



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



ISSF

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

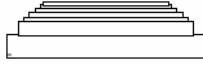
Reglamento Técnico Especial Para Tiro al Plato



Edición de la ISSF 2005 (Segunda impresión, 01/2006).

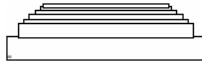
Nueva traducción actualizada por la RFEDETO

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2007



- 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 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN
- 9.8 INTERRUPCIONES
- 9.9 NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES, DELEGADOS DE EQUIPO Y ENTRENADORES.
- 9.10 PLATOS, (BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, CEROS ETC.)
- 9.11 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN
- 9.12 EMPATES Y DESEMPATES
- 9.13 INFRACCIONES, PENALIZACIONES, RECLAMACIONES Y APELACIONES
- 9.14 REGLAS PARA FOSO
- 9.15 REGLAS PARA TRAP AUTOMÁTICO
- 9.16 REGLAS PARA DOBLE TRAP
- 9.17 REGLAS PARA SKEET
- 9.18 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS
- 9.19 FIGURAS Y TABLAS
- 9.20 ÍNDICE

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



9.1.0 GENERALIDADES

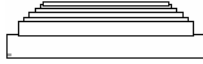
- 9.1.1** Estas Reglas son parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplicarán en todas las modalidades de Plato.
- 9.1.2** Todos los tiradores, jefes de equipo, y oficiales deberán estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deberán asegurarse de que estas reglas se están aplicando. Es responsabilidad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

9.2.0 SEGURIDAD

9.2.0.1 LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

9.2.1 REGLAS DE SEGURIDAD

- 9.2.1.1** El Reglamento de la ISSF establece sólo los requisitos específicos de seguridad que se exigen por la ISSF, y que son de aplicación en los Campeonatos de la ISSF. La seguridad de un Campo de Tiro depende en gran medida de las condiciones locales, y el Comité de Organización puede establecer reglas adicionales de seguridad. El Comité de Organización debe conocer las reglas de seguridad de un Campo de Tiro y tomar las medidas necesarias para aplicarlas. El Comité de Organización es responsable de la seguridad. Debe informarse a los Jurados, Arbitros de cancha, Delegados de equipo y a los tiradores de cualquier regla especial.
- 9.2.1.2** La seguridad de los tiradores, 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 chaquetas de alta visibilidad. Es necesaria autodisciplina por parte de todos. Cuando falte esta autodisciplina, los Árbitros de Campo deberán imponerla y los tiradores y delegados de equipo deberán colaborar para conseguirla.
- 9.2.1.3** Cualquier miembro del Jurado o Árbitro de Campo puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad. Los tiradores y delegados de equipo están obligados a notificarles inmediatamente sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o que pueda ser causa de un accidente.
- 9.2.1.4** Nadie, excepto un Árbitro o un miembro del Jurado puede tocar el equipo de un tirador incluyendo la escopeta, sin su permiso, pero solo en su presencia y con su conocimiento.
- 9.2.1.5** El Árbitro y el Árbitro asistente, bajo el control del jurado, son responsables durante una serie de la aplicación de las reglas de seguridad y la correcta dirección de cada una de las series.



9.2.2 SEGURIDAD DE LAS ESCOPETAS

9.2.2.1 Transportes de las armas

9.2.2.1.1 Para garantizar la seguridad, todas las escopetas deberán manipularse siempre con máximo cuidado en todo momento.

9.2.2.1.2 Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;

9.2.2.1.3 Las armas semiautomáticas deben ser transportadas vacías con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto y la punta del cañón apuntando en dirección segura, sólo hacia el cielo o hacia el suelo.

9.2.2.2 Armas fuera de uso

9.2.2.2.1 Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un armero o sujeta armas, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro.

9.2.2.3 Carga

9.2.2.3.1 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**.

9.2.2.3.2 Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el tirador esté colocado en el puesto de tiro, mirando al foso, con el arma apuntando hacia el área de vuelo de los platos, y después de que el Árbitro haya dado su permiso.

9.2.2.4 Manipulación del arma

9.2.2.4.1 El tirador no debe volverse del puesto de tiro antes de que su arma esté vacía y abierta. Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y vaciarse.

9.2.2.4.2 Después del último tiro y antes de depositar el arma en el armero o sujeta armas, armería, etc. el tirador deberá cerciorarse y el Árbitro verificar antes de dejar el puesto de tiro, de que no hay cartuchos o vainas de cartuchos en la recámara o cargador.

9.2.2.4.3 La manipulación de armas cerradas está prohibida cuando haya personal por delante de la línea de tiro.

9.2.3 ENCARES

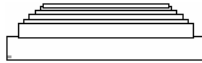
9.2.3.1 Ejercicios de encare

9.2.3.1.1 Sólo se permiten ejercicios de encare en los puestos de tiro o en las áreas designadas, pero sólo con el permiso del Árbitro.

9.2.3.2 Prohibición de ejercicios de encare

9.2.3.2.1 Se prohíbe apuntar o disparar a los platos de otro tirador.

9.2.3.2.2 Está prohibido apuntar o disparar deliberadamente a pájaros vivos u otros animales.



9.2.3.2.3. Los ejercicios de encare en cualquier área no especificada en 9.2.3.1.1 están prohibidos.

9.2.4 GATILLOS DE SUELTA

9.2.4.1 Cualquier tirador con la intención de usar un arma equipada con cualquier tipo de mecanismo de gatillo de suelta deberá:

9.2.4.1.1 informar a la oficina de inscripción del Comité Organizador;

9.2.4.1.2 informar al Árbitro antes del comienzo de cada serie;

9.2.4.1.3 recordar al Árbitro que el arma está equipada con este tipo de accionador antes de manipular el arma cargada para su examen;

9.2.4.1.4 Si es requerido por el Jurado tener una pegatina en el “receptor” del arma la cual indicará que el arma tiene un disparador de suelta.

9.2.5 DISPARANDO

9.2.5.1 Los disparos sólo deben ser realizados cuando el tirador esté encarado y los platos hayan sido lanzados.

9.2.5.2 Pruebas de disparo

9.2.5.2.1 Con el permiso del Árbitro, se permite foguear (un máximo de dos (2) disparos) por tirador en cada día de competición inmediatamente antes del comienzo de la primera serie del día y antes de pedir los platos.

9.2.5.2.2 También se permite la prueba de disparo de las armas a cada tirador antes del comienzo de las finales, o cualquier desempate antes o después de las finales y antes de pedir los platos.

9.2.5.2.3 Los disparos de prueba no deberán realizarse a la tierra dentro del área de disparo.

9.2.5.3 Prueba de disparo después de la reparación del arma

9.2.5.3.1 Los disparos de prueba de una escopeta después de realizar una reparación deben hacerse acompañado de un Árbitro.

9.2.6 ORDEN DE “ALTO”

9.2.6.1 Cuando se da la orden o señal de **DESCARGUEN**, el tiro debe pararse inmediatamente. Todos los tiradores deben descargar sus escopetas y asegurarlas.

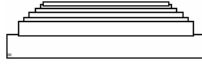
9.2.6.2 Ningún arma debe cerrarse hasta que se dé la orden de continuar

9.2.6.3 La competición sólo puede reanudarse con la orden o señal adecuada.

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

9.2.7 OTRAS ÓRDENES

9.2.7.1 Todas las órdenes en las competiciones supervisadas por la ISSF deben darse en inglés.



9.2.7.2 El Árbitro u otro Árbitro auxiliar son los responsables de dar las órdenes de **CARGUEN, DESCARGUEN**, y otras órdenes necesarias. El Árbitro debe asegurarse también de que las órdenes sean obedecidas y que las escopetas se manipulen con seguridad.

9.2.8 PROTECCIÓN PARA LOS OÍDOS:

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

9.2.9 PROTECCIÓN DE LOS OJOS:

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

9.3.0 REGLAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS

9.3.1 Las especificaciones detalladas para los campos de tiro al plato (Foso, Doble trap, Skeet) y los platos pueden encontrarse en el **las reglas 6.3.2.8, 6.3.2.9 y 6.3.19.1 a 6.3.22.8**

9.4.0 EQUIPO Y MUNICIÓN

9.4.1 GENERAL:

9.4.1.1 Todos los dispositivos, municiones o equipos que no se mencionen en estas Reglas, o sean contrarios al espíritu del Reglamento de la ISSF no están permitidos.

9.4.1.2 Control de equipo

El Jurado deberá incluir un programa de control de equipo para inspeccionar armas y vestimenta.

9.4.1.3 El Jurado tiene derecho a examinar en cualquier momento cualquier parte del equipo del tirador, incluida la vestimenta.

9.4.1.4 Los Jefes de Equipo son igualmente responsables del atuendo y de sus miembros de equipo de acuerdo con estas reglas.

9.4.2 ESCOPETAS

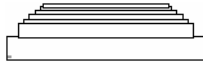
9.4.2.1 Se puede usar todo tipo de escopetas de cañón liso, incluidas las semiautomáticas, siempre que su calibre no sea mayor del 12. Se pueden usar escopetas con un calibre menor del 12.

9.4.2.2 Correas

9.4.2.2.1 Están prohibidas **las correas** en las escopetas.

9.4.2.3 Escopetas con cargador

9.4.2.3.1 **Las escopetas con cargador** deben tener el cargador asegurado de manera tal que no sea posible colocar más de un (1) cartucho a la vez en el cargador.



9.4.2.4 Cambios de escopeta

9.4.2.4.1 Los cambios de escopeta o de las partes esenciales de la misma, incluyendo los choques, no están permitidos entre los puestos de una misma serie.

9.4.2.5 Compensadores

9.4.2.5.1 Los compensadores u otros mecanismos que sirvan a esos efectos están permitidos para Skeet y prohibidos en todas las escopetas utilizadas para el tiro de Foso, Doble trap y Foso Automático.

9.4.2.6 Cañones agujereados

9.4.2.6.1 Los cañones agujereados serán aceptados debiendo ser inspeccionados por el jurado antes de empezar la competición y si se considera que cumplen los requerimientos de la ISSF.

9.4.2.7 Miras ópticas

9.4.2.7.1 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,.

9.4.3 MUNICIÓN.

9.4.3.1 Especificaciones sobre los cartuchos

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

9.4.3.1.1.1 Después de disparar, la longitud del cartucho no debe exceder la especificación Standard de 70 mm.

9.4.3.1.1.2 La carga del disparo no debe exceder los 24,5 g.

9.4.3.1.1.3 Los perdigones deben ser sólo de forma esférica

9.4.3.1.1.4 Hechos de plomo o de aleación de plomo o de un material aprobado por la ISSF

9.4.3.1.1.5 Con un diámetro no mayor de 2,6 mm.

9.4.3.1.1.6 Los perdigones pueden ser niquelados.

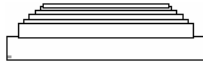
9.4.3.1.1.7 Están prohibidos los cartuchos de pólvora negra, trazadores, incendiarios o cartuchos de otro tipo especial.

9.4.3.2 Cambios en el efecto de dispersión

9.4.3.2.1 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.

9.4.3.3 Inspección de los cartuchos

9.4.3.3.1 El Árbitro o los Miembros del Jurado pueden retirar uno o dos cartuchos sin disparar de la escopeta del tirador para revisarlos.



