Oficiales de Equipo tienen prohibido entrar a los fosos después de que el Jurado los haya reglado e inspeccionado
- cada cancha debe ser configurada y reglada antes del comienzo de la competición de cada día. Esas configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el Jurado.

T.9.6.6.2 Trayectoria irregular

Cualquier plato que vuele a lo largo de una trayectoria diferente de la especificada en ángulo, elevación o distancia debe ser considerado irregular.

T.9.6.7 PLATOS REHUSADOS

Un tirador puede rehusar un plato si:

- el plato no es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por el tirador;
- el tirador es visiblemente molestado;
- el Árbitro estima que el plato fue irregular.

T.9.6.7.1 Procedimientos del Tirador

Un tirador que rechaza un plato debe indicarlo, abriendo la escopeta y levantando un brazo. El Árbitro deberá entonces tomar una decisión.

T.9.6.8 “NULOS / NO BIRD”

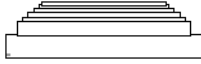
T.9.6.8.1 Un plato “NULO/ NO BIRD” es el que no es lanzado de acuerdo con las reglas:

- es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como **“NULO / NO BIRD”**
- un plato declarado **“NULO / NO BIRD”** por el Árbitro debe ser siempre repetido desde el mismo foso (haya sido roto o no). De cualquier forma el tirador puede no negarse incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo
- el Árbitro debería intentar decir **“NULO / NO BIRD”** antes de que el tirador dispare.

De cualquier forma si el Árbitro dice **“NULO / NO BIRD”** durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente de que el plato haya sido roto o no.

T.9.6.8.2 Un plato debe declararse **“NULOS / NO BIRD”** incluso si el Tirador a disparado cuando:

- sale un plato roto o irregular
- cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales
- son lanzados dos (2) platos
- el plato es lanzado desde una máquina de otro grupo
- un tirador dispara fuera de turno



- otro tirador dispara al mismo plato
- el Árbitro está convencido de que el tirador, después de pedir el plato, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa.
- el Árbitro detecta una posible infracción de la posición del tirador en una serie
- el Árbitro detecta una posible infracción del límite de tiempo
- el Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el plato fue roto o no. (En cuyo caso el Árbitro debe siempre consultar a los Árbitros asistentes antes de anunciar su decisión)
- el disparo es producido involuntariamente antes de que el tirador haya pedido el plato (de cualquier forma, si el tirador dispara al plato con el segundo cartucho el resultado deberá ser puntuado)
- el primer disparo es fallado y el segundo disparo del tirador no se produce por una interrupción admisible ya sea del arma o del cartucho. En este caso el plato debe ser repetido fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el plato es roto con el primer disparo debe ser declarada como **“CERO / LOST”**

T.9.6.8.3 Un plato debe declararse **“NULO / NO BIRD”** cuando el Tirador no ha **disparado** cuando:

- el plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido
- el plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver **Nota**)
- la trayectoria del plato es irregular (ver **Nota**)
- hay una interrupción admisible en el arma o cartucho
- el primer disparo del tirador no se produce por una interrupción del arma o cartucho y no dispara el segundo tiro. Si el segundo disparo fue realizado el resultado debe puntuarse.

Nota: A menos que el Árbitro diga **“NULO / NO BIRD”** antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, no debe permitirse ninguna reclamación por un plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación por irregularidad se basa solamente en la afirmación de **“PULL rápido”** o en la de **“PULL lento”** o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. De otra forma si el tirador dispara el resultado debe ser registrado.

T.9.6.8.4 Un plato debe declararse **“CERO / LOST”** cuando:

- No es **“ROTO/ HIT”** durante su vuelo
- Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo
- un tirador, por cualquier motivo no permitido, no dispara un plato regular habiéndolo pedido
- tras una interrupción del arma o la munición, el tirador abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione el arma
- un tirador sufre un tercera o sucesivas interrupciones del arma o la munición en la misma serie
- el primer tiro es fallado y el tirador no realiza su segundo disparo porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, lanzar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro fuera puesto como consecuencia del retroceso del primer tiro
- el tirador no puede disparar su arma porque no quitó el seguro o se olvidó de cargar
- el tiempo límite es superado y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie
- la posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie



T.9.6.8.5 Disparos Simultáneos

T.9.6.8.5.1 No debe declararse un “**NULO / NO BIRD**” cuando dos (2) cartuchos sean disparados de manera simultánea. El plato sobre el que se produjo la descarga simultánea debe ser calificado como “**CERO/ LOST**” o “**ROTO / HIT**” de acuerdo con el resultado.

T.9.6.8.5.2 Si tras una descarga simultánea el Árbitro está de acuerdo con el tirador en que el arma debe ser reparada, entonces debe procederse como se especifica en las **Reglas para “Escopetas Averiadas”**.

D.9.6.9 REGLAS de COMPETICIÓN para DOBLE TRAP

D.9.6.9.1 Secuencia de una Serie en Doble Trap

- cada miembro de la escuadra con munición suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en el tablón de puntuaciones, ocupar cada uno un puesto de tiro
- el sexto tirador debe permanecer de pie en el área marcada junto al puesto 1 preparado para ir al puesto 1 (estación 6) tan pronto como el primer tirador haya disparado un Doble regular y el resultado sea conocido
- el Árbitro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares estén completados (nombres, números, Árbitros Asistentes, examinados los platos, pruebas de disparo etc.) dar la orden de “**YA / START**”.

D.9.6.9.2 Procedimiento

- cuando el primer tirador está **PREPARADO** para disparar, el debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente “PULL”, “MARK”, “YA”, o alguna otra señal o comando, después de la cual el plato doble debe ser lanzado dentro de un periodo de tiempo indefinido que varía al azar entre cero (0) y un máximo de un (1) segundo
- cuando el resultado de los disparos se conoce el segundo tirador debe hacer lo mismo, seguido por el tercer tirador y así sucesivamente
- después de que el tirador número 1 haya disparado un Doble regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el tirador en el puesto número 2 haya disparado un doble regular. El resto de tiradores en la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha
- esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los tiradores haya disparado el número requerido de platos dobles
- una vez que la serie haya comenzado, un tirador podrá cerrar el arma únicamente cuando el tirador anterior haya completado su turno.
- un tirador habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el tirador a su derecha haya disparado un doble regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el tirador haya completado su tirada en el puesto 5. En este caso, el deberá dirigirse de inmediato al puesto (6) teniendo cuidado de no molestar a los tiradores que están en los puestos por los que pasa
- todas las armas deben llevarse abiertas cuando se desplace entre los puestos 1 y 5, y deben ser transportadas abiertas y descargadas cuando se desplace del puesto 5 al 1 (6)
- ningún tirador habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el próximo puesto si en su camino interfiere con otro tirador u oficial de competición.



D.9.6.9.3 Tiempo Límite de Preparación

El tirador debe estar en posición, cargar el arma y pedir el plato en diez (10) segundos después de que el tirador de la izquierda haya disparado a un Doble regular y el resultado haya sido registrado o después de que el Árbitro haya dado la señal de "YA / START".

En caso de no cumplirse el tiempo límite, se aplicará la penalización prevista en las reglas.

D.9.6.9.4 Interrupción

Si una serie de la tirada se interrumpe para más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa de un tirador, antes de reanudar la competición la escuadra puede ver uno (1) Doble regular desde la dos (2) máquinas donde se produjo la interrupción.

D.9.6.10 DISTANCIAS DESIGNADAS, ÁNGULOS y ELEVACIONES

D.9.6.10.1 Tabla de Esquemas para Doble Trap

Cada máquina debe ajustarse antes del inicio de la competición del día según la siguiente tabla:

Ajustes	Nº de foso	Ángulo* (grados)	Altura a 10 m (+/- 0.1 m)	Distancias (+/- 1m)
A	7 (1)	5 izquierda	3.0 m	55 m (medido desde la parte frontal del hueco del foso)
	8 (2)	0	3.5 m	
B	8 (2)	0	3.5 m	
	9 (3)	5 derecha	3.0 m	
C	7 (1)	5 izquierda	3.0 m	
	9 (3)	5 derecha	3.0 m	

***Nota:** Los ángulos entre las máquinas de foso 7-8 o 8-9 no deben exceder de cinco (5) grados y entre la máquina de foso 7-9 no deben exceder de diez (10) grados. Estos ángulos no deben ser sobrepasados.

D.9.6.10.2 CONTROL DEL JURADO

Cada cancha debe ajustarse antes del inicio de la competición del día. Estos ajustes deben examinarse, aceptarse y sellarse por el Jurado.

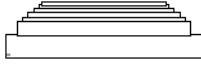
D.9.6.10.3 Platos de Prueba

- después de que los fosos han sido ajustados y aceptados por el Jurado y antes del principio de cada serie, debe lanzarse una (1) prueba de Dobles regular
- los platos de prueba pueden ser observados por los tiradores
- se prohíbe a todos los tiradores, entrenadores y oficiales del equipo entrar en el foso de foso después de que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes del foso

D.9.6.10.4 Esquemas para FINALES y Desempates (Shoot-off)

El esquema "C" debe usarse para todas las "Finales" de Doble Trap y para todos los disparos de desempate antes y después de las "Finales".

Los Shoot-offs antes de las FINALES podrán tener lugar en una cancha designada. Shoot-offs después de las FINALES deben tener lugar en la cancha de FINALES.



D.9.6.10.5 Trayectoria irregular

Cualquier plato que vuele a lo largo de una trayectoria diferente de la especificada en ángulo, elevación o distancia debe ser considerado irregular.

D.9.6.11 RECHAZAR UN DOBLE

Un tirador puede rechazar un doble si:

- no es lanzado dentro del tiempo apropiado después de que lo pida el tirador (ver Nota);
- el Tirador es molestado visiblemente;
- el Árbitro está de acuerdo que cualquiera de los platos era irregular.

D.9.6.11.1 Procedimiento del Tirador

El tirador que rechaza un doble debe indicarlo, abriendo el arma y levantando un brazo. El Árbitro debe dar su decisión entonces.

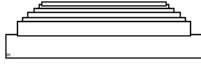
D.9.6.12 DOBLE “NULO / NO BIRD”

D.9.6.12.1 Un Doble “**NULO / NO BIRD**” es aquel en el que uno o ambos platos no son lanzados de acuerdo con estas reglas:

- es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como “**NULO / NO BIRD**”
- un plato declarado “**NULO / NO BIRD**” por el Árbitro debe ser siempre repetido tanto si uno o dos platos hayan sido rotos o no.
- el Árbitro debería intentar decir “**NULO / NO BIRD**” antes de que el tirador dispare. De cualquier forma si el Árbitro dice “**NULO / NO BIRD**” durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente de que el plato haya sido roto o no.

D.9.6.12.2 Debe declararse un “**NULOS / NO BIRD**” aun si el tirador ha disparado cuando:

- sale un plato roto
- un plato tenga un color diferente de los que se han usado en la competición y en el entrenamiento oficial
- se lanzan un (1) plato solamente
- el plato es lanzado desde una máquina equivocada
- los dos platos no son lanzados simultáneamente
- los platos chocan
- fragmentos de un plato rompen el otro plato
- el primer disparo rompe los dos platos
- un tirador dispara cuando no es su turno
- otro tirador dispara al mismo Doble
- ambos disparos se producen al mismo tiempo
- el Árbitro observa que el tirador está visiblemente molesto por causas externas, después de pedir el plato
- el Árbitro observa una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie
- el Árbitro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo
- el Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si un plato fue ROTO o no, (En estos casos el Árbitro siempre debe consultar el Asistente de Árbitro **antes** de anunciar la decisión)



- se produce un disparo involuntario antes de que el tirador haya pedido los Dobles. (sin embargo, al tirador solo se le permite una (1) vez en la misma serie, si se repite por segunda o sucesivas veces la misma circunstancia ambos platos deben considerarse “**CEROS / LOST**”) y se pondrá una ADVERTENCIA
- si el primer disparo es un cero y el segundo disparo del tirador sufre un fallo deducible al arma o a la munición. En este caso el primer plato debe ser declarado como “**CERO / LOST**” y el Doble debe ser repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente

D.9.6.12.3 Debe declararse “**NULO / NO BIRD**” a condición de que el Tirador no haya disparado cuando:

- el doble se lanza antes de que lo pida el tirador
- el doble no se lanza después del periodo de tiempo requerido (ver **Nota**)
- cualquiera de las trayectorias de los platos es irregular (ver **Nota**)
- hay un fallo aceptable de arma o cartucho
- hay un fallo aceptable en el primer disparo del tirador achacable al arma o cartucho y no realiza el segundo disparo. Si el segundo disparo se realiza el resultado de este debe anotarse.

Nota: A menos que el Árbitro grite “**NULO / NO BIRD**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, ninguna reclamación por plato irregular debe ser permitida si se ha disparado al plato, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “**RAPIDO**”, “**LENTO**” o en una desviación de las líneas de vuelo. Por otra parte si el tirador dispara el resultado debe anotarse.

D.9.6.12.4 Un plato debe declararse “**CERO / LOST**” cuando:

- no es “**ROTO / HIT**” en vuelo
- sólo se “roza” y no hay no se desprende alguna porción visible del mismo
- un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido, los platos serán declarados “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**”
- si un tirador no dispara al segundo plato sin una razón admisible, el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo plato declararse “**CERO / LOST**”
- si el tirador dispara al primer plato pero una interrupción admisible impide que se produzca el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe anotarse y el Doble repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente
- después de un fallo del arma o de los cartuchos, el tirador es incapaz de disparar su **primer tiro** y abre el arma o toca el cierre de seguridad antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma, los platos se declararán “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**”;
- después de un fallo del arma o de los cartuchos, el tirador es incapaz de disparar el **segundo tiro** y abre el arma o toca el cierre de seguridad antes del Árbitro ha inspeccionado el arma, el resultado del tiro al primer plato debe anotarse según el resultado y el segundo plato se declarará “**CERO / LOST**”
- el tirador tiene un tercer o posterior fallo del arma o de los cartuchos en la misma serie en el **primer tiro** los platos deben anotarse “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**”
- el tirador tiene un tercer o posterior fallo del arma o de los cartuchos en la misma serie en el **segundo tiro** el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo plato declararse “**CERO / LOST**”



- el primer tiro es declarado **“CERO / LOST”** y el tirador no dispara su segundo tiro porque olvido poner un segundo cartucho en la escopeta, no ha quitado el tope del cargador de una escopeta semiautomática o el seguro ha resbalado y está en la posición “seguro” por el retroceso del primer tiro, los platos se declararán **“CERO / LOST”** y **“CERO / LOST”**
- el tirador es incapaz de disparar el arma porque no ha quitado el seguro u olvidado cargar, los platos se declararán **“CERO / LOST”** y **“CERO / LOST”**
- se produce involuntariamente un disparo antes de que el tirador haya pedido, el Árbitro declarara **“NULO / NO BIRD”** y amonestara al tirador
- se produce involuntariamente un disparo **después de que el tirador haya pedido** pero **antes de que los platos aparezcan**, y realiza el segundo disparo, el primer plato se anotará **“CERO / LOST”** y el segundo debe registrarse según el resultado del segundo disparo. (sin embargo, al tirador solo se le permite una (1) vez en la misma serie, si se repite por segunda o sucesivas veces la misma circunstancia ambos platos deben considerarse **“CEROS / LOST”**)
- se produce involuntariamente un disparo **después de que el tirador haya pedido** pero **antes de que los platos aparezcan** y el tirador no realiza un segundo disparo, el primer plato se anotará **“CERO / LOST”** y el segundo debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo
- (sin embargo, al tirador solo se le permite una (1) vez en la misma serie, si se repite por segunda o sucesivas veces la misma circunstancia ambos platos deben considerarse **“CEROS / LOST”**)
- el tiempo ha sido superado y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie, los platos deben declararse **“CERO / LOST”** y **“CERO / LOST”**
- la posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie, los platos deben declararse **“CERO / LOST”** y **“CERO / LOST”**.

D.9.6.13 Disparos Simultáneos

D.9.6.13.1 El doble debe declarar **“NULO / NO BIRD”** cuando los dos (2) tiros son realizados simultáneamente por un tirador un máximo de dos (2) veces en una serie.

D.9.6.13.2 Si el tirador realiza un tercer o posterior disparos simultáneos en la misma serie, el plato deberá puntuarse como **“CERO / LOST”** y **“CERO / LOST”**, hayan sido rotos o no.

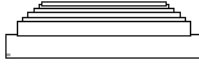
D.9.6.13.3 Si después de una descarga simultánea, el Árbitro está de acuerdo con el tirador de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomarán las medidas según la Regla “Medidas después de Averías declaradas”

S.9.6.14 REGLAS de COMPETICIÓN para SKEET

S.9.6.14.1 Desarrollo de una serie de Skeet

La escuadra debe reunirse en el campo de tiro con la munición suficiente y el equipo necesario para completar su serie en un área próxima al puesto 1.

El Árbitro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares se completen, (los nombres, los números, Árbitros auxiliares, inspección de platos, disparos de ensayo, etc.) dar la orden de **“YA / START”**.



S.9.6.14.2 Procedimiento

Después de que se haya dado la orden “YA / START”:

- El primer tirador debe ir hacia el puesto 1, cargar el arma con un (1) solo cartucho, adoptar la POSICIÓN DE PREPARADOS y gritar con claridad “PULL”, “GO”, “LOS” o alguna otra señal u orden. Después se debe lanzar un plato regular desde la caseta ALTA dentro de un período indefinido, que varía al azar de cero (0) a un máximo de tres (3) segundos
- Cuando se sabe el resultado del tiro, el primer tirador debe permanecer en el puesto, debe adoptar la POSICIÓN DE PREPARADO, y cargar el arma con dos (2) cartuchos, pedir y disparar a un Doble regular
- Cuando se sepa el resultado de ambos tiros el primer tirador debe abandonar el puesto
- El segundo tirador debe hacer entonces lo mismo, seguido del tercer tirador hasta que todos los miembros de la escuadra hayan hecho la serie exigida en el Puesto 1
- el tirador N° 1 debe desplazarse entonces hacia el Puesto 2 y disparar al número requerido de platos, seguido por los miembros de la escuadra. Esta rotación continuará hasta que todos los miembros de la escuadra hayan disparado desde cada puesto
- ningún tirador en la escuadra puede avanzar en el puesto antes de su turno de tiro, antes de la orden de disparo del Árbitro o antes de que el tirador anterior haya completado su tiro y haya dejado el puesto
- ningún tirador que haya disparado en un puesto determinado podrá desplazarse hacia el próximo puesto, hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus disparos en ese puesto, y siempre deberá hacerlo de forma que no moleste a ningún otro tirador o impida el desempeño de sus funciones a cualquier oficial de competición.

S.9.6.14.3 Tiempo Límite de Preparación

S.9.6.14.3.1 Después de que el Árbitro haya dado la señal de “YA / START”, o después de que el tirador anterior haya abandonado el puesto, a lo largo de **quince (15) segundos** el tirador debe:

- poner ambos pies íntegramente dentro de los límites del puesto
- tomar posición
- cargar el arma
- adoptar la posición de PREPARADOS
- pedir el primer plato según el orden establecido para ese puesto

S.9.6.14.3.2 Cuando un plato sencillo y/o doble va a ser disparado desde el mismo puesto:

- este proceso debe realizarse en el mínimo tiempo posible
- pero **sin exceder diez (10) segundos** entre el disparo anterior y la petición del siguiente plato o platos, de acuerdo con el correcto orden de tiro
- en caso de incumplir estos límites de tiempo, se deben aplicar las penalizaciones propuestas



S.9.6.14.3.3 Orden de Disparo para las Series de Competición y “Finales”

Solo se puede realizar un (1) disparo a cada plato

Puesto	Plato	Orden
1	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
2	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
3	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
4	Simple	Alto
	Simple	Bajo
	Doble	Alto – bajo
	Doble	Bajo - alto
5	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
6	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
7	Doble	Bajo - alto
8	Simple	Alto
	Simple	Bajo

S.9.6.14.4 Procedimiento para el Puesto 8:

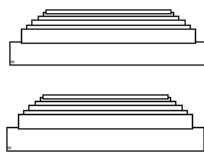
Cuando la escuadra avanza hacia el puesto 8, los tiradores se colocaran **detrás del Árbitro** según el orden de tiro, que debe ser aproximadamente a cinco (5) metros del Puesto 8 en una línea imaginaria que irá desde el centro del Puesto 8 y al centro del Puesto 4.

S.9.6.14.5 Después de que el Árbitro haya anunciado "**YA / START**" cada tirador en su turno debe:

- tomar posición para el plato de la caseta ALTA
- carga el arma con uno (1) solo cartucho
- adoptar la posición de PREPARADOS
- pedir el plato;
- disparar entonces al plato de la caseta ALTA;

Entonces girar en el sentido de las agujas del reloj (a la derecha, en la dirección del puesto del plato lanzado):

- tomar la posición para el plato de la caseta BAJA
- carga el arma con un (1) solo cartucho
- adoptar la posición de PREPARADOS
- pedir el plato
- disparar al plato de la caseta BAJA
- cuando se sepa el resultado del último disparo, el tirador debe abandonar el Puesto y dirigirse hacia detrás de la línea de tiradores que todavía tienen que disparar. Cada tirador hará el mismo sucesivamente.



S.9.6.14.6 SECUENCIA para CARGAR los CARTUCHOS

- en el puesto 8 para los platos Altos y Bajos y en los otros puestos donde solo se dispara a un (1) plato, el arma debe cargarse con un (1) solo cartucho
- en el puesto 4 dónde se dispara a dos (2) platos individuales, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de pedir el primer plato individual
- En el caso de que un tirador se olvide de cargar el segundo cañón en individual y después de pedir o disparar al primer plato se acuerda, y abre su arma para cargar o él levanta su mano para pedir al permiso al Árbitro para cargar su arma, el plato será declarado **"CERO / LOST"**
- los cartuchos no se pondrán en ninguna parte del arma hasta que el tirador esté en el puesto de tiro
- cuando se interrumpe el tiro, el arma deberá abrirse y ser descargada
- ningún tirador saldrá del puesto de tiro sin antes abrir y descargar su arma

S.9.6.14.7 PLATOS de PRUEBA

La escuadra podrá ver un plato regular desde cada caseta "ALTA" y "BAJA":

- desde el puesto 1 inmediatamente antes de empezar la primera serie en cada día de competición
- si el Árbitro señala un **"NULO / NO BIRD"**, el tirador podrá pedir que lancen un (1) plato de ensayo después de cada plato irregular, o un (1) plato doble de ensayo después un doble irregular, a condición que no se haya disparado al plato irregular o a ambos platos de un doble irregular.
- Si una serie de la tirada se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa del tirador, antes de reanudar la competición la escuadra puede ver un (1) plato regular de cada máquina.

S.9.6.14.8 ENCARES en la CANCHA

Los ejercicios de puntería con el arma cerrada y vacía:

- pueden hacerse antes de una serie sólo en los **puestos 1, 2 y 3** pero contando con el permiso del Árbitro.
- un tirador **no** puede ir más lejos del puesto 3 antes de que empiece la serie.
- después de que el Árbitro dé la orden de **"YA / START"**, sólo en el puesto 1 y 8 antes de pedir el plato(s), se permite al tirador levantar el arma hasta el hombro y apuntar unos segundos.
- el tirador debe volver entonces a la posición de PREPARADOS antes de pedir el plato(s).

S.9.6.14.9 DISTANCIAS y ELEVACIONES de los PLATOS

Los fosos para skeet se deben regular antes del inicio de las competiciones según las especificaciones. Los reglajes deben examinarse, aprobarse y sellarse por el Jurado el día anterior a la competición.

S.9.6.14.10 Trayectoria Irregular

Cualquier plato lanzado con una trayectoria diferente de la especificada en el ángulo, la elevación o la distancia debe ser considerado irregular.



S.9.6.14.11 POSICIÓN DE PREPARADOS

Desde el momento en el que el tirador pide el plato(s) y hasta que este aparece el competidor debe estar de pie en la posición de **PREPARADOS** con:

- ambos pies completamente dentro de los límites del Puesto de tiro
- sujetando el arma con ambas manos
- con la culata del arma en contacto con el cuerpo
- el pico de la culata debe estar sobre o por debajo de la cinta oficial de marcado de la ISSF, y claramente visible para el Árbitro estando en la posición adecuada



S.9.6.14.12 CINTA DE MARCADO

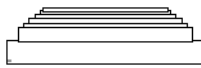
Para ayudar al Árbitro a controlar la posición del arma, todos los tiradores deberán llevar la **cinta oficial de marcado de la ISSF** colocada al chaleco de tiro (prenda exterior)

S.9.6.14.12.1 La cinta oficial de marcado de la ISSF debe ser:

- 250mm de largo, 30mm de ancho, de color amarillo y con un borde negro.
- permanentemente fijada en el lado derecho (o izquierdo para los zurdos) del chaleco de tiro.

S.9.6.14.12.2 Control de la Cinta de Marcado

El jurado debe determinar un lugar y horario para verificar la posición de todas las cintas oficiales de marcado durante el periodo del entrenamiento oficial.



S.9.6.14.12.3 La posición correcta de las cintas de marcado debe verificarse como sigue:

- todos los bolsillos del chaleco del tirador deben estar vacíos
- el brazo del gatillo debe estar en contacto con el cuerpo, y debe entonces flexionarse hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado, sin elevar los hombros
- la cinta de marcado debe ser fijada horizontalmente de forma permanente bajo el extremo del codo, (ver dibujo arriba)
- se debe fijar una marca-sello debajo de la cinta de marcado que no se pueda borrar ni quitar
- se exigirá que todas las marcas ilegales sean colocadas de forma adecuada y posteriormente estas serán objeto de una nueva revisión antes de que al tirador se le permita competir

S.9.6.14.13 PLATO RECHAZADO

Un tirador puede rechazar un plato si:

- el plato no es lanzado dentro del tiempo apropiado
- en un “Doble” los platos no pueden ser lanzados simultáneamente
- el tirador es molestado visiblemente
- el Árbitro está de acuerdo en que el plato era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

S.9.6.14.13.1 Procedimiento del tirador

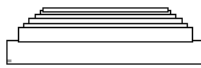
El tirador que rechace un plato debe indicarlo, abriendo el arma y levantando un brazo. El Árbitro debe dar su decisión entonces.

S.9.6.14.14 “NULO / NO BIRD”

- Un plato “**NULO / NO BIRD**” es aquel que no es lanzado de acuerdo con estas reglas;
- La resolución de los platos “**NULO / NO BIRD**” es siempre responsabilidad del Árbitro;
- Un plato considerado “**NULO / NO BIRD**” debe ser repetido siempre, tanto si se ha alcanzado como si no;
- Un Árbitro debe intentar gritar “**NULO / NO BIRD**” antes de que el tirador dispare. No obstante, si el Árbitro grita “**NULO / NO BIRD**” durante, o lo antes que pueda después de que el tirador dispare, la decisión del Árbitro debe ser acatada y los plato(s) deben ser repetidos a pesar de que los plato(s) hayan sido “**ROTO**” o no.

S.9.6.14.14.1 Debe declararse un “NULO / NO BIRD” o “NULOS / NO BIRDS” incluso cuando el tirador ha disparado cuando:

- sale un plato “roto”
- un plato tenga un color diferente de los que se han usado en la competición y en el entrenamiento oficial
- se lanzan dos (2) platos en “individual”
- el plato es lanzado desde un foso incorrecto
- el tirador dispara cuando no es su turno
- un tirador sufre una descarga simultánea menos de dos veces en una serie
- la posición de PREPARADOS del tirador es incorrecta y el tirador no ha recibido ninguna advertencia durante esa serie
- el Árbitro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo
- el Árbitro detecta una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie
- el Árbitro observa que el tirador está visiblemente perturbado por causas externas, después de pedir el plato(s)
- el Arbitro, por alguna razón, no puede decidir si el plato es “**ROTO**”, “**CERO**” o “**NULO**”. En tal caso el Árbitro debe siempre consultar con el Árbitro Asistente antes de tomar una decisión final
- un tirador sufre un fallo deducible del arma o de la munición



S.9.6.14.14.2 Debe declararse un plato “NULO / NO BIRD” cuando el tirador no ha disparado por:

- un plato es lanzado antes de que el tirador lo pida
- un plato es lanzado después de un periodo que sobrepasa los tres (3) segundos
- a trayectoria del plato es irregular
- hay un fallo aceptable del arma o de la munición

S.9.6.14.14.3 Reglas adicionales para “NULO / NO BIRD” aplicables a Dobles

Ambos platos deben ser declarados “**NULOS / NO BIRDS**” y repetir el doble lanzamiento, para determinar el resultado de ambos platos cuando:

- cualquiera de los platos es irregular (ver la nota)
- se lanza un solo plato en dobles
- el primer disparo rompe ambos platos (un tirador puede realizar solo dos (2) intentos en un puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez, el primer plato se considera “**ROTO / HIT**” y el segundo “**CERO / LOST**”)
- fragmentos del primer plato rompen el segundo plato (el tirador tiene permitido solo dos (2) intentos en cualquier Puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez el primer plato deberá declararse “**ROTO/ HIT**” y el segundo “**CERO / LOST**”)
- los platos chocan
- el tirador sufre un fallo aceptable de arma o munición y es incapaz de disparar al primer plato
- los dos disparos se producen simultáneamente

Nota: A menos que el Árbitro grite “**NULO / NO BIRD**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, ninguna reclamación por plato irregular debe ser permitida si se ha disparado al plato, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “**RAPIDO**”, “**LENTO**” o en una desviación de las líneas de vuelo. Por otra parte si el tirador dispara el resultado(s) debe anotarse.

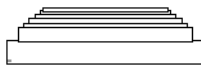
S.9.6.14.15 DISPAROS SIMULTÁNEOS

- el simple o el doble debe considerarse “**NULO**” cuando los dos (2) disparos sean realizados simultáneamente por el tirador un máximo de dos (2) veces en una serie
- si el tirador realiza una tercera o sucesivas descargas simultáneas en la misma serie cuando está disparando a un solo plato, el plato deberá puntuarse como “**CERO / LOST**”
- si el tirador tiene una tercera o sucesivas descargas simultáneas en la misma serie cuando está disparando a “dobles”, los platos deberán puntuarse como “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**”
- si después de una descarga simultánea, el Árbitro está de acuerdo con el tirador de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomarán las medidas de la Regla para “**ESCOPETAS AVERIADAS**”.

S.9.6.14.16 PLATO “CERO / LOST”

Un plato(s) debe declararse también “**CERO / LOST**” cuando:

- no es “**ROTO / LOST**”
- es “**ROTO / LOST**” fuera de los límites
- solo se “roza” y no se desprende alguna parte visible del mismo
- un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido
- el tirador es incapaz de disparar su arma porque no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar
- después de un fallo del arma o de la munición, el tirador abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma



- un tirador sufre un tercer o posterior fallo en su arma o munición en una serie
- un tirador tiene una posición de PREPARADOS que no está acorde con la reglas y el tirador ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie
- el pie del tirador está colocado incorrectamente y ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) durante la serie
- se sobrepasa el límite de tiempo y el tirador ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie
- en individual, un tiro se dispara involuntariamente **después de que el tirador haya pedido** el plato, pero antes de que el plato(s) aparezca

S.9.6.14.16.1 Reglas adicionales para “CERO / LOST” aplicables a “DOBLES”

Además lo siguiente debe aplicarse en el caso de “DOBLES”:

- un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara al **primer plato** de un doble regular que él ha pedido, los platos deben declararse “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**”
- un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara al **segundo plato** de un doble regular que él ha pedido, el primer plato se anotará su resultado y el segundo plato será declarado “**CERO / LOST**”
- un tirador no rompe el primer plato y **accidentalmente rompe el segundo** con el mismo disparo; el primer plato debe considerarse “**CERO / LOST**” y el Doble debe repetirse para establecer el resultado del segundo disparo. En ambos casos, el tirador debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- un tirador dispara **involuntariamente después** de haber pedido el plato pero **antes** de que el plato aparezca, el primer plato será “**CERO / LOST**” y el Doble deberá repetirse para determinar el resultado solo del segundo plato. El tirador debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- para la segunda o posteriores disparos involuntarios en la misma serie los platos deben declararse “**CERO / LOST**” y “**CERO / LOST**” y el Árbitro impondrá una “ADVERTENCIA” (TARJETA AMARILLA)
- si un tirador **no rompe** el primer plato en Dobles y sufre un fallo aceptable en el segundo disparo, el primer plato debe ser declarado “**CERO / LOST**” y debe repetirse el Doble para establecer el resultado del segundo disparo. El tirador debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- si el tirador **rompe** el primer plato con el primer disparo en Dobles y sufre un fallo aceptable en el segundo disparo, este debe declararse “**ROTO / LOST**” y el Doble debe ser repetido para establecer el resultado del segundo disparo. El tirador debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.

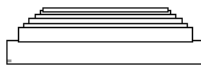
9.7.0 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN

9.7.1 PROGRAMA de TIRO

- los tiradores y Jefes de equipo deben ser informados de la hora exacta de comienzo, la escuadra, y el programa de las canchas, y los puestos asignados dentro de las escuadras no más tarde de dos (2) horas tras la Reunión Técnica del día anterior a la competición
- los tiradores y Jefes de Equipo deben ser informados del programa de las canchas para los entrenamientos alrededor de las 18:00 horas del día anterior
- si es necesario cambiar cualquiera de los programas de tiro por alguna razón, los Jefes de Equipo deberán ser informados inmediatamente

9.7.2 CAMBIO de un TIRADOR

Si un tirador dispara una vez en una competición y debe retirarse, no podrá ser reemplazado. Esta regla también es aplicable a competiciones compuestas de varias partes o que transcurren en varios días.



9.7.3 INTERRUPCIONES EN EL PROGRAMA

- Una vez que la tirada haya comenzado debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, problemas mecánicos, condiciones pobres de luz, condiciones extremas de lluvia, u otros retrasos forzosos en el programa que pudieran comprometer de forma seria la igualdad de la competición.
- Solo el Jefe de Cancha podrá interrumpir la competición, con la aprobación del Jurado, en caso de lluvia extrema, tormenta o rayos.

9.7.4 ESCUADRAS

9.7.4.1 Composición de las Escuadras

- una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros excepto cuando el sorteo no permita una eventual distribución total
- las escuadras compuestas de **menos de cinco (5) tiradores no se permiten** en las competiciones supervisadas por la ISSF excepto cuando un tirador sea declarado **“AUSENTE / ABSENT”** al comienzo de una serie o un tirador tiene que abandonar una serie por alguna razón.

9.7.4.2 Tiradores Auxiliares (“Fillers”)

El Comité Organizador deberá tener disponibles tiradores expertos que podrán ser requeridos para actuar como tiradores Auxiliares:

- en las competiciones supervisadas por la ISSF, las escuadras que estén compuestas de menos de cinco (5) tiradores oficiales en los sorteos, deberán completarse con tiradores expertos mientras dure el Campeonato
- estos tiradores auxiliares tendrán una puntuación regular en la pizarra general y en la tarjeta de puntuación a fin de dar continuidad. No obstante, sus nombres o nacionalidades no deberán figurar en ningún documento

9.7.4.3 Sorteo de las Escuadras

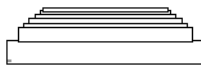
- en las competiciones supervisadas por la ISSF, el sorteo para la serie de clasificación debe hacerse de manera que los tiradores de cada país sean distribuidos de forma que cada escuadra no contenga más de un (1) tirador de una misma nacionalidad (excepto en la Final de la Copa del Mundo y en los Juegos Olímpicos si fuera necesario)
- la asignación de los tiradores a las escuadras y la posición dentro de las mismas debe hacerse por sorteo bajo la supervisión del Delegado(S) Técnico. Esto puede hacerse con un programa de ordenador diseñado a tal efecto
- la selección aleatoria de cancha y la división de las series debe hacerse bajo la supervisión del Delegado(S) Técnico

9.7.4.4 Ajuste de las Escuadras

El Jurado en conjunción con el Comité Organizador y con la aprobación del Delegado(s) Técnico podrán ajustar el sorteo pero solo para asegurar que se cumplan los requisitos del Sorteo de Escuadras.

9.7.4.5 Orden de Tiro

El orden de tiro de las escuadras y dentro de las escuadras también debe ser cambiado día a día por el Comité Organizador bajo la supervisión del Jurado. Esto puede hacerse haciendo las escuadras y miembros de las escuadras dispares en orden inverso, o partiendo las escuadras.



9.8.0 INTERRUPCIONES

9.8.1 NUMERO de INTERRUPCIONES PERMITIDAS

Al tirador se le permite un máximo de dos (2) interrupciones por serie sin importar si ha cambiado de arma o munición.

9.8.1.1 Todos los plato(s) regulares sobre los cuales puedan ocurrir interrupciones adicionales de arma o munición en la misma serie serán declarados “**CERO / LOST**” sin importar si el tirador ha intentado disparar.

9.8.2 SELECCIÓN DEL CAÑÓN

Cuando un tirador esté usando una escopeta de cañón doble, se asumirá que el tirador está disparando primero el cañón inferior (o el cañón de la derecha en el caso de escopetas paralelas), a menos que el tirador indique al Árbitro **antes** de cada serie que lo hará de forma contraria.

9.8.3 PROCEDIMIENTO en CASO de una INTERRUPCIÓN

Las decisiones sobre interrupciones de armas o munición serán tomadas por el Árbitro.

9.8.3.1 En caso de fallo por cualquier motivo, el tirador deberá:

- mantener el arma apuntando a la zona de vuelo del plato
- no abrir el arma
- no tocar el seguro
- entregar el arma al Árbitro si se le pide para ser examinada
- responder a cualquier pregunta del Árbitro

9.8.3.2 Los siguientes casos **no se considerarán interrupciones**:

- incorrecta manipulación del mecanismo por parte del tirador
- fallo al colocar el cartucho en la recámara incorrecta del arma
- cualquier falta achacable al tirador

9.8.3.3 Interrupciones de la Munición

Las decisiones interrupciones por munición serán tomadas por el Árbitro.

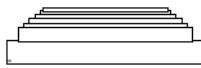
9.8.3.3.1 Los siguientes casos son considerados fallos de munición cuando la **marca del percutor** es claramente notable y:

- no se ha iniciado la pólvora;
- solo se ha iniciado el fulminante;
- se ha olvidado la pólvora;
- algún componente de la carga permanece en el cañón.

9.8.3.3.2 Cartuchos de tamaño incorrecto **no** se consideran fallos de munición. (El uso de cartuchos de calibre 20 o 16 en un arma de calibre 12 es peligroso, y puede acarrear penalizaciones por una deficiente manipulación del arma).

9.8.4 ACTUACIONES después de la NOTIFICACIÓN de una INTERRUPCIÓN

9.8.4.1 Si el Árbitro decide que la avería del arma o la interrupción del arma o la munición no es imputable al tirador, y que el arma no es reparable rápidamente, el tirador puede usar otra arma que haya pasado el control si puede conseguirla dentro de los tres (3) minutos siguientes después de que el arma haya sido declarada “**AVERIADA**”.



9.8.4.2 El tirador podrá tras obtener el permiso del Árbitro, abandonar la escuadra y terminar los platos restantes de la serie cuando estime el Jefe de Árbitros.

9.8.5 ESCOPETAS AVERIADAS

9.8.5.1 Las decisiones en armas estropeadas o interrupciones deben ser tomadas por el Árbitro si:

- si no puede disparar
- el tirador habiendo ya sufrido dos (2) interrupciones por arma o munición obtiene el permiso del Árbitro para cambiarla
- por un fallo mecánico no expulsa
- por cualquier otra razón que haga el arma inservible

9.8.6 PROCEDIMIENTOS para COMPLETAR una SERIE

9.8.6.1 Trap

El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar**, y se le debe mostrar los tres (3) platos de ese grupo, después de lo cual, el Árbitro dará la orden **“YA / START”**. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.8.6.2 Doble Trap

El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y se le debe mostrar un doble regular, después de lo cual, el Árbitro dará la orden **“YA / START”**. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.8.6.3 Skeet

El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y se le debe mostrar un plato alto y bajo regulares, después de lo cual, el Árbitro dará la orden **“YA / START”**. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular al número de platos correspondiente, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.8.7 SERIE PARA COMPLETAR (Certificación de la Puntuación)

El Árbitro deberá entonces asegurarse de que la puntuación de la hoja de la serie para completar y la original de la serie donde se produjo la interrupción sean sumadas correctamente, firmadas por el tirador y el Árbitro, antes de que la tarjeta sea llevada a la Oficina de Clasificación.

9.9.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA LOS TIRADORES, DELEGADOS DE EQUIPO Y ENTRENADORES

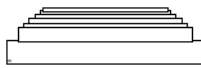
Ver Reglamento Técnico General – Sección

9.9.1 Indumentaria de Competidores

(ver también Reglamento Técnico General – Sección 6)

9.9.1.1 Se permiten pantalones de deporte, chaquetas y pantalones térmicos para mujeres y hombres, y blusas de deporte y faldas de vestir para mujeres.

9.9.1.2 No se permiten zapatillas, sandalias o calzado similar que no sujete plenamente la zona posterior del pie, salvo certificado médico.



9.9.1.3 Se permiten los pantalones cortos cuya parte inferior esté no más de 15 cm. por encima de la rodilla.

9.9.1.4 No están permitidas camisas, camisetas o prendas similares con mangas de menos de 10 cm o sin mangas.

Las prendas de vestir hechas con materiales de camuflaje están prohibidas.

9.9.2 **Números de Dorsales**

Todos los tiradores deben llevar el dorsal:

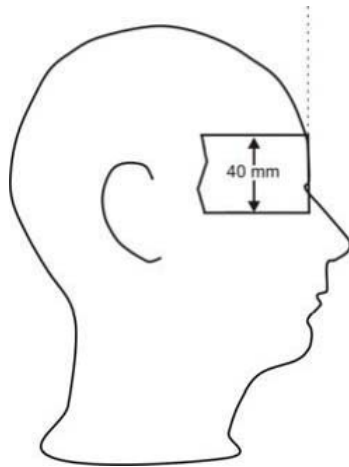
- en la espalda y por encima de la cintura
- mientras participen en entrenamientos oficiales o competición
- si no se lleva puesto el dorsal, el tirador no podrá comenzar o continuar
- el dorsal debe mostrar el número asignado tan grande como sea posible, pero no siendo menor de 20 mm de alto

9.9.3 **Identidad Nacional IOC**

Debe mostrar la abreviatura de la nacionalidad IOC del tirador, el apellido y la primera inicial del nombre en caracteres Latinos (la abreviación IOC arriba), todo ello en la parte trasera del área de los hombros, en la parte exterior de la vestimenta de tiro y por encima del numero de dorsal.



9.9.4



Están permitidos los **tapaojos laterales** unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro, o a una cinta de pelo, no excediendo los 40 mm. de ancho. Estos tapaojos no deberán sobrepasar el plano de la frente.



9.10.0 PLATOS (BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, CEROS, ETC.).

9.10.1 PLATO BUENO

- Se considera un plato bueno aquel que es pedido por el tirador y es lanzado un (1) plato entero de acuerdo con las Reglas.
- Se considera un doble bueno aquel que es pedido por el tirador y son lanzados dos (2) platos enteros simultáneamente de acuerdo con las Reglas.

9.10.2 PLATO IRREGULAR

- Se considera plato irregular aquel que no es lanzado acorde con las Reglas.
- Un doble irregular ocurre cuando:
 - Uno (1) o ambos platos son irregulares;
 - Los platos no son lanzados simultáneamente;
 - Solo sale un (1) plato;
 - Cualquier plato sale roto.

9.10.3 PLATO “LANZADO ROTO / BROKEN”

- Un plato “Lanzado Roto” es cualquier plato que no está plenamente de acuerdo con las Especificaciones Generales para Platos.
- Un plato roto es un plato “**NULO**” y siempre debe repetirse.

9.10.4 PLATO “ROTO / HIT”

- Un plato se declara “**ROTO / HIT**” cuando un plato bueno es lanzado y roto de acuerdo con las Reglas dentro de los límites de tiro y al menos un (1) trozo visible se desprende de él. Un plato del cual se desprenda polvo pero del cual no se desprenda un trozo visible no se considera plato “**ROTO / HIT**”.
- Cuando estén siendo usados platos cargados de polvo “flash”, un plato también debe ser declarado como “**ROTO / HIT**” cuando haya un desprendimiento visible de polvo después del disparo.
- Todas las decisiones concernientes a platos “**ROTOS/ HIT**”, “**FALLADOS / LOST**”, **IRREGULARES / IRREGULAR** o “**NULOS / NO BIRD**” son función finalmente de los Árbitros.

Nota: Está prohibido coger un plato de la Cancha para determinar si está “**ROTO / HIT**” o no.

9.10.5 PLATO “FALLADO / LOST”

- Un plato(s), debe declararse “**FALLADO / LOST**” cuando:
 - No se rompe durante su vuelo dentro del área de tiro;
 - Sólo se desprende polvo y no se rompe ningún trozo visible de él;
 - El tirador no disparó sobre un plato bueno que fue pedido por él y no hay razones mecánicas o externas que le impidieran disparar;
 - Al tirador no le es posible disparar el arma por alguna razón atribuible a él;
 - Al tirador no le es posible disparar el arma porque no ha quitado el seguro, el seguro se ha movido a la posición de bloqueo o ha olvidado cargar;
 - En caso de usarse una semiautomática, el tirador no haya quitado el tope del cargador;
 - Después de una interrupción el tirador ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta;
 - Es la tercera o siguientes interrupción en la misma serie.



9.10.6 PLATO “NULO / NO BIRD”

- Un “**NULO / NO BIRD**” es irrelevante desde el punto de vista de la competición y siempre debe ser repetido.
- Si es posible el Árbitro deberá cantar “**NULO / NO BIRD**” antes de que el tirador dispare, pero si canta “**NULO/ NO BIRD**” después de que el tirador haya disparado debe declararse un “**NULO / NO BIRD**” independientemente de que el plato haya sido alcanzado o no.
- Después de que se declare un “**NULO / NO BIRD**” el tirador debe abrir el arma, y volver a posicionarse en el puesto.

9.11.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

Un miembro del jurado responsable de la clasificación de plato será designado por la ISSF o por el Delegado Técnico conjuntamente con el Presidente del Jurado de plato de entre los miembros del Jurado

9.11.1 OFICINA de CLASIFICACIÓN

9.11.1.1 Es obligación de la Oficina de Clasificación **ANTES** de la competición:

- preparar las hojas de clasificación para cada escuadra
- asegurarse de que la hoja de puntuación adecuada está con la escuadra correspondiente en la cancha correcta

9.11.1.2 Es obligación de la Oficina de Clasificación **DESPUÉS** de cada serie:

- recibir y chequear los totales de los platos rotos y verificar los resultados
- clasificar los resultados
- poner los resultados preliminares en el tablero público de puntuaciones inmediatamente
- si un resultado está pendiente de una protesta, el resultado en cuestión debe ser omitido durante el tiempo oportuno y publicados el resto de resultados

9.11.1.3 Es obligación de la Oficina de Clasificación al **CONCLUIR** las competiciones de cada día:

- totalizar los resultados oficiales en el menor tiempo posible
- preparar un boletín preliminar de resultados lo más exacto posible para la distribución entre la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnicos
- preparar y publicar un boletín de resultados finales inmediatamente;
- al finalizar cualquier periodo aplicable de reclamación publicar, lo antes posible, la lista correcta final de resultados (ésta debería contener el apellido completo, el nombre completo, sin abreviaturas, número de dorsal y la abreviatura del COI para la nacionalidad del tirador).
- es obligación del Comité Organizador y del Delegado Técnico asegurar que se envíe, por fax o e-mail, el último día de cada evento, una copia de la lista oficial de resultados correspondiente en el mismo momento que haya sido verificada, a la Secretaría de la ISSF.
- es obligación del Comité Organizador y del Delegado Técnico asegurar que se envíe, dentro de los tres días siguientes a la conclusión de la competición, tres copias de las listas oficiales de resultados correspondientes a la Secretaría de la ISSF en el mismo momento que haya sido verificada

Nota: El Comité Organizador deberá conservar las hojas de puntuación de las canchas, donde se recogen los resultados de cada plato disparado, durante un periodo mínimo de 12 meses después de la competición.



9.11.2 PROCEDIMIENTOS de PUNTUACIÓN

Se puntuará de forma oficial en cada cancha y para cada serie de 25 platos (En doble trap 25 dobles para hombres o 20 para mujeres).

- en todas las competiciones supervisadas por la ISSF las puntuaciones individuales deben ser guardadas en cada cancha por dos (2) personas independientes, éstas serán regularmente aquellos Árbitros asistentes designados para estar junto a los Árbitros.
- una persona debe rellenar la hoja de puntuación oficial permanente
- la segunda persona deberá anotar sobre un tablero de puntuación manual, excepto cuando se use un tablero de puntuación electrónico, que deberá ser mantenido por los Árbitros

9.11.3 MARCADORES ELECTRÓNICOS

9.11.3.1 Canchas con Marcadores Electrónicos

El Árbitro deberá controlar el funcionamiento de los Marcadores electrónicos de puntuación.

9.11.3.2 Tres (3) personas deben designarse como Árbitros Auxiliares de la siguiente forma:

- la primera persona debe estar en una posición adecuada por detrás de la línea de tiro y cumplimentar la hoja de puntuación oficial
- la segunda persona debe posicionarse cerca del tablón de puntuación electrónico para asegurarse de que las puntuaciones están siendo mostradas correctamente y avisar al Árbitro inmediatamente si se registra algún resultado erróneo
- la tercera persona debe posicionarse en el lado opuesto del marcador electrónico y asegurarse de que las puntuaciones están siendo mostradas correctamente.

9.11.3.3 Errores en Marcadores Electrónicos de Puntuación

Si durante la competición un marcador electrónico reflejase una puntuación incorrecta, el Árbitro debe parar la tirada y con el mínimo retraso posible, hacer lo que sea necesario para corregir dicho fallo.

9.11.3.3.1 Si por alguna razón, no es posible corregir el marcador, se hará lo siguiente:

- la hoja de puntuación oficial debe examinarse y verificarse hasta el punto donde falló el marcador electrónico
- entonces, si es posible, sustituirlo rápidamente por un tablón de puntuación manual, introducir los datos hasta el punto en que falló el marcador electrónico y continuar la serie
- si no es posible la sustitución por un tablón de puntuación manual debe incluirse una segunda hoja de puntuaciones, incluirse en ella la puntuación verificada y la serie debe entonces continuar con la segunda hoja de puntuación bajo el control de una persona cualificada designada por el Jefe de Árbitros
- en competiciones en las que existan diferencias en la puntuación registrada entre las dos (2) hojas de puntuación, la que está bajo el control del oficial designado por el Jefe de Árbitros, debe prevalecer.



9.11.3.4 Canchas con Tableros de Puntuación Manuales

Tres (3) personas deben designarse como Árbitros asistentes como sigue:

- la primera persona debe estar por detrás de la línea de tiro para el mantenimiento permanente de la hoja de puntuación oficial
- la segunda persona debe actuar como Árbitro Asistente y dedicarse también al mantenimiento del tablero de puntuaciones manual
- la tercera persona deberá actuar como Árbitro Asistente en el lado opuesto del tablero de puntuación manual y también chequear que los resultados que se muestran en él están siendo registrados correctamente
- cada puntuador deberá marcar la hoja o tablón inmediatamente pero basándose solamente en las decisiones tomadas por el Árbitro
- tras la conclusión de cada serie el resultado debe ser comparado y apuntados la correcta puntuación en la hoja oficial de puntuación antes de ser entregada a la Oficina de Clasificación
- las puntuaciones mostradas en el tablero de puntuación grande deberán prevalecer si existen diferencias irresolubles

9.11.4 Certificación de la Puntuación

9.11.4.1 Cuando se haya completado una serie y los resultados individuales se hayan comparado y anunciado en voz alta y estar de acuerdo cada tirador el Árbitro y cada uno de los tiradores deben firmar la tarjeta de puntuación a no ser que el tirador no esté de acuerdo con el resultado que le ha sido enseñado y tenga intención de hacer una reclamación.

9.11.5 RESULTADOS

9.11.5.1 Competiciones individuales

Para cada tirador el resultado de cada serie debe ser registrado de forma legible en las hojas de puntuación oficiales y el total de las Series de Clasificación, la Final y cualquier Desempate debe ser anotado y las puntuaciones ordenadas en orden descendente (Empates – ver las reglas pertinentes)

9.11.5.2 Competiciones por Equipos

Debe registrarse la puntuación de cada miembro del equipo así como el número de platos rotos por todos los miembros de cada equipo en cada una de las Series de Clasificación deben ser sumadas y la puntuación de los equipos ordenadas en orden descendente (Empates – ver las reglas pertinentes)

9.12.0 EMPATES Y DESEMPATES (SHOOT-OFFS)

9.12.1 COMPETICIONES CON FINAL

Los empates en modalidades Olímpicas para hombre y mujeres (especificados en el Reglamento General de la ISSF) y otras competiciones con Final se decidirán de acuerdo con las siguientes reglas.

9.12.1.1 Empates Antes de la Final

- si existen empates entre los seis primeros tiradores, después de las series de clasificación, entonces para determinar el orden en que dichos tiradores dispararán en la Final; se aplicará la regla de la “Cuenta Atrás”.
- si los empates no pueden romperse por aplicación de la Regla de la “Cuenta Atrás” por ejemplo cuando dos o más tiradores tienen la puntuación máxima, el Jurado decidirá el orden de tiro para estos tiradores por sorteo.



- cuando haya más de seis (6) posibles tiradores para entrar en la Final por causas de empate, por ejemplo cuando existan más tiradores empatados que el número de plazas correspondientes, estos empates deben romperse por medio de series de desempate de acuerdo con las Reglas para Trap, Doble Trap o Skeet.
- cualquier tirador que no esté en su posición asignada y listo para tirar a la hora oficial de comienzo no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación de la clasificación
- siempre que sea posible, las tiradas de desempate para entrar en las Final deberán hacerse en una cancha diferente de la que albergará la Final.
- Después de un desempate para determinar los seis (6) tiradores que entrarán en la Final, mediante el resultado del desempate se decidirá la clasificación de todos los tiradores que tomaron parte en el desempate. Los tiradores restantes con la misma puntuación en el desempate deberán clasificarse de acuerdo con la Regla de la “**Cuenta Atrás**”.

9.12.1.2 Empates Después de la Final

Cualquier empate después de la Final para los seis (6) primeros puestos debe decidirse mediante desempate, de acuerdo con lo siguiente:

- el puesto se decidirá por sorteo efectuado por el Jurado
- cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ej. Dos (2) empates para el segundo puesto (puestos 2º y 3º) y dos (2) tiradores empatados para la quinta plaza (puestos 5º y 6º), deberán tirar todos en la misma cancha para determinar la clasificación individual
- el empate para la posición más baja deberá romperse en primer lugar, seguido por el empate para la siguiente posición más alta y así hasta que se hayan roto todos los empates

9.12.2 Cuatro (4) o Más Tiradores están Empatados para Más de Una (1) Posición

Si durante este desempate, dos (2) o más de estos tiradores fallan sus platos de tal manera que hay entonces dos (2) o más grupos de tiradores con diferentes puntuaciones empatadas, se seguirá el siguiente procedimiento para deshacer los empates:

- los tiradores con las puntuaciones más bajas empatadas deben continuar sus desempates para la posición más bajas hasta que los empates se deshagan
- aquellos tiradores no implicados en el empate para la posición más baja deben abandonar sus planchés y esperar, junto con sus armas (abiertas y descargadas de forma segura), dentro de un área indicada por el Árbitro
- sólo cuando este desempate haya finalizado podrán los demás tiradores empatados desempatar para el puesto siguiente más alto
- al reanudarse el desempate para la siguiente posición más alta, los tiradores deben mantener el orden de tiro original
- este procedimiento debe continuar tanto como sea necesario para determinar todas las posiciones empatadas
- en el caso de que un (1) tirador del grupo de empatados rompa el empate, debe ser puesto en la posición más alta de la clasificación y debe retirarse, dejando que el resto de tiradores empatados continúen el desempate hasta que todos sus empates se hayan roto y se haya determinado la clasificación



9.12.2.1 REGLA de “CUENTA ATRÁS”

Cualquier desempate que deba romperse por este método debe realizarse de la siguiente forma:

- debe compararse la puntuación de la última serie de 25 platos (para doble trap 25 dobles para los hombres y 20 para las mujeres). El ganador es el tirador con la puntuación más alta de esta serie
- en caso de que el empate no se haya roto aún, debe compararse las serie inmediatamente **anterior** y si el empate sigue sin romperse, la serie anterior y así sucesivamente
- si los resultados de todas las series son iguales, el desempate debe decidirse contando **hacia delante** desde el **primer plato** de la **última serie** (y si es necesario, el siguiente a la última serie etc.) hasta que se encuentre un cero. El tirador con la mayor sucesión de platos rotos hasta el cero será clasificado en la posición más alta

9.12.2.2 Clasificaciones

Puntuaciones individuales empatadas para el puesto 7º e inferior, no decididas mediante desempate deben clasificarse de acuerdo con la regla de la “**Cuenta Atrás**”

9.12.3 COMPETICIONES SIN FINAL

9.12.3.1 Empates individuales

Los empates en modalidades y categorías no Olímpicas y otras competiciones sin final se decidirán como sigue:

9.12.3.2 Empates con Puntuación Perfecta

Estos no serán rotos y compartirán la primera plaza con los nombres puestos en orden alfabético de acuerdo con el alfabeto latino (Apellidos). Los próximos puestos serán numerados de manera adecuada.

9.12.3.3 Empates para las seis(6) primeras plazas

Estos se decidirán con un desempate:

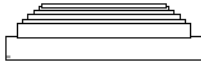
- los puestos se decidirán por sorteo, realizado por el jurado
- Cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ej. Dos (2) empates para el segundo puesto (puestos 2º y 3º) y dos (2) tiradores empatados para la quinta plaza (puestos 5º y 6º), deberán tirar todos en la misma cancha para determinar la clasificación individual;
- El empate para la posición más baja deberá romperse en primer lugar, seguido por el empate para la siguiente posición más alta y así hasta que se hayan roto todos los empates. Todos los tiradores empatados serán clasificados de acuerdo con la puntuación de las series de desempate.

9.12.3.4 Empates para el 7º y Posteriores Puestos

Las puntuaciones empatadas para el puesto 7º e inferior, no decididas mediante desempate deben clasificarse de acuerdo con la regla de la “**Cuenta Atrás**”.

9.12.4 EMPATES por EQUIPOS

Si dos (2) o más equipos tienen la misma puntuación, la clasificación debe ser decidida por la puntuación combinada de los miembros del equipo en la última serie de platos, después por la anterior a la última, etc. hasta que se rompa el empate.



9.12.5 SERIES de DESEMPATE (SHOOT-OFFS)

9.12.5.1 General

Si la hora del desempate no es anunciada con anterioridad, los tiradores implicados deberán permanecer en contacto con el Jurado, bien personalmente o a través de su Jefe de Equipo para estar preparado para disparar cuando se anuncie el desempate.

9.12.5.1.1 Cualquier tirador que no esté en su posición asignada y listo para tirar a la hora oficial de comienzo será declarado **“AUSENTE / ABSENT”** no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación en la clasificación.

9.12.5.2 Desempates Antes de la Final

Los desempates antes de la Final deben realizarse con los platos estándar, excepto cuando se usen platos “flash” por haberse usado en las series de Clasificación, estas deberán comenzar dentro de un tiempo máximo de treinta (30) minutos después de terminada la competición.

9.12.5.3 Desempates Después de la Final

Los desempates después de la Final deben realizarse con platos de tipo “flash” y comenzar inmediatamente después de la finalización de ésta.

9.12.5.4 Tiempo de Preparación del Tirador en los Desempates

Después de que el Árbitro de la señal de **“YA / START”**, o después de que el tirador precedente haya disparado un plato, el tirador deberá ponerse en posición, cargar el arma y pedir el plato, o el doble, en 20 segundos.

9.12.5.4.1 En caso de no cumplir con este tiempo límite se aplicarán sanciones.

9.12.6 PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE (Trap, Doble Trap, Skeet)

9.12.6.1 **SEGURIDAD:** Ningún tirador deberá poner un cartucho en ninguna parte del arma hasta que esté colocado en el planché y preparado para disparar.

9.12.6.2 TRAP

- los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando sobre un plato regular en el orden decidido por el Jurado mediante sorteo
- al primer tirador se le permitirá ver el plato en cada puesto antes de empezar a tirar. Los platos serán mostrados por el Árbitro desde cada máquina antes de que el tirador se coloque en su puesto. Cada tirador durante el desempate (shoot-off) deberá disparar un plato desde la misma máquina
- después de que el Árbitro dé la señal de **“YA / START”** el primer tirador debe cargar y disparar al plato. Solo un (1) disparo está permitido por cada plato. Debe abandonar inmediatamente el puesto y permanecer a un **mínimo de 1 metro** detrás del próximo puesto. El resto de tiradores que tengan aún que disparar en ese puesto deben permanecer alineados tras el primer tirador;
- el resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- el primer tirador no debe ir al siguiente puesto hasta que el Árbitro dé la orden de **“YA / START”**
- si un tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo disparo, el plato debe declararse como **“CERO / LOST”** haya sido roto o no por cualquiera de los cartuchos
- el tirador(es) que falle el plato en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse



- todos los tiradores que continúen empatados deben desplazarse al siguiente Puesto
- este proceso continuará hasta que todos los empates se hayan roto.

9.12.6.3 DOBLE TRAP

- los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando un doble regular en el orden que será decidido por el Jurado mediante sorteo
- sólo en el primer puesto debe permitirse a los tiradores ver un (1) doble regular, antes de que dispare el primer tirador
- después de que el Árbitro dé la señal de “**YA / START**”, el primer tirador debe cargar para disparar al doble. Debe abandonar inmediatamente el puesto y permanecer a **un mínimo de 1 metro** detrás del próximo puesto. El resto de tiradores que pendientes aún de disparar en ese puesto, deben permanecer alineados tras el primer tirador
- el resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos
- el primer tirador no debe moverse en el puesto hasta que el Árbitro de la orden de “**YA / START**”
- el tirador(es) que falle el mayor número de platos en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse
- éste proceso continuará hasta que todos los empates se hayan roto

9.12.6.4 SKEET

- antes del comienzo del desempate, el primer tirador debe permanecer de pie inmediatamente detrás del puesto 4 y debe permitírsele ver un (1) Doble regular
- todos los tiradores dispararán entonces en el puesto 4, según el orden que se decidirá por el Jurado mediante sorteo.
- después de que el Árbitro dé la señal de “**YA / START**” el primer tirador debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un **Doble regular (alto/bajo)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir junto al resto de tiradores que estén pendientes de disparar
- el resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos
- el tirador(es) que falle el mayor número de platos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse
- todos los tiradores que sigan empatados deben continuar. El primer tirador debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un **Doble inverso (bajo/alto)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir junto al resto de tiradores que estén pendientes de disparar
- el resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos
- si queda algún empate sin deshacerse, este procedimiento de disparo a un **doble regular** y a un **doble inverso** debe continuar hasta que todos los resultados queden claramente determinados

9.13.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES

9.13.1 INFRACCIÓN de las REGLAS

El Jurado, el Jefe de Árbitros y los Árbitros generalmente clasificarán en tres (3) principales clases las infracciones o violaciones de las reglas:

- “**ABIERTOS / OPEN**” – no encubiertos;
- “**TÉCNICOS / TECHNICAL**” – infracciones secundarias;
- “**ENCUBIERTOS / CONCEALED**” – infracciones deliberadas o muy serias o concernientes a las reglas de Seguridad.



9.13.2 El Jurado debe ser responsable de examinar y decidir el grado de la penalización a imponer para todas las violaciones ya registradas y para las que no se han impuesto automáticamente dentro de esas reglas.

9.13.2.1.1 Cuando alguna de esas tarjetas se enseña se debe de acompañar la voz de “**ADVERTENCIA / WARNING**”, “**DEDUCCIÓN / DEDUCTION**” o “**DESCALIFICACIÓN / DISQUALIFICATION**”, como sea apropiado, de manera que no lleve a confusión alguna por parte del infractor.

9.13.2.2 No es necesario mostrar una tarjeta de advertencia antes de una emisión de alguna tarjeta de deducción o descalificación.

9.13.3 ADVERTENCIA (TARJETA AMARILLA)

9.13.3.1 Infracciones abiertas

En caso de ser infracciones abiertas inicialmente como:

- indumentaria irregular
- interrupción innecesaria en la tirada
- ayuda del entrenador durante la competición
- intrusión no autorizada del área de competición
- conducta no deportiva
- intento deliberado de evadir el valor de las reglas
- algún otro incidente que requiera el uso de una advertencia.

9.13.3.2 La Advertencia (Tarjeta Amarilla) se indicará en la tarjeta de puntuación, por un Miembro del Jurado, el Jefe de Árbitros o un Árbitro y se entregará en primer lugar al tirador, entrenador o jefe de equipo que puede actuar para corregir la falta cometida.

9.13.3.3 Si un tirador no corrige la falta cometida dentro del tiempo estipulado, se le impondrá la penalización

9.13.3.4 Si las infracciones realizadas por el entrenador u otro miembro oficial del equipo se repiten el Jurado requerirá a la expulsión de las proximidades de la zona de tiro de la Cancha el resto de la serie y al tirador puede ser penalizado.

9.13.3.5 Infracciones Técnicas

9.13.3.5.1 En caso de las primeras **Infracciones Técnicas**, durante la competición, es decir:

- falta de pie
- exceder del tiempo límite autorizado para disparar
- en Skeet, la posición de PREPARADO del tirador no es acorde con las reglas
- en Skeet, excepto en el Puesto 8, el tirador abre el arma entre los dos platos simples en la misma estación
- seguir o apuntar con el arma a un plato “lento” o “rápido” tipo “pull” sin disparar.
- la ADVERTENCIA oficial (Tarjeta Amarilla) indicada en la tarjeta de puntuación se presentará al tirador afectado por el Árbitro.
- cualquier plato declarado “**CERO / LOST**” por el Árbitro por una segunda o sucesivas infracciones en una serie por alguna falta al reglamento, se deben indicar en la tarjeta antes de enviarla a la Oficina de Clasificación.

9.13.4 DEDUCCIÓN (TARJETA VERDE)



9.13.4.1 La deducción de platos por alguna infracción impuesta por al menos dos (2) miembros del Jurado, debe hacerse de la serie en la cual ocurrió.

Debe aplicarse una deducción de un (1) plato en cada caso por:

- obstaculizar a otro tirador de manera antideportiva
- no presentarse, o presentar un convincente sustituto, cuando se requirió de la actuación del auxiliar del Árbitro
- si cuando se pidió una explicación por el incidente el tirador conscientemente y con conocimiento da una información falsa.

9.13.4.2 Serie Incompleta

Deducción de los platos restantes de la serie debe de ser tomada por la mayoría del Jurado en caso de que un tirador abandone la cancha sin completar la serie y sin permiso del Árbitro.

9.13.4.3 Tirador Ausente

Si un tirador no se presenta en la cancha cuando su nombre se verifica con la tarjeta de puntuación, el Árbitro debe decir en voz bien alta el número de dorsal y el nombre del tirador tres (3) veces a lo largo de un (1) minuto. Si el tirador no aparece dentro de ese minuto el Árbitro debe declararlo **“AUSENTE / ABSENT”** y **no se le permitirá** unirse a la escuadra y la tirada deberá empezar sin él.

9.13.4.4 Procedimiento para Completar Serie un Tirador Ausente

9.13.4.4.1 El competidor que sea declarado **“AUSENTE / ABSENT”** debe presentarse al Jefe de Árbitros antes de que la escuadra haya finalizado la serie, y pedir permiso para tirar la serie perdida. Si esto no se realiza puede procederse a la descalificación.

9.13.4.4.2 Al tirador se le permitirá tirar la serie perdida en el momento y en la cancha que decida el Jefe de Árbitros con la deducción de tres (3) platos de la Serie para completar. El tirador debe, si es posible, completar la serie en la misma cancha que debió tirar.

9.13.4.5 Circunstancias Excepcionales

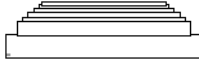
Si un tirador llega tarde a la competición o no se presenta al Jefe de Árbitros antes de que la escuadra haya finalizado esa serie y puede justificar que su retraso ha sido causado por circunstancias fuera de su control, el Jurado debe, siempre y cuando sea posible, darle otra oportunidad para tomar parte sin ruptura del programa global. En este caso el Jefe de Árbitros determinará cuándo y dónde él tirará y no se deducirá ninguna penalización.

9.13.5 DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)

9.13.5.1 La descalificación puede ser impuesta por unanimidad o decisión mayoritaria del Jurado.

9.13.5.2 La descalificación de un tirador, o la expulsión del jefe de equipo o entrenador de la cancha de tiro puede ser tomada por:

- serias infracciones de seguridad y violación de las reglas de seguridad
- manejo del arma de manera peligrosa (será considerada como tal la realización accidental de disparos de manera recurrente)
- manejo de un arma cargada después de que la voz de **“ALTO / STOP”** haya sido dada



- repetición de los incidentes que ya han sido objeto anteriormente de una advertencia o deducción
- el uso deliberado de cartuchos en desacuerdo con las Reglas de la ISSF para obtener ventaja
- abuso deliberado de algún oficial de equipo o de cancha
- rechazo continuado por parte del tirador a actuar como Árbitro Asistente
- omisión deliberada de disparar una ronda perdida anteriormente
- dar falsa información conscientemente y con conocimiento en un intento deliberado de ocultar la realidad en casos serios
- casos donde las infracciones se ocultan deliberadamente.

9.13.6 Descalificación en las Finales

Si un tirador es descalificado por alguna razón durante la Final él será clasificado como el último de los participantes de la final, pero se guardará su puntuación en los resultados publicados.

9.13.7 RECLAMACIONES VERBALES

9.13.7.1 Derecho de Reclamación

Cualquier tirador o miembro oficial del equipo tiene el derecho de reclamar considerando un aspecto de la competición, decisión o acción, **verbalmente e inmediatamente** a un oficial de competición (Miembro del Jurado, Jefe Oficial de Cancha, Jefe de Árbitros, etc.).

9.13.7.1.1 Estas reclamaciones pueden ser hechas en las siguientes materias:

- que el Reglamento o Reglas de la ISSF no se han seguido
- que el programa actual de competición no se siguió
- desacuerdo con una decisión o acción por algún oficial de competición o Miembro del Jurado
- que un tirador fue molestado por otro tirador, un oficial de competición, espectadores, medios de comunicación u otras personas o causas

Nota: Sólo el tirador afectado pueda poner en duda una decisión del Árbitro sobre un plato “**ROTO / HIT**”, “**CERO / LOST**”, “**NULO NO BIRD**” o “**IRREGULAR**” iniciando una acción como en la Regla 9.13.8.1.

9.13.7.1.2 Los Oficiales de Competición deben de considerar las reclamaciones verbales inmediatamente y tomar una decisión de inmediato para corregir la situación o remitir la reclamación al Jurado para una decisión. Puede pararse la tirada de manera temporal si fuera absolutamente necesario.

9.13.7.2 RECLAMACIONES ESCRITAS

9.13.7.2.1 Derecho de Reclamación

Cualquier tirador o jefe de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede hacer una reclamación formal escrita al Jurado.

9.13.7.2.2 Se puede presentar una reclamación por escrito sin haber hecho primero una reclamación verbal.

9.13.7.2.3 Tiempo Límite de Reclamación

Cualquier reclamación escrita deberá ser **recibida no más tarde de treinta (30) minutos** después de la conclusión de la serie en la que ocurrió el incidente en cuestión. La reclamación se acompañara junto con la cuota apropiada.



9.13.7.3 APELACIONES

9.13.7.3.1 Derecho de Apelar

En el caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación.

9.13.7.3.2 Tiempo Límite de Apelación

Dichas apelaciones deben de ser entregadas por escrito **no más tarde de una (1) hora** después de que la decisión del Jurado se haya anunciado. La apelación se acompañara junto con la cuota apropiada.

9.13.7.3.3 Circunstancias Especiales

En circunstancias especiales, el tiempo de entrega de las apelaciones se puede extender hasta **veinticuatro (24) horas** por decisión del Jurado de Apelación. Tal decisión puede posponer la ceremonia de premiación por el hecho bajo apelación.

9.13.7.3.4 Decisión del Jurado de Apelación

La decisión del Jurado de Apelación es **FINAL**.

9.13.8 DISCONFORMIDAD con una DECISIÓN del ÁRBITRO

9.13.8.1 Acción por parte del Tirador

Si un tirador está disconforme con una decisión del Árbitro con respecto a un plato en particular, la reclamación se debe iniciar inmediatamente **antes de que el próximo tirador dispare**, con la subida del brazo y diciendo **“PROTESTO / PROTEST”**.

El Árbitro **debe** de interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Asistentea, tomar una decisión.

9.13.8.2 Acción por parte del Jefe de Equipo

Si el Jefe de Equipo no está satisfecho con la decisión final del Árbitro, excepto por platos **“ROTO / HIT”, “CERO / LOST”, “NULO NO BIRD”** o **IRREGULARES**, no debe de retrasar la tirada, pero debe de llamar la atención del Árbitro que tomará nota en la tarjeta de puntuación que el tirador sigue bajo reclamación. La reclamación debe de ser resuelta por el Jurado.

14.0 FINALES

9.14.1 MODALIDADES de ESCOPETA

Evento	HOMBRES (Competición + Final)	MUJERES (Competición + Final)
Foso	125 (5 x 25) + Final (25)	75 (3 x 25) + Final (25)
Doble Trap	150 (3 x 50) + Final (50)	-
Skeet	125 (5 x 25) + Final (25)	75 (3 x 25) + Final (25)

Las Reglas Técnicas para cada modalidad deben ser aplicadas también a las finales para estos eventos, excepto donde aquí se expone.



9.14.2 NUMERO DE FINALISTAS EN CADA MODALIDAD

Seis (6) competidores con el resultado más alto en la clasificación tomarán parte en las finales de cada modalidad.

9.14.3 ORDEN DE TIRO EN LA FINAL

- cada finalista tirará en el orden establecido según la fase de clasificación. El tirador con la calificación más alta tirará en la posición nº 6, el siguiente más alto en la nº 5 y así sucesivamente (6-5-4-3-2-1).
- el orden de tiro de los tiradores que entren en la final con el mismo resultado deberá determinarse según la regla de "Cuenta Atrás"
- el orden de tiro de los tiradores con puntuación máxima se decidirá por sorteo, realizado por el Jurado

9.14.4 ÓRDENES de TIRO

Todas las deben darse en inglés.

Procedimiento para las finales en modalidades de plato

Tiempo antes de la hora de inicio	Fase	Procedimiento
20:00 minutos antes	Llegada de finalistas y calentamiento	Los jefes de equipo son responsables de asegurar que sus tiradores se presentan al Jurado en el área designada de preparación. Los finalistas deberán presentarse en el área de preparación para la final, al menos 20 minutos antes de la hora de inicio de esta. Los finalistas deberán llevar sus escopetas, la ropa de competición y el uniforme del equipo nacional que pueden usar en la ceremonia de premiación. El Jurado debe completar todos los controles necesarios durante este período. El árbitro autorizará a los finalistas para ir a los puestos de tiro para hacer ejercicios de calentamiento o disparos en secos. El árbitro debe utilizar el listado de los finalistas para confirmar que todos los competidores están presentes y que sus nombres y las naciones están registrados correctamente en el sistema de resultados y en los marcadores.
12:00 minutos antes	Mostrar platos y disparos de prueba	El árbitro autorizará a los finalistas para completar sus disparos de prueba y mostrar los platos de acuerdo a las normas de cada evento.
5:00 minutos antes	Llegada a zona de presentación	Los seis (6) finalistas, el árbitro y el Miembro del Jurado responsable en el cargo deben ser colocados de pie, en el centro de la cancha cerca de la zona de espectadores. Y empiezan los Procedimientos por llegar tarde o ausente (Regla 9.14.6).
4:00 minutos antes	Presentación de finalistas	El locutor presentará a los finalistas, dando el nombre, resultado de la calificación y una breve información sobre los logros más importantes de cada uno de los finalistas. Los finalistas se presentarán en el orden de comienzo y hacia la derecha. El locutor también presentará al árbitro y el Miembro del Jurado responsable.
1:00 minutos antes	Preparación de la final	Un (1) minuto antes de comenzar la primera serie de la final, el árbitro dará instrucciones a los finalistas para ir a sus puestos de tiro.



00:00 minutos antes	Comienzo de la final	<p>El árbitro dará instrucciones al primer finalista (6 ° Finalista de la clasificación) que empezará por dar la orden de "PREPARADO / READY". El primer competidor Trap o Doble Trap tiene entonces diez (10) segundos para pedir el primer plato o doble. Todos los otros finalistas de la escuadra dispondrán de diez (10) segundos para pedir el plato o el doble después de que el tirador anterior haya disparado.</p> <p>En Skeet, en cada puesto, cada finalista tiene 15 segundos después de que el tirador anterior deje el puesto, o el árbitro indique "PREPARADO / READY", para pedir el primer plato(s) a disparar en ese puesto. Cualquier nuevo plato que se dispare en el mismo puesto por el mismo tirador debe ser pedido en el plazo de diez (10) segundos después del disparo anterior(s).</p>
Después de que los seis (6) finalistas de Trap / Doble Trap hayan disparado el mismo número de platos o después de que todos los finalistas de Skeet hayan completado un puesto	<p>El árbitro indicará a los finalistas hacer una pausa. La televisión aprovechará esta pausa para mostrar las puntuaciones y la clasificación actual en sus producciones. Después de 20 segundos, el árbitro indicará al primer finalista (Competidor sexto de la clasificación) que debe comenzar dando la voz de "PREPARADO / READY".</p> <p>A continuación, el primer finalista en trap o Doble Trap, dispondrá de diez (10) segundos para pedir el próximo plato o doble. Todos los otros finalistas de la escuadra dispondrán de diez (10) segundos para pedir su plato o dobles después de que el tirador anterior haya disparado. En Skeet, el primer finalista después de recibir la orden del Árbitro "PREPARADO / READY" en cada puesto.</p> <p>A continuación, tendrá 15 segundos para pedir el primer plato (s) de ese puesto. Cualquier nuevo plato que se dispare en el mismo puesto por el mismo tirador debe ser pedido en el plazo de diez (10) segundos después del disparo anterior(s).</p>	
Después de completar todas las series	<p>El árbitro solucionará inmediatamente los empates o protestas. Si no hay empates o las protestas, el árbitro debe declarar inmediatamente "NO HAY EMPATES. LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS / THERE ARE NO TIES. RESULTS ARE FINAL ".</p> <p>Si solo hay empates para el primer, segundo o tercer puesto, el miembro del jurado responsable debe llevar a cabo el sorteo para el orden de comienzo sin demora. El árbitro, a continuación, llevará a cabo el desempate desempate (s) hasta que se rompan de acuerdo a la Regla 9.12.1.2 (el último de la clasificación ocupa el primer lugar). Empates por debajo de la tercera posición se romperá por la puntuación más alta de la final (en caso de que los resultados de la final sean iguales, aplicar la regla de cuanta atrás para las series de la final), o si el empate no se rompe, por la calificación de la tirada clasificatoria. El árbitro debe entonces declarar inmediatamente "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS / RESULTS ARE FINAL"</p>	

<p>Después de completar los resultados de la final</p>	<p>Quando el árbitro declara que "LOS RESULTADOS DEFINITIVOS / RESULTS ARE FINAL", el locutor debe inmediatamente anunciar:</p> <p>"EL GANADOR DE LA MEDALLA DE ORO ES (NOMBRE) DE (PAIS) CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTUACION) / THE GOLD MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)"</p> <p>"EL GANADOR DE LA MEDALLA DE PLATA ES (NOMBRE) DE (PAIS) CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTUACION) THE SILVER MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)"</p> <p>"EL GANADOR DE LA MEDALLA DE BRONCE ES (NOMBRE) DE (PAIS) CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTUACION) THE BRONZE MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)"</p>
--	--

9.14.5 HORA de INICIO

A la hora que figura en el programa oficial de tiro si no se ha modificado:

- cualquier alteración del programa publicado debe transmitirse a los Jefes de Equipo involucrados lo más pronto posible.
- la nueva información debe estar expuesta en la Cancha de Finales y en el tablón oficial de información.
- debe hacerse público que se han modificado las horas de inicio

9.14.6 TIRADOR "AUSENTE" O QUE LLEGA TARDE

A cualquier finalista que no esté en su puesto asignado antes de que se inicie la presentación de los finalistas y después de ser llamado por su nombre de tres (3) veces dentro de un (1) minuto, se le asignará automáticamente el último puesto(s) en la final con su puntuación de calificación (s) y no se les permitirá participar en las Final

9.14.7 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN EN LA "FINAL"

9.14.7.1 Excepto donde en esta sección se diga lo contrario, las reglas de Trap, Doble Trap y Skeet se aplicarán en las respectivas Finales.

9.14.7.2 Trap

- Antes de comenzar la Final se les deberá mostrar a los tiradores un plato lanzado desde cada máquina. Después de lo cual a cada tirador se le permitirá un (1) disparo de prueba.
- cada tirador tiene solo permitido un (1) disparo para cada plato
- si el tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo tiro, el plato será considerado **"CERO / LOST"** tanto si se ha **"ROTO / HIT"** o no por alguno de los disparos



9.14.7.3 Doble Trap

Antes del inicio de la presentación de los finalistas, a cada tirador se le debe permitir poner realizar dos (2) disparos de prueba. Después se debe mostrar a la escuadra un plato doble regular. Después de la presentación de los finalistas, se mostrará otro doble regular a la escuadra antes de comenzar.

9.14.7.4 Skeet

- Antes de comenzar la Final a cada tirador se le permitirá dos (2) disparos de prueba.
- Después de lo cual a los tiradores, reunidos en el Puesto 1 se les deberá mostrar un plato regular desde cada caseta.

9.14.8 FALLO de la ESCOPETA o de la MUNICIÓN

9.14.8.1 Si el árbitro decide que una la avería o el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del tirador, el tirador debe tener tres (3) minutos de tiempo para reparar la escopeta u obtener otra escopeta aprobado, o reemplazar a su munición. Si esto no se puede hacerse dentro de los tres (3) minutos, el tirador debe retirarse. Después de reparar la avería o de retirarse el tirador, la Final debe continuar. La clasificación de un tirador retirado se determinará por el número total de los platos rotos cuando se produjo la avería.

9.14.8.2 Número de interrupciones

- al tirador se le permite un máximo de dos (2) interrupciones durante la Final, incluyendo los tiros de desempate de después de la Final, tanto si el tirador ha intentado corregir el fallo o no
- cuando se supera el número de interrupciones tanto de la escopeta o de la munición, el plato regular debe declararse “**CERO / LOST**” tanto si el tirador ha intentado disparar o no.

9.14.9 PROTESTAS DURANTE una FINAL

Cualquier protesta recibida se decidirá inmediatamente por el Jurado y la decisión es definitiva.

9.14.10 AVERÍA EN EL EQUIPO DE LA CANCHA DE FINALES

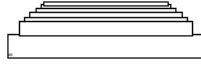
9.14.10.1 Procedimiento

Si hay una avería en el equipamiento de la Cancha de Finales, los tiros completados en la fase de la avería se anotaran como un subtotal y se aplicará lo siguiente:

- si los equipos puede repararse **en treinta (30) minutos**, los restantes disparos serán completados
- si se decide que la reparación no podrá completarse en ese tiempo y es posible trasladarse a otra cancha con las mismas condiciones dentro de tiempo, la Final se completará en la nueva cancha
- no se tendrá en consideración ninguna protesta contra una posible distribución desigual de platos en el foso

9.14.10.2 Terminación de una Final Inacabada

Si una final no puede continuar en una cancha adecuada en el transcurso de treinta (30) minutos desde la avería, el Jurado deberá declarar la Final terminada.



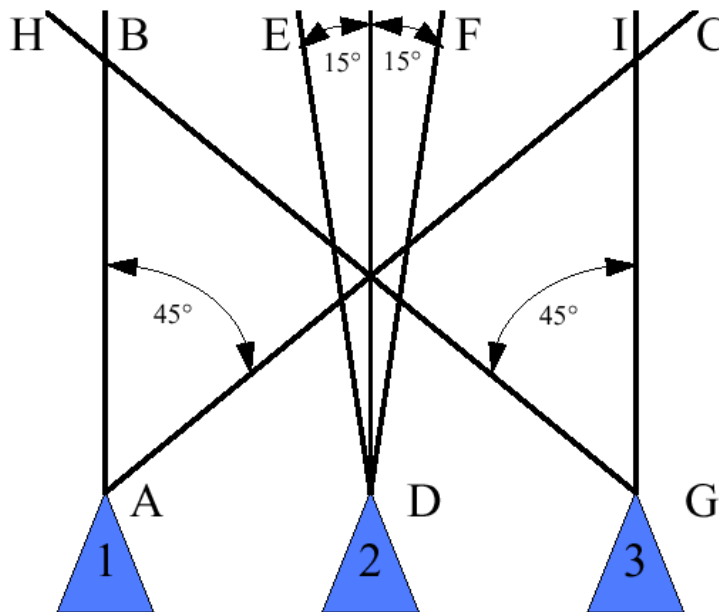
9.14.10.3 Procedimiento de Clasificación después de una Final Inacabada

Se debe aplicar el siguiente procedimiento de clasificación:

- el acta de disparos en la Final hasta el momento de la avería debe examinarse
- debe constar en el sub-resultado el punto donde los tiradores han tirado al mismo número de platos
- dicho sub-resultado más el resultado de la competición debe ser el total de la prueba
- los tiradores con el mismo resultados deben clasificarse según la Regla de “cuenta atrás”
- los tiradores premiados lo serán según estas bases.

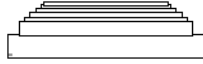
9.15.0 FIGURAS Y TABLAS

9.15.1 Ángulos Horizontales de Foso

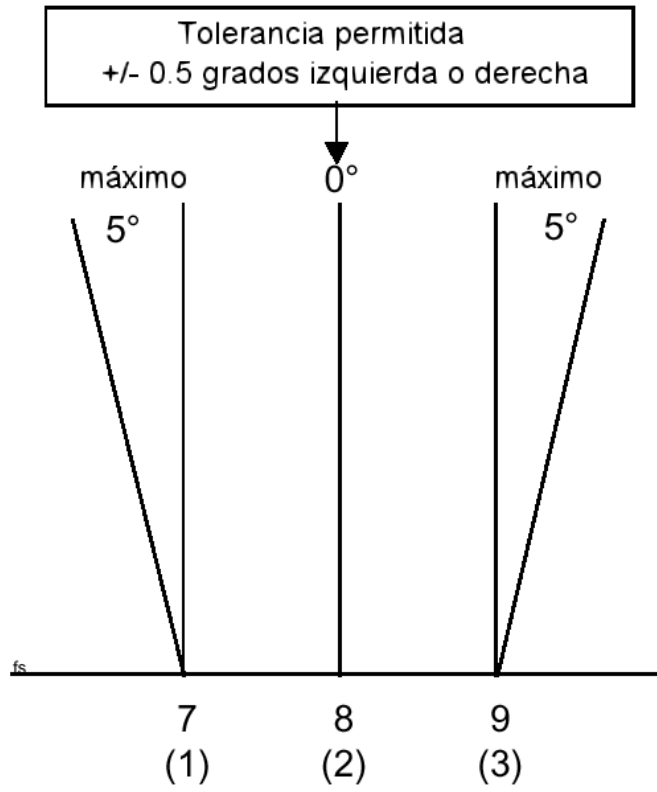


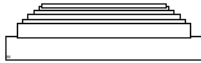
Máximos ángulos horizontales para la primera, segunda y tercera máquina de cada grupo

Los platos de la máquina nº 1 deben caer en el área ABC
Los platos de la máquina nº 2 deben caer en el área DEF
Los platos de la máquina nº 3 deben caer en el área GHI



9.15.2 **Ángulos Horizontales en Doble Trap**





9.15.3 Tablas de Configuración de Foso (I-IX)

Tabla I					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	25 grados a la derecha	2.00 m	76 m +/- 1m	
	2	5 grados a la izquierda	3.00 m		
	3	35 grados a la izquierda	1.50 m		
2	4	20 grados a la derecha	2.50 m		
	5	10 grados a la derecha	1.80 m		
	6	35 grados a la izquierda	3.00 m		
3	7	35 grados a la derecha	3.20 m		
	8	5 grados a la izquierda	1.50 m		
	9	45 grados a la izquierda	1.60 m		
4	10	40 grados a la derecha	1.50 m		
	11	0 grados	3.30 m		
	12	25 grados a la izquierda	2.60 m		
5	13	45 grados a la derecha	2.40 m		
	14	5 grados a la derecha	1.90 m		
	15	35 grados a la izquierda	3.50 m		
Tabla II					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	25 grados a la derecha	3.20 m	76 m +/- 1m	
	2	5 grados a la izquierda	1.80 m		
	3	40 grados a la izquierda	2.00 m		
2	4	40 grados a la derecha	2.00 m		
	5	0 grados	3.00 m		
	6	45 grados a la izquierda	1.60 m		
3	7	45 grados a la derecha	1.50 m		
	8	0 grados	2.80 m		
	9	40 grados a la izquierda	2.00 m		
4	10	15 grados a la derecha	1.50 m		
	11	5 grados a la derecha	2.00 m		
	12	35 grados a la izquierda	1.80 m		
5	13	40 grados a la derecha	1.80 m		
	14	5 grados a la izquierda	1.50 m		
	15	40 grados a la izquierda	3.30 m		



Tabla III					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	30 grados a la derecha	2.50 m	76 m +/- 1m	
	2	0 grados	2.80 m		
	3	35 grados a la izquierda	3.50 m		
2	4	45 grados a la derecha	1.50 m		
	5	5 grados a la izquierda	2.50 m		
	6	40 grados a la izquierda	1.70 m		
3	7	30 grados a la derecha	2.80 m		
	8	5 grados a la derecha	3.50 m		
	9	45 grados a la izquierda	1.50 m		
4	10	45 grados a la derecha	2.30 m		
	11	0 grados	3.00 m		
	12	40 grados a la izquierda	1.60 m		
5	13	45 grados a la derecha	2.00 m		
	14	0 grados	1.50 m		
	15	35 grados a la izquierda	2.20 m		

Tabla IV					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	40 grados a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m	
	2	10 grados a la derecha	1.50 m		
	3	30 grados a la izquierda	2.20 m		
2	4	30 grados a la derecha	1.60 m		
	5	10 grados a la izquierda	3.00 m		
	6	35 grados a la izquierda	2.00 m		
3	7	45 grados a la derecha	2.00 m		
	8	0 grados	3.30 m		
	9	20 grados a la izquierda	1.50 m		
4	10	30 grados a la derecha	1.50 m		
	11	5 grados a la izquierda	2.00 m		
	12	45 grados a la izquierda	2.80 m		
5	13	35 grados a la derecha	2.50 m		
	14	0 grados	1.60 m		
	15	30 grados a la izquierda	3.00 m		

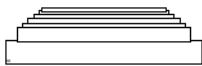


Tabla VII					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	35 grados a la derecha	2.20 m	76 m +/- 1m	
	2	5 grados a la izquierda	3.00 m		
	3	20 grados a la izquierda	3.10 m		
2	4	40 grados a la derecha	2.00 m		
	5	0 grados	3.50 m		
	6	45 grados a la izquierda	2.80 m		
3	7	20 grados a la derecha	3.00 m		
	8	0 grados	2.00 m		
	9	40 grados a la izquierda	2.20 m		
4	10	45 grados a la derecha	1.50 m		
	11	5 grados a la derecha	2.00 m		
	12	35 grados a la izquierda	1.80 m		
5	13	40 grados a la derecha	1.80 m		
	14	5 grados a la izquierda	1.50 m		
	15	45 grados a la izquierda	2.00 m		

Tabla VIII					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	25 grados a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m	
	2	5 grados a la derecha	1.50 m		
	3	45 grados a la izquierda	2.00 m		
2	4	40 grados a la derecha	1.50 m		
	5	0 grados	3.00 m		
	6	45 grados a la izquierda	2.80 m		
3	7	35 grados a la derecha	3.20 m		
	8	5 grados a la izquierda	2.50 m		
	9	20 grados a la izquierda	2.00 m		
4	10	45 grados a la derecha	1.80 m		
	11	0 grados	1.50 m		
	12	30 grados a la izquierda	3.40 m		
5	13	30 grados a la derecha	2.00 m		
	14	10 grados a la derecha	3.40 m		
	15	15 grados a la izquierda	2.20 m		

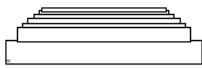
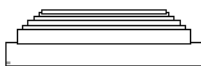
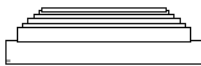


Tabla IX

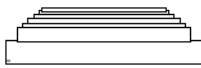
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	40 grados a la derecha	3.50 m	76 m +/- 1m	
	2	0 grados	1.80 m		
	3	20 grados a la izquierda	3.00 m		
2	4	15 grados a la derecha	3.20 m		
	5	10 grados a la izquierda	1.50 m		
	6	35 grados a la izquierda	2.00 m		
3	7	45 grados a la derecha	1.60 m		
	8	0 grados	2.80 m		
	9	30 grados a la izquierda	3.00 m		
4	10	30 grados a la derecha	2.00 m		
	11	5 grados a la izquierda	2.00 m		
	12	15 grados a la izquierda	3.00 m		
5	13	35 grados a la derecha	2.90 m		
	14	0 grados	1.60 m		
	15	45 grados a la izquierda	2.20 m		



9.16.0 INDICE PARA TIRO AL PLATO	
Advertencia - Impuestas por el Árbitro	9.5.5.3
Advertencia (Tarjeta Amarilla)	9.13.3
Ajustes de las Escuadras	9.7.4.4
Ángulos Horizontales en Doble Trap	9.15.2
Apelaciones	9.13.7.3
Desempates "Shoot-offs" – Tiempo de Preparación del Tirador	9.13.7.3.2
Aplicación de las Normas en todas las modalidades de Tiro al Plato	9.1.1
Árbitro Auxiliar – Ausente – DEDUCCIÓN de 1 plato	9.5.6.3
Árbitro Auxiliar – Deberes	9.5.6
Árbitro Auxiliar – Informar al árbitro	9.5.6.4
Árbitros	9.5.5
Árbitros – Deberes y funciones	9.5.5.2
Armas – Cambios	9.4.2.5
Armas – Cañones agujereados	9.4.2.7
Armas – Compensadores y accesorios del cañón	9.4.2.6
Armas – Con cargador	9.4.2.4
Armas – Correas	9.4.2.3
Armas – Gatillo de suelta	9.4.2.2
Armas – Miras ópticas	9.4.2.8
Armas – Tipos permitidos	9.4.2
ARMAS, EQUIPO Y MUNICIÓN	9.4
Cancha Doble Trap (cancha separada) – Dibujo	6.3.21.2.9
Canchas de Skeet	6.3.22
Canchas de Skeet – Dibujo	6.3.2.8
Certificación de Puntuación	9.11.4
Completar Serie – Certificación de Puntuación	9.8.7
Completar Serie – Doble Trap	9.8.6.2
Completar Serie – Foso	9.8.6.1
Completar Serie – Procedimiento	9.8.6
Completar Serie – Skeet	9.8.6.3
Completar Serie para un Tirador Ausente	9.13.4.4
Conocimiento de las Normas	9.1.2
Control de Equipo – Programa de Inspección	9.4.1
Cuatro o más Tiradores Empatados para más de una Posición	9.12.2
Chaquetas de alta visibilidad – Seguridad	9.2.1
DEDUCCIÓN (Tarjeta Verde)	9.13.4
DEDUCCIÓN de un (1) Plato	9.13.4.1
Desacuerdo con la decisión del Árbitro	9.13.8
DESCALIFICACIÓN (Tarjeta Roja)	9.13.5
Descalificación en Final	9.13.6
Desempates "Shoot-Offs"	9.12.5
Desempates "Shoot-offs" – Doble Trap	9.12.6.3
Desempates "Shoot-offs" – Foso	9.12.6.2
Desempates "Shoot-Offs" – General	9.12.5.1
Desempates "Shoot-offs" – Procedimiento	9.12.6
Desempates "Shoot-offs" – Seguridad	9.12.6.1
Desempates "Shoot-offs" – Skeet	9.12.6.4



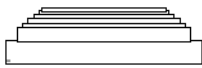
Fallo – Interrupción de Munición	9.8.3.3
Finales – Avería en el Equipo de la Cancha	9.14.11
Finales – Doble Trap	9.14.8.3
Finales – Escopeta averiada o fallos	9.14.9.1
Finales – Fallo de Escopeta o Munición	9.14.9
Finales – Foso	9.14.8.2
Finales – Hora de Inicio	9.14.6
FINALES – Modalidades de Tiro al Plato	9.14
Finales – Número de Fallos	9.14.9.2
Finales – Número de Finalistas en cada Modalidad	9.14.2
Finales – Orden de Tiro	9.14.3
Finales – Ordenes de Tiro	9.14.4
Finales – Presentación en la cancha de los finalistas	9.14.5
Finales – Procedimiento de Clasificación después de una Final Inacabada	9.14.11.3
Finales – Protestas	9.14.10
Finales – Skeet	9.14.8.4
Finales – Terminación de una Final Inacabada	9.14.11.2
Finales – Tirador ausente o retrasado	9.14.7
Foso – “Nulo”	T.9.6.8
Foso – “Nulo” – Responsabilidad del árbitro	T.9.6.8.1
Foso – “Nulo” incluso si el tirador ha disparado	T.9.6.8.2
Foso – “Nulo” si el tirador no ha disparado	T.9.6.8.3
Foso – Ángulos Horizontales	9.15.1
Foso – Cancha – Dibujo	6.3.19.5.3
Foso - Canchas	6.3.19.1
Foso – Configuraciones Especiales Preferidas no utilizadas	T.9.6.5.3
Foso – Configuraciones Especiales Preferidas para Competición de Foso	T.9.6.5.2
Foso – Control del jurado	T.9.6.6
Foso – Desarrollo de una Serie de Foso	T.9.6.3.1
Foso – Disparos Simultáneos	T.9.6.8.5
Foso – Distancias, Ángulos y Elevaciones de los Platos	T.9.6.5
Foso – Interrupción – Vista de los platos	T.9.6.4
Foso – Limitaciones de los Platos	T.9.6.5.5
Foso – Plato “Cero”	T.9.6.8.4
Foso – Plato Rechazado	T.9.6.7
Foso – Plato Rechazado – Procedimiento del Tirador	T.9.6.7.1
Foso – Platos de Ensayo	T.9.6.6.1
Foso – Procedimiento	T.9.6.3.2
Foso – Procedimiento de Configuración del Foso	T.9.6.5.6
Foso – Reglas de Competición para Foso	T.9.6.3
Foso – Tabla de Configuración	T.9.6.5.1
Foso – Tablas de Configuración de Foso (I-IX)	9.15.3
Foso – Tiempo Límite de Preparación	T.9.6.3.3
Foso – Trayectoria irregular	T.9.6.6.2
Foso – Utilización de una (1) sola cancha – Configuración	T.9.6.5.4
Foso de Doble Trap y Foso	6.3.20
Identidad Nacional IOC	9.9.3



Índice	9.16
Infracción Abierta	9.13.3.1
Infracción de las Reglas	9.13.1
Infracciones Técnicas	9.13.3.5
Interrupciones	9.7.3
Interrupciones	9.8
Interrupciones – Actuaciones después de la Notificación de una Interrupción	9.8.4
Interrupciones – Número de Interrupciones permitidas	9.8.1
Interrupciones – Procedimiento en caso de una Interrupción	9.8.3
Jefe de Árbitros – Deberes	9.5.4
Jurado – Deberes antes de la competición	9.5.2.1
Jurado – Deberes durante la competición	9.5.2.2
Marcador Manual – MVS	9.11.3.4
Marcadores Electrónicos - Errores	9.11.3.3
Marcadores Electrónicos – EVS	9.11.3.1
Marcadores visibles	9.11.3
Modalidades Damas	9.1.4
Modalidades Hombres	9.1.4
Munición – Especificaciones de cartuchos	9.4.3
Munición – Inspección de cartuchos	9.4.3.2
Munición – Interrupciones / Fallos	9.8.3.3
Munición – No conforme con las Normas	9.4.3.2
Normas de Conducta para Tiradores, Delegados de Equipo y Entrenadores	9.9
NULO	9.10.6
OFICIALES DE COMPETICIÓN	9.5
Oficina de Clasificación	9.11.1
Ojos – Protección	9.2.7
Orden de ALTO	9.2.5
Orden de Tiro	9.7.4.5
Ordenes	9.2.6
Plato Bueno “regular”	9.10.1
Plato Irregular	9.10.2
Plato Roto	9.10.3
Platos – Buenos / Irregulares / ROTO / FALLADO / CERO / NULO	9.10
Platos – Distancias, Ángulos y Elevaciones para Skeet	6.3.22.3
Posiciones	9.12.2.2
Procedimiento en la Competición de Final	9.14.8
Procedimientos de Puntuación	9.11.2
Procedimientos de Puntuación y Clasificación	9.11
Programa de Tiro	9.7.1
Protección de oídos	9.2.7
Protesta – Acción por parte del Jefe de Equipo	9.13.8.2
Protesta – Acciones del tirador	9.13.8.1
Protesta – Al jurado	9.13.8.1
Prueba de Disparo – Disparando y Pruebas de Disparo	9.2.4
Pruebas	9.6.1
Reclamaciones Escritas	9.13.7.2



Reclamaciones Verbales	9.13.7
Reclamaciones y Apelaciones	9.13
Regla de Cuenta Atrás	9.12.2.1
REGLAS para CAMPOS DE TIRO y PLATOS	9.3
Responsabilidad y Acciones del Jurado	9.13.2
Resultados	9.11.5
Resultados Individuales	9.11.5.1
ROTO	9.10.4
SEGURIDAD	9.2
Seguridad – Orden de ALTO	9.2.5
Selección del cañón	9.8.2
Serie Incompleta – DEDUCCIÓN del resto de los Platos	9.13.4.2
Skeet – “Nulo” – Responsabilidad del árbitro	S.9.6.14.14
Skeet – “Nulo” aplicables Dobles	S.9.6.14.14.3
Skeet – “Nulo” incluso si el tirador ha disparado	S.9.6.14.14.1
Skeet – “Nulo” si el tirador no ha disparado	S.9.6.14.14.2
Skeet – Cinta de Marcado	S.9.6.14.12
Skeet – Control de la Cinta de Marcado	S.9.6.14.12.2
Skeet – Cronómetro	6.3.22.6
Skeet – Desarrollo de una Serie de Skeet	S.9.6.14.1
Skeet – Disparos Simultáneos	S.9.6.14.15
Skeet – Distancia, Ángulos y Elevaciones de los Platos	6.3.22.3
Skeet – Distancias y Elevaciones de los Platos – Control del Jurado	S.9.6.14.9
Skeet – Ejercicios de Puntería / Encares en la Cancha	S.9.6.14.8
Skeet – Límite Tiempo de Preparación	S.9.6.14.3
Skeet – Plato “Cero”	S.9.6.14.16
Skeet – Plato “Cero” aplicables a Dobles	S.9.6.14.16.1
Skeet – Plato Rechazado	S.9.6.14.13
Skeet – Plato Rechazado – Procedimiento del tirador	S.9.6.14.13.1
Skeet – Platos de Ensayo	S.9.6.14.7
Skeet – Posición de PREPARADOS	S.9.6.14.11
Skeet – PREPARADOS	S.9.6.14.5
Skeet – Procedimiento	S.9.6.14.2
Skeet – Procedimiento para el Puesto 8	S.9.6.14.4
Skeet – Reglas de Competición para Skeet	S.9.6.14
Skeet – Secuencia de disparo Clasificatorias y Finales	S.9.6.14.3.3
Skeet – Secuencia para Cargar los Cartuchos	S.9.6.14.6
Skeet – Trayectoria Irregular	S.9.6.14.10
Tablones de puntuación – Asegurar las Puntuaciones en el Tablón – EVS	9.11.3.2
Tablones de puntuación – Mantenedos por los Árbitros Auxiliares	9.11.3.2
Tapajos – Tapajos laterales	9.9.4
Tiempo Límite de Reclamación	9.13.7.2.3
Tirador – Cambio	9.7.2
Tirador ausente – Circunstancias excepcionales	9.13.4.5
Tirador ausente – DEDUCCIÓN de tres (3) Platos	9.13.4.3
Tirador diestro – tirador zurdo	9.1.3
Tirador zurdo – Tirador diestro	9.1.3



Tiradores Auxiliares - Fillers	9.7.4.2
Transporte de las armas – Seguridad	9.2.2
Ventaja – En entrenamiento no oficial	9.6.2.2
Vestimenta de Competición	9.9.1