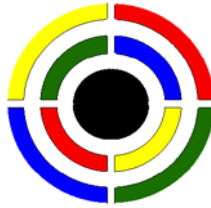




**ISSF (INTERNATIONAL SHOOTING SPORT FEDERATION)
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO DEPORTIVO**



ISSF

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

Reglamento Técnico Especial para Tiro al Plato



Edición 2017(Segunda impresión V1.1 01/2018)

En vigor a partir del 01/01/2018



CAPÍTULOS

- 9.1 GENERALIDADES
- 9.2 SEGURIDAD
- 9.3 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS
- 9.4 EQUIPO Y MUNICIÓN
- 9.5 OFICIALES DE COMPETICIÓN
- 9.6 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y REGLAS DE COMPETICIÓN
- 9.7 PLATOS - BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, PERDIDOS Y NULOS
- 9.8 REGLAS DE COMPETICION PARA TRAP
- 9.9 REGLAS DE COMPETICION PARA DOBLE TRAP
- 9.10 NORMAS DE COMPETICION PARA SKEET
- 9.11 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN
- 9.12 INTERRUPCIONES
- 9.13 NORMAS DE CONDUCTA Y EQUIPACIÓN PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES.
- 9.14 CLASIFICACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN
- 9.15 EMPATES Y DESEMPATES
- 9.16 INFRACCIÓN DE LAS REGLAS
- 9.17 RECLAMACIONES Y APELACIONES
- 9.18 FINALES OLÍMPICAS EN COMPETICIONES DE ESCOPETA
- 9.19 COMPETICIÓN EQUIPO MIXTO DE TRAP**
- 9.20 FIGURAS Y TABLAS
- 9.21 ÍNDICE

NOTA: Las figuras y las tablas que contienen información específica, tienen la misma validez que las normas numeradas.



9.1 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 deportistas, 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 deportista acatar las reglas.
- 9.1.3** Cuando una regla se refiere a un deportista diestro, la misma regla al revés se referirá a un deportista zurdo.
- 9.1.4** A menos que una regla sea aplicable especialmente a una prueba específica, esta debe ser aplicada uniformemente tanto a pruebas de sénior como de damas, junior, etc.
- 9.1.5** Cuando las figuras y las tablas en este Reglamento contengan información específica, la información específica en estas figuras y tablas tiene la misma validez que las reglas numeradas.

9.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

Ver Reglamento Técnico General – Regla 6.2

- 9.2.1** La seguridad de los deportistas, árbitros de cancha y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas y precaución en los desplazamientos por el campo. Es extremadamente recomendable que todo el personal situado por delante de la línea de tiro vista chalecos o chaquetas de alta visibilidad. Así mismo es necesario autodisciplina por parte de todos.
- 9.2.2 TRANSPORTE DE LAS ARMAS**
- Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando están vacías, deberán manipularse siempre con máximo cuidado en todo momento (penalización – posible DESCALIFICACIÓN).
- a) Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;
 - b) Las armas semiautomáticas deben ser transportadas vacías con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto, la bandera de seguridad insertada y la punta del cañón apuntando en dirección segura, sólo hacia el cielo o hacia el suelo;
 - c) Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un armero o sujeta armas, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro;



- d) 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 “;
- e) Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el deportista 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 (Excepciones, ver regla 9.9.2.g);
- f) Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y vaciarse;
- g) Ningún deportista se moverá del puesto de tiro antes de que su arma esté vacía y abierta;
- h) Después del último tiro y antes de depositar el arma en el armero o sujeta armas, armería, etc. el deportista deberá comprobar y el Árbitro verificar que no hay cartuchos o vainas de cartuchos en la recámara o cargador;
- i) La manipulación de armas cerradas está prohibida cuando haya personal por delante de la línea de tiro.

9.2.3 ENCARES

- a) Sólo se permiten ejercicios de encare en los puestos de tiro con el permiso del Árbitro o en las áreas designadas y supervisadas;
- b) Se prohíbe apuntar o disparar a los platos de otro deportista o deliberadamente apuntar o disparar a pájaros u otros animales;
- c) Los ejercicios de encare en cualquier área no especificada están prohibidos.

9.2.4 DISPAROS Y DISPAROS DE PRUEBA

- a) Los disparos sólo deben ser realizados cuando sea el turno del deportista y los platos hayan sido lanzados.
- b) Con el permiso del Árbitro, se permite realizar disparos de prueba (un máximo de dos (2) por deportista en cada día de competición inmediatamente antes del comienzo de la primera serie del día;
- c) También se permite disparos de prueba a cada deportista antes del comienzo de las finales, o cualquier desempate antes de las finales.
- d) Los disparos de prueba no deberán realizarse al suelo dentro del área de disparo; y
- e) Los disparos de prueba de una escopeta después de realizar una reparación están permitidos, pero deberán ser convenidos con un Árbitro o el Director de Tiro.



9.2.5 ORDEN DE “ALTO /STOP”

- a) Cuando se da la orden o señal de “**ALTO /STOP**”, el tiro debe pararse inmediatamente y todos los deportistas deben descargar sus escopetas y asegurarlas;
- b) Ningún arma debe cerrarse hasta que se dé la orden (“**YA /START**”) para continuar;
- c) La competición sólo puede reanudarse con la orden (“**YA /START**”) o señal adecuada;
- d) Cualquier deportista 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

- a) Todas las órdenes del Campo de Tiro deben darse en inglés;
- b) El Árbitro u otros oficiales de cancha son los responsables de dar las órdenes de “**YA /START**”, “**ALTO /STOP**”, y otras órdenes necesarias;
- c) 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 OJOS Y LOS OIDOS

- a) Se recomienda a todos los deportistas 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.
- b) Los protectores de oído que lleven incorporados cualquier dispositivo receptor o emisor de ondas sonoras no están permitidos, para deportistas y entrenadores en la cancha (incluye el área que hay detrás de la línea de disparo, con acceso para deportistas y oficiales en servicio; puestos de tiro y zona de seguridad).

Deportistas con discapacidad auditiva, pueden usar dispositivos que mejoren el sonido, con la aprobación del jurado (Ver también Reglamento Técnico General, regla 6.2.5).
- c) Se recomienda a todos los deportistas, árbitros u oficiales el uso de gafas inastillables durante el tiro o alguna protección similar para los ojos.



9.3 REGLAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS

- a) Las especificaciones para los platos pueden encontrarse en el Reglamento Técnico General (Regla 6.3.6).
- b) Las especificaciones para los campos de tiro al plato pueden encontrarse en el Reglamento Técnico General (Reglas 6.4.17 – 6.4.20).
- c) Ningún deportista, entrenador o delegado de equipo puede interferir de ninguna manera con el equipo de campo (fosos, micrófonos, ordenadores, etc.) una vez aprobado por el Árbitro o Jurado. Para una primera violación, se le sancionará al deportista con una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla); Una segunda violación supondrá la deducción de un (1) punto en la última serie completa y cualquier violación subsiguiente se sancionará con la descalificación. La deliberada la desconexión del ordenador resultará en una inmediata descalificación. Si un entrenador u oficial del equipo comete una violación de esta regla, la advertencia o penalización será para todos los deportistas de ese país, y en la modalidad en que se produzca.

9.4 EQUIPO Y MUNICIÓN

9.4.1 RESTRICCIONES DE EQUIPO

Los deportistas deben usar solamente equipo y ropa que cumpla con Normas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorio u otro elemento que pueden dar una ventaja injusta a un deportista sobre los demás y que no se menciona específicamente en el presente Reglamento, o que es contrario al espíritu de este Reglamento, incluidos cualquier accesorio, método o sistema utilizado para facilitar el recuento de los platos o el uso de cartuchos con tacos de colores, está prohibido (Ver Reglamento Técnico General 6.1.4).

La violación de estas Reglas debe recibir una ADVERTENCIA (tarjeta amarilla) por la primera violación y si se repite la violación, el deportista debe recibir una DEDUCCIÓN (tarjeta verde) de cinco (5) platos en los cinco (5) últimos platos rotos de la última serie completa.

9.4.1.1 CONTROL DE EQUIPO

Los deportistas son responsables de asegurar que todos los elementos del equipo y la ropa usada por ellos en Campeonatos de la ISSF cumplan con las Normas de la ISSF. El Jurado de escopeta es responsable de comprobar el equipo de los deportistas para asegurar su cumplimiento. El Jurado debe proporcionar un servicio de consulta de control del equipo que estará disponible para todos los deportistas que comienzan el primer día de entrenamiento

previo a los eventos, de manera que los deportistas, si lo desean, pueden tener sus equipos controlados antes de la competición. Para garantizar el cumplimiento de las Normas de la ISSF, el Jurado llevará a cabo controles aleatorios durante la competición y cualquier deportista que cometa una violación de las reglas sobre las armas, cintas marcadoras en skeet, debe ser descalificado.



9.4.1.2 Equipamiento en la zona de competición / Área de Disparo

Cualquier equipo o accesorio en el ámbito de la Zona de Competición / Área de Disparo se considerará como disponible para su uso por el deportista y estarán sujetos a inspección / verificación por el Jurado. Las sanciones serán aplicadas.

9.4.2 ESCOPETAS

9.4.2.1 Tipos de Escopetas

Se puede usar todo tipo de escopetas de cañón liso, incluidas las semiautomáticas, pero excluyendo las escopetas de corredera, siempre que su calibre no sea mayor del 12. Se pueden usar escopetas con un calibre menor del 12. Las Escopetas no deben tener un acabado de camuflaje.

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 asegurado de manera que no sea posible colocar más de un (1) cartucho a la vez en el cargador.

9.4.2.5 Cambios de Escopeta

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

9.4.2.6 Compensadores

El añadido de compensadores u otros mecanismos acoplados al cañón están prohibidos, **excepto los choques intercambiables, que están permitidos (ver 9.4.2.7 b).**

9.4.2.7 Cañones Agujereados y Choques Intercambiables con Agujeros

- a) 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 **o desde el extremo del choque intercambiable;** y
- b) Los choques intercambiables con o sin agujeros están permitidos, siempre y cuando estos agujeros o cualquier agujero del cañón no se encuentren a más de 20 cm medidos desde el final de la boca de fuego del choque intercambiable.



9.4.2.8 Miras Ópticas

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

9.4.2.9 Medida de la culata



El punto más bajo de la culata no puede ser mayor de 170 mm. por debajo de la línea horizontal que se extiende desde la parte inferior de la báscula de la escopeta. (Ver fotografía).

9.4.3. MUNICIÓN

9.4.3.1. Especificaciones Sobre los Cartuchos

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

- La carga del disparo no debe exceder los 24,0 g (+0,5 g. de tolerancia). Para determinar si un deportista está usando cartuchos que no cumplen con esta regla, el proceso de inspección debe determinar que el promedio de peso de los cartuchos seleccionados no excede de la carga máxima de disparo, más la tolerancia (24,5 g);
- Los perdigones deben ser sólo de forma esférica;
- Los perdigones deben estar hechos de plomo o 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;
- Sólo se pueden utilizar tacos transparentes o translúcidos sin color.
- 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 de control de equipo o escopeta deberá prever un programa de inspección de cartuchos el cual debe ser aprobado por el comité ejecutivo de la ISSF. Los detalles específicos para llevar a cabo el procedimiento de inspección de cartuchos se encuentra en la guía de control de equipo que está disponible en la sede de la ISSF.

- a) Un miembro del Jurado podrá coger en cualquier momento los cartuchos de un deportista para inspeccionar, mientras éste se encuentre en el área de tiro;
- b) Cuando los cartuchos se venden a los equipos participantes en el lugar del Campeonato, el jurado de control de equipos o escopetas debe hacer unas pruebas con muestras seleccionadas de los cartuchos antes del PET (entrenamientos oficiales previos al evento) de la primera competición y publicar los resultados, para que la información esté disponible para entrenadores y deportistas.
- c) Si un deportista usa munición que no está de acuerdo con regla 9.4.3.1 a) DEBE SER DESCALIFICADO (Tarjeta Roja) y;
- d) Si un deportista usa munición que no está de acuerdo con la regla 9.4.3.1 b)- h), debe recibir una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla) o una DEDUCCIÓN (Tarjeta Verde) de acuerdo con 9.4.1.

9.5 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. Cuando estén de servicio, todos los Miembros del Jurado están obligados a llevar el chaleco (rojo) que puede comprarse en la Sede de la ISSF. Cuando estén de servicio, los Árbitros están obligados a llevar el chaleco (azul) que puede comprarse en la Sede de la ISSF.

9.5.2 JURADO

9.5.2.1 Deberes Antes del Inicio de la Competición

Antes del comienzo de la competición, el Jurado debe:

- a) Verificar los campos para asegurarse que cumplen con estas reglas;
- b) Los platos están colocados correctamente de acuerdo con estas reglas;
- c) La organización de la competición revisar los campos para confirmar el inicio de la competición;
- d) Establecer un servicio de consulta de control del equipo donde los deportistas pueden comprobar sus armas, ropa y accesorios.



9.5.2.2 Deberes Durante la Competición

La función del Jurado es:

- a) Supervisar la competición;
- b) Asesorar y asistir al comité organizador;
- c) Garantizar la correcta aplicación del reglamento;
- d) Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los deportistas;
- e) Verificar que después de un fallo en las máquinas del foso, éstas son configuradas correctamente;
- f) Hacer controles aleatorios durante rondas de clasificación para garantizar el cumplimiento de los límites de Tiempo de Preparación;
- g) Realizar controles aleatorios durante la Competición para garantizar el cumplimiento de las normas relativas a armas, municiones, chalecos de tiro y otras prendas de vestir.
- h) Atender a todas las reclamaciones que se hayan presentado correctamente.
- i) Hacer cumplir las Normas de Elegibilidad, Derechos Comerciales de la ISSF y las Reglas de Patrocinio y Publicidad;
- j) Tomar decisiones referentes a sanciones;
- k) Sancionar cuando sea necesario;
- l) Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las reglas, o que vayan en contra 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 tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un profundo conocimiento de las escopetas y el equipo de campo. Debe estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de escopeta de la ISSF.

9.5.3.2 El Director de Tiro es responsable de:

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



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

- a) 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;
- b) Dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como almacenamiento de armas y municiones, servicios técnicos, sistemas de comunicación entre los campos de tiro, personal técnico, etc.;
- c) Dirigir y supervisar la preparación de los platos de entrenamiento y competición;
- d) Proporcionar los platos especiales (Flash), cubiertos con polvo coloreado para las Finales y posibles desempates posteriores;
- e) Asegurarse de que las máquinas están ajustadas según la configuración del día;
- f) Cerciorarse de que todos los sistemas del campo funcionan correctamente;
- g) 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 deportistas, apuntadores, etc.);
- h) Ayudar al Comité Organizador a preparar horarios de entrenamientos y programas de competición;**
- i) Asistir al Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competición y Jefes de equipo;
- j) Tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en los horarios y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras;
- k) Instruir al personal en lo concerniente a los fosos, sistemas lanza platos etc. con particular interés e incidencia en la seguridad

9.5.4 JEFE DE ÁRBITROS

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

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



9.5.5 ÁRBITROS

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

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

9.5.5.2 Las principales funciones del Árbitro son:

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

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

- f) Aplicar AMONESTACIONES (Tarjeta Amarilla) o DEDUCCIONES (Tarjeta Verde) inmediatas por el incumplimiento de normas donde corresponda;
- g) Asegurarse que el resultado de cada disparo este correctamente anotado;
- h) Asegurarse que los deportistas no son molestados;
- i) Vigilar ayudas ilegales del entrenador;(**se permite ayuda no verbal de acuerdo con la regla 6.12.5.1 del Reglamento Técnico General**).
- j) Decidir sobre cualquier reclamación recibida de un deportista;
- k) Decidir sobre escopetas averiadas;
- l) Decidir sobre interrupciones;
- m) Asegurarse del correcto desarrollo de la serie;
- n) Asegurarse que se aplican las reglas de seguridad.

9.5.5.3 Amonestaciones impuestas por el Árbitro

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



9.5.6 **ÁRBITROS AUXILIARES**

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

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

9.5.6.2 **Los deberes principales del Árbitro Auxiliar son:**

- a) Vigilar cada plato lanzado;
- b) Debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo;
- c) Dar una señal al Árbitro inmediatamente después del disparo, si observa que en su opinión el plato(s) es/son "**CERO**";
- d) Si es necesario, apuntar en la pizarra oficial el resultado de las decisiones del Árbitro;
- e) Si es preguntado, informar al Árbitro de cualquier asunto referido a los platos;
- f) Debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro sin obstáculo; y
- g) Indicar al Árbitro en una prueba de Skeet si el plato está dentro de los límites

h) Aconsejar al Jurado en caso de protesta.

9.5.6.3 **Ausencia de un Árbitro Auxiliar Designado**

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

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

9.5.6.4 **Advertencias al Árbitro**

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



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

- 9.6.1 LAS COMPETICIONES DE TIRO AL PLATO SON:
TRAP HOMBRES Y TRAP MUJERES
DOBLE TRAP HOMBRES Y DOBLE TRAP MUJERES
SKEET HOMBRES Y SKEET MUJERES
EQUIPOS MIXTOS DE TRAP

9.6.1.1 Los programas para cada competición son:

MODALIDAD	NUMERO DE PLATOS	
	HOMBRES	MUJERES
TRAP (series de 25 platos)	125 + Final	125 + Final
Doble Trap series 30 platos)	150	150
Skeet (series de 25 platos)	125 + Final	125 + Final
Equipos Mixtos Trap	1 hombre y 1 mujer- 75 platos cada uno (Total equipo 150 platos) + Final	



9.6.1 ENTRENAMIENTOS

9.6.1.1 Entrenamientos Oficiales

- a) 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;
- b) El Jurado debe comprobar que los platos se han establecido correctamente para todos los entrenamientos previos al evento.
- c) Todo el tiempo de entrenamiento se debe asignar de forma equitativa entre los deportistas presentes de forma que no otorgue ventaja a ninguno de ellos.
- d) Para Skeet, se facilitarán dos dobles extra (doble inverso en los puestos 3 y 5).

9.6.1.2 Entrenamientos No Oficiales

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

- a) Asegurarse de que cualquier entrenamiento no pueda interferir con ninguna competición programada;
- b) Debe ser programado con igualdad entre todos los países presentes de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos; y
- c) Asegurarse que todos los jefes de equipo presentes sean informados de cualquier programa de entrenamiento no oficial

9.7 PLATOS (BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, CEROS Y NULOS.

9.7.1 PLATO BUENO

- a) Se considera un (1) plato bueno aquel que es pedido por el deportista y es lanzado de acuerdo con las Reglas;
- b) Se considera un doble (2) bueno aquellos que son pedidos por el deportista y son lanzados simultáneamente de acuerdo con las Reglas.

9.7.2 PLATO IRREGULAR

Se considera plato irregular aquel que no es lanzado de acuerdo con las Reglas. Un doble irregular ocurre cuando:

- a) Uno (1) o ambos platos son irregulares;
- b) Los platos no son lanzados simultáneamente;
- c) Solo sale un (1) plato;
- d) Cualquier plato sale roto.



9.7.3 PLATO “LANZADO ROTO”

- a) Un plato “Lanzado Roto” es cualquier plato que no está entero de acuerdo con las Especificaciones Generales para Platos (6.3.6.1).
- b) Un plato roto es un plato “**NULO**” y siempre debe repetirse.

9.7.4 PLATO “ROTO”

- a) Un plato se declara “**ROTO**” 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.
- b) Un plato del cual se desprenda polvo, pero del cual no se desprenda un trozo visible no se considera plato “**ROTO**”.
- c) Cuando estén siendo usados platos cargados de polvo “flash”, un plato también debe ser declarado como “**ROTO**” cuando haya una aparición clara de polvo después del disparo.
- d) Todas las decisiones concernientes a platos “**ROTOS**”, “**CEROS**”, “**IRREGULARES**” o “**NULOS**” son decisión finalmente de los Árbitros.

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

9.7.5 PLATO “CERO”

Un plato(s), debe declararse “**CERO**” cuando:

- a) No se rompe durante su vuelo dentro del área límite de tiro;
- b) Sólo se desprende polvo y no se rompe ningún trozo visible de él;
- c) El deportista no disparó sobre un plato bueno que fue pedido por él y no hay razones mecánicas o externas que le impidieran disparar;
- d) Al deportista no le es posible disparar el arma por alguna razón atribuible a él;
- e) Al deportista 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;
- f) En caso de usarse una semiautomática, el deportista no haya quitado el tope del cargador;
- g) Si después de una interrupción el deportista ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- h) Es la tercera o siguiente interrupción en la misma serie.

9.7.6 PLATO “NULO”

- a) Un “**NULO**” es irrelevante desde el punto de vista de la competición y siempre debe ser repetido.
- b) Si es posible el Árbitro deberá decir “**NULO**” antes de que el deportista dispare, pero si dice “**NULO**” después de que el deportista haya disparado debe declararse un “**NULO**” independientemente de que el plato haya sido alcanzado o no.
- c) Después de que se declare un “**NULO**” el deportista debe abrir el arma, y volver a colocarse en el puesto.



9.8 REGLAS de COMPETICIÓN para TRAP

9.8.1 Procedimiento para una Serie de Trap

Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la serie, ocupará su puesto según el orden mostrado en la hoja de puntuación. El sexto deportista debe de estar en el área marcada (puesto 6) detrás del puesto 1 preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer deportista 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, comprobación de los platos, disparos de ensayo, etc.) dar la voz de “YA /START”.

9.8.2 Procedimiento

- a) Cuando el primer deportista está preparado para disparar, debe alzar el arma para echársela al hombro y pedir claramente el plato. Después el plato debe ser lanzado una vez.
- b) Cuando se conoce el resultado del disparo(s) el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido por el tercer deportista y así sucesivamente
- c) Cuando el deportista 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
- d) 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. Si un deportista hace dos (2) disparos, el plato será “CERO” aunque lo rompa con cualquiera de los disparos.
- e) Después de que el deportista número 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para moverse al puesto 2 tan pronto como el deportista del puesto 2 haya disparado otro plato regular. Los otros deportistas de la escuadra que están en sus puestos deben hacer lo mismo con un sentido de rotación de izquierda a derecha
- f) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los deportistas hayan disparado a los 25 platos (2 izquierda, 2 derecha y 1 central en cada uno de los cinco puestos).
- g) Una vez que se ha comenzado la serie, el deportista puede cerrar el arma solamente después de que el deportista previo haya completado su turno
- h) El deportista que haya disparado no debe abandonar su puesto antes de que el deportista de su derecha haya disparado un plato regular y se haya anotado el resultado, excepto cuando el deportista haya completado los platos en el puesto 5. En este caso, el deportista debe pasar inmediatamente al puesto 6 con cuidado de no molestar a los deportistas que están en la línea
- i) Todas las armas se deben llevar **ABIERTAS** en los desplazamientos entre los puestos 1 al 5, y **ABIERTAS** y **DESCARGADAS** en el desplazamiento del puesto 5 al 6 Y 6 al 1
- j) Cualquier deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 o lleve su arma cargada entre los puestos 5 y 6, debe ser **AMONESTADO** (Tarjeta Amarilla) la primera vez, si ocurre nuevamente en la misma serie dará lugar a una **DESCALIFICACION** (Tarjeta Roja); y
- k) Ningún deportista, haya efectuado o no su disparo, debe pasar hacia el siguiente puesto de manera que interfiera con otro deportista u Oficial de Cancha



9.8.3 Tiempo Límite de Preparación

- a) Un deportista debe tomar posición, cerrar el arma y pedir el plato en el tiempo de doce (12) segundos después de que el deportista anterior haya disparado un plato regular y se haya registrado el resultado o después de que el Árbitro le haga la señal de “YA /START”;
- b) En caso de incumplir el tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones previstas en las Reglas;
- c) Cuando la escuadra conste de cinco (5) o menos deportistas, el tiempo de preparación debe extenderse para dar al deportista que deja el puesto 5 tiempo adicional suficiente para llegar al puesto 1. y
- d) Durante las Rondas de Clasificación, los tiempos de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante las Finales, el tiempo límite de preparación debe ser controlado por un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.6), que será gestionado por un árbitro seleccionado de entre los árbitros designados para la competición (9.18.2.7 b).

9.8.4 Interrupciones

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

Si por causa de una interrupción técnica se requiere un reinicio de la distribuidora, la puntuación debe continuar desde el momento en el que se produce la avería y no se admitirá protesta por la distribución desigual de platos.

9.8.5 DISTANCIAS DE PLATOS, ÁNGULOS Y ALTURAS

9.8.5.1 Tabla de configuración de Trap

Cada máquina de 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.

9.8.5.2 Configuraciones Especiales Preferidas 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 cancha	
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)		

Si no se usan las configuraciones especiales de arriba, entonces las escuadras deben ser ordenadas de forma que cada escuadra, deberá disparar:

- a) Se usará cada cancha el mismo número de veces;
- b) Una configuración especial el mismo número de veces
- c) Siempre que sea posible, la configuración utilizada en los entrenamientos no oficiales, oficiales o previos a la competición, deben ser diferentes a los utilizados para la competición.
- d) Si el comité organizador junto con el Jurado, deciden que la competición de Trap para cualquier grupo de deportistas (por ej. hombres, mujeres o junior) debe ser realizada sólo en una (1) cancha separada, la configuración debe ser cambiada después de que todos los deportistas en ese grupo haya completado 50 platos (excepto en una Final de Copa del Mundo).

9.8.5.3 Limitaciones de los platos

Cada plato debe ser lanzado de acuerdo con los esquemas de selección en las tablas 1 - 9 y dentro de los siguientes límites:

- a) Altura a 10 m - 1.5 m a 3.0 m con una tolerancia de +/- 0.15 m;
- b) Angulo; máximo 45° a izquierda o derecha;
- c) distancia - 76 m +/- 1 m (medido desde la parte frontal del hueco del foso)



9.8.5.4 Procedimiento de Configuración de Trap

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

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

9.8.6 VERIFICACIÓN DEL JURADO

9.8.6.1 Platos de ensayo

- a) Cada foso, debe ser ajustado antes del comienzo de la competición de cada día. Estos ajustes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado.
- b) Cada día, después de que los fosos hayan sido ajustados y aprobados por el Jurado, un (1) un plato de prueba debe ser lanzado desde cada máquina, en secuencia, antes del comienzo de la competición;
- c) Los platos de prueba pueden ser observados por los deportistas;
- d) Está prohibida la entrada de todos los deportistas, Entrenadores y Oficiales de Equipo a los fosos después de que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes del foso. **(Ver 9.3)**

9.8.6.2 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.

9.8.7 PLATOS REHUSADOS

Un deportista puede rehusar un plato si:

- a) El plato no es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por el deportista;
- b) **El Árbitro acepta que después de pedir el deportista el plato, es visiblemente molestado por alguna causa externa;**
- c) El Árbitro acepta que el plato fue irregular.

Procedimientos del Deportista -- Un deportista que rechaza un plato debe indicarlo, abriendo la escopeta y levantando un brazo. El Árbitro deberá entonces tomar una decisión

9.8.8 “NULOS”

9.8.8.1 Un plato “**NULO**” es el que no es lanzado de acuerdo con las reglas:

- a) Es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como “**NULO**”;
- b) Un plato declarado “**NULO**” por el Árbitro debe ser siempre repetido desde el mismo foso (haya sido roto o no). De cualquier forma, el deportista puede no rechazarlo incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo;



- c) El Árbitro debería intentar decir “**NULO**” antes de que el deportista dispare. De cualquier forma, si el Árbitro dice “**NULO**” durante o después de que el deportista haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente que el plato haya sido **ROTO** o no.

9.8.8.2

Un plato debe declararse “**NULO**” incluso si el Deportista ha disparado cuando:

- a) Sale un plato roto o irregular;
- b) Cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- c) Son lanzados dos (2) platos;
- d) El plato es lanzado desde una máquina de otro grupo;
- e) Un deportista dispara fuera de turno;
- f) Otro deportista dispara al mismo plato;
- g) El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el plato, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa;
- h) El Árbitro detecta una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie;
- i) El Árbitro detecta una posible infracción del límite de tiempo;
- j) 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);
- k) El disparo es producido involuntariamente antes de que el deportista haya pedido el plato (sin embargo, si el deportista dispara al plato con el segundo cartucho el resultado deberá ser puntuado) además el deportista debe ser advertido (Tarjeta Amarilla), y si ocurre una segunda vez o sucesivas en la misma ronda, el plato debe ser “**CERO**”;
- l) El primer disparo es fallado y el segundo disparo del deportista 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**”.

9.8.8.3

Un plato debe declararse “**NULO**” siempre que el Deportista **NO** ha disparado cuando:

- a) Un plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido
- b) Un plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (Ver **Nota**)
- c) La trayectoria del plato es irregular (ver **Nota**)
- d) Hay una interrupción admisible en el arma o cartucho
- e) 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 de este disparo debe ser anotado.

Nota: A menos que el Árbitro diga “**PLATO NULO**” antes o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se permite ninguna reclamación por plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad está basada únicamente sobre una supuesto “Lanzamiento Rápido o un supuesto “Lanzamiento Lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. En caso contrario, si el deportista dispara el resultado debe ser registrado.



- 9.8.8.4 Un plato debe declararse “**CERO /LOST**” cuando:
- a) No es “**ROTO**” durante su vuelo;
 - b) Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo;
 - c) Un deportista, por cualquier motivo no permitido, no dispara un plato regular habiéndolo pedido;
 - d) Tras una interrupción del arma o la munición, el deportista abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione el arma;
 - e) Un deportista sufre una tercera o posteriores interrupciones del arma o la munición en la misma serie;
 - f) El primer tiro es fallado y el deportista no realiza su segundo disparo porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, liberar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro fuera puesto como consecuencia del retroceso del primer tiro;
 - g) El deportista no puede disparar su arma porque no quitó el seguro o se olvidó de cargar;
 - h) El tiempo límite es superado y el deportista ya ha sido advertido (Tarjeta Amarilla) en la misma serie (9.16.3.6); o
 - i) La posición del pie del deportista no es reglamentaria y el deportista ya ha sido advertido (Tarjeta Amarilla) en la misma serie (9.16.3.6).

9.9 REGLAS de COMPETICIÓN para DOBLE TRAP

9.9.1 Secuencia de una Serie en Doble Trap

- a) Cada miembro de la escuadra ocupará su puesto según el orden mostrado en la hoja de puntuación, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la serie.
- b) El sexto deportista deberá permanecer en el área marcada detrás del puesto 1 (puesto 6) preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer deportista haya disparado un Doble regular y se haya conocido el resultado.
- c) El Árbitro debe asegurarse que se han completado todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Auxiliares de Árbitro, disparos de ensayo, visualización de los platos, etc.) y dará la voz de “**YA /START**”.

9.9.2 Procedimiento

- a) Cuando el primer deportista está **PREPARADO** para disparar, él debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente, después de la cual el plato doble debe ser lanzado inmediatamente;
- b) Cuando el resultado de los disparos sea conocido el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido por el tercer deportista y así sucesivamente;
- c) Después de que el deportista número 1 haya disparado un Doble regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el deportista en el puesto número 2 haya disparado un Doble regular. El resto de los deportistas de la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha;
- d) Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los deportistas haya disparado el número requerido de platos dobles;
- e) Una vez que la serie haya comenzado un deportista podrá cerrar el arma únicamente cuando el deportista anterior haya completado su turno;



- f) Un deportista habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el deportista a su derecha haya disparado un Doble regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el deportista 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 deportistas que están en los puestos por los que pasa;
- g) Todas las armas deben llevarse **ABIERTAS** cuando se desplace entre los puestos 1 y 5, y deben ser transportadas **ABIERTAS Y DESCARGADAS** entre el 5 al 6 y 6 al 1;
- h) A Cualquier deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 debe ser **AMONESTADO** (Tarjeta Amarilla) la primera vez, si ocurre nuevamente en la misma serie dará lugar a una **DESCALIFICACION**;
- i) Ningún deportista habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el siguiente puesto si en su camino interfiere con otro deportista u oficial de competición.

9.9.3 Tiempo Límite de Preparación

- a) El deportista debe tomar su posición, cerrar el arma y pedir el plato en doce (12) segundos después de que el deportista anterior haya disparado a un Doble regular y haya abierto el arma y el resultado haya sido registrado o después de que el Árbitro haya dado la señal de "YA /START";
- b) En caso de incumplir el tiempo límite, la penalización prevista en las reglas debe ser aplicada;
- c) Cuando la escuadra conste de cinco (5) o menos deportistas, el tiempo de preparación debe ampliarse con tiempo adicional suficiente para que el deportista que está en el puesto cinco (5) tenga tiempo para llegar al puesto 1.
- d) Durante Rondas de Clasificación, los tiempos de preparación deben ser controlados por el árbitro.

9.9.4 Interrupción

Si una serie de tiro es interrumpida por más de cinco (5) minutos por un fallo técnico, no imputable a un deportista, antes de reanudar la competición, se permite a la escuadra observar un (1) Doble regular de cada esquema.



9.9.5 DISTANCIAS DESIGNADAS, ÁNGULOS y ELEVACIONES Tabla

de Esquemas para Doble Trap

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

Ajustes	N.º 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 se deben configurar con una tolerancia de un (1) grado. La distribución de los platos debe ser aleatoria, pero cada deportista debe recibir un (1) esquema "A" Doble, un (1) esquema "B" Doble y un (1) esquema "C" Doble en cada puesto en algún momento durante cada serie.

9.9.6 VERIFICACIÓN DEL JURADO

Cada cancha debe ajustarse antes del comienzo de la competición de cada día. Estos ajustes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado.

9.9.6.1 Platos de Ensayo

- Cada día, después de que los fosos hayan sido ajustados y aprobados por el Jurado, debe ser lanzado un (1) Doble regular de prueba desde cada configuración, uno (1) del esquema "A", uno (1) del esquema "B" y uno (1) del esquema "C", antes de cada serie.
- Los platos de prueba pueden ser observados por los deportistas; y
- Está prohibida la entrada de todos los Deportistas, Entrenadores y Oficiales de Equipo a los fosos después de que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes del foso (Ver 9.3).
- Durante la competición, después de un descanso programado, se verá un (1) doble de prueba de cada esquema; uno (1) del esquema A, uno (1) del esquema B y uno (1) del esquema C, antes de dar comienzo la serie.

9.9.6.2 Trayectoria irregular

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



9.9.7 DOBLE REHUSADO

Un deportista puede rehusar un doble si:

- a) El Doble no es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por pida el deportista;
- b) El Árbitro acepta que el deportista, después de pedir el doble, es visiblemente moleestado **por alguna causa externa**.
- c) El Árbitro acepta que cualquiera de los platos era irregular.

Procedimiento del Deportista -- El deportista que rechace un plato debe indicarlo, abriendo el arma y levantando un brazo. El Árbitro entonces debe dar su decisión.

9.9.8 DOBLE "NULO"

Un Doble "**NULO**" es aquel en el que uno o ambos platos no son lanzados de acuerdo con estas reglas:

- a) La decisión de plato "**NULO**" es siempre responsabilidad del Árbitro;
- b) Un Doble declarado "**NULO**" debe ser repetido siempre, tanto si uno como ambos platos han sido "**ROTOS**" o no;
- c) Un Árbitro debe intentar decir "**NULO**" antes de que el deportista dispare. De cualquier forma, si el Árbitro dice "**NULO**" mientras o después que el deportista haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato(s) deben ser repetidos independientemente de que uno o ambos platos(s) hayan sido "**ROTOS**" o no.

9.9.8.1 Debe declararse un "**NULOS**" incluso si el deportista ha disparado cuando:

- a) Sale un plato roto o irregular;
- b) Cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- c) Es lanzado un (1) plato solamente
- d) Ambos platos no son lanzados simultáneamente
- e) Los platos chocan
- f) Fragmentos de un (1) plato rompen el otro plato
- g) El primer disparo rompe ambos platos
- h) Un deportista dispara fuera de turno
- i) Otro deportista dispara al mismo Doble
- j) Ambos disparos se producen al mismo tiempo (ver regla 9.12.2 "Número de interrupciones permitidas ".**
- k) El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el Doble ha sido visiblemente moleestado por causas externas;
- l) El Árbitro observa una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie
- m) El Árbitro detecta una posible infracción inicial del tiempo límite;
- n) El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si un plato fue ROTO o no, (En estos casos el Árbitro siempre debe consultar a los Árbitros asistentes **antes** de anunciar la decisión);



- o) El primer disparo es fallado y en el segundo disparo el deportista sufre una interrupción admisible debido al arma o a la munición. En este caso el primer plato debe ser declarado como “**CERO**” y el Doble debe ser repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente.

9.9.8.2

Debe declararse “**Doble NULO**” siempre que el Deportista **NO** haya **disparado** cuando:

- a) El doble se lanza antes de que lo pida el deportista
- b) El doble no se lanza inmediatamente (ver **Nota**)
- c) Cualquier trayectoria del plato es irregular (ver **Nota**)
- d) Hay una interrupción admisible del arma o cartucho
- e) El primer disparo del deportista es fallado debido a una interrupción admisible del arma o cartucho y no realiza el segundo disparo. Si el segundo disparo se realiza el resultado de este debe ser anotado.

Nota: A menos que el Árbitro diga “**PLATO NULO**” antes o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se permite ninguna reclamación por plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad está basada únicamente sobre un supuesto “Lanzamiento Rápido o un supuesto “Lanzamiento Lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. En caso contrario, si el deportista dispara el resultado debe ser registrado.

9.9.8.3 Un plato debe declararse” **CERO**” cuando:

- a) No es ROTO durante su vuelo;
- b) Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo;
- c) Un deportista, por alguna razón no permitida, no dispara a un Doble regular que él ha pedido, los platos serán declarados “**CERO**” y “**CERO**”
- d) Si un deportista no dispara al segundo plato sin una razón admisible, el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo plato declarado “**CERO**”
- e) Si el **primer disparo** es declarado “**CERO**” y el deportista no hace su segundo disparo porque olvido poner el segundo cartucho en el arma, liberar el tope en el cargador de la escopeta semiautomática, o porque el seguro ha resbalado y está puesto en la posición de “seguro” por el retroceso del primer disparo los blancos deben ser declarados como “**CERO**” y “**CERO**”
- f) El deportista es incapaz de disparar el arma porque no ha quitado el seguro u olvidado cargar, los platos se declararán “**CERO**” y “**CERO**”
- g) El tiempo es superado y el deportista ya ha sido advertido (Tarjeta Amarilla) en la misma serie, los platos deben declararse “**CERO**” y “**CERO**” (9.16.3.6)
- h) La posición del pie del deportista no es reglamentaria y el deportista ya ha sido advertido (Tarjeta Amarilla) en la misma serie, los platos deben declararse “**CERO**” y “**CERO**” (9.16.3.6)

9.9.8.4

Resultado en Caso de Interrupción

- a) Si el deportista dispara al primer plato, pero una interrupción admisible impide que se produzca el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe ser anotado y el Doble repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente
- b) Después de un fallo del arma o de los cartuchos, el deportista 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**” y “**CERO**”;



- c) Después de un fallo del arma o de los cartuchos, el deportista 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 primer tiro debe anotarse y el segundo plato debe declararse "**CERO**"
- d) El deportista 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**" y "**CERO**"
- e) El deportista 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**"

9.9.8.5 Consecuencias de una Descarga involuntaria cuando:

- a) Se produce involuntariamente un disparo antes de que el deportista haya pedido, el Árbitro debe declarar "**NULO**" y amonestara al deportista; no obstante, si esta misma situación ocurre por una segunda o sucesiva vez en la serie, ambos platos serán declarados "**CERO**";
- b) Se produce involuntariamente un disparo **después de que el deportista haya pedido**, pero **antes de que los platos aparezcan**, y realiza el segundo disparo, el primer plato debe ser declarado "**CERO**" y el segundo debe registrarse según el resultado del segundo disparo. Sin embargo, al deportista 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 ser declarados "**CERO**"
- c) Se produce involuntariamente un disparo **después de que el deportista haya pedido**, pero **antes de que los platos aparezcan** y el deportista no realiza un segundo disparo, el primer plato debe ser declarado "**CERO**" y el Doble debe ser repetido para determinar el resultado del segundo disparo.
- d) Sin embargo, al deportista solo se le permite una (1) vez en la misma serie, si se repite por segunda o sucesivas veces la misma circunstancia ambos platos deberán ser declarados "**CERO**".

9.8.9 Disparos en el Suelo

Un deportista que dispare sobre el suelo deberá recibir una AMONESTACION (Tarjeta Amarilla). Por repetirlo en la misma serie, ambos platos deben ser declarados "**CERO**" hayan sido rotos o no.



9.10 REGLAS de COMPETICIÓN para SKEET

9.10.1 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 asegurarse que se han completado todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Auxiliares de Árbitro, disparos de ensayo, visualización de los platos, etc.) y dará la voz de “YA /START”.

9.10.2 Procedimiento

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

- a) El primer deportista debe ir hacia el puesto 1, cargar el arma con un (1) solo cartucho, adoptar la POSICIÓN DE PREPARADOS y pedir el plato(s). 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.

Nota: Si se utiliza sistema de micrófonos electrónicos, debe haber un periodo aleatorio al azar que varía de 0,2 a 3 segundos.

- b) Cuando se sabe el resultado del tiro, el primer deportista 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
- c) Cuando se sepa el resultado de ambos tiros el primer deportista debe abandonar el puesto
- d) El segundo deportista debe hacer entonces lo mismo, seguido del tercer deportista hasta que todos los miembros de la escuadra hayan hecho la serie exigida en el Puesto 1
- e) El deportista N.º 1 debe desplazarse entonces hacia el Puesto 2 y disparar al número requerido de platos, seguido por los miembros de la escuadra.
- f) Esta rotación continuará hasta que todos los miembros de la escuadra hayan disparado desde cada puesto
- g) Ningún deportista 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 deportista anterior haya completado su tiro y haya dejado el puesto
- h) Ningún deportista que ha disparado en un puesto podrá desplazarse al siguiente puesto hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus disparos en ese puesto o de tal forma que afecte a otro deportista o impida realizar las obligaciones de los oficiales de competición.

9.10.3 Procedimiento de Competición

9.10.3.1 Tiempo Límite de Preparación. Los deportistas deben pedir y disparar a sus platos de acuerdo con los siguientes límites de tiempo:

- a) Después de que el Árbitro haya dado la señal de “YA”, o después de que el deportista anterior haya abandonado el puesto, el siguiente deportista debe ocupar su puesto en un plazo de diez (10) segundos;
- b) Poner ambos pies totalmente dentro de los límites del puesto. Tomar su posición. Cargar el arma. Adoptar la posición de PREPARADO y Pedir el primer plato según el orden establecido para ese puesto.



- c) El deportista debe entonces pedir para el siguiente simple o doble para ser disparado a partir de ese puesto en el menor tiempo posible;
- d) El tiempo máximo total permitido para pedir y disparar en la secuencia requerida para ese puesto es de treinta (30) segundos en las dos rondas de clasificación y en las Rondas Finales una vez que el deportista ha ocupado el puesto; y
- e) Durante rondas de clasificación, los tiempos de preparación serán controlado por el árbitro. Durante los Shoot-off y las Finales, el tiempo de preparación límites deben ser controlados con un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.6), gestionado por el árbitro designado

9.10.3.2 Secuencia de Disparo para las Series de Competición

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
5	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
6	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
7	Doble	Bajo - alto
4	Doble	Alto-bajo
	Doble	Bajo-Alto
8	Simple	Alto
	Simple	Bajo

9.10.3.3 Procedimiento Especial para el Puesto 8:

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

Después de que el Árbitro haya dado la señal de "YA" cada deportista en su turno debe:

- a) Tomar posición para el plato de la caseta ALTA
- b) Carga el arma con uno (1) solo cartucho
- c) Adoptar la posición de PREPARADO
- d) Pedir el plato;
- e) Disparar entonces al plato de la caseta ALTA;



Entonces girar en el sentido de las agujas del reloj (a la derecha, en la dirección al puesto del cruce de platos.):

- a) Tomar la posición para el plato de la caseta BAJA
- b) Carga el arma con un (1) solo cartucho
- c) Adoptar la posición de PREPARADOS
- d) Pedir el plato
- e) Disparar al plato de la caseta BAJA
- f) Cuando se sepa el resultado del último disparo, el deportista debe abandonar el puesto y dirigirse hacia detrás de la línea de deportistas que todavía tienen que disparar. Cada deportista debe hacer lo mismo sucesivamente.

9.10.3.4 SECUENCIA para CARGAR los CARTUCHOS

- a) 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
- b) En el puesto 4 dónde se dispara a dos (2) platos simples, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de pedir el primer plato individual
- c) En el caso de que un deportista 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 permiso al Árbitro para cargar su arma, el plato será declarado "**CERO**"
- d) Cuando se interrumpe el tiro, el arma deberá abrirse y ser descargada;
- e) Ningún deportista saldrá del puesto de tiro sin antes abrir y descargar su arma

9.10.3.5 PLATOS DE PRUEBA

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

- a) Desde el puesto 1 inmediatamente antes de empezar la primera serie cada día de competición;
- b) Si el Árbitro declara un "**NULO**", el deportista podrá pedir que lancen un plato de prueba después de cada plato irregular, o un (1) plato doble de prueba después un doble irregular, a condición de que no se haya disparado al plato irregular o a ambos platos de un doble irregular.
- c) Si una serie de la tirada se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa del deportista, antes de reanudar la competición la escuadra puede ver un (1) plato regular de cada caseta.

9.10.3.6 ENCARES en la CANCHA

Los ejercicios de puntería con el arma cerrada y vacía:

- a) Podrán hacerse después de que el árbitro haya dado la orden de "START" sólo en el **puesto 1**, Se permite al deportista (dentro del tiempo límite permitido) después de cargar y antes de disparar, elevar el arma al hombro y apuntar unos segundos, tanto para un plato simple como para un doble.
- b) El deportista deberá adoptar la posición de PPREPARADO antes de pedir el plato(s); y
- c) Antes del inicio de la serie de un deportista no se le permite hacer ejercicios de ensayo con o sin el arma en cualquier otro puesto. Pero durante la serie, los deportistas que no estén disparando pueden, sin molestar al otro deportista o al árbitro, usar su mano para seguir los platos mientras el otro deportista está disparando.



9.10.3.7 DISTANCIAS y ELEVACIONES de los PLATOS (ver Regla 6.4.20.2 del RGT)

- a) Las máquinas para Skeet se deben fijar antes del inicio de las competiciones según las especificaciones. (en condiciones de tiempo en calma los platos deben recorrer una distancia de 68.00 m +/- 1.00 m medidos desde el frente de las casetas entre los puestos 1 y 7). Los reglajes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado el día anterior a la competición.
- b) Todos los deportistas, entrenadores y oficiales de equipos tienen prohibida la entrada a las casetas de Skeet, después de que el Jurado de Competición haya examinado y aprobado la configuración. (Ver 9.3)

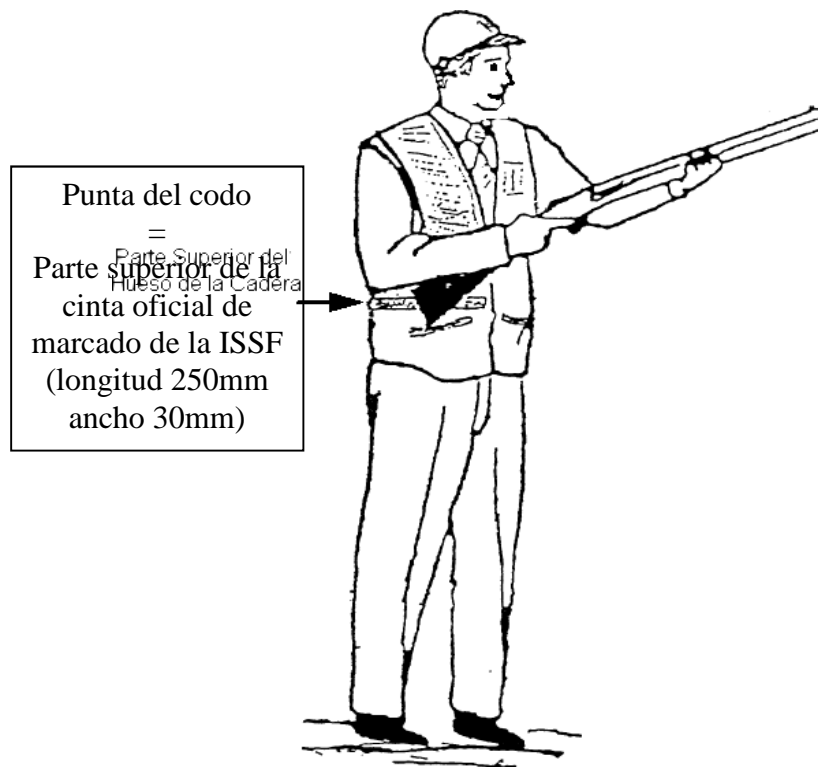
9.10.3.8 Trayectoria Irregular

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

9.10.3.9 POSICIÓN DE PREPARADOS

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

- a) Ambos pies totalmente dentro de los límites del Puesto de tiro
- b) Sujetando el arma con ambas manos
- c) Con la culata del arma en contacto con el cuerpo;
- d) 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 correcta.



9.10.4 CINTA DE MARCADO

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



9.10.4.1 La cinta oficial de marcado de la ISSF debe ser:

- a) 250 mm de largo, 30 mm de ancho, de color amarillo y con un borde negro y llevar el logotipo de la ISSF
- b) Permanentemente fijada en el lado correcto del chaleco de tiro

9.10.4.2 Control de la Cinta de Marcado

Los deportistas son responsables de garantizar que la cinta de marcado está colocada correctamente por debajo del codo como indica el artículo 9.10.4.3. El Jurado proporcionará un servicio de consulta de control de equipo que estará disponible para todos los deportistas que comiencen el primer día de entrenamiento previo a los eventos, de manera, que, si los deportistas lo desean, pueden comprobar sus equipos antes de la competición. Para garantizar el cumplimiento de las Normas de la ISSF, el Jurado llevará controles aleatorios durante la competición y cualquier deportista que cometa violaciones a las normas/reglas será descalificado. (Ver 9.4.1.1)

9.10.4.3 La posición correcta de las cintas de marcado debe verificarse como sigue:

- a) Todos los bolsillos del chaleco del deportista deben estar vacíos
- b) El deportista debe ponerse derecho(recto), mientras pone el brazo derecho (diestros), o brazo izquierdo (zurdos), en posición de ángulo recto. La posición de ángulo recto del brazo de disparo se fijará con el uso de un accesorio especial (Ver foto).
- c) El miembro del Jurado proyectará un rayo láser horizontal sobre la cinta de marcado para mostrar la ubicación correcta del codo en relación con la cinta.
- d) El rayo láser debe proyectarse sobre la parte superior de la cinta, para ser legal.
- e) Luego se deben colocar un sello ISSF en cada extremo de la cinta marcadora.
- f) 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 deportista se le permita competir.
- g) Los chalecos de tiro no deben hacerse con ningún elemento (cinta, cordón, banda elástica, etc.) que podría usarse para reajustar el chaleco.





9.10.5 PLATO RECHAZADO

Un deportista puede rechazar un plato si:

- a) El plato no es lanzado dentro del tiempo apropiado
- b) En un "Doble" los platos no son lanzados simultáneamente
- c) El Árbitro acepta que el deportista después de pedir el plato(s), es visiblemente molestando por alguna causa ajena; o
- d) El Árbitro acepta en que el plato era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

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

9.10.6 "NULO"

- a) Un plato "**NULO**" es uno (1) que no es lanzado de acuerdo con estas reglas;
- b) La decisión de plato "**NULO**" es siempre responsabilidad del Árbitro;
- c) Un plato considerado "**NULO**" por el Árbitro debe ser repetido siempre, tanto si se ha roto como si no;
- d) Un Árbitro debe intentar decir "**NULO**" antes de que el deportista dispare. No obstante, si el Árbitro dice "**NULO**" inmediatamente después de que el deportista haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato(s) deben ser repetidos independientemente de que el plato(s) hayan sido "**ROTO/S**" o no.

9.10.6.1 Debe declararse un "NULO" o "NULOS" incluso si el deportista ha disparado cuando:

- a) Sale un plato "roto"
- b) Cuando se lanza un plato de un color claramente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- c) Se lanzan dos (2) platos en "individual"
- d) El plato es lanzado desde una caseta incorrecta
- e) La posición de PREPARADO del deportista es incorrecta y el deportista no ha recibido ninguna advertencia durante esa serie
- f) El Árbitro observa una posible infracción del tiempo límite
- g) El Árbitro detecta una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie
- h) El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el plato/s ha sido visiblemente molestando por causas externas
- i) 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;
- j) Un deportista sufre una interrupción admisible del arma o de la munición
- k) Se produce un disparo antes de que el deportista pida el plato, el Árbitro debe advertir al deportista, y si se vuelve a repetir por segunda vez o sucesivas en la misma serie, el plato(s) serán cero(s).



9.10.6.2 Debe declararse un plato “NULO” siempre que el deportista NO ha disparado cuando:

- a) Un plato es lanzado antes de que el deportista lo pida
- b) Un plato es lanzado después de un periodo que sobrepasa los tres (3) segundos.
- c) La trayectoria del plato es irregular
- d) Hay una interrupción admisible del arma o de la munición

9.10.6.3 Reglas adicionales para “NULO” aplicables a Dobles

Ambos platos deben ser declarados “**NULOS**” y repetir el doble lanzamiento, para determinar el resultado de ambos platos cuando:

- a) Cualquiera de los platos es irregular (ver nota)
- b) Se lanza un solo plato en Dobles
- c) El primer disparo rompe ambos platos (un deportista puede realizar solo dos (2) intentos en un puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez, el primer plato se considera “**ROTO**” y el segundo “**CERO**”)
- d) Fragmentos del primer plato rompen el segundo plato.
- e) Los platos chocan
- f) El deportista sufre una interrupción admisible de arma o munición y es incapaz de disparar al primer plato,
- g) Los dos disparos se producen simultáneamente

Nota: A menos que el Árbitro diga “**NULO (S)**” antes, o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se permite ninguna reclamación por plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad está basada únicamente sobre un supuesto “Lanzamiento Rápido o un supuesto “Lanzamiento Lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. En caso contrario, si el deportista dispara el resultado debe ser registrado.

9.10.7 Disparos fuera de turno

Si un deportista inadvertidamente dispara fuera de turno, el resultado del disparo(s) debe ser anotado y al deportista se le aplicará una AMONESTACION (Tarjeta Amarilla). Cualquier repetición en la misma serie debe dar como resultado un plato (s) que será declarado “**CERO**” y el asunto se someterá al Jurado. El deportista puede ser DESCALIFICADO (Tarjeta Roja).

9.10.8 PLATO “CERO”

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

- a) No es “**ROTO**”
- b) Es “**ROTO**” fuera de los límites
- c) Solo se “roza” y no se desprende alguna parte visible del mismo
- d) Un deportista, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido



- e) El deportista es incapaz de disparar su arma porque no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar
- f) Después de un fallo del arma o de la munición, el deportista abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma
- g) Un deportista sufre un tercer o posterior fallo en su arma o munición en la serie
- h) Un deportista adopta una posición de PREPARADO que no está acorde con las reglas y el deportista ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (9.16.3.6)
- i) El pie del deportista está colocado incorrectamente y ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) durante la serie
- j) Se sobrepasa el tiempo límite y el deportista ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (9.16.3.6)
- k) En individual, un tiro se dispara involuntariamente **después de que el deportista haya pedido** el plato, pero antes de que el plato(s) aparezca. **El deportista debe ser advertido (Tarjeta Amarilla). También será "CERO" para la segunda vez y sucesivas en la misma serie.**

9.10.9 Reglas adicionales para "CERO" aplicables a "DOBLE"

Además, lo siguiente debe aplicarse en el caso de "DOBLES":

- a) Cuando un deportista, por alguna razón no permitida, no dispara al **primer plato** de un doble regular que él ha pedido, los platos deben ser declarados "**CERO**" y "**CERO**"
- b) Cuando un deportista, por alguna razón no permitida, no dispara al segundo **plato** de un doble regular que él ha pedido, del primer plato debe ser anotado de acuerdo con el resultado y el segundo plato debe ser declarado "**CERO**"
- c) Un deportista no rompe el primer plato y **accidentalmente rompe el segundo** con el mismo disparo; el primer plato debe considerarse "**CERO**" y el Doble debe repetirse para establecer el resultado del segundo disparo. En ambos casos, el deportista debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- d) Un deportista dispara **involuntariamente después** de haber pedido el plato, pero **antes** de que el plato aparezca, el primer plato debe ser declarado "**CERO**" y el Doble deberá repetirse para determinar el resultado "solo" del segundo plato. El deportista debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- e) Para segundo o posteriores disparos involuntarios en la misma serie los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**" y el Árbitro deberá imponer una "AMONESTACION" (TARJETA AMARILLA)
- f) Si un deportista **no rompe** el primer plato en Dobles y sufre una interrupción admisible en el segundo disparo, el primer plato debe ser declarado "**CERO**" y debe repetirse el Doble para establecer el resultado del segundo disparo. El deportista debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- g) Si el deportista **rompe** el primer plato con el primer disparo en Dobles y sufre una interrupción admisible en el segundo disparo, este debe declararse "**ROTO**" y el Doble debe ser repetido para establecer el resultado del segundo disparo. El deportista debe disparar a ambos platos en el Doble repetido.
- h) Si los platos de un doble regular se rompen en orden inverso, ambos serán declarados "**CERO**" y "**CERO**".



9.11 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN

9.11.1 PROGRAMA de TIRO

- a) Los deportistas 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
- b) Los deportistas y Jefes de Equipo deben ser informados del programa de las canchas para los entrenamientos alrededor de las 18:00 horas del día anterior
- c) Si es necesario cambiar cualquiera de los programas de tiro por alguna razón, los Jefes de Equipo deberán ser informados inmediatamente, con la publicación de los nuevos horarios en el Marcador Principal, en el Tablón de Anuncios y en el Campo de Plato y su distribución a todos los equipos participantes.

9.11.2 CAMBIO de un DEPORTISTA

Si un deportista 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.

9.11.3 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 del tiempo, 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.

9.11.4 ESCUADRAS

9.11.4.1 Composición de las Escuadras

- a) Una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros excepto cuando el sorteo no permita una distribución total uniforme.
- b) Las escuadras compuestas de **menos de cinco (5) deportistas no se permiten** excepto cuando un deportista sea declarado **“AUSENTE”** al comienzo de una serie o un deportista tiene que abandonar una serie por alguna razón.

9.11.4.2 Deportistas Auxiliares (“Fillers”)

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

- a) Si las escuadras están compuestas por menos de cinco (5) deportistas oficiales en los sorteos, deberán completarse con deportistas expertos que no compitan;
- b) **El comité organizador, con la aprobación del Delegado Técnico, también puede utilizar deportistas auxiliares, para completar escuadras de solo cinco (5) miembros.**
- c) Estos deportistas 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



9.11.4.3 Sorteo de las Escuadras

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

9.11.4.4 Ajuste de las Escuadras

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

9.11.4.5 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 que las escuadras y miembros de las escuadras disparen en orden inverso, o partiendo las escuadras o dividiendo las escuadras de la forma acordada por el Jurado. En el caso de un (1) día de competición, el orden de tiro dentro de las escuadras puede, con el permiso del Jurado, cambiarse de serie para redondear.

9.12 INTERRUPCIONES

9.12.1 DEFINICION DE INTERRUPCION

Fallo en el disparo del arma cuando está correctamente cargada y se acciona el disparador (fallo mecánico o fallo de disparo), o un cartucho defectuoso que no comunica la carga completa cuando el pistón es golpeado o cuando se tira del disparador simple o una operación involuntaria de ambos disparadores en el disparador doble del arma produce una DESCARGA SIMULTANEA, debe ser registrada como una INTERRUPCION.

9.12.2 NUMERO de INTERRUPCIONES PERMITIDAS

Los deportistas tienen permitido un máximo de dos (2) interrupciones por serie sin importar si ha cambiado de arma o munición.

- a) Todos los platos(s) regulares sobre los cuales puedan ocurrir interrupciones adicionales de arma o munición en la misma serie serán declarados “**CERO**” sin importar si el deportista ha intentado disparar.
- b) Si después de una interrupción, el Árbitro acuerda con el deportista que el arma necesita repararse, entonces se puede actuar de acuerdo con la Regla para “**ESCOPETAS AVERIADAS**” (Regla 9.12.6).



9.12.3 SELECCIÓN DEL CAÑÓN

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

9.12.4 PROCEDIMIENTO en CASO de una INTERRUPCIÓN

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

9.12.4.1 En caso de fallo por cualquier motivo, el deportista deberá:

- a) Mantener el arma apuntando a la zona de vuelo del plato
- b) No abrir el arma
- c) No tocar el seguro
- d) Entregar el arma al Árbitro si se le pide para ser examinada
- e) Responder a cualquier pregunta del Árbitro

Nota: El deportista es responsable de revisar el arma después de que sea devuelta por el Árbitro.

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

- a) Incorrecta manipulación del mecanismo por parte del deportista
- b) Fallo al colocar el cartucho en la recámara incorrecta del arma
- c) Cualquier fallo atribuible al deportista

9.12.4.3 Interrupciones de la Munición (Fallos de disparo)

Las decisiones de interrupciones por fallo de munición deben ser tomadas por el Árbitro. Los siguientes casos son considerados fallos de munición cuando la **marca del percutor** es claramente apreciable;

- a) La carga de pólvora no se enciende;
- b) Solo se ha encendido el fulminante;
- c) Se ha olvidado la pólvora;
- d) Algún componente de la carga permanece en el cañón.

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 manipulación peligrosa del arma).

9.12.5 ACTUACIONES después de la NOTIFICACIÓN de una INTERRUPCIÓN

9.12.5.1 Si el Árbitro decide que la avería del arma o la interrupción del arma o la munición no es imputable al deportista, y que el arma no es reparable lo suficientemente rápido, el deportista 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”**.

9.12.5.2 El deportista podrá después de obtener el permiso del Árbitro, abandonar la escuadra y finalizar los platos restantes de la serie cuando determine el Jefe de Árbitros.



9.12.6 ESCOPETAS AVERIADAS

Las decisiones en armas estropeadas deben ser tomadas por el Árbitro.

Una escopeta se considera averiada si:

- a) Si no puede disparar
- b) El deportista habiendo ya sufrido dos (2) interrupciones por arma o munición en la serie obtiene el permiso del Árbitro para cambiarla
- c) No es capaz de expulsar por un fallo mecánico;
- d) Por cualquier otra razón que haga el arma inservible

9.12.7 PROCEDIMIENTOS para COMPLETAR una SERIE

9.12.7.1 Trap

Al deportista, que le hayan asignado un tiempo y una 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”. El deportista debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, después de lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.12.7.2 Doble Trap

Al deportista, que le hayan asignado un tiempo y una cancha, con el esquema correcto, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y se le debe mostrar un doble regular esquema “A”, esquema “B” y esquema “C”, después de lo cual, el Árbitro dará la orden “YA”. El deportista debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular. Después de lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.12.7.3 Skeet

Al deportista, que le hayan asignado un tiempo y una 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”. El deportista 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.

9.12.8 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 de la serie original donde se produjo la interrupción sean sumadas correctamente, firmadas por el deportista y el Árbitro, antes de que la tarjeta sea llevada a la Oficina de Clasificación.



9.13 NORMAS DE CONDUCTA PARA LOS DEPORTISTAS Y OFICIALES

Ver Reglamento Técnico General – (6.7)

9.13.1 Ropa de los Competidores (ver también Reg. Técnico General –(6.20) Código de vestir ISSF)

- Se permiten pantalones de deporte, chaquetas y pantalones de entrenamiento (calentamiento) para mujeres y hombres, y camisetas de deporte y faldas/vestidos para mujeres. **Pantalones vaqueros o pantalones similares están prohibidos.**
 - No se permiten chanclas, sandalias o calzado similar que no sujete plenamente la zona posterior del pie.
 - Se permiten los pantalones cortos cuya parte inferior esté no más de 15 cm. por encima del centro de la rodilla.
 - 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.

9.13.2 Número de Dorsal

Todos los deportistas deben llevar el dorsal:

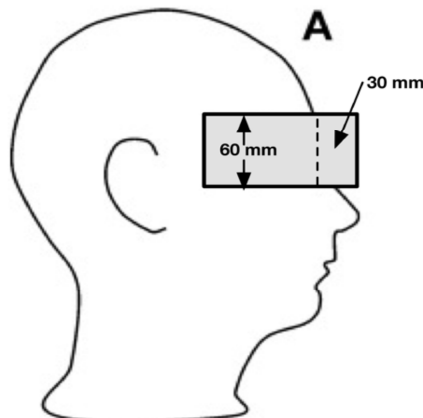
- En la espalda y por encima de la cintura
- En todo momento durante su participación en entrenamientos oficiales y competición
- Si no se lleva puesto el dorsal, el deportista no podrá comenzar o continuar
- El dorsal debe mostrar el número asignado tan grande como sea posible, pero no siendo menor de 20 mm de alto

9.13.3 Identidad Nacional IOC

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

9.13.4 Tapajos Laterales

Están permitidos los tapajos laterales **(en uno o ambos lados)** unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro, o a una cinta de pelo, no excediendo los 60 mm de ancho **(Regla 9.13.4)**. Estos tapajos **no deberán sobrepasar más de 30 mm la línea central del plano de la frente, cuando se vea desde el lado. Deben estar hechos solo de material plástico. Unos tapajos que no exceda de 30 mm, está permitido.**





El Miembro del Jurado de clasificación de plato, responsable de los procedimientos de puntuación, será designado por la ISSF o por el Delegado Técnico juntamente con el Presidente de Jurados de plato, de entre los miembros de Jurado designados.

9.14.1 OFICINA de CLASIFICACIÓN

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

- a) Preparar las hojas de clasificación para cada escuadra;
- b) Asegurarse de que la hoja de puntuación adecuada está con la escuadra correspondiente en la cancha correcta.

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

- a) Recibir y revisar los totales de los platos rotos y verificar los resultados
- b) Calificar los Récord
- c) Publicar los resultados preliminares en el tablero de puntuaciones inmediatamente
- d) Si un resultado está pendiente de una protesta, el resultado en cuestión debe ser omitido durante el tiempo oportuno y deben ser publicados el resto de los resultados

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

- a) Totalizar los resultados oficiales en el menor tiempo posible
- b) Preparar un boletín preliminar de resultados lo más exacto posible para la distribución entre la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnicos
- c) Preparar y publicar un boletín de resultados finales inmediatamente;
- d) Publicar, corregir la lista final de resultados conteniendo el apellido completo, el nombre completo, (sin abreviaturas), número de dorsal y la abreviatura del COI para la nacionalidad de cada deportista, todo esto sí es posible después de cerrarse el plazo para cualquier posible reclamación;
- e) 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.

9.14.2 PROCEDIMIENTOS de PUNTUACIÓN

Se puntuará de forma oficial en cada cancha y para cada serie de 25 platos en Trap y Skeet o 15 dobles en competiciones de Doble Trap.

- a) En todas las competiciones supervisadas por la ISSF las puntuaciones individuales deben ser llevadas en cada cancha por dos (2) personas distintas, éstas serán generalmente Árbitros Asistentes;
- b) Una persona debe anotar en una hoja oficial permanente de puntuación;
- c) La segunda persona deberá anotar sobre un tablero de puntuación manual, excepto cuando se use un tablero de puntuación electrónico, que deberá ser usado por los Árbitros.



9.14.3 **MARCADORES**

9.14.3.1 Canchas con Marcadores Electrónicos

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

9.14.3.2 **Dos (2) personas** deben designarse como Árbitros Auxiliares de la siguiente forma:

- a) La primera persona debe estar en una posición adecuada por detrás de la línea de tiro y cumplimentar la hoja de puntuación oficial
- b) La segunda persona debe estar en una posición adecuada por detrás de la línea de tiro en el otro lado y cumplimentar la hoja de puntuación oficial.
- c) Se puede designar a una tercera persona debe posicionarse en el lado opuesto del marcador electrónico y asegurarse de que las puntuaciones que muestra son registros correctos. **Las otras dos personas serán asistentes del Árbitro.**

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

- a) La hoja de puntuación oficial debe examinarse y verificarse hasta el punto donde falló el marcador electrónico
- b) 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
- c) 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
- d) 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.

9.14.3.4 **Canchas con Tableros de Puntuación Manuales**

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

- a) La primera persona debe estar por detrás de la línea de tiro para cumplimentar la hoja de puntuación oficial
- b) La segunda persona debe actuar como Árbitro Auxiliar y dedicarse también a cumplimentar el tablero de puntuaciones manual
- c) La tercera persona deberá actuar como Árbitro Auxiliar en el lado opuesto del tablero de puntuación manual y también revisar que los resultados que se muestran en él están siendo registrados correctamente
- d) Cada anotador deberá puntuar en la hoja o tablón inmediatamente, pero basándose solamente en las decisiones tomadas por el Árbitro
- e) Tras la finalización de cada serie el resultado debe ser comparado y apuntada la puntuación correcta en la hoja oficial de puntuación antes de ser entregada a la Oficina de Clasificación;
- f) Las puntuaciones mostradas en el tablero de puntuación manual deberán prevalecer si existen diferencias irresolubles



9.14.4 Certificación de la Puntuación

Cuando haya finalizado una serie y los resultados individuales se hayan comparado y anunciado en voz alta y está de acuerdo el deportista, el Árbitro y cada uno de los deportistas deben firmar la tarjeta de puntuación a no ser que el deportista no esté de acuerdo con el resultado que le ha sido mostrado y tenga intención de hacer una reclamación.

9.14.5 RESULTADOS

9.14.5.1 Competiciones individuales

Para cada deportista 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, las Finales y cualquier Desempate debe ser anotado y las puntuaciones registradas en orden descendente (Empates – ver reglas 9.15.1.1 y 9.18.3.4)

9.14.5.2 Competiciones por Equipos

- a) 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 regla 9.15.3)
- b) Un equipo del cual un miembro ha sido descalificado, no debe ser clasificado y debe aparecer en la lista de resultados con la observación “DSQ”.

9.15 EMPATES Y DESEMPATES (SHOOT-OFFS)

9.15.1 COMPETICIONES CON FINAL

Los empates en modalidades Olímpicas con Final se decidirán de acuerdo con las siguientes reglas.

9.15.1.1 Empates Antes de la Final

- a) Si dos o más deportistas están empatados por un puesto en la Final, su clasificación y orden en la Final debe decidirse por un desempate de acuerdo con las reglas para Trap o Skeet (ver 9.15.5). Las posiciones iniciales en el desempate se decidirán por el ranking provisional de clasificación (clasificación más alta es el deportista que dispara primero). En caso de empate, que no se puede hacer por la regla de la “cuenta atrás”, el orden se determinará por sorteo.
- b) En caso de más de un desempate, el(los) dorsales más altos son los que tiran primero.
- c) Si el resultado del desempate de los deportistas para entrar en la Final es el mismo, los deportistas deben continuar con el desempate hasta que se rompa el empate, para establecer el orden de clasificación. Cualquier deportista con el mismo resultado de desempate y que no entre en Final (puestos 7 y siguientes) se deberá clasificarse de acuerdo con la regla de la “Cuenta Atrás” (Ver 9.15.1.3).
- d) Cualquier deportista que no esté en su puesto asignado y listo para tirar a la hora oficial de inicio, no se le debe permitir participar en el desempate y automáticamente ocupará la posición más baja en el desempate usando su puntuación de la clasificación
- e) Siempre que sea posible, los disparos de desempate para entrar en las Final deberán hacerse en una cancha diferente de la que albergará la Final.



- f) Después de un desempate antes de la Final, los límites de tiempo deben ser medidos con un dispositivo electrónico (9.18.2.6) que debe ser usado por un Árbitro seleccionado (9.18.2.7 b).

9.15.1.2 Regla de “Cuenta Atrás”

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

- a) Debe compararse la puntuación de la última serie de 25 platos (para doble trap 15 dobles). El ganador es el deportista con la puntuación más alta de esta serie
- b) En caso de que el empate no se haya roto aún, debe compararse la serie inmediatamente **anterior** y si el empate sigue sin romperse, la serie anterior y así sucesivamente;
- c) Si los resultados de todas las series son iguales, el desempate debe decidirse contando **hacia atrás desde el último plato de la última serie** (y si es necesario, el siguiente a la última serie etc.) hasta que se encuentre un cero (0). Si los deportistas empatados siguen con (0) platos, se continúa hasta que el empate se rompa.

9.15.1.3 Posiciones

Puntuaciones individuales empatadas para el puesto 7º e inferior, no se decidirán mediante desempate, deben clasificarse de acuerdo con la regla de la “Cuenta Atrás”. En caso de empate absoluto, los deportistas empatados compartirán el mismo ranking, con sus nombres en orden alfabético, de acuerdo con sus apellidos.

9.15.2 COMPETICIONES SIN FINAL

9.15.2.1 Empates individuales

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

9.15.2.2 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 siguientes puestos serán numerados de manera adecuada.

9.15.2.3 Empates para las **tres (3)** primeras plazas

Estos se decidirán con un desempate:

- a) Los puestos se decidirán **por ranking provisional de clasificación (el primero del ranking dispara primero).**
- b) Cuando varios deportistas estén empatados para más de un puesto, por ej. Dos (2) empates para el **primer puesto (puestos 1º y 2º)** y dos (2) deportistas empatados para la **tercera plaza (puestos 3º y 4º)**, deberán tirar todos en la misma cancha para determinar la clasificación individual;
- c) 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 deportistas empatados serán clasificados de acuerdo con la puntuación de las series de desempate.

9.15.2.4 Empates para **el 4º** y Posteriores Puestos

Las puntuaciones empatadas para el puesto **4º** e inferior, no se decidirán mediante desempate, deben clasificarse de acuerdo con la regla de la “Cuenta Atrás”.



9.15.3 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. Si el empate no se rompe (es decir, todas las puntuaciones de los miembros del equipo son las mismas en todas las series), los desempates deben decidirse contando hacia atrás, desde la puntuación combinada de los miembros del equipo del último plato de la última serie (y si es necesario, el siguiente al último plato el siguiente de la última serie, etc.) El equipo con la menor puntuación combinada en el último plato, tendrá la clasificación más baja.

9.15.4 DESEMPATES (SHOOT-OFFS)

9.15.4.1 General

- a) Si la hora del desempate no es anunciada con anterioridad, los deportistas 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.
- b) Cualquier deportista que no esté en su puesto asignado y listo para tirar a la hora oficial de inicio, será declarado “**AUSENTE**” no se le debe permitir participar en el desempate y automáticamente ocupará la posición más baja en el desempate usando su puntuación en la clasificación.

9.15.4.2 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.

9.15.4.3 Desempates EN FINALES

Los desempates en las finales deben hacerse de acuerdo con las Reglas de Desempates en Finales [9.18.3.4](#)

9.15.4.4 Tiempo de Preparación del Deportista para los Desempates

Después de que el Árbitro de la señal de **YA**, o después de que el deportista anterior haya disparado un plato, el deportista deberá ponerse en posición, cargar el arma y pedir el plato, o el doble, dentro de doce (12) segundos en Trap y dentro de los **quince (15) segundos** para Skeet. En caso de no cumplir con este límite de tiempo se aplicarán sanciones

9.15.5 Procedimiento de Desempate antes de las Finales **(Trap, Skeet)**

- #### 9.15.5.1 **SEGURIDAD:** Ningún deportista deberá colocar un cartucho en ninguna parte del arma hasta que se encuentre en el puesto y preparado para disparar.



9.15.5.2 TRAP

- a) Antes de que comience el desempate, se lanzará un plato de izquierda y derecha desde cada uno de los cinco (5) puestos. Todos los deportistas deben alinearse detrás del puesto 1 en el orden establecido según la puntuación de calificación (Clasificación más alta es el deportista que dispara primero). Empezando por el puesto 1 deben disparar platos regulares hasta que se rompa el empate de acuerdo con la siguiente secuencia; Puesto 1 Plato Izquierda, puesto 2 plato derecha, puesto 3 plato izquierda, puesto 4 plato derecha, puesto 5 plato izquierda, a continuación, puesto 1 de nuevo, esta vez disparando plato derecho y así sucesivamente.
- b) Al primer deportista debe bajo orden moverse al puesto de tiro, cargar y pedir el plato como se indica arriba en el punto a)
- c) Se permite un (1) solo disparo en cada plato; El arma debe cargarse con un (1) cartucho solamente. El segundo cañón debe estar vacío. Para primera violación el deportista recibirá una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla); para segunda violación y sucesivas, el plato será "CERO".
- d) Después de disparar, el deportista debe desplazarse detrás del deportista/es que tengan que disparar todavía;
- e) El resto de los deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- f) Si después de que todos los deportistas hayan disparado en el Puesto 1 el empate continua, todos los deportistas empatados deben desplazarse al Puesto 2 y repetir el procedimiento;
- g) Este proceso de disparar Puesto a Puesto continuará hasta que todos los empates se hayan roto.
- h) Si un deportista dispara inadvertidamente fuera de turno, el resultado del disparo debe ser registrado y recibirá una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla). Si hay alguna repetición más, el resultado debe ser "CERO".

9.15.5.3 SKEET

- a) Antes del comienzo del desempate, el primer deportista debe permanecer de pie inmediatamente detrás del puesto 4 y se le debe permitir ver un (1) Doble regular
- b) Todos los deportistas empatados dispararán entonces en el puesto 4, según el orden de su clasificación provisional de calificación (El de mayor ranking, es el que primero dispara).
- c) Después de que el Árbitro dé la señal de "YA" el primer deportista debe ir hacia el Puesto, cargar y disparar un **Doble regular (alto/bajo)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir detrás del resto de deportistas que estén pendientes de disparar
- d) El resto de los deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos
- e) El deportista(s) que falle el mayor número de platos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse
- f) Todos los deportistas que sigan empatados deben continuar, y el primer deportista debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un **Doble inverso (bajo/alto)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir detrás del resto de deportistas que estén pendientes de disparar
- g) El resto de los deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos; y
- h) 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 se determinen.
- i) Si un deportista dispara inadvertidamente fuera de turno, el resultado del disparo debe ser registrado y recibirá una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla). Si hay alguna repetición más, el resultado debe ser "CERO".



9.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES

INFRACCIÓN de las REGLAS

El Jurado, el Jefe de Árbitros y los Árbitros decidirán las infracciones al reglamento en tres (3) principales clases de violaciones de las reglas:

- a) “**ABIERTOS**” – no encubiertos;
- b) “**TÉCNICOS**” – infracciones leves;
- c) “**ENCUBIERTOS**” – infracciones deliberadas o muy graves concernientes a las reglas o a la Seguridad.

9.16.1 El Jurado tiene la responsabilidad 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 estas reglas.

9.16.2 Cuando alguna de estas tarjetas se muestra, se debe de acompañar con la voz de “**AMONESTACION (TARJETA AMARILLA)**”, “**DEDUCCIÓN (TARJETA VERDE)**” o “**DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)**” según el caso, de manera que no deje duda alguna al infractor del significado de dicha acción. No es necesario mostrar una tarjeta de advertencia antes de mostrar alguna tarjeta de deducción o descalificación.

9.16.3 AMONESTACION (TARJETA AMARILLA)

9.16.3.1 Infracciones leves

En caso de ser primeras infracciones “Leves” de las reglas como:

- a) Irregularidades al Código de Vestimenta;
- b) Interrupción innecesaria en los disparos;
- c) Ayuda ilegal del entrenador durante la competición
- d) Entrada no autorizada en el área de competición
- e) Conducta antideportiva
- f) Intento deliberado de ignorar el espíritu de las reglas
- g) Algún otro incidente que requiera el uso de una advertencia.

9.16.3.2 Una “**AMONESTACION**” (Tarjeta Amarilla) se anotará en la tarjeta de puntuación correspondiente, por un Miembro del Jurado, el Jefe de Árbitros o un Árbitro y se entregará en primer lugar al deportista, entrenador o jefe de equipo que puede actuar para corregir la falta cometida.

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

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

9.16.3.5 Infracciones Técnicas

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

- a) Falta de pie
- b) Exceder del tiempo límite autorizado para disparar
- c) En Skeet, la posición de PREPARADO del deportista no es conforme al reglamento.



- d) En Skeet, excepto en el Puesto 8, el deportista abre el arma entre los dos platos simples en el mismo puesto;
- e) Seguir o apuntar con el arma a un plato de salida “lento” o “rápido” sin disparar.

9.16.3.6

La “**AMONESTACION**” (Tarjeta Amarilla) indicada en la apropiada tarjeta de puntuación se mostrará por el Árbitro al deportista infractor.

Cada segunda o sucesivas infracciones en una serie por alguna infracción al reglamento enumeradas anteriormente, el deportista debe ser penalizado por el Árbitro de acuerdo con las reglas técnicas de cada modalidad (**Trap: 9.8.8.4; Skeet: 9.10.8**) y se deben indicar en la tarjeta antes de enviarla a la Oficina de Clasificación.

Procedimiento del Árbitro: El Árbitro ordena “PARAR” e informar al deportista de la penalización, mostrar la Tarjeta Verde, corregir el marcador y decir al siguiente deportista que continúe.

9.16.4 DEDUCCIÓN (TARJETA VERDE)

9.16.4.1

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.

La deducción de un (1) punto se debe aplicar en cada caso por:

- a) Obstaculizar a otro deportista de manera antideportiva;
- b) No presentarse, o presentar un sustituto adecuado, cuando se le requirió para actuar de Árbitro Auxiliar;
- c) Si cuando se pidió una explicación sobre un incidente, el deportista conscientemente y a sabiendas da una información falsa.
- d) Si el atleta no se presenta a tiempo a la fase de semifinales.
- e) Interferir en el equipo de campo después de una violación inicial.

9.16.4.2

Serie Incompleta

La deducción de todos los puntos restantes en la serie debe de ser tomada por la mayoría del Jurado en caso de que un deportista abandone la cancha sin completar la serie y sin permiso del Árbitro.

9.16.4.3

Deportista Ausente

Si un deportista 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 deportista tres (3) veces a lo largo de un (1) minuto. Si el deportista no aparece dentro de ese minuto el Árbitro debe declararlo “**AUSENTE**” y **no se le permitirá** unirse a la escuadra y la tirada deberá empezar sin él.

9.16.4.4

Completar la serie de un Deportista Ausente

- a) Un competidor que sea declarado “**AUSENTE**” 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 produce puede resultar en una descalificación;
- b) Al deportista 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) puntos que se aplicará en los tres (3) primeros platos rotos de la Serie de recuperación
El deportista debe, si es posible, disparar la serie a recuperar en la misma cancha que dejó antes.



9.16.4.5 Circunstancias Excepcionales

Si un deportista 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 de participar sin que perjudique el programa general. En este caso el Jefe de Árbitros determinará cuándo y dónde él tirará y no se aplicará ninguna penalización.

9.16.5 DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)

9.16.5.1 La descalificación (Tarjeta Roja) se muestra de acuerdo con 9.4.1.1 o 9.4.3.2 c por violación de escopetas, cintas de Skeet o munición. La descalificación de acuerdo con 9.16.5.2 (abajo) puede ser impuesta solamente por unanimidad o decisión de una mayoría del Jurado. La descalificación de un deportista se hará por el Jurado, mostrando una Tarjeta Roja diciendo "DESCALIFICACIÓN". Si un deportista es descalificado durante cualquier fase del campeonato (Clasificaciones o Final) los resultados de ese deportista para todas las fases del campeonato deben ser eliminados y el deportista debe figurar al final de la lista de resultados, con la explicación de la descalificación.

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

- a) Graves infracciones de seguridad y violación de las reglas de seguridad
- b) Manejo del arma de manera peligrosa (repetición accidental de disparos puede ser causa de consideración)
- c) Manejo de un arma cargada después de que la voz de "ALTO" haya sido dada
- d) Repetición de los incidentes que ya han sido objeto anteriormente de una advertencia o deducción
- e) Abuso deliberado de algún oficial de equipo o de cancha
- f) Rechazo continuado por parte del deportista a actuar como Árbitro Auxiliar
- g) Fallo deliberado previamente para disparar una serie perdida
- h) Dar falsa información conscientemente y a sabiendas en un intento deliberado de ocultar hechos graves.
- i) Casos donde las infracciones se ocultan deliberadamente.

9.17 RECLAMACIONES Y APELACIONES

9.17.1 DISCONFORMIDAD con una DECISIÓN del ÁRBITRO

9.17.1.1 Acción por parte del Deportista

- a) Si un deportista 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 deportista dispare**, con la subida del brazo y diciendo "PROTESTO"; y
- b) El Árbitro **debe** de interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Auxiliares, tomar una decisión. No se admitirá ninguna protesta después que el siguiente deportista haya disparado (Ver 9.18.6).



9.17.1.2 Intervención del Jefe de Equipo

- a) Si el Jefe de Equipo no está satisfecho con la decisión final del Árbitro, excepto por platos “**ROTO**”, “**CERO**”, “**NULO**” o **IRREGULAR**, no debe de retrasar la tirada, pero debe de llamar la atención del Árbitro que tomará nota en la tarjeta de puntuación que el deportista continúa bajo reclamación;
- b) La reclamación debe de ser resuelta por el Jurado.

9.17.2 RECLAMACIONES VERBALES

Cualquier deportista o miembro oficial del equipo tiene el derecho de reclamar sobre cualquier situación 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.).

9.17.2.1 Tales reclamaciones pueden ser hechas sobre lo siguiente:

- a) Que las Reglas de la ISSF no se han cumplido
- b) Que el programa actual de competición no se siguió
- c) El desacuerdo con una decisión o acción por algún oficial de competición o Miembro del Jurado;
- d) Que un deportista fue molestado por otro deportista, un oficial de competición, espectadores, medios de comunicación u otras personas o causas.

Nota: Sólo el deportista afectado pueda poner en duda una decisión del Árbitro sobre un plato “**ROTO**”, “**CERO**”, “**NULO**” o “**IRREGULAR**” adoptando una acción como en la Regla **9.17.1.1**.

9.17.2.2 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 que decida. Puede interrumpirse la tirada de manera temporal si fuera absolutamente necesario.

9.17.3 RECLAMACIONES ESCRITAS

Derecho de Reclamación

- a) Cualquier deportista o jefe de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede hacer una reclamación formal por escrito al Jurado.
- b) Se puede presentar una reclamación por escrito sin haber hecho primero una reclamación verbal. **(Formulario de protesta P)**.

9.17.3.1 Tiempo Límite de Reclamación

Cualquier reclamación escrita **(Formulario de protesta P)** deberá ser **recibida por un miembro del Jurado no más tarde de diez (10) minutos** después de la conclusión de la serie en la que ocurrió el incidente en cuestión. La reclamación debe ir acompañada de la correspondiente tasa, **(50 €)**. **Si la protesta es denegada, la tarifa debe ser entregada al Comité Organizador; si se confirma la protesta, la tarifa debe ser devuelta.**

9.17.4 APELACIONES

Derecho de Apelar

En el caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación, excepto las decisiones del Jurado de Apelación que no se pueden apelar.



9.17.4.1 Tiempo Límite de Apelación

Dichas apelaciones deben de ser entregadas por escrito **no más tarde de veinte (20) minutos** después de que la decisión del Jurado se haya anunciado. La apelación debe ir acompañada de la correspondiente tasa. **(100 €)**.

Si la apelación es denegada, la tarifa debe ser entregada al Comité Organizador; si se confirma la apelación, la tarifa debe ser devuelta.

9.17.4.2 Decisión del Jurado de Apelación

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

9.18 FINALES OLÍMPICAS EN COMPETICIONES DE ESCOPETA

Las finales deben desarrollarse en un campo separado, designado como cancha de las finales que no haya sido usado para la calificación o en uno de los campos usado para la calificación de los competidores.

9.18.1 Formato de Finales:

a) El programa final (**Ver regla 3.3.2 y 3.3.5**) deberá ser disparado en cada evento olímpico igual para la Calificación como para la Final. Los seis deportistas (6) con ranking más alto en la Calificación acceden a la Final:

b) **Las Finales consisten en que los finalistas disparen una serie de platos, con eliminatorias progresivas, comenzando después que todos los finalistas hayan disparado el número requerido de platos (25,30 ó 20 platos, dependiendo del evento) y continuando hasta que las medallas de oro y plata se decidan; y**

c) **Los finalistas comienzan de cero; las puntuaciones de la Calificación no se contarán en adelante: los resultados desde todos los puestos a la Final son acumulativos.**

9.18.2 Requerimientos Generales para la Final.

9.18.2.1 Instalaciones para las Finales.

Una cancha debe tener una gran tribuna de espectadores para las Finales de escopeta. La cancha para las Finales debe tener un área designada para hacer control de cartuchos, y los deportistas puedan ser informados.

9.18.2.2 Tiempo de reporte.

a) **Los deportistas en la Final, su entrenador o el equipo oficial deberá presentarse en el campo de la final no más tarde de 30 minutos antes de que comience la final para el control de cartuchos, excepto en los Juegos Olímpicos, los atletas deberán presentarse en la Final 30 minutos antes;**

b) **Los deportistas deben presentarse en el campo de la final al menos 15 minutos antes de que comience la final. No se traerán cartuchos adicionales a la cancha de finales.**

c) **Se penalizará con un punto (1), deducido de la puntuación del primer plato en la Final, si el deportista no se presenta a tiempo y/o los cartuchos no se presentan 30 minutos antes.**



- d) Los deportistas se presentarán con su equipo, ropa de competición y el uniforme del equipo nacional que vaya a usar en la ceremonia de vencedores. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidad están correctamente grabados en el sistema de resultados y en el marcador principal. Los Jurados deben completar el control de cartuchos y equipo lo antes posible, después de la presentación de los deportistas; y
- e) Cualquier finalista que no se presente al comienzo de la presentación, no competirá y se clasificará el último en la Final.

9.18.2.3 Hora de comienzo. La hora de comienzo para una final es cuando el Árbitro de la orden de "LISTO" para el primer disparo de la competición.

9.18.2.4 Posición de comienzo y Dorsales. Nuevos dorsales (1-6) serán editados para las Finales. La posición inicial en la Final será asignada acorde con el ranking de calificación, donde el deportista con el ranking más alto tendrá el dorsal número 1. En los shoot-offs para decidir las medallas, los deportistas dispararán por el orden del dorsal (el dorsal más bajo disparará primero).

9.18.2.5 Test de disparo y demostración de los platos. Antes de comenzar la Final, deberán mostrarse los platos y se permitirá a los finalistas realizar una prueba de disparo.

9.18.2.6 Equipamiento Especial. Los campos para la Final deberán estar equipados con un Sistema de megafonía para el comentarista y el técnico de sonido, asientos para los miembros del Jurado y los entrenadores de cada finalista; un marcador oficial electrónico (Consultar la guía para organizadores ISSF, con información detallada requisitos), y un sistema de sincronización electrónico (para el control del tiempo límite de preparación).

9.18.2.7 Finales Oficiales. El personal siguiente llevará a cabo y supervisará la Final:

- a) *Árbitros:* Un oficial experimentado con licencia de árbitro de plato de la ISSF, conducirá la Final;
- b) *Árbitros asistentes y Árbitros de Sistemas de Tiempo:* Dos (2) Árbitros serán fijados como árbitros asistentes y aconsejar al Árbitro encargado, Un Árbitro deberá ser nombrado para gestionar el dispositivo de temporización electrónico. Todos los árbitros deberán ser seleccionados por el Jefe de Árbitros de los árbitros de la competición designados.
- c) *Jurado de Competición:* El Jurado de Competición deberá supervisar la conducta de la Final. Un (1) miembro del Jurado será designado como miembro del Jurado a Cargo;
- d) *Jurado de Protesta para la Final.* Un (1) miembro del Jurado de Apelación, el miembro del Jurado a cargo y un (1) otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, deberán decidir cualquier protesta que se pueda hacer durante la final.
- e) *Oficial Técnico:* El Proveedor Oficial de resultados nombra al Oficial Técnico para preparar y operar el sistema de puntuación técnica y la presentación gráfica de los resultados. En caso de problemas técnicos que puedan influir en la Final, se pondrá en contacto con el Miembro del Jurado a cargo y el Árbitro directamente, para que se tomen las decisiones apropiadas rápidamente.
- f) *Locutor:* Un oficial designado por la ISSF del Comité Organizador, deberá ser el responsable durante la introducción de los finalistas, anunciando las puntuaciones y proporcionando información a los espectadores.
- g) *Técnico de sonido:* Un Técnico de sonido responsable para operar con el sistema de música durante la competición.

9.18.2.8 Producción y música para la Final. La realización de una Final deberá usarse color, música, anuncios, comentarios, escenificaciones y comandos de cronometraje en representación de todos los deportistas que retraten a los atletas y sus actuaciones en competición en lo más atractivo y excitante de una forma emocionante hacia el espectador y audiencias de televisión.



9.18.3 PROCEDIMIENTO DE LA COMPETICIÓN.

Las Competiciones finales serán conducidas acorde con estos procedimientos. Las normas técnicas para cada evento también se aplicarán en las Finales excepto donde se describan diferencias en esta norma (art. 9.18).

- 9.18.3.1 FOSO OLÍMPICO.** Los finalistas sólo dispararan un (1) tiro por cada plato (9.15.5.2 c). Los finalistas ocuparán los puestos 1-2-3-4-5-6 por orden de dorsal (9.18.2.3, el número de dorsal más bajo ocupará el puesto 1). Después de que cada deportista dispare en su puesto, éste deberá moverse al siguiente puesto para disparar en la secuencia de ese puesto. Se usará un sistema de temporización para controlar los 12 segundos de tiempo límite de preparación. Cada Final consistirá en una serie de platos de secuencias seguidas por eliminatorias progresivas que continúa hasta decidir las medallas de oro y plata, como sigue:
- a) Después de que los seis finalistas completen una ronda normal de 25 platos, el deportista que finalice en 6º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado;
 - b) Después los cinco finalistas restantes tirarán otros 5 platos, completando 30 platos, el deportista clasificado en 5º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado;
 - c) Después los cuatro finalistas restantes tirarán otros 5 platos, completando 35 platos, el deportista clasificado en 4º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado;
 - d) Después los tres finalistas restantes tirarán otros 5 platos, completando 40 platos, el deportista clasificado en 3º lugar (medalla de bronce) será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado;
 - e) La secuencia de los 5 platos en b), c) y d) consiste en 2 izquierdas, 2 derechas y 1 central al azar, objetivos aleatorios seleccionados para cada finalista.
 - f) Después los dos finalistas restantes tirarán otros 10 platos, completando 50 platos, la 1ª y la 2ª plaza se decidirán (medalla de oro y plata), en caso de empate, habrá un shoot-off inmediato;
 - g) La secuencia de los 10 platos descritos en el punto f), consiste en 4 izquierdas, 4 derechas y 2 centrales, objetivos aleatorios para cada finalista. El total de los 25 platos sobre los puntos descritos en b), c), d), y f), debe consistir en 2 izquierdas, 2 derechas y un plato central, desde cada uno de los cinco puestos por cada finalista;
 - h) Después de cada etapa de eliminación, los deportistas restantes volverán a su posición original.



9.18.3.2 SKEET.

Los finalistas deberán tirar en cada puesto por orden de dorsal. Se usará un sistema de temporización para controlar los 30 segundos de tiempo límite de preparación. Cada Final consistirá en una serie de platos de secuencias seguidas por eliminatorias progresivas que continúa hasta decidir las medallas de oro y plata, como sigue:

- a) Los seis finalistas tirarán, en secuencia, a 20 platos, con un doble regular y un doble inverso en el puesto 3, un doble regular en el puesto 4, un doble regular y un doble inverso en el puesto 5, un doble regular y doble inverso en el puesto 3, un doble inverso en el puesto 4 y un doble regular y un doble inverso en el puesto 5. Después de que los seis finalistas completen los 20 platos, el deportista que finalice en 6º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado.
- b) Los cinco finalistas restantes tirarán otros 10 platos, con un doble regular y un doble inverso en el puesto 3, un doble regular en el puesto 4, un doble regular y un doble inverso en el puesto 5. Después de los 30 platos, el deportista que finalice en 5º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado.
- c) Los cuatro finalistas restantes tirarán otros 10 platos, con un doble regular y un doble inverso en el puesto 3, un doble inverso en el puesto 4, un doble regular y un doble inverso en el puesto 5. Después de los 40 platos, el deportista que finalice en 4º lugar será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado.
- d) Los tres finalistas restantes tirarán otros 10 platos, con un doble regular y un doble inverso en el puesto 3, un doble regular en el puesto 4, un doble regular y un doble inverso en el puesto 5. Después de los 50 platos, el deportista que finalice en 3º lugar (medalla de bronce) será eliminado, en caso de empate, el deportista con menor puntuación en el ranking de calificación (dorsal más alto) es eliminado.
- e) Los dos finalistas restantes tirarán otros 10 platos, con un doble regular y un doble inverso en el puesto 3, un doble inverso en el puesto 4, un doble regular y un doble inverso en el puesto 5. Después de los 60 platos, la 1º y 2º plaza se decidirá (medalla de oro y plata). En caso de empate, habrá un shoot-off inmediato.
- f) En el puesto 4, el Árbitro deberá informar al primer finalista si el doble es un doble regular o un doble inverso.

9.18.3.3 Procedimiento para los desempates (Shoot-off).

Los empates para los puestos del tres al seis se romperán acorde por el orden de dorsal (puesto en clasificación). Si existe un empate entre la 1ª y 2ª plaza, el shoot-off se realizará inmediatamente y no habrá muestra de platos ni prueba de fogeo. El Shoot-off será conducido según el siguiente procedimiento.



- a) **TRAP.** Los deportistas deberán alinearse detrás del puesto 1 por orden de dorsal. Comenzarán en el puesto 1, deberán tirar un plato regular hasta que se rompa el empate de acuerdo con la siguiente secuencia: Puesto 1, plato izquierdo; Puesto 2, plato derecha; Puesto 3, plato izquierda; Puesto 4, plato derecha; Puesto 5, plato izquierda; entonces se volverá al puesto 1 otra vez, disparando un plato derecha y así sucesivamente.

Sólo se permitirá un (1) disparo por cada plato. Después de tirar, el deportista deberá moverse detrás del deportista que todavía no ha disparado.

Nota: Tiempo límite de preparación = 12 segundos.

- b) **SKEET.** Los deportistas empatados deberán alinearse detrás del Puesto 3 por orden de dorsal. Los deportistas deben disparar un doble regular, si el empate no se rompe con el primer doble, entonces se deberá tirar el doble inverso en ese puesto; si el empate no se rompe, deben avanzar al Puesto 4 para disparar un doble regular, y si el empate no se rompe, un doble inverso; esta secuencia continuará en el Puesto 5 y volverán entonces al Puesto 3, etc. Hasta que se rompa el empate.

Nota: Tiempo límite de preparación = 15 segundos.

9.18.3.4 Si durante un shoot-off, un deportista por inadvertencia dispara fuera de su turno, el resultado del disparo será anotado y el deportista recibe una ADVERTENCIA (Tarjeta Amarilla). Cualquier repetición, debe dar como resultado en los platos disparados, siendo declarados "CERO".

9.18.4 PROCEDIMIENTO PARA DIRIGIR FINALES

Tiempo	Campo	Procedimiento
a) 30:00 y 15:00 Minutos antes	Finalistas se presentan para control de cartuchos.	Los deportistas en la Final, o sus entrenadores u oficiales de Equipo deben presentarse en la cancha de la Final en tiempo (regla 9.18.2.2). El Árbitro principal deberá dar instrucciones a los finalistas, entrenadores o jefes de equipo para colocar los cartuchos en cajas numeradas (correspondientes al dorsal). El Jurado seleccionará cartuchos para el control y realizar inspecciones de equipos. Los controles de cartuchos deben hacerse antes de la presentación. Los deportistas pueden abandonar la cancha y deben regresar al menos 15 minutos antes del comienzo de la Final. No pueden traer cartuchos adicionales a la cancha.
b) 10:00 Minutos antes	Presentación de Platos y Disparos De prueba	El Árbitro autorizará a los deportistas finalistas a completar su calentamiento y los disparos de prueba y mostrar los platos de acuerdo con las reglas para cada competición.
c) 5:00 Minutos antes	Convocatoria de introducción	Los seis (6) finalistas, el Árbitro y el Jurado a cargo deben comparecer para asignar el área en el centro de la cancha.



<p>d) 4:00 Minutos antes</p>	<p>Presentación de Finalistas</p>	<p>El Comentarista presentará a los Finalistas, por orden de Dorsal (con el número uno a la derecha, cuando estén enfrente de los espectadores), dando su nombre, nación y una breve información sobre los más importantes logros de los Finalistas.</p> <p>El Comentarista presentará también al Árbitro y al Miembro del Jurado responsable.</p>
<p>e) 1:00 Minutos antes</p>	<p>Preparación</p>	<p>Un (1) minuto antes del primer disparo en la Final, el Árbitro indicará a los Finalistas ir a sus puestos de tiro.</p>
<p>f) 0:00 Minutos antes</p>	<p>Comienzo de la Final</p>	<p>El Árbitro indicará al primer Finalista comenzar con la orden “YA”. Cada deportista en Trap tiene doce (12) segundos para pedir el primer plato o doble.</p> <p>En Skeet, en todos los puestos, cada Finalista tiene treinta (30) segundos después de ocupar el puesto para pedir y disparar a los Doble, excepto cuando haya desempate (shoot-off) que la preparación será de 15 segundos.</p>
<p>g) Pausa en el Marcador</p>	<p>En las Finales de Trap las pausas pueden ocurrir después de que todos los finalistas hayan tirado 5 platos, y posteriormente después de cada 5 platos.</p> <p>En las Finales de Skeet, puede haber pausas en el marcador después de que todos los tiradores hayan completado cada puesto.</p> <p>Las producciones televisivas usan esta pausa para mostrar las puntuaciones actuales y el ranking a los espectadores. El comentarista hará breves comentarios sobre los deportistas y las puntuaciones, y según corresponda reconocerá a los deportistas eliminados o anunciará que tendrá lugar un desempate (shoot-off). Después de 5 -25 segundos, el Árbitro ordenará al primer Finalista para comenzar indicando la orden “LISTO”.</p>	
<p>h) Final de la Fase</p>	<p>Si no hay empates PARA EL 1er puesto (medalla de oro), el Miembro del Jurado responsable, debe declarar inmediatamente “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”.</p> <p>Si hay empates, el Miembro del Jurado responsable, se dirigirá al Árbitro para que realice el desempate hasta que este se rompa.</p> <p>Después de que el empate se ha roto, el Miembro del Jurado responsable, debe declarar inmediatamente “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”.</p>	
<p>i) Después de que las medallas están decididas</p>	<p>Después de que el Miembro de Jurado responsable declare “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”, éste deberá mostrar a los tres medallistas en el pódium y el comentarista debe dar a conocer inmediatamente a los ganadores de las medallas, anunciando:</p> <p>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE BRONCE, REPRESENTANDO A (NACION), ES (NOMBRE)”.</p> <p>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE PLATA, REPRESENTANDO A (NACIÓN), ES (NOMBRE)”.</p> <p>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE ORO, REPRESENTANDO A (NACIÓN), ES (NOMBRE)”.</p>	



9.18.5 Malfuncionamiento durante la Finales.

- a) Si el Árbitro decide que una escopeta está incapacitada, o mal funcionamiento de arma o munición y no es culpa del deportista, el deportista deberá tener tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra escopeta aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no pasa dentro de los tres (3) minutos, el deportista debe retirarse.
- b) Después la anomalía es corregida o el deportista retirado, la Final debe continuar. El puesto del deportista retirado de la Final se determinará por el número total de platos rotos cuando ocurrió el defecto.
- c) A un deportista se le permitirá como máximo dos (2) anomalías durante la Final, incluyendo el Shoot-off, si ha intentado o no corregir el mal funcionamiento.
- d) Cualquier plato/s regular en el que se produzca cualquier otro mal funcionamiento, será declarado **"CERO"**, independientemente o no de si el deportista lo intente disparar.

9.18.6 Protesta durante las Finales

- a) Si un deportista discrepa con la decisión del Árbitro respecto a un plato/s "ROTO", "CERO", "NULOS" o "IRREGULAR", él deberá actuar inmediatamente antes de que dispare el siguiente tirador, levantando la mano y diciendo **"PROTESTO"**.
- b) El Árbitro deberá interrumpir temporalmente la tirada y después oír la opinión de los Árbitros asistentes, y dirá su decisión. No se aceptarán protestas después de que dispare el siguiente deportista.
- c) Cualquier otra protesta por el deportista o entrenador, será decidido inmediatamente por el Jurado de protestas de las Finales (9.18.2.7). La decisión del Jurado de protestas de las finales es final, y no podrá ser apelada.
- d) Si se produce una protesta en una Final, por cualquier asunto que no sea decisión del Árbitro en un plato "ROTO", "CERO", "NULOS" o "IRREGULAR", el plato está perdido, una penalización de dos (2) puntos debe aplicarse a los dos últimos platos "ROTOS".
- e) No se aplicará una cuota de Protesta para la Final.



9.19 COMPETICIÓN DE EQUIPOS MIXTOS DE TRAP

9.19.1 PROCEDIMIENTO GENERAL DE LA COMPETICIÓN.

9.19.1.1 EVENTO.

Esta Regla (9.19) tiene reglas técnicas especiales para el equipo mixto de trap y equipo mixto de trap Junior.

9.19.1.2 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

Los equipos mixtos deben ser equipos nacionales (no naciones mixtas) con dos miembros del equipo, un hombre y una mujer (los equipos pueden incluir juniors, 3.3.7). Ambos miembros del equipo deben usar el mismo tipo de ropa de competición con colores nacionales e identificación (Pag. 136 del manual ISSF, y regla 6.20.2.2). En la calificación, los deportistas usarán los mismos números de dorsal que los de la competición individual. Nuevos números de dorsal se emitirán después que se sepa el ranking de calificación, según 9.19.2.7

9.19.1.3 ENTRADA DE EQUIPOS

Las naciones pueden inscribir un máximo de dos equipos mixtos en campeonato. La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170,00 EUR (3.7.4.1). Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros deportistas registrados en el campeonato antes de las 12:00 horas del segundo día antes de la competición de equipos mixtos.

9.19.1.4 FORMATO DE LA COMPETICIÓN

El evento se llevará a cabo en dos etapas:

- a) CLASIFICACIÓN
- b) FINAL.

9.19.1.5 PROGRAMACIÓN

En los campeonatos de la ISSF, la calificación y la Final normalmente se programa en el mismo día después de las competiciones individuales de Trap mujeres y Trap hombres.

9.19.1.6 RESULTADOS DE EQUIPO.

Las puntuaciones y clasificaciones se basan en los puntos totales de los dos miembros del equipo en cada etapa de la competición.

9.19.1.7 DESEMPATES

a) Los desempates se decidirán:

- Empates después de la calificación para un puesto en la Final.
- Empates después de la calificación para los puestos 1 a 6 en la Final.
- Empate para 1er y 2º puesto en la Final.



b) Desempates después de la Calificación:

- Debe realizarse en una cancha diferente a la de las Finales.
- Los que tengan mayor posición en empate, deberán disparar primero.
- El equipo con Calificación más alta (regla 9.15.3) dispara primero.
- Los equipos podrán foguear y ver los platos.

c) Desempate durante la Final (Empate sólo para 1er puesto):

- El equipo con número de dorsal más bajo tira primero.
- No habrá fogeo ni se verán los platos.

9.19.1.8 PROCEDIMIENTO DE DESEMPATES

Regla 9.15.5.2 Los procedimientos de desempate serán de la siguiente manera:

- a) Los dos miembros de cada equipo empatado deben participar en el desempate.
- b) Cada entrenador del equipo debe designar qué miembro del equipo (hombre o mujer) dispara primero.
- c) Sólo se permite un (1) disparo por plato (9.15.5.2 c)).
- d) Los deportistas designados para disparar primero deben alinearse detrás del puesto 1 y disparar un plato regular de acuerdo con la regla 9.15.5.2
- e) Si el empate continúa, el mismo procedimiento en el puesto 2 con el segundo miembro de cada equipo que dispara.
- f) Este procedimiento continuará con los miembros del equipo disparando alternativamente (el orden de tiro de los miembros del equipo será 1-2-2-1-1-2-2 etc.) en puestos sucesivos hasta que se rompa el empate.

9.19.1.9 COMPETICION

La competición durante la calificación se regirá por 6.12.5 (el lenguaje no verbal está permitido). Durante la Final se colocarán seis sillas en la parte posterior izquierda detrás del puesto 6 para el entrenador y un miembro del equipo, para los equipos que están disparando en los puestos 6-1-2. Seis sillas en la parte posterior derecha del puesto 5, para el entrenador y un miembro del equipo, para los equipos que estén disparando en los puestos 3-4-5. Los entrenadores que usen estas sillas deben usar su uniforme nacional o identificación clara de su nación/ NOC a sus espaldas. Los entrenadores y deportistas que están en las sillas pueden hablar entre ellos durante la competición, siempre que no molesten a los deportistas que están disparando.

9.19.1.10 TIEMPO MUERTO EN COMPETICIÓN

Durante la Final, los entrenadores pueden pedir un (1) tiempo muerto con una duración máxima de un (1) minuto cuando sea el turno de disparo del deportista de ese equipo. El miembro del Jurado a cargo, debe controlar el tiempo. Si se pide un tiempo muerto, todos los entrenadores pueden hablar con sus deportistas en ese tiempo. El locutor puede hacer comentarios durante los tiempos muertos.

9.19.1.11 AVERÍAS

Las averías en la calificación se decidirán de acuerdo con 9.12. Las averías durante las finales, se decidirán de acuerdo con 9.18.5



9.19.1.12 PROTESTAS

Las protestas durante la calificación se decidirán de acuerdo con 9.17. Cualquier protesta durante las Finales se decidirá por el Jurado de Protesta de Finales de acuerdo con 9.18.6

9.19.1.13 MÚSICA Y ANIMACIÓN ESPECTADORES

Durante la Final, debe haber música, y se animará a los espectadores a apoyar y animar a sus equipos favoritos.

9.19.2 CALIFICACIÓN

9.19.2.1 PROGRAMA

La hora de inicio para la calificación debe publicarse en el programa oficial.

9.19.2.2 ESCUADRAS

Las escuadras de equipos se realizarán mediante un sorteo al azar. Los dos miembros de cada equipo serán acompañados para disparar uno al lado del otro en la misma escuadra, disparando el hombre primero y la mujer en segundo lugar. Los equipos de la misma nación, no estarán en la misma escuadra.

9.19.2.3 COMUNICACIÓN CON DEPORTISTA

Los miembros del equipo pueden hablar entre ellos después de disparar, y antes de pasar al siguiente puesto, siempre que no molesten a otros deportistas.

9.19.2.4 CALIFICACIÓN

Cada deportista en un equipo dispara tres rondas de 25 platos en tres (3) rondas, con un total de 75 platos por deportista (150 platos por equipo). El formato usado de calificación ISSF (regla 9.8)

9.19.2.5 CLASIFICACIÓN DE EQUIPO

Los equipos se clasificarán según los puntos totales de los dos miembros del equipo.

9.19.2.6 CALIFICACIÓN EN DESEMPATES

Los empates se decidirán para los puestos uno a seis y/o empates para un lugar en la Final mediante desempates (Shoot-off) (ver 9.19.1.7). Los demás empates se decidirán aplicando la regla de la cuenta atrás (9.15.1.2) a los puntos combinados de los dos miembros del equipo.

9.19.2.7 CALIFICACIÓN PARA LA FINAL

Después de que se haya establecido el ranking final de calificación, completando cualquier desempate, los seis (6) mejores equipos irán a la Final. Serán emitidos números nuevos de dorsal correspondientes a la calificación de equipos. El formato de los números de dorsal que se deben usar se muestra en el dibujo(abajo). Los miembros del equipo que disparan primero deben usar el dorsal con fondo blanco, y los miembros del equipo que disparan en segundo lugar deben usar el dorsal con fondo negro.



9.19.3 FINAL

9.19.3.1 PROGRAMA

La hora de inicio de la Final debe publicarse en el programa oficial. La Final será en una cancha designada para Finales.

9.19.3.2 OFICIALES DE LAS FINALES

La conducta y supervisión de las finales en equipos mixtos se realizará de acuerdo con 9.18.2.7

9.19.3.3 CONTROL DE EQUIPO

Los equipos que van a la Final deben informar para el control de cartuchos, al menos 30 minutos antes de la hora de inicio. Los jurados deben hacer los controles de cartuchos y verificación de equipos durante ese periodo. Los deportistas deben presentarse a la Final no más tarde de 15 minutos antes de la hora de inicio. Una penalización de un punto (1) se deducirá del primer plato roto del equipo, si los cartuchos de un equipo no se presentan para el control 30 minutos antes o si un miembro del equipo no llega a tiempo 15 minutos antes del inicio.

9.19.3.4 FOGUEO Y MUESTRA DE PLATOS

Antes del comienzo de la Final, se deben ver los platos y los deportistas pueden foguear.

9.19.3.5 PROCESO PARA LA FINAL

Los finalistas dispararán un solo tiro a cada plato (ver 9.15.5.2 c). El entrenador decidirá quién tira primero (hombre o mujer). Los deportistas que disparan primero se colocan en los puestos del 1-6 en orden de dorsal. El deportista que dispara en segundo lugar, debe posicionarse al lado del entrenador en el lado izquierdo o derecho de la cancha. Los deportistas que disparan primero comienzan disparando cinco (5) platos en rotación normal. Habrá una breve pausa, mientras los deportistas que disparan en segundo lugar se posicionan en los puestos 1-6 en orden de dorsal. Dispararán cinco (5) platos.



El locutor comentará los marcadores y clasificaciones durante cada cambio. Esta rotación se repite hasta que el equipo haya disparado veinticinco (25) platos (2 derecha, 2 izquierda, 1 central en cada puesto). Los deportistas que disparan primero habrán disparado a 15 platos y los que disparan en segundo lugar habrán disparado a 10 platos).

9.19.3.6 ELIMINACIÓN DEL EQUIPO EN SEXTO PUESTO

Después de que cada equipo haya completado una ronda normal de 25 platos el equipo con puntuación más baja se elimina, y se clasifica en el 6º lugar; en caso de empate, el equipo con ranking más bajo número de dorsal más alto) se elimina. La Final continúa con los deportistas que dispararán cinco (5) platos.

9.19.3.7 ELIMINACIÓN DEL EQUIPO EN QUINTO PUESTO

Después de que cada equipo haya completado una ronda normal de 30 platos el equipo con puntuación más baja se elimina, y se clasifica en el 5º lugar; en caso de empate, el equipo con ranking más bajo número de dorsal más alto) se elimina. La Final continúa con los deportistas que dispararán cinco (5) platos.

9.19.3.8 ELIMINACIÓN DEL EQUIPO EN CUARTO PUESTO

Después de que cada equipo haya completado una ronda normal de 35 platos el equipo con puntuación más baja se elimina, y se clasifica en el 4º lugar; en caso de empate, el equipo con ranking más bajo número de dorsal más alto) se elimina. La Final continúa con los deportistas que dispararán cinco (5) platos.

9.19.3.9 ELIMINACIÓN DEL EQUIPO EN TERCER PUESTO

Después de que cada equipo haya completado una ronda normal de 40 platos el equipo con puntuación más baja se elimina, y se clasifica en el 3er lugar (medalla de bronce); en caso de empate, el equipo con ranking más bajo número de dorsal más alto) se elimina. La Final continúa con los deportistas que dispararán cinco (5) platos.

9.19.3.10 MEDALLA DE ORO Y PLATA

Después de que los equipos restantes hayan completado cincuenta (50) platos, se decide el 1er y 2º puesto (GANADOR DE MEDALLA DE ORO Y PLATA). En caso de empate, el empate se deshace con un desempate (shoot-off) de acuerdo con 9.19.1.8.

9.19.3.11 PROCEDIMIENTO EN LAS ELIMINATORIAS

Después de cada eliminación, los equipos restantes conservan su posición original. Las secuencias de 5 platos en 9.19.3.7, 9.19.3.8 y 9.19.3.9 consiste en 2 izquierda, 2 derecha y un central al azar para cada equipo. En el plato 10, la secuencia en 9.19.3.10 consiste en 4 izquierda, 4 derecha y 2 centrales al azar para cada equipo. El total de 25 platos en 9.19.3.7 a 9.19.3.10 en 2 izquierda, 2 derecha y 1 central de cada uno de los 5 puestos para cada equipo. Todas las secuencias de destino en 9.19.3.6 a 9.19.3.10 deben ser las mismas como en el formato de Final individual (Regla 9.18.3.1 a) hasta h).

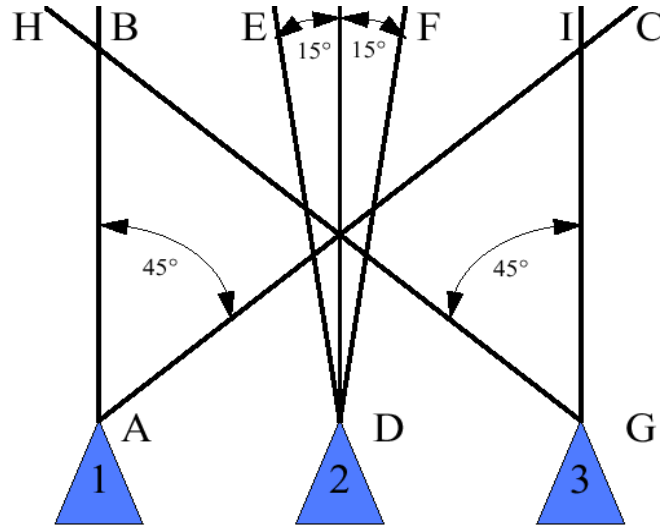
9.19.3.12 RECONOCIMIENTO DE EQUIPOS GANADORES DE MEDALLAS

Después de decidirse las medallas de ORO y PLATA, el Jurado debe juntar a los tres equipos ganadores en la cancha y el locutor dirá los equipos ganadores de MEDALLA DE BONCE, MEDALLA DE PLATA Y MEDALLA DE ORO.



9.20 FIGURAS Y TABLAS

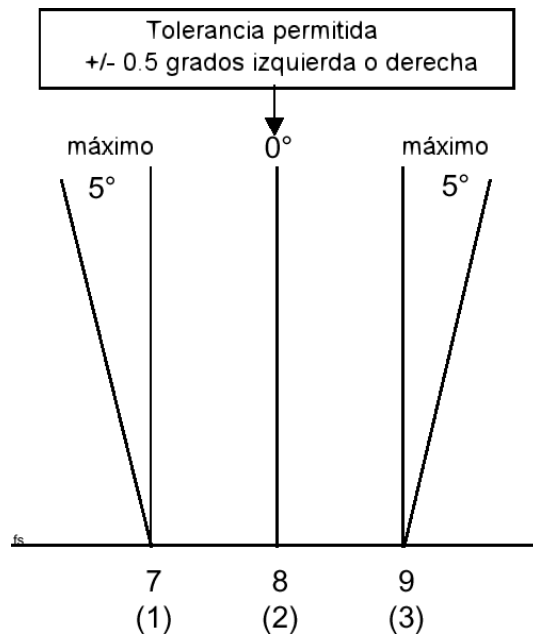
9.20.1 Ángulos Horizontales de Trap



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

9.20.2 Ángulos Horizontales en Doble Trap





9.20.3 Tablas de Configuración de Trap (I – IX)

Tabla I									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA				
1	1	25° a la derecha	2.00 m	76 m +/- 1m					
	2	5° a la izquierda	3.00 m						
	3	35° a la izquierda	1.50 m						
2	4	45° a la derecha	2.50 m		76 m +/- 1m				
	5	10° a la derecha	1.80 m						
	6	35° a la izquierda	3.00 m						
3	7	35° a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1m			
	8	5° a la izquierda	1.50 m						
	9	45° a la izquierda	1.60 m						
4	10	40° a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	0°	3.00 m						
	12	25° a la izquierda	2.60 m						
5	13	20° a la derecha	2.40 m					76 m +/- 1m	
	14	5° a la derecha	1.90 m						
	15	35° a la izquierda	3.00 m						
Tabla II									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia					NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m					
	2	5° a la izquierda	1.80 m						
	3	35° a la izquierda	2.00 m						
2	4	40° a la derecha	2.00 m		76 m +/- 1m				
	5	0° grados	3.00 m						
	6	45° a la izquierda	1.60 m						
3	7	45° a la derecha	1.50 m			76 m +/- 1m			
	8	0° grados	2.80 m						
	9	40° a la izquierda	2.00 m						
4	10	15° a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	5° a la derecha	2.00 m						
	12	35° a la izquierda	1.80 m						
5	13	35° a la derecha	1.80 m					76 m +/- 1m	
	14	5° a la izquierda	1.50 m						
	15	40° a la izquierda	3.00 m						



Tabla III									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA				
1	1	30° a la derecha	2.50 m	76 m +/- 1m					
	2	0° grados	2.80 m						
	3	35° a la izquierda	3.00 m						
2	4	45° a la derecha	1.50 m		76 m +/- 1m				
	5	5° a la izquierda	2.50 m						
	6	40° a la izquierda	1.70 m						
3	7	30° a la derecha	2.80 m			76 m +/- 1m			
	8	5° a la derecha	3.00 m						
	9	45° a la izquierda	1.50 m						
4	10	45° a la derecha	2.30 m				76 m +/- 1m		
	11	0° grados	3.00 m						
	12	40° a la izquierda	1.60 m						
5	13	30° a la derecha	2.00 m					76 m +/- 1m	
	14	0° grados	1.50 m						
	15	35° a la izquierda	2.20 m						
Tabla IV									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia					NOTA
1	1	40° a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m					
	2	10° a la derecha	1.50 m						
	3	30° a la izquierda	2.20 m						
2	4	30° a la derecha	1.60 m		76 m +/- 1m				
	5	10° a la izquierda	3.00 m						
	6	35° a la izquierda	2.00 m						
3	7	45° a la derecha	2.00 m			76 m +/- 1m			
	8	0° grados	3.00 m						
	9	20° a la izquierda	1.50 m						
4	10	30° a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	5° a la izquierda	2.00 m						
	12	45° a la izquierda	2.80 m						
5	13	35° a la derecha	2.50 m					76 m +/- 1m	
	14	0° grados	1.60 m						
	15	30° a la izquierda	3.00 m						



Tabla V									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA				
1	1	45° a la derecha	1.60 m	76 m +/- 1m					
	2	0° grados	3.00 m						
	3	15° a la izquierda	2.00 m						
2	4	40° a la derecha	2.80 m		76 m +/- 1m				
	5	10° a la izquierda	1.50 m						
	6	45° a la izquierda	2.00 m						
3	7	35° a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1m			
	8	5° a la izquierda	1.80 m						
	9	40° a la izquierda	1.50 m						
4	10	25° a la derecha	1.80 m				76 m +/- 1m		
	11	0° grados	1.60 m						
	12	30° a la izquierda	3.00 m						
5	13	30° a la derecha	2.00 m					76 m +/- 1m	
	14	10° a la derecha	2.40 m						
	15	15° a la izquierda	1.80 m						

Tabla VI									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA				
1	1	40° a la derecha	2.00 m	76 m +/- 1m					
	2	0° grados	3.00 m						
	3	35° a la izquierda	1.50 m						
2	4	35° a la derecha	2.50 m		76 m +/- 1m				
	5	10° a la derecha	1.50 m						
	6	35° a la izquierda	2.00 m						
3	7	35° a la derecha	2.00 m			76 m +/- 1m			
	8	5° a la izquierda	1.50 m						
	9	40° a la izquierda	3.00 m						
4	10	45° a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	10° a la izquierda	3.00 m						
	12	25° a la izquierda	2.60 m						
5	13	25° a la derecha	2.40 m					76 m +/- 1m	
	14	5° a la derecha	1.50 m						
	15	45° a la izquierda	2.00 m						



Tabla VII									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA				
1	1	35° a la derecha	2.20 m	76 m +/- 1m					
	2	5° a la izquierda	3.00 m						
	3	20° a la izquierda	3.00 m						
2	4	40° a la derecha	2.00 m		76 m +/- 1m				
	5	0° grados	3.00 m						
	6	45° a la izquierda	2.80 m						
3	7	40° a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1m			
	8	0° grados	2.00 m						
	9	40° a la izquierda	2.20 m						
4	10	45° a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	5° a la derecha	2.00 m						
	12	35° a la izquierda	1.80 m						
5	13	20° a la derecha	1.80 m					76 m +/- 1m	
	14	5° a la izquierda	1.50 m						
	15	45° a la izquierda	2.00 m						
Tabla VIII									
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia					NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m					
	2	5° a la derecha	1.50 m						
	3	20° a la izquierda	2.00 m						
2	4	40° a la derecha	1.50 m		76 m +/- 1m				
	5	0° grados	3.00 m						
	6	45° a la izquierda	2.80 m						
3	7	35° a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1m			
	8	5° a la izquierda	2.50 m						
	9	45° a la izquierda	2.00 m						
4	10	45° a la derecha	1.80 m				76 m +/- 1m		
	11	0° grados	1.50 m						
	12	30° a la izquierda	3.00 m						
5	13	30° a la derecha	2.00 m					76 m +/- 1m	
	14	10° a la derecha	3.00 m						
	15	15° a la izquierda	2.20 m						



Tabla IX					
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	40° a la derecha	3.00 m	76 m +/- 1m	
	2	0° grados	1.80 m		
	3	20° a la izquierda	3.00 m		
2	4	15° a la derecha	3.00 m		
	5	10° a la izquierda	1.50 m		
	6	35° a la izquierda	2.00 m		
3	7	45° a la derecha	1.60 m		
	8	0° grados	2.80 m		
	9	30° a la izquierda	3.00 m		
4	10	30° a la derecha	2.00 m		
	11	5° a la izquierda	2.00 m		
	12	15° a la izquierda	3.00 m		
5	13	35° a la derecha	2.90 m		
	14	0° grados	1.60 m		
	15	45° a la izquierda	2.20 m		