- 9.4.3.3.2** El Jurado deberá prever un programa de inspección de cartuchos el cual debe ser diseñado para causar la mínima interferencia posible con el transcurso de la tirada y con los tiradores durante la competición. De cualquier forma, un miembro del Jurado o Árbitro podrá inspeccionar en cualquier momento los cartuchos de un tirador mientras éste se encuentre en el área de tiro.
- 9.4.3.3.3** Si un tirador usa armas o munición que no está de acuerdo con las **reglas 9.4.2 y 9.4.3** el Jurado puede decidir que todos los platos disparados con esa arma o munición sean contabilizados como “**CEROS**”.
- 9.4.3.3.4** Si el Jurado encuentra deliberada la violación del tirador podrá descalificarle de la competición. Si por el contrario, el Jurado encuentra que el tirador podría no ser responsable o consciente de la falta y que él, a través de dicha falta, no ha obtenido ventaja esencial, el Jurado puede decidir no imponer sanción alguna.

9.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

9.5.1 GENERAL

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

9.5.2 JURADO

9.5.2.1 Antes del inicio de la competición

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

9.5.2.1.1.1 los campos;

9.5.2.1.1.2 los platos están adecuada y reglamentariamente dispuestos.

9.5.2.1.1.3 la organización de la competición.

9.5.2.2 Durante la competición

9.5.2.2.1 La función del Jurado es:

9.5.2.2.1.1 supervisar la competición

9.5.2.2.1.2 ayudar y asistir al comité organizador

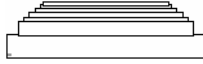
9.5.2.2.1.3 asegurarse de la correcta aplicación del reglamento.

9.5.2.2.1.4 inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los tiradores.

9.5.2.2.1.5 verificar que después de un fallo en las máquinas del foso, éstas son configuradas correctamente.

9.5.2.2.1.6 atender a todas las reclamaciones que se hayan presentado en tiempo y forma.

9.5.2.2.1.7 Aplicar las reglas para “esponsorización y publicidad”, “marcas comerciales en la ropa de los tiradores y equipo” y las “reglas especiales para marcas comerciales en la ropa y equipo de los tiradores” (ver secciones 4.2.0, 4.3.0 y 4.4.0)



- 9.5.2.2.1.8 tomar decisiones referentes a sanciones;
- 9.5.2.2.1.9 sancionar cuando sea necesario;
- 9.5.2.2.1.10 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. Regularmente debería estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF. Debería tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un total conocimiento de las escopetas y el equipo de campo. Es responsable de todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación y la propia dirección de la competición.

9.5.3.1.1 El Director de Tiro realiza todos los deberes que aparecen en la **regla 9.5.3.2** en estrecha cooperación con el Delegado Técnico, Jurado y Comité Organizador, jefe de Árbitros, oficina de clasificación y otro personal.

9.5.3.2 En general, los deberes del Director de Tiro son los siguientes:

9.5.3.2.1 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.

9.5.3.2.2 dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como armería, cartuchería, servicio médico y técnico, sistemas de comunicación entre los campos de tiro, personal técnico, etc.

9.5.3.2.3 dirigir y supervisar la preparación de los platos de entrenamiento y competición.

9.5.3.2.4 proporcionar los platos especiales (Flash), cubiertos con polvo coloreado para las Finales y posibles desempates posteriores.

9.5.3.2.5 asegurarse de que las máquinas están ajustadas según la situación del día

9.5.3.2.6 cerciorarse de que todos los sistemas del campo funcionan correctamente

9.5.3.2.7 asegurarse de que todo el equipo de campo está en cada cancha y adecuadamente colocado, (pizarras grandes, asientos para los asistentes de Árbitros, medios para los tiradores, apuntadores, etc.)

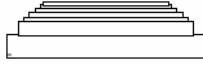
9.5.3.2.8 proveer una báscula métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y de los platos

9.5.3.2.9 proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los platos, y los cartuchos

9.5.3.2.10 asistir al Comité Organizador para preparar los sorteos antes del comienzo del campeonato y el programa de entrenamientos

9.5.3.2.11 asistir al Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competición y Jefes de equipo

9.5.3.2.12 tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en el horario y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras.



9.5.3.2.13 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. Regularmente debería estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF. Debería 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:

9.5.4.2.1 Asistir al comité organizador en la selección y nombramiento de los Árbitros

9.5.4.2.2 Supervisar a los Árbitros de Campo y asistentes.

9.5.4.2.3 Dar instrucciones e informar a los Árbitros de Campo y Árbitros Auxiliares

9.5.4.2.4 Preparar el programa y asignaciones para los Árbitros

9.5.4.2.5 Tomar decisiones, conjuntamente con el jurado, tales como cuando y en que cancha, un tirador que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado ausente se le permitirá completar su serie (ver reglas **9.8.6.3.1 - 9.8.6.3.5**).

9.5.4.2.6 Mantener informado al Director de Tiro de cualquier dificultad mecánica o de otra índole 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.

9.5.5.2 Todos los Árbitros deben poseer una licencia oficial de Árbitro de la ISSF, tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato, y un total conocimiento de las escopetas y las reglas de la ISSF aplicables a la competición. Todos los Árbitros deben tener el correspondiente certificado de visión (ver S.6.0 de la Guía para Licencia de Árbitros de Plato).

9.5.5.2.1 Su principal función es tomar decisiones inmediatas concernientes a:

9.5.5.2.1.1 platos **BUENOS**

9.5.5.2.1.2 **CEROS** (y dar una señal auditiva y visual para todos los platos **FALLADOS**)

9.5.5.2.1.3 **NULOS**

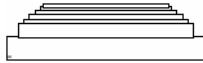
9.5.5.2.1.4 repeticiones

9.5.5.2.1.5 platos irregulares

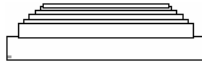
9.5.5.2.1.6 escopetas defectuosas e interrupciones

9.5.5.2.1.7 otras desviaciones de las reglas.

9.5.5.3 Si es posible, se debe gritar **NULO** o dar alguna otra señal antes de que el tirador dispare. Los platos irregulares requieren una decisión inmediata y muy precisa por parte del Árbitro.



- 9.5.5.3.1** El Árbitro es responsable de la aplicación de las reglas de seguridad y del correcto desarrollo de la competición en las canchas.
- 9.5.5.4** En todos los casos dudosos el Árbitro debe consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final.
- 9.5.5.5** **Advertencias**
- 9.5.5.5.1** 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. (ver reglas **9.13.3.4.1.1 – 9.13.3.4.1.5**)
- 9.5.5.6** **Penalizaciones**
- 9.5.5.6.1** El Árbitro no debe imponer penalizaciones o descalificaciones que competen al Jurado.
- 9.5.6** **APELACIONES CONTRA UNA DECISIÓN DEL ÁRBITRO**
- 9.5.6.1** Las decisiones del Árbitro pueden ser apeladas en lo que concierne a interpretación y aplicación de las reglas.
- 9.5.6.2** Las decisiones del Árbitro con respecto a platos **BUENOS, FALLADOS o IRREGULARES** son definitivas y no pueden ser apeladas.
- 9.5.7** **ÁRBITROS AUXILIARES**
- 9.5.7.1** El Árbitro debe estar asistido por dos (2) o tres (3) Árbitros Auxiliares (ver reglas **9.11.3.1.1.1; 9.11.3.3.1 y 9.11.3.4**), regularmente designados por rotación por el Jefe de Árbitros de entre los tiradores y preferiblemente entre los que han disparado en la escuadra anterior.
- 9.5.7.2** Todos los tiradores deben aceptar este cargo cuando sean designados (ver regla **9.5.7.7.1**).
- 9.5.7.3** El Comité Organizador debe suministrar Árbitros Auxiliares sustitutos cualificados cuando sean solicitados por el jefe de Árbitros.
- 9.5.7.4** El Árbitro podrá aceptar sustitutos cualificados.
- 9.5.7.5** **Obligaciones**
- 9.5.7.5.1** Las principales obligaciones del Árbitro Auxiliar son:
- 9.5.7.5.1.1** vigilar cada plato lanzado;
- 9.5.7.5.1.2** debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo.
- 9.5.7.5.1.3** inmediatamente después del disparo, dar una señal si considera que el plato es **CERO**
- 9.5.7.5.1.4** si es necesario, apuntar en la pizarra oficial el resultado de las decisiones del Árbitro
- 9.5.7.5.1.5** si es preguntado, informar al Árbitro de cualquier asunto referido a los platos
- 9.5.7.5.1.6** el Árbitro auxiliar debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro



9.5.7.7 Ausencias

9.5.7.7.1 Si un tirador ha sido designado como Árbitro Auxiliar y no se presenta ya sea para dar su negativa a arbitrar, o para presentar un sustituto aceptable, se le sancionará con la deducción de un (1) plato de su resultado final por cada negativa (ver **regla 9.13.4.2.2**).

9.5.7.7.2 Las posteriores negativas pueden dar lugar a su descalificación de la competición (ver **regla 9.13.5.2.7**).

9.5.7.8 Advertencias al Árbitro

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

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

9.6.1 PROGRAMA

9.6.1.1 Competiciones

9.6.1.1.1 Las pruebas de tiro al plato en las principales competiciones son las siguientes:

9.6.1.1.2 Foso, Doble trap y Skeet (El Foso Automático puede desarrollarse como una competición separada o en conjunción con el resto de disciplinas).

9.6.2 ENTRENAMIENTOS

9.6.2.1 Entrenamientos oficiales

9.6.2.1.1 Se debe programar un entrenamiento oficial en cada una de las modalidades el día anterior al comienzo oficial de la competición oficial en la misma cancha y con la misma marca y color de plato que se usará en la competición oficial.

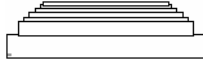
9.6.2.2 Entrenamientos no oficiales

9.6.2.2.1 La disponibilidad de las canchas el día anterior de cada entrenamiento oficial es responsabilidad del Comité Organizador el cual deberá asegurarse de que cualquier entrenamiento no pueda interferir con ninguna competición programada. Cualquier entrenamiento debe ser, siempre que sea posible, programado con igualdad entre todos los países presentes de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos.

9.6.3 PROGRAMA DE MODALIDADES

9.6.3.1 El programa para competición será:

Modalidad	Numero de Platos	
	Seniors	Damas
Foso (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Foso Automático (series de 25)	125	75
Skeet (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Doble Trap (series de 50)	150 + Final	----
Doble Trap (series de 40)	----	120



9.6.4 PROGRAMA DE LAS COMPETICIONES

9.6.4.1 Foso, Foso Automático y Skeet

2 días			
	75 + 50 ó	50 + 75 platos	
3 días			
	50 + 50 + 25 ó	50 + 25 + 50 ó	25 + 50 + 50 platos
Damas y juniors damas			
1 días			
	75 platos		
2 días			
	50 + 25 ó	25 + 50 platos	

9.6.4.2 Doble Trap

Senior y juniors			
1 días			
	150 platos		
2 días			
	100 + 50 ó	50 + 100 platos	
Damas y juniors damas			
1 días			
	120 platos		
2 días			
	80 + 40 ó	40 + 80 platos	

9.6.4.3 Sin embargo, es preferible seguir el programa 9.6.4.4 y .9.6.4.5.

9.6.4.4 Foso, Foso Automático y Skeet.

Senior y juniors			
2 días			
	75+50	50 + 75 platos	
Damas y juniors damas			
1 día			
	75 platos		

9.6.4.5 Doble Trap

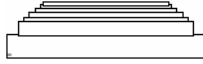
Senior y juniors			
1 día			
	150 platos		
Damas y juniors damas			
1 día			
	120 platos		

9.6.5 IMPARCIALIDAD DE LA COMPETICIÓN

9.6.5.1 Para asegurar la limpieza en la competición, el Comité Organizador junto con el Jurado, debe distribuir las escuadras de forma que cada escuadra, durante la competición, debe disparar si es posible:

9.6.5.1.1 cada cancha en uso el mismo número de veces;

9.6.5.1.2 en cada puesto el mismo número de veces.



9.6.6 OTROS PROGRAMAS DE COMPETICIÓN

- 9.6.6.1** Si ninguno de estos programas es aplicable para una competición particular por causa de un número de tiradores demasiado grande, o por cualquier otra razón, entonces el Comité Organizador deberá pedir la aprobación a la ISSF para un programa alternativo mucho antes de la fecha de la competición.

9.7.0 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN

9.7.1 PROGRAMA DE TIRO

- 9.7.1.1** Los tiradores y Jefes de equipo deben ser informados de la hora exacta de comienzo, la escuadra, y el programa de las canchas, y los puestos asignados dentro de las escuadras no más tarde de dos (2) horas tras la Reunión Técnica del día anterior a la competición.

- 9.7.1.2** Los tiradores y Jefes de Equipo deben ser informados del programa de las canchas para los entrenamientos alrededor de las 18:00 horas del día anterior.

- 9.7.1.3** Si es necesario cambiar cualquiera de los programas de tiro por alguna razón, los Jefes de Equipo deberán ser informados inmediatamente.

9.7.2 CAMBIO DE UN TIRADOR

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

9.7.3 INTERRUPCIONES EN EL PROGRAMA

- 9.7.3.1** Una vez que la tirada haya comenzado debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, problemas mecánicos, condiciones pobres de luz, condiciones extremas de lluvia, u otros retrasos forzados en el programa que pudieran comprometer de forma seria la igualdad de la competición.

- 9.7.3.2** Solo el Jefe de Cancha podrá interrumpir la competición, con la aprobación del Jurado, en caso de lluvia extrema, tormenta o rayos.

9.7.4 ESCUADRAS

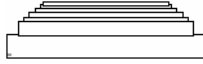
9.7.4.1 Composición de las escuadras

- 9.7.4.1.1** Una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros excepto cuando el sorteo (ver **regla 9.7.4.2.1**) no permita una eventual distribución total.

- 9.7.4.1.2** Las escuadras compuestas de menos de cinco (5) tiradores no se permiten en las competiciones supervisadas por la ISSF excepto cuando un tirador sea declarado ausente al comienzo de una serie o un tirador tiene que abandonar una serie por alguna razón.

9.7.4.2 Tiradores auxiliares

- 9.7.4.2.1** En las competiciones supervisadas por la ISSF, las escuadras que estén compuestas de menos de cinco (5) tiradores oficiales en los sorteos, deberán completarse con tiradores expertos mientras dure el Campeonato.



9.7.4.2.2 Estos tiradores auxiliares tendrán una puntuación regular en la pizarra general y en la tarjeta de puntuación a fin de poder seguir tirando. No obstante, sus nombres o nacionalidades no deberán figurar en ningún documento

9.7.4.3 Sorteo de las escuadras

9.7.4.3.1 El las competiciones supervisadas por la ISSF, el sorteo para la serie de clasificación debe hacerse de manera que los tiradores de cada país sean distribuidos de forma que cada escuadra no contenga más de un (1) tirador de una misma nacionalidad (excepto en la Final de la Copa del Mundo y en los Juegos Olímpicos si fuera necesario).

9.7.4.3.2 La asignación de los tiradores a las escuadras y la posición dentro de las mismas debe hacerse por sorteo bajo la supervisión del Delegado(S) Técnico. Esto puede hacerse con un programa de ordenador diseñado a tal efecto.

9.7.4.3.3 La selección aleatoria de cancha y la división de las series debe hacerse bajo la supervisión del Delegado(S) Técnico.

9.7.4.4 Ajuste de las escuadras

9.7.4.4.1 El Jurado junto con el Comité Organizador y con la aprobación del Delegado(s) Técnico debe ajustar el sorteo de forma que se cumplan los requisitos contemplados en las **reglas 9.7.4.3.1 y 9.7.4.5.1**.

9.7.4.5 Orden de tiro

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

9.8.0 INTERRUPCIONES

9.8.1 SELECCIÓN DEL CAÑÓN

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

9.8.2 PROCEDIMIENTO EN CASO DE FALLO EN EL TIRO O INTERRUPCIÓN

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

9.8.2.1.1 mantener el arma apuntando a la zona de vuelo del plato;

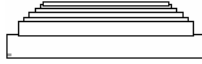
9.8.2.1.2 no abrir el arma;

9.8.2.1.3 no tocar el seguro;

9.8.2.1.4 entregar el arma al Árbitro si se le pide para ser examinada;

9.8.2.1.5 responder a cualquier pregunta del Árbitro;

9.8.3 (Artículo pendiente)



9.8.4 AVERÍAS E INTERRUPCIONES DE ARMAS

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

9.8.4.2 Una escopeta se considera estropeada si:

9.8.4.2.1 si no puede disparar con seguridad;

9.8.4.2.2 por un fallo mecánico no expulsa;

9.8.4.2.3 por cualquier otra razón que haga el arma inservible;

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

9.8.4.3.1 incorrecta manipulación del tirador;

9.8.4.3.2 fallo al colocar el cartucho en la recámara incorrecta del arma.

9.8.5 INTERRUPCIONES DE LA MUNICIÓN

9.8.5.1 Las decisiones interrupciones por munición deben ser tomadas por el Árbitro.

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

9.8.5.2.1 No se ha igniciado la pólvora;

9.8.5.2.2 solo se ha igniciado el fulminante;

9.8.5.2.3 se ha olvidado la pólvora;

9.8.5.2.4 algún componente de la carga permanece en el cañón.

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

9.8.6 ACTUACIONES DESPUÉS DE LA NOTIFICACIÓN DE UNA INTERRUPCIÓN

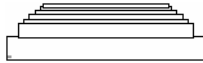
9.8.6.1 Si el Árbitro decide que la avería del arma o la interrupción del arma o la munición no es imputable al tirador, y que el arma no es reparable lo suficientemente rápido, el tirador puede usar otra arma que haya pasado el control si puede conseguirla dentro de los tres (3) minutos siguientes a la avería del arma. **O el tirador podrá,**

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

9.8.6.3 Procedimientos para completar una serie

9.8.6.3.1 Foso

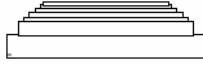
9.8.6.3.1.1 El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar, y se le debe mostrar los tres (3) platos de ese grupo, después de lo cual, el Árbitro dará la orden "YA". El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.



- 9.8.6.3.2** Foso Automático
- 9.8.6.3.2.1** El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar, y se le debe mostrar un plato, después de lo cual, el Árbitro dará la orden “YA”. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.
- 9.8.6.3.3** Doble Trap
- 9.8.6.3.3.1** El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar y se le debe mostrar un doble regular, después de lo cual, el Árbitro dará la orden “YA”. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.
- 9.8.6.3.4** Skeet
- 9.8.6.3.4.1** El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, debe permanecer junto al puesto para disparar y se le debe mostrar un plato alto y bajo regulares, después de lo cual, el Árbitro dará la orden “YA”. El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular al número de platos correspondiente, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.
- 9.8.6.3.5** Serie para Completar – Certificación de la Puntuación
- 9.8.6.3.5.1** El Árbitro deberá entonces asegurarse de que la puntuación de la hoja de la serie para completar y la original de la serie donde se produjo la interrupción sean sumadas correctamente, firmadas por el tirador y el Árbitro, antes de que la tarjeta sea llevada a la oficina de clasificación.

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

- 9.9.1 REGLAS GENERALES**
- 9.9.1.1** Estas reglas de conducta cuentan con el comportamiento adecuado, esperado y requerido, por parte de los Jefes de Equipo, entrenadores y tiradores, cuando se presenten a una competición supervisada por la ISSF.
- 9.9.2 JEFES DE EQUIPO**
- 9.9.2.1** Cada equipo deberá tener un Jefe de Equipo. Si es necesario se puede designar como Jefe de Equipo a un tirador.
- 9.9.2.2** El Jefe de Equipo debe cooperar en todo momento con los Árbitros de Cancha en interés de la seguridad, la cooperación eficiente de los tiradores y una buena deportividad.
- 9.9.2.3** Los Jefes de Equipo deben conocer los reglamentos, programas y entrenamientos oficiales de la competición.
- 9.9.2.4** El Jefe de Equipo tiene la responsabilidad de:
- 9.9.2.4.1** mantenimiento de la disciplina dentro del equipo;



- 9.9.2.4.2 todos los asuntos oficiales concernientes al equipo;
- 9.9.2.4.3 asegurarse de que sus tiradores se presenten ellos mismos en su puesto de tiro a la hora apropiada y con el equipo apropiado;
- 9.9.2.4.4 efectuar las inscripciones necesarias, con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado.
- 9.9.2.4.5 comprobar los resultados de los integrantes de su equipo;
- 9.9.2.4.6 rellenar cualquier protesta por escrito en nombre del equipo;
- 9.9.2.4.7 comprobar los boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y recibir información oficial y comunicarla al resto de miembros del equipo.

9.9.3 **AYUDA DEL ENTRENADOR**

- 9.9.3.1 Mientras el tirador se encuentre en la zona de tiro no se permite la ayuda del entrenador en las competiciones supervisadas por la ISSF.
- 9.9.3.2 No se permiten Entrenadores ni Oficiales de Equipo dentro del área de tiro, excepto cuando el Jurado invite a un Jefe de Equipo a sentarse en una zona dentro del área de tiro para "Finales" o "Desempates" solo después de la Final.
- 9.9.3.3 Si un Oficial de Equipo desea hablar con un miembro del equipo en el área de tiro, no deberá de contactar directamente con el tirador o hablar con él. El Oficial de Equipo deberá obtener permiso del Árbitro o miembro del Jurado, quién llamara al tirador y le pedirá que salga del área de tiro.

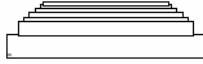
9.9.4 **COMPETIDORES**

9.9.4.1 **Reglas de vestuario**

- 9.9.4.1.1 Es responsabilidad del tirador presentarse en las Canchas de tiro vestido de una manera digna y apropiada para un evento deportivo.
- 9.9.4.1.2 Se permiten pantalones de deporte, chaquetas y pantalones térmicos para mujeres y hombres, y blusas de deporte y faldas de vestir para mujeres. No se permiten zapatillas, sandalias o calzado similar que no sujete plenamente la zona posterior del pie, salvo certificado médico.
- 9.9.4.1.3 Se permiten los pantalones cortos cuya parte inferior esté no más de 15 cm. por encima de la rodilla.
- 9.9.4.1.4 No están permitidas camisas, camisetas o prendas similares sin mangas.
- 9.9.4.1.5 Durante la ceremonia de entrega de medallas u otras ceremonias se requiere que los tiradores se presenten con su uniforme nacional oficial o chándal nacional completo (parte de arriba y abajo). Todos los miembros del equipo deberán vestirse de la misma forma.

9.9.4.1.6 **Criterios**

- 9.9.4.1.6.1 **TODOS LOS TIRADORES DEBEN CUMPLIR** con los criterios de la ISSF y con las Reglas sobre Sponsor (sección 4 de los Estatutos Reglas y Regulaciones Oficiales). Esta sección cubre las reglas en competiciones de la ISSF en materia de emblemas, Sponsors, publicidad y marcas comerciales de ropa junto con los controles y sanciones.



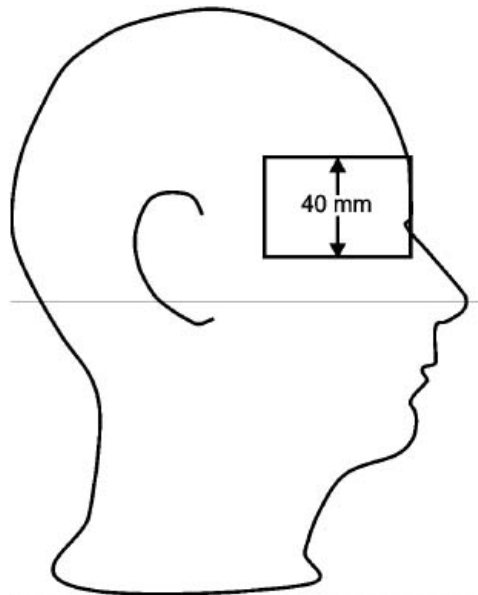
9.9.4.2 Dorsales

9.9.4.2.1 Todos los tiradores deben llevar el dorsal en la espalda y por encima de la cintura, mientras participen en entrenamientos oficiales o competición. Si no se lleva puesto el dorsal, el tirador no podrá comenzar o continuar. El dorsal debe mostrar el número asignado tan grande como sea posible, pero no siendo menor de 20 mm de alto (véase 6.9.3).

9.9.4.2.2 Debe mostrar la abreviatura de la nacionalidad del tirador, el apellido y la primera inicial del nombre en caracteres latinos, todo ello en la parte trasera del área del hombro, en la parte exterior de la vestimenta de tiro y por encima del dorsal.

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

9.9.4.3.1



9.9.4.4 Preparado para disparar

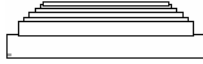
9.9.4.4.1 Es responsabilidad del tirador presentarse en el puesto de tiro y hora apropiados, con todo el equipo y munición necesarios para completar la serie, y preparado para disparar.

9.9.4.5 Teléfonos móviles

9.9.4.5.1 Está prohibido el uso de teléfonos móviles, walkie-talkies o dispositivos similares por parte de los tiradores, entrenadores y oficiales de equipo dentro del área de competición o a una distancia audible del área de competición. Todos los teléfonos móviles deben estar apagados.

9.9.4.6 Dispositivos electrónicos

9.9.4.6.1 Solo pueden usarse dispositivos reductores del sonido. Están prohibidos radios, grabadores, o cualquier tipo de productor de sonido o sistema de comunicación dentro del área audible de competición durante la competición y entrenamientos oficiales.



9.9.4.7 Fumar

9.9.4.7.1 Se prohíbe fumar en todas las canchas y dentro del área oficial de espectadores.

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

9.10.1 PLATO BUENO

9.10.1.1 Se considera un plato bueno aquel que es pedido por el tirador y es lanzado de acuerdo con las Reglas.

9.10.1.2 Se considera un doble bueno aquel que es pedido por el tirador y son lanzados simultáneamente de acuerdo con las Reglas.

9.10.2 PLATO IRREGULAR

9.10.2.1 Se considera plato irregular aquel que no es lanzado acorde con las Reglas.

9.10.2.2 Un doble irregular ocurre cuando:

9.10.2.2.1 uno (1) o ambos platos son irregulares;

9.10.2.2.2 los platos no son lanzados simultáneamente;

9.10.2.2.3 solo sale un (1) plato;

9.10.2.2.4 cualquier plato sale roto.

9.10.3 PLATO “LANZADO ROTO”

9.10.3.1 Un plato “Lanzado Roto” es cualquier plato que no está plenamente de acuerdo con las Reglas 6.3.2.8 y 6.3.2.9.

9.10.3.2 Un plato roto es un plato “NULO” y siempre debe repetirse.

9.10.4 PLATO “ROTO”

9.10.4.1 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. Un plato del cual se desprenda polvo pero del cual no se desprenda un trozo visible no se considera plato “ROTO”.

9.10.4.2 Cuando estén siendo usados platos cargados de polvo “flash”, un plato también debe ser declarado como “ROTO” cuando haya un desprendimiento visible de polvo después del disparo.

9.10.4.3 Todas las decisiones concernientes a platos “ROTOS”, “FALLADOS”, IRREGULARES o “NULOS” son función finalmente de los Árbitros.

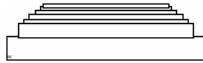
Nota: Está prohibido coger un plato de la Cancha para determinar si está “ROTO” o no.

9.10.5 PLATO “FALLADO”

9.10.5.1 Un plato(s), debe declararse “FALLADO” cuando:

9.10.5.1.1 no se rompe durante su vuelo dentro del área de tiro;

9.10.5.1.2 sólo se desprende polvo y no se rompe ningún trozo visible de él;



- 9.10.5.1.3 el tirador no disparó sobre un plato bueno que fue pedido por él y no hay razones mecánicas o externas que le impidieran disparar;
- 9.10.5.1.4 al tirador no le es posible disparar el arma por alguna razón atribuible a él;
- 9.10.5.1.5 al tirador no le es posible disparar el arma porque no ha quitado el seguro, el seguro se ha movido a la posición de bloqueo o ha olvidado cargar;
- 9.10.5.1.6 en caso de usarse una semiautomática, el tirador no haya quitado el tope del cargador;
- 9.10.5.1.7 después de una interrupción el tirador ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- 9.10.5.1.8 es la tercera o siguientes interrupción en la misma serie.

9.10.5.2 Reglas Adicionales Aplicables a Platos “Fallados”

- 9.10.5.2.1 Foso: ver Reglas 9.14.9 y 9.14.8.3
- 9.10.5.2.2 Foso Automático: ver Reglas 9.15.8 y 9.15.7.3
- 9.10.5.2.3 Doble trap: ver Reglas 9.16.10 y 9.16.9.3
- 9.10.5.2.4 Skeet: ver Reglas 9.17.15. y 9.17.14.3

9.10.6 PLATO “NULO”

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

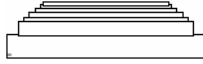
9.10.6.4 Reglas Adicionales Aplicables a Platos “NULOS”

- 9.10.6.4.1 Foso: ver Reglas 9.14.7 y 9.14.8.1 y 9.14.8.2
- 9.10.6.4.2 Foso Automático: ver Reglas 9.15.6 y 9.15.7.1 y 9.15.7.2
- 9.10.6.4.3 Doble trap: ver Reglas 9.16.8 y 9.16.9.1 y 9.16.9.2
- 9.10.6.4.4 Skeet: ver Reglas 9.17.13 y 9.17.14.1 y 9.17.14.3

9.11.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

9.11.1 OFICINA DE CLASIFICACIÓN

- 9.11.1.1 Es obligación de la Oficina de Clasificación antes de la competición:
 - 9.11.1.1.1 preparar las hojas de clasificación para cada escuadra;

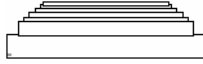


- 9.11.1.1.2 asegurarse de que la hoja de puntuación adecuada está con la escuadra correspondiente en la cancha correcta.
- 9.11.1.2 Es obligación de la Oficina de Clasificación después de cada serie:
- 9.11.1.2.1 recibir y chequear los totales de los platos rotos y verificar los resultados;
- 9.11.1.2.2 clasificar los resultados;
- 9.11.1.2.3 poner los resultados preliminares en el tablero público de puntuaciones inmediatamente;
- 9.11.1.2.4 si un resultado está pendiente de una protesta, el resultado en cuestión debe ser omitido durante el tiempo oportuno y publicados el resto de resultados;
- 9.11.1.3 Es obligación de la Oficina de Clasificación al concluir las competiciones de cada día:
- 9.11.1.3.1 totalizar los resultados oficiales en el menor tiempo posible;
- 9.11.1.3.2 preparar un boletín preliminar de resultados lo mas exacto posible para la distribución entre la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnicos;
- 9.11.1.3.3 preparar y publicar un boletín de resultados finales inmediatamente;
- 9.11.1.3.4 al finalizar cualquier periodo aplicable de reclamación publicar, lo antes posible, la lista correcta final de resultados (ésta debería contener el apellido completo, el nombre completo, sin abreviaturas, número de dorsal y la abreviatura del COI para la nacionalidad del tirador. Véase 6.7.2.9.1).
- 9.11.1.4 Es obligación del Comité Organizador y del Delegado Técnico asegurar que se envíe, por fax o e-mail, el último día de cada evento, una copia de la lista oficial de resultados correspondiente en el mismo momento que haya sido verificada, a la Secretaría de la ISSF.
- 9.11.1.5 Es obligación del Comité Organizador y del Delegado Técnico asegurar que se envíe, dentro de los tres días siguientes a la conclusión de la competición, tres copias de las listas oficiales de resultados correspondientes a la Secretaría de la ISSF en el mismo momento que haya sido verificada.

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

9.11.2 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

- 9.11.2.1 Se puntuará de forma oficial en cada cancha y para cada serie de 25 platos (En doble trap 25 dobles para hombres o 20 para mujeres).
- 9.11.2.2 En las competiciones supervisadas por la ISSF las puntuaciones individuales deben ser guardadas en cada cancha por dos (2) personas independientes, éstas serán regularmente aquellos Árbitros asistentes designados para estar junto a los Árbitros.
- 9.11.2.2.1 Una persona debe rellenar una hoja oficial permanente de puntuación.
- 9.11.2.2.2 La segunda persona deberá anotar sobre un tablero de puntuación manual, excepto cuando se use un tablero de puntuación electrónico, que deberá ser mantenido por los Árbitros (ver **Reglas 9.11.3.1 y 9.11.3.2**).



9.11.3 MARCADORES ELECTRÓNICOS:

9.11.3.1 Canchas con marcadores electrónicos

9.11.3.1.1 El Árbitro deberá controlar el funcionamiento de los marcadores electrónicos de puntuación:

9.11.3.1.1.1 Dos (2) o tres (3) personas deben designarse como Árbitros Auxiliares de la siguiente forma:

9.11.3.1.1.2 La primera persona, regularmente el designado como Árbitro Auxiliar, debe estar en una posición adecuada por detrás de la línea de tiro y cumplimentar la hoja de puntuación oficial;

9.11.3.1.1.3 La segunda persona, de nuevo designado como Árbitro asistente debe posicionarse cerca del tablón de puntuación electrónico para actuar como juez y asegurarse de que las puntuaciones están siendo mostradas correctamente y avisar al Árbitro inmediatamente si se registra algún resultado erróneo.

9.11.3.2 Errores en marcadores electrónicos de puntuación.

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

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

9.11.3.2.2.1 La hoja de puntuación oficial debe examinarse y verificarse hasta el punto donde falló el marcador electrónico.

9.11.3.2.2.2 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 (ver **Regla 9.14.3.2, 9.15.3.2, 9.16.6.3 ó 9.17.6.3**).

9.11.3.2.3 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.

9.11.3.2.4 En competiciones en las que existan diferencias en la puntuación registrada entre las dos (2) hojas de puntuación, la que está bajo el control del oficial designado por el Jefe de Árbitros, debe prevalecer.

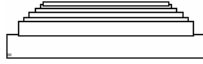
9.11.3.3 Canchas con tableros de puntuación manuales

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

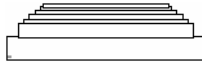
9.11.3.3.1.1 La primera persona debe estar por detrás de la línea de tiro para el mantenimiento permanente de la hoja de puntuación oficial;

9.11.3.3.1.2 La segunda persona debe actuar como Árbitro asistente y dedicarse también al mantenimiento del tablero de puntuaciones manual;

9.11.3.3.1.3 La tercera persona deberá actuar como Árbitro asistente en el lado opuesto del tablero de puntuación manual y también chequear que los resultados que se muestran en él están siendo registrados correctamente.



- 9.11.3.4** Cada puntuador deberá marcar la hoja o tablón inmediatamente basándose en las decisiones tomadas por el Árbitro.
- 9.11.3.4.1** Tras la conclusión de cada serie el resultado debe ser comparado y apuntados la correcta puntuación en la hoja oficial de puntuación antes de ser entregada a la Oficina de Clasificación.
- 9.11.3.5** Las puntuaciones mostradas en el tablero de puntuación grande deberán prevalecer si existen diferencias irresolubles.
- 9.11.4** **CERTIFICACIÓN DE LA PUNTACIÓN**
- 9.11.4.1** Cuando se completa una serie y los resultados se hayan anunciado en voz alta, el Árbitro y cada uno de los tiradores deben firmar la tarjeta de puntuación para que pueda ser devuelta rápidamente a la Oficina de Clasificación.
- 9.11.4.2** El que el tirador no firme la hoja antes de abandonar la Cancha anula toda posibilidad de reclamación menos por una suma errónea o una equivocación al pasar los datos desde la tarjeta de puntuación.
- 9.11.5** **RESULTADOS**
- 9.11.5.1** **Competiciones individuales**
- 9.11.5.1.1** Para cada tirador el resultado de cada serie debe ser registrado de forma legible en las hojas de puntuación oficiales.
- 9.11.5.1.2** Al final de la competición el total de platos rotos por cada tirador individual en las series de clasificación, la final y cualquier desempate debe ser anotado y las puntuaciones ordenadas en orden descendente (para **EMPATES ver Reglas 9.12.1-9.12.3**).
- 9.11.5.2** **Competiciones por equipos**
- 9.11.5.2.1** 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 (para **EMPATES ver Reglas 9.12.4**).
- 9.11.5.3** El boletín oficial de resultados finales debe incluir lo siguiente:
- 9.11.5.3.1** La puntuación de cada una de las series de Clasificación;
- 9.11.5.3.2** El total de todas las series de Clasificación;
- 9.11.5.3.3** Las puntuaciones obtenidas en las Finales;
- 9.11.5.3.4** El total de las series de Clasificación + la puntuación de la serie Final cuando sea aplicable;
- 9.11.5.3.5** Las puntuaciones registradas en los desempates nunca deben sumarse a los totales.



9.12.0 EMPATES Y DESEMPATES

9.12.1 COMPETICIONES CON FINAL

9.12.1.1 Los empates en modalidades para hombre y mujeres (especificados en el **Artículo 3.2 de las Regulaciones Generales**) y otras competiciones con Final se decidirán de acuerdo con las siguientes reglas.

9.12.1.2 Empates antes de la Final

9.12.1.2.1 Si existen empates entre los seis primeros tiradores, después de las series de clasificación, entonces para determinar el orden en que dichos tiradores dispararán en la Final; se aplicará la regla de la **"Cuenta atrás"** (ver **Regla 9.12.2**).

9.12.1.3 Si los empates no pueden romperse por aplicación de la Regla de la **"Cuenta atrás"** (ver **Regla 9.12.2**) por ejemplo cuando dos o más tiradores tienen la puntuación máxima, el Jurado decidirá el orden de tiro para estos tiradores por sorteo.

9.12.1.4 Cuando haya más de seis (6) posibles tiradores para entrar en la Final por causas de empate, por ejemplo cuando existan más tiradores empatados que el número de plazas correspondientes, estos empates deben romperse por medio de series de desempate de acuerdo con las **reglas 9.12.5 y 9.12.6 para Foso, 9.12.7 para Foso automático, 9.12.8 para Doble trap o 9.12.9 para Skeet**.

9.12.1.5 Siempre que sea posible, las tiradas de desempate para entrar en las Final deberán hacerse en una cancha diferente de la que albergará la Final.

9.12.1.6 Después de un desempate para determinar los seis (6) tiradores que entrarán en la Final, el resultado del desempate decidirá la clasificación de todos los tiradores que tomaron parte en el desempate. Los tiradores restantes con la misma puntuación en el desempate deberán clasificarse de acuerdo con la Regla de la **"Cuenta atrás"** (ver **Regla 9.12.2**).

9.12.1.7 La clasificación individual para los puestos 7^o y sucesivos no resuelta por medio de desempates (ver **Regla 9.12.1.6**), deben ordenarse en la clasificación de acuerdo con el resultado obtenido en la fase de competición. Si dos (2) o más tiradores tienen la misma puntuación su clasificación debe decidirse por la regla de la **"cuenta atrás"**.

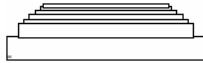
9.12.1.8 Empates después de la Final

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

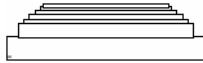
9.12.1.8.1.1 El puesto se decidirá por sorteo efectuado por el Jurado;

9.12.1.8.1.2 Cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ej. Dos (2) empates para el segundo puesto (puestos 2^o y 3^o) y dos (2) tiradores empatados para la quinta plaza (puestos 5^o y 6^o), deberán tirar todos en la misma cancha para determinar la clasificación individual;

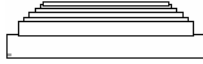
9.12.1.8.1.3 El empate para la posición más baja deberá romperse en primer lugar, seguido por el empate para la siguiente posición más alta y así hasta que se hayan roto todos los empates.



- 9.12.1.8.1.3.1** De cualquier forma, si cuatro (4) o más tiradores están empatados para más de una (1) posición (por ejemplo cuatro tiradores empatados para los puestos 2, 3, 4 y 5) y dos (2) o más de esos tiradores fallan sus respectivos plato(s), estos tiradores deben abandonar sus planchés y esperar, junto con sus armas (abiertas y descargadas), dentro de un área indicada por los Árbitros.
- 9.12.1.8.1.4** El resto de tiradores empatados deben continuar sus desempates para la posición más alta hasta que los empates se deshagan.
- 9.12.1.8.1.5** Sólo cuando este desempate haya finalizado podrán los demás tiradores empatados desempatar para el puesto siguiente más bajo. Al reanudarse el desempate, los tiradores deben volver a su posición inicial.
- 9.12.1.8.1.6** Este procedimiento debe continuar tanto como sea necesario para determinar todas las posiciones empatadas.
- 9.12.1.8.1.7** En el caso de que un (1) tirador del grupo de empatados rompa el empate, debe ser puesto en la posición más alta de la clasificación y debe retirarse, dejando que el resto de tiradores empatados continúen el desempate hasta que todos sus empates se hayan roto y se haya determinado la clasificación.
- 9.12.1.9** Cualquier tirador que no esté en su posición asignada y listo para tirar a la hora oficial de comienzo no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación en la clasificación y su puntuación en la final.
- 9.12.1.10** **Plazas Olímpicas**
- 9.12.1.10.1** Cuando puedan obtenerse plazas para los Juegos Olímpicos, y dos (2) o más tiradores tengan igual resultado, los empates deben romperse de acuerdo con las reglas 9.12.1.6 y 9.12.1.7.
- 9.12.2** **REGLA DE LA “CUENTA ATRÁS”**
- 9.12.2.1** Cualquier desempate que deba romperse por este método debe realizarse de la siguiente forma:
- 9.12.2.1.1** Debe compararse la puntuación de la última serie de 25 platos (para doble trap 25 dobles para los hombres y 20 para las mujeres). El ganador es el tirador con la puntuación más alta de esta serie;
- 9.12.2.1.2** 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;
- 9.12.2.1.3** si los resultados de todas las series son iguales, el desempate debe decidirse contando hacia delante desde el primer plato de la última serie (y si es necesario, el siguiente a la última serie etc.) hasta que se encuentre un cero. El tirador con la mayor sucesión de platos rotos hasta el cero será clasificado en la posición más alta.
- 9.12.3** **COMPETICIONES SIN FINAL**
- 9.12.3.1** **Empates individuales**
- 9.12.3.1.1** Los empates en modalidades y categorías no Olímpicas y otras competiciones sin final se decidirán como sigue.



- 9.12.3.2 Empates con puntuación perfecta**
- 9.12.3.2.1** Estos no serán rotos y compartirán la primera plaza con la misma clasificación. El próximo puesto será numerado de manera adecuada. Los nombres serán puestos en orden alfabético de acuerdo con el alfabeto latino (Apellidos).
- 9.12.3.3 Empates para las seis(6) primeras plazas**
- 9.12.3.3.1** Estos se decidirán con un desempate.
- 9.12.3.3.1.1** los puestos se decidirán por sorteo, realizado por el jurado;
- 9.12.3.3.1.2** Cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ej. Dos (2) empates para el segundo puesto (puestos 2º y 3º) y dos (2) tiradores empatados para la quinta plaza (puestos 5º y 6º), deberán tirar todos en la misma cancha para determinar la clasificación individual;
- 9.12.3.3.1.3** 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 (ver **reglas 9.12.1.8.1.3.1 a 9.12.1.8.1.7**). Todos los tiradores empatados serán clasificados de acuerdo con la puntuación de las series de desempate.
- 9.12.3.4 Empates para el 7º y posteriores puestos**
- 9.12.3.4.1** Las puntuaciones empatadas para los puestos 7º e inferiores, no decididas mediante desempate deben clasificarse de acuerdo con la regla de la “**cuenta atrás**” (véase 9.12.2).
- 9.12.4 EMPATES POR EQUIPOS**
- 9.12.4.1** Si dos (2) o más equipos tienen la misma puntuación, la clasificación debe ser decidida por la puntuación combinada de los miembros del equipo en la última serie de platos, después por la anterior a la última, etc. hasta que se rompa el empate.
- 9.12.5 SERIES DE DESEMPATE**
- 9.12.5.1 Antes de la Final**
- 9.12.5.1.1** Los desempates antes de la Final deben realizarse con los platos estándar.
- 9.12.5.2 Después de la Final**
- 9.12.5.2.1** Los desempates tras la Final deben realizarse con platos de tipo “flash”
- 9.12.5.3 Tiempo de comienzo**
- 9.12.5.3.1** Los desempates previos a la Final deben comenzar dentro de un tiempo máximo de treinta (30) minutos después de terminada la competición (ver **Reglas 9.12.5.4 y 9.12.5.5**).
- 9.12.5.3.2** Si la hora del desempate no es anunciada con anterioridad, los tiradores implicados deberán permanecer en contacto con el Jurado, bien personalmente o a través de su Jefe de Equipo para estar **PREPARADOS** para disparar cuando se anuncie el desempate.
- 9.12.5.3.3** Los desempates tras la Final deben comenzar inmediatamente después de la finalización de ésta.



9.12.5.4 Cualquier tirador que no esté en su posición asignada y listo para tirar a la hora oficial de comienzo no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación en la clasificación.

9.12.5.5 **Tiempo de preparación para los desempates**

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

9.12.5.5.2 En caso de no cumplir con este tiempo límite se aplicará la sanción contemplada en la **Regla 9.13.3.4.1.2**.

9.12.6 **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA FOSO**

9.12.6.1 Los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando sobre un plato regular en el orden decidido por el Jurado mediante sorteo.

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

9.12.6.3 Al primer tirador se le permitirá ver el plato en cada puesto antes de empezar a tirar. (Los platos serán mostrados por el Árbitro desde cada máquina antes de que el tirador se coloque en su puesto). Cada tirador durante el desempate (shoot-off) deberá disparar un plato desde la misma máquina.

9.12.6.4 Después de que el Árbitro dé la señal de "**YA**" el primer tirador debe cargar un (1) sólo cartucho y disparar al plato. Debe abandonar inmediatamente el puesto y permanecer a **un mínimo de 1 metro cerca** del próximo puesto. El resto de tiradores que tengan aún que disparar en ese puesto deben permanecer alineados tras el primer tirador.

9.12.6.4.1 El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.

9.12.6.4.2 El primer tirador no debe ir al siguiente puesto hasta que el Árbitro dé la orden de "**YA**".

9.12.6.5 Si un tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo disparo, el plato debe declararse como "**CERO**" haya sido "**ROTO**" o no por cualquiera de los cartuchos.

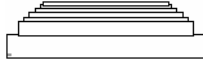
9.12.6.6 El tirador(es) que falle el plato en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse.

9.12.6.7 Todos los tiradores que continúen empatados deben desplazarse al siguiente puesto y continuarán hasta que todos los empates se hayan roto.

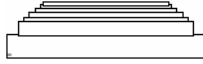
9.12.7 **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA FOSO AUTOMÁTICO**

9.12.7.1 Los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando sobre un plato regular en el orden decidido por el Jurado mediante sorteo.

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



- 9.12.7.3** En cualquier puesto debe permitirse a los tiradores ver un plato de prueba.
- 9.12.7.4** Después de que el Árbitro dé la señal de “**YA**” el primer tirador debe cargar un (1) sólo cartucho y disparar al plato. Debe abandonar inmediatamente el puesto y permanecer a **un mínimo de 1 metro cerca** del próximo puesto. El resto de tiradores pendientes aún de disparar en ese puesto deben permanecer alineados tras el primer tirador.
- 9.12.7.4.1** El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.7.4.2** El primer tirador no debe moverse en el puesto hasta que el Árbitro dé la orden de “**YA**”.
- 9.12.7.5** Si un tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo disparo, el plato debe declararse como “**CERO**” haya sido “**ROTO**” o no por cualquiera de los cartuchos.
- 9.12.7.6** El tirador(es) que falle el plato en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse.
- 9.12.7.7** Todos los tiradores que continúen empatados deben desplazarse al siguiente puesto y continuarán hasta que todos los empates se hayan resuelto.
- 9.12.8** **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA DOBLE TRAP**
- 9.12.8.1** Los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando un doble regular en el orden que será decidido por el Jurado mediante sorteo.
- 9.12.8.2** **Nota de seguridad:** Ningún tirador deberá poner un cartucho en ninguna parte del arma hasta que esté colocado en el planché y preparado para disparar.
- 9.12.8.3** Sólo en el primer puesto debe permitirse a los tiradores ver un (1) doble regular, antes de que dispare el primer tirador.
- 9.12.8.4** Después de que el Árbitro dé la señal de “**YA**”, el primer tirador debe cargar para disparar al doble. Debe abandonar inmediatamente el puesto y permanecer a **un mínimo de 1 metro cerca** del próximo puesto. El resto de tiradores que pendientes aún de disparar en ese puesto, deben permanecer alineados tras el primer tirador.
- 9.12.8.4.1** El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.8.4.2** El primer tirador no debe moverse en el puesto hasta que el Árbitro de la orden de “**YA**”.
- 9.12.8.5** El tirador(es) que falle el mayor número de platos en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse.
- 9.12.8.6** Este proceso continuará hasta que todos los empates se hayan roto.
- 9.12.9** **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA SKEET**
- 9.12.9.1** Antes del comienzo del desempate, el primer tirador debe permanecer de pie **inmediatamente detrás** del puesto 4 y debe permitírsele ver un doble regular.
- 9.12.9.2** Todos los tiradores dispararán entonces en el puesto 4, según el orden que se decidirá por el Jurado mediante sorteo.



- 9.12.9.2.1** **Nota de seguridad:** Ningún tirador deberá poner un cartucho en ninguna parte del arma hasta que esté colocado en el planché y preparado para disparar.
- 9.12.9.3** Después de que el Árbitro dé la señal de “YA” el primer tirador debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un doble regular (alto/bajo). Debe entonces abandonar el puesto e ir junto al resto de tiradores que estén pendientes de disparar.
- 9.12.9.3.1** El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.9.4** El tirador(es) que falle el mayor número de platos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse.
- 9.12.9.5** Todos los tiradores que sigan empatados deben continuar. El primer tirador debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un doble inverso (bajo/alto). Debe entonces abandonar el puesto e ir junto al resto de tiradores que estén pendientes de disparar.
- 9.12.9.5.1** El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.9.6** Si queda algún empate sin deshacerse, este procedimiento de disparo a un doble regular y a un doble inverso debe continuar hasta que todos los resultados queden claramente determinados.

9.13.0 INFRACCIONES, PENALIZACIONES, RECLAMACIONES Y APELACIONES.

9.13.1 INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

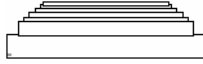
- 9.13.1.1** El Jurado, el Jefe de Árbitros y los Árbitros generalmente clasificarán en tres principales clases las infracciones o violaciones de las reglas:
- 9.13.1.1.1** “Abiertos” – no encubiertos.
- 9.13.1.1.2** “Técnicos” – infracciones secundarias.
- 9.13.1.1.3** “Encubiertos” – infracciones deliberadas o muy serias o concernientes a las reglas de Seguridad.
- 9.13.1.2** El Jurado debe ser responsable de examinar y decidir el grado de la penalización a imponer para todas las violaciones ya registradas y para las que no se han impuesto automáticamente dentro de esas reglas.

9.13.2. AMONESTACIÓN, DEDUCCIÓN Y DESCALIFICACIÓN.

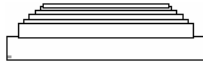
- 9.13.2.1** Cada tarjeta debe medir aproximadamente 70 x 100mm donde aparecerá la palabra “**Amonestación**”, “**Deducción**” o “**Descalificación**”.
- 9.13.2.2** Cuando alguna de esas tarjetas se enseña se debe de acompañar de voz de **Amonestación**”, “**Deducción**” o “**Descalificación**”, como se adecue. De manera que no lleve a confusión alguna por parte del infractor.
- 9.13.2.3** **NO es necesario mostrar una tarjeta de “AMONESTACIÓN” antes de una emisión de alguna tarjeta de “DEDUCCIÓN” o “DESCALIFICACIÓN”.**

9.13.3 AMONESTACIONES (TARJETA AMARILLA)

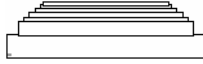
- 9.13.3.1** **Infracciones “abiertas”.**



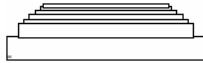
- 9.13.3.1.1 En caso de ser infracciones “abiertas” inicialmente como:**
- 9.13.3.1.1.1 indumentaria irregular;
 - 9.13.3.1.1.2 interrupción innecesaria en la tirada;
 - 9.13.3.1.1.3 ayuda del entrenador durante la competición;
 - 9.13.3.1.1.4 intrusión no autorizada del área de competición;
 - 9.13.3.1.1.5 conducta no deportiva;
 - 9.13.3.1.1.6 delanzado intento de evadir el valor de las reglas;
 - 9.13.3.1.1.7 algún otro incidente que requiera el uso de una amonestación.
- 9.13.3.1.2** La AMONESTACIÓN oficial (TARJETA AMARILLA) se indicará en la apropiada tarjeta de puntuación, por un Miembro del Jurado, el Jefe de Árbitros o un Árbitro y se entregará en primer lugar al tirador, entrenador o jefe de equipo que puede actuar para corregir la falta cometida.
- 9.13.3.2** Si un tirador no corrige la falta cometida dentro del tiempo estipulado, se la impondrá la penalización bajo las **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o DESCALIFICACIÓN.**
- 9.13.3.3** Si las infracciones realizadas por el entrenador u otro miembro oficial del equipo se repiten el Jurado requerirá a la expulsión de las proximidades de la zona de tiro de la Cancha el resto de la serie y al tirador se le puede penalizar bajo las **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o 9.13.5 DESCALIFICACIÓN.**
- 9.13.3.4 Infracciones “Técnicas”**
- 9.13.3.4.1** En caso de las primeras **Infracciones “Técnicas”**, durante la competición, es decir:
- 9.13.3.4.1.1 falta de pie;
 - 9.13.3.4.1.2 exceder del tiempo límite autorizado para disparar;
 - 9.13.3.4.1.3 en Skeet, la posición de PREPARADO del tirador no es acorde con las Reglas 9.17.10;
 - 9.13.3.4.1.4 en Skeet, excepto en la Estación 8, el tirador abre el arma entre los dos platos simples en la misma estación;
 - 9.13.3.4.1.5 seguir o apuntar con el arma a un plato “lento” o “rápido” tipo “pull” sin disparar.
 - 9.13.3.4.1.6 La AMONESTACIÓN oficial (TARJETA AMARILLA) indicada en la apropiada tarjeta de puntuación se presentará al tirador afectado por el Árbitro.
 - 9.13.3.4.1.7 Las deducciones realizadas por el Árbitro (TARJETA VERDE) por una segunda o sucesivas infracciones en una serie por alguna falta al reglamento, se deben indicar en la tarjeta antes de enviarla a la Oficina de Clasificación.



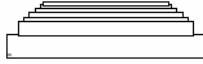
- 9.13.4 DEDUCCIÓN (TARJETA VERDE)**
- 9.13.4.1** La deducción de platos por alguna infracción impuesta por al menos dos (2) miembros del Jurado, debe hacerse de la serie en la cual ocurrió.
- 9.13.4.2** La deducción de un (1) plato debe de estar en la misma instancia para:
- 9.13.4.2.1** obstaculizar a otro tirador de manera antideportiva;
- 9.13.4.2.2** no presentarse, o presentar un convincente sustituto, cuando se requirió de la actuación del auxiliar del Árbitro;
- 9.13.4.2.3** si cuando se pidió una explicación por el incidente el tirador conscientemente y con conocimiento da una información falsa.
- 9.13.4.3 Serie incompleta**
- 9.13.4.3.1** Deducción del resto de los platos en la serie debe de ser tomada por la mayoría del Jurado en caso de que un tirador abandone la cancha sin completar la serie y sin permiso del Árbitro.
- 9.13.4.4 Ausencia del tirador**
- 9.13.4.4.1** Si un tirador no se presenta en la cancha cuando su nombre se verifica con la tarjeta de puntuación, el Árbitro debe decir en voz bien alta el número de dorsal y el nombre del tirador tres (3) veces a lo largo de un (1) minuto. Si el tirador no aparece dentro de ese minuto el Árbitro debe declararlo **“AUSENTE”** en voz muy alta.
- 9.13.4.5** Desde el momento en que el tirador ha sido declarado **“AUSENTE”** no se le permitirá unirse a la escuadra y tirar. Se debe empezar sin él.
- 9.13.4.6 Serie para completar**
- 9.13.4.6.1** El 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 realiza puede procederse a la descalificación de la competición.
- 9.13.4.6.2** Al tirador se le permitirá tirar la serie perdida en el momento y en la cancha que decida el Jefe de Árbitros con la deducción de tres (3) platos de la **Serie para completar**. (pero ver **Reglas 9.13.4.7.1**)
- 9.13.4.7 Circunstancias excepcionales**
- 9.13.4.7.1** Si un tirador llega tarde a la competición y puede justificar que su retraso ha sido causado por circunstancias fuera de su control, el Jurado debe, siempre y cuando sea posible, darle otra oportunidad para tomar parte sin ruptura del programa global. En este caso el Jefe de Árbitros determinará cuándo y dónde él tirará y no se deducirá ninguna penalización.
- 9.13.5 DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)**
- 9.13.5.1** La descalificación puede de ser impuesta por decisión mayoritaria del Jurado.
- 9.13.5.2** La descalificación de un tirador, (o la expulsión del jefe de equipo o entrenador de la cancha de tiro) puede ser tomada por:
- 9.13.5.2.1** serias infracciones de seguridad y violación de las reglas de seguridad;



- 9.13.5.2.2 manejo del arma de manera peligrosa (repetición accidental de disparos puede ser causa de consideración);
- 9.13.5.2.3 manejo de un arma cargada después de que la voz de “ALTO” haya sido dada;
- 9.13.5.2.4 repetición de los incidentes que ya han sido objeto anteriormente de amonestación o deducción;
- 9.13.5.2.5 el uso deliberado de cartuchos en desacuerdo con las Reglas de la ISSF para obtener ventaja;
- 9.13.5.2.6 abuso deliberado de algún oficial de equipo o de cancha;
- 9.13.5.2.7 rechazo continuado por parte del tirador a actuar como Árbitro Asistente;
- 9.13.5.2.8 fallo deliberado al disparar previamente a la serie perdida;
- 9.13.5.2.9 dar falsa información conscientemente y con conocimiento en un intento deliberado de ocultar la realidad en casos serios;
- 9.13.5.2.10 casos donde las infracciones se ocultan deliberadamente.
- 9.13.6.3 **Descalificación en las finales**
- 9.13.6.3.1 Si un tirador es descalificado por alguna razón durante la Final él será clasificado como el último de los participantes de la final, pero se guardará su puntuación en los resultados publicados.
- 9.13.7 **DOCUMENTACIÓN PARA UNA RECLAMACIÓN**
- 9.13.7.1 El Comité Organizador debe suministrar impresos para posibles protestas escritas (copias del anexo “P” del 3.12.3.7).
- 9.13.7.2 Las copias de todas las decisiones en respuesta a las reclamaciones y apelaciones escritas deben de ser remitidas por el Comité Organizador o el Delegado Técnico(s), hacia la Secretaría-General ISSF junto con el Informe Final y las listas de resultados para su revisión.
- 9.13.7.3 **Cuotas de reclamación**
- 9.13.7.3.1 Reclamaciones US\$ 25.00 ó el equivalente en moneda local.
- 9.13.7.3.2 Apelaciones US\$ 50.00 ó el equivalente en moneda local.
- 9.13.7.3.3 La cuota para el asunto en cuestión debe de ser devuelta si la reclamación /apelación es estimada o será retenida por el Comité Organizador si la apelación es desestimada.
- 9.13.8 **DERECHO DE RECLAMACIÓN**
- 9.13.8.1 Cualquier tirador o miembro oficial del equipo tiene el derecho de reclamar considerando un aspecto de la competición, decisión o acción, verbalmente e inmediatamente a un oficial de competición, al Oficial de Cancha, Árbitro o Miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden ser sometidas en las siguientes materias:
- 9.13.8.1.1 que las Regulaciones o Reglas de la ISSF fueron infringidas;
- 9.13.8.1.2 que el programa de competición no se siguió;



- 9.13.8.1.3** desacuerdo con una decisión o acción por algún oficial de competición o Miembro del Jurado (excepto que sólo el tirador afectado pueda poner en duda una decisión del Árbitro para un plato “**ROTO**” o “**CERO**” el cual fue disparado por el tirador).
- 9.13.8.1.4** un tirador fue molestado por;
- 9.13.8.1.4.1** otro tirador;
- 9.13.8.1.4.2** un oficial de competición;
- 9.13.8.1.4.3** espectadores;
- 9.13.8.1.4.4** medios de comunicación;
- 9.13.8.1.4.5** otras personas o causas.
- 9.13.9 DISCONFORMIDAD CON UNA DECISIÓN DEL ÁRBITRO**
- 9.13.9.1 Acción por parte del tirador**
- 9.13.9.1.1** Si un tirador está disconforme con una decisión del Árbitro con respecto a un plato en particular, la reclamación se debe iniciar inmediatamente antes de que el próximo tirador dispare, con la subida del brazo y diciendo “**PROTESTO**”.
- 9.13.9.1.2** El Árbitro debe de interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones del Asistente, tomar una decisión.
- 9.13.9.2 Acción por parte del Jefe de Equipo**
- 9.13.9.2.1** Si el Jefe de Equipo no está satisfecho con la decisión final del Árbitro, excepto por platos “**ROTO**”, “**CERO**” o **IRREGULARES**, no debe de retrasar la tirada, pero debe de llamar la atención del Árbitro que tomará nota en la tarjeta de puntuación que el tirador sigue bajo reclamación.
- 9.13.9.2.2** La reclamación debe de ser resuelta por el Jurado.
- 9.13.10 ACCIONES A TOMAR POR LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN AL RECIBIR UNA RECLAMACIÓN**
- 9.13.10.1** Los Oficiales de Competición, Árbitros, Oficiales de Cancha y Miembros del Jurado deben de considerar las reclamaciones verbales inmediatamente. Pueden tomar una decisión de inmediato para corregir la situación o referir la reclamación al Jurado completo para la decisión. En tales casos, un Oficial de Cancha, Árbitro o Miembro del Jurado puede parar la tirada de manera temporal si fuera necesario.
- 9.13.11 RECLAMACIONES AL JURADO**
- 9.13.11.1** Las reclamaciones al Jurado pueden ser hechas de manera verbal o escritas. Las reclamaciones escritas deben de acompañarse de la Cuota Apropiaada de Reclamación en concordancia con las **Reglas 9.13.7.3.1 – 9.13.7.3.3**.
- 9.13.11.2** Cualquier tirador o jefe de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede reclamar de manera escrita al Jurado.
- 9.13.11.3** Cualquier tirador o jefe de equipo también tiene el derecho de someter una reclamación por escrito sin hacer una reclamación verbal.



9.13.11.4 Todas las reclamaciones deben de ser sometidas no más tarde de treinta (30) minutos después de la conclusión de la serie en la que ocurrió el incidente en cuestión.

9.13.11.5 Las reclamaciones escritas deben ser resueltas por la **mayoría del Jurado**.

9.13.12 APELACIONES

En el hecho de **desacuerdo con la decisión del Jurado**, el asunto puede ser apelado hacia el Jurado de Apelación. Dichas apelaciones deben de ser entregadas por escrito por el Jefe de Equipo o un representante no más tarde de una (1) hora después de que la decisión del Jurado se haya anunciado. En circunstancias especiales, el tiempo de entrega de las apelaciones se puede extender a 24 h. por decisión del Jurado de Apelación. Tal decisión puede posponer la ceremonia de premiación por el hecho bajo apelación.

9.13.12.1 **La decisión del Jurado de Apelación es final.** La penalización puede ser reducida o incrementada.

9.14 REGLAS PARA FOSO

9.14.1 PROCEDIMIENTO PARA FOSO.

9.14.1.1 Los miembros de la escuadra con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en la hoja de puntuación, ocupar cada puesto de tiro (ver **Reglas 6.3.19.5**)

9.14.1.2 El tirador sexto debe de estar en el área marcada detrás del puesto 1 preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un plato regular y se haya conocido el resultado.

9.14.1.3 El Árbitro tomará todas las medidas oportunas para que al comienzo de la competición todos los procedimientos preliminares se cumplan (nombres, números, Auxiliares de Árbitro, disparos de ensayo, comprobación de los platos, etc.) dar la voz de **“YA”**.

9.14.2 MÉTODO

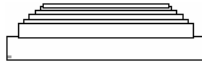
9.14.2.1 Cuando el primer tirador está **PREPARADO** para disparar, él debe alzar el arma para echársela al hombro y decir claramente **“PULL”, “MARK”, “YA”,** o alguna otra señal o voz, después el plato debe ser lanzado una vez (ver **Reglas 9.15.2.2**). Cuando el resultado del disparo(s) se conoce el segundo tirador debe hacer lo mismo, seguido por el tercer tirador y así sucesivamente.

9.14.2.2 Cuando el tirador ha pedido el plato, éste debe ser lanzado inmediatamente, dejando solamente el tiempo de reacción humano para presionar el botón si la descarga es manual.

9.14.2.3 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 (ver **Reglas 9.12.6**).

9.14.2.4 Después de que el tirador número 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para moverse al puesto 2 tan pronto como el tirador del puesto 2 haya disparado otro plato regular. Los otros tiradores de la escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo con un sentido de rotación de izquierda a derecha.

9.14.2.4.1 El conjunto de la serie debe continuar hasta que todos los tiradores hayan disparado a los 25 platos.



- 9.14.2.5** Una vez que se ha empezado la serie el tirador puede cerrar el arma solamente después de que el tirador previo haya completado su turno.
- 9.14.2.6** El tirador que haya disparado no debe abandonar su puesto antes de que el tirador de su derecha haya disparado un plato regular y se haya anotado el resultado, excepto cuando el tirador haya completado los platos en el puesto 5. En este caso, el tirador debe proceder inmediatamente al puesto 1 (6) con cuidado de no molestar a los tiradores que están en la línea (ver **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**).
- 9.14.2.7** Todas las armas se deben llevar abiertas en los desplazamientos entre los puestos 1 al 5, y se deben abrir y descargar en el desplazamiento del puesto 5 al 1 (6) (ver **Reglas 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**).
- 9.14.2.8** Ningún tirador, haya efectuado o no su disparo, debe pasar hacia el próximo puesto de manera que interfiera con otro tirador o Oficial de Cancha.
- 9.14.2.9** Al terminar la serie todos los tiradores en la escuadra deben permanecer en su puesto hasta que el último tirador complete su turno. Cada uno de ellos debe firmar en la hoja antes de abandonar el área de tiro.

9.14.3 TIEMPO LÍMITE

9.14.3.1 Un tirador debe tomar posición, cerrar el arma y pedir el plato en el tiempo de diez (10) segundos después de que el tirador anterior haya disparado un plato regular y se haya registrado el resultado o después de que el Árbitro le haga la señal de **YA**.

9.14.3.1.1 En caso de no cumplimiento respecto al tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones previstas en las **Reglas 9.13.3.4**.

9.14.3.2 Interrupción

9.14.3.2.1 Si una serie de tiro es interrumpida por más de cinco (5) minutos por una interrupción técnica de un tirador siendo libre de culpa, antes de continuar la competición la escuadra debe de estar autorizado a observar un (1) plato regular de cada máquina en el grupo en el que ha ocurrido la interrupción.

9.14.4 DISTANCIAS DE PLATOS, ÁNGULOS Y ALTURAS

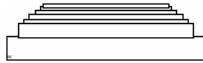
9.14.4.1 Tablas de configuración, reglaje o ajuste de los fosos

9.14.4.1.1 Cada máquina del foso 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.

9.14.5 CONFIGURACIONES ESPECIALES PREFERIDAS PARA LA COMPETICIÓN DE FOSO

9.14.5.1 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 nuevo y diferente esquema para las canchas 2 y 4



9.14.5.1.1 O COMPETICIÓN EN DOS (2) DÍAS (50 + 75)

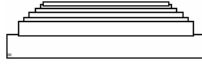
	1º DÍA	2º DÍA
	50 Platos	75 Platos
3 Canchas	El mismo esquema para todas las canchas	Cambiado (pero diferente esquema para cada cancha)
4 Canchas	El mismo esquema para las canchas 1 y 3 y diferente – pero el mismo esquema para las canchas 2 y 4	Cambiado pero el mismo esquema en todas las canchas

9.14.5.2 COMPETICIÓN EN TRES (3) DÍAS (50 + 50 + 25)

	1º DÍA	2º DÍA	3º DÍA
	50 Platos	50 Platos	25 Platos
3 Canchas ó	El mismo esquema para todas las canchas	3 configuraciones (diferente esquema para cada cancha)	
3 Canchas ó	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 ó	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	
4 Canchas	Diferente esquema para cada cancha		Cambiado pero el mismo esquema para todas las canchas

9.14.5.2.1 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



9.14.5.2.2 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	

9.14.5.3 DOS (2) O TRES (3) DÍAS DE COMPETICIÓN

5 Canchas	5 Configuraciones (Diferente configuración en cada cancha)
------------------	--

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

9.14.5.3.1.1 cada cancha en uso el mismo número de veces;

9.14.5.3.1.2 una configuración particular el mismo número de veces (ver **Regla 9.6.5**)

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

9.14.5.5 Revisión del Jurado

9.14.5.5.1 Cada cancha debe ser configurada y reglada antes del comienzo de la competición de cada día. Esas configuraciones deben ser examinada, aprobadas y selladas por el Jurado.

9.14.5.6 Limitaciones de los platos

9.14.5.6.1 Cada plato debe ser lanzado de acuerdo a los esquemas de selección en las tablas I – IX y dentro de los siguientes límites:

9.14.5.6.1.1 altura a 10 m; 1.5 m a 3.5 m con una tolerancia de 0.5 m (entre; 1 m como mínimo y 4 m como máximo);

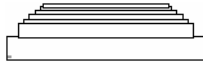
9.14.5.6.1.2 ángulo; máximo 45° a izquierda o derecha;

9.14.5.6.1.3 distancia 76 m +/- 1 m (medido desde la parte frontal del hueco del foso).

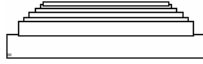
9.14.5.7 Procedimiento de configuración del Foso

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

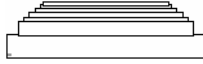
9.14.5.7.1.1 ajustar el ángulo a cero (0) grados, posición directamente hacia delante;



- 9.14.5.7.1.2 medir la altura a 10 m por delante de la parte frontal del hueco del foso;
- 9.14.5.7.1.3 ajustar la tensión del muelle y la altura para obtener la elevación y distancia requeridas;
- 9.14.5.7.1.4 ajustar el ángulo requerido medido desde una posición inmediatamente por encima del centro de cada máquina, en la parte superior del foso.
- 9.14.5.8 Platos de prueba**
- 9.14.5.8.1 Cada día, después de que los fosos hayan sido ajustados y aprobados por el Jurado, antes del comienzo de la competición debe ser lanzado un plato de prueba por cada máquina de manera consecutiva.
- 9.14.5.8.2 Los platos de prueba pueden ser observados por los tiradores.
- 9.14.5.9 Está prohibida la entrada de todos los tiradores, Entrenadores y Oficiales de Equipo a los fosos después de que el Jurado los haya reglado e inspeccionado.
- 9.14.5.10 Trayectoria irregular**
- 9.14.5.10.1 Cualquier plato que vuele a lo largo de una trayectoria diferente de la especificada en ángulo, elevación o distancia debe ser considerado irregular.
- 9.14.6 PLATOS REHUSADOS**
- 9.14.6.1 Un tirador puede rehusar un plato si:
- 9.14.6.1.1 el plato no es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por el tirador (ver nota);
- 9.14.6.1.2 el tirador es visiblemente molestado;
- 9.14.6.1.3 el Árbitro estima que el plato fue irregular.
- 9.14.6.1.4 **Nota:** Seguir o apuntar con la escopeta a un plato pull “lento” o “rápido” sin disparar no está permitido. Se aplicará la **Regla 9.13.3.4.1.5**
- 9.14.6.2 Procedimientos del tirador**
- 9.14.6.2.1 Un tirador debe indicar que rechaza un plato cambiando su posición, abriendo la escopeta y levantando un brazo. El Árbitro deberá entonces tomar una decisión.
- 9.14.7 “NULOS”**
- 9.14.7.1 Un plato “**NULO**” es el que no es lanzado de acuerdo con las reglas.
- 9.14.7.2 Es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como “**NULO**”
- 9.14.7.3 Un plato declarado “**NULO**” por el Árbitro debe ser siempre repetido desde el mismo foso (haya sido roto o no). De cualquier forma el tirador puede no rechazarlo incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo.
- 9.14.7.4 El Árbitro debería intentar decir “**NULO**” antes de que el tirador dispare. De cualquier forma si el Árbitro dice “**NULO**” durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente de que el plato haya sido roto o no.



- 9.14.7.5 Un plato debe declararse “NULO” INCLUSO SI EL TIRADOR A DISPARADO** cuando:
- 9.14.7.5.1** sale un plato roto o irregular;
 - 9.14.7.5.2** cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
 - 9.14.7.5.3** son lanzados dos (2) platos;
 - 9.14.7.5.4** el plato es lanzado desde una máquina de otro grupo;
 - 9.14.7.5.5** un tirador dispara fuera de turno;
 - 9.14.7.5.6** otro tirador dispara al mismo plato;
 - 9.14.7.5.7** el Árbitro está convencido de que el tirador, después de pedir el plato, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa.
 - 9.14.7.5.8** el Árbitro detecta una posible infracción de la posición del pie del tirador en una serie (TARJETA AMARILLA) (ver **Regla 9.13.3.4.1.1**);
 - 9.14.7.5.9** el Árbitro detecta una posible infracción del límite de tiempo (TARJETA AMARILLA) (ver **Regla 9.13.3.4.1.2**);
 - 9.14.7.5.10** 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);
 - 9.14.7.5.11** el disparo es producido involuntariamente antes de que el tirador haya pedido el plato (de cualquier forma, si el tirador dispara al plato con el segundo cartucho el resultado deberá ser puntuado);
 - 9.14.7.5.12** el primer disparo es fallado y el segundo disparo del tirador no se produce por una interrupción admisible ya sea del arma o del cartucho. En este caso el plato debe ser repetido fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el plato es roto con el primer disparo debe ser declarada como “CERO”.
- 9.14.7.6 Un plato debe declararse “NULO” CUANDO EL TIRADOR NO HA DISPARADO** cuando:
- 9.14.7.6.1** el plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido;
 - 9.14.7.6.2** el plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver Nota);
 - 9.14.7.6.3** la trayectoria del plato es irregular (ver Nota);
 - 9.14.7.6.4** hay una interrupción admisible en el arma o cartucho;
 - 9.14.7.6.5** el primer disparo del tirador no se produce por una interrupción del arma o cartucho y no dispara el segundo tiro. Si el segundo disparo fue realizado el resultado debe puntuarse.
 - 9.14.7.6.6** **Nota:** A menos que el Árbitro diga “NULO” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, no debe permitirse ninguna reclamación por un plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación por irregularidad se basa solamente en la afirmación de “PULL rápido” o en la de “PULL lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. De otra forma si el tirador dispara el resultado debe ser registrado.



9.14.8 DISPAROS SIMULTÁNEOS

- 9.14.8.1 No debe declararse un “**NULO**” cuando dos (2) cartuchos sean disparados de manera simultánea.
- 9.14.8.2 El plato sobre el que se produjo la descarga simultánea debe ser calificado como “**CERO**” o “**ROTO**” de acuerdo con el resultado.
- 9.14.8.3 Si tras una descarga simultánea el Árbitro está de acuerdo con el tirador en que el arma debe ser reparada, entonces debe procederse como se especifica en las Reglas **9.8.6.1** o **9.8.6.2**.

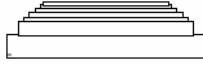
9.14.9 “**CEROS**”

- 9.14.9.1 Un plato debe declararse “**CERO**” cuando:
- 9.14.9.1.1 No es “**ROTO**” (ver **Regla 9.10.4**) durante su vuelo;
- 9.14.9.1.2 Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo;
- 9.14.9.1.3 un tirador, por cualquier motivo no permitido, no dispara un plato regular habiéndolo pedido;
- 9.14.9.1.4 tras una interrupción del arma o la munición, el tirador abre el arma el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione el arma;
- 9.14.9.1.5 un tirador sufre un tercera o sucesivas interrupciones del arma o la munición en la misma serie;
- 9.14.9.1.6 el primer tiro es fallado y el tirador no realiza su segundo disparo porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, lanzar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro fuera puesto como consecuencia del retroceso del primer tiro;
- 9.14.9.1.7 el tirador no puede disparar su arma porque no quitó el seguro o se olvidó de cargar;
- 9.14.9.1.8 el tiempo límite es superado y el tirador ya ha sido advertido (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (ver 9.13.3.4.1.2 y 9.13.3.4.1.7);
- 9.14.9.1.9 la posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (ver 9.13.3.4.1.1 y 9.13.3.4.1.7).

9.15.0 REGLAS PARA TRAP AUTOMÁTICO

9.15.1 SECUENCIA DE UNA SERIE EN TRAP AUTOMÁTICO

- 9.15.1.1 Los miembros de la escuadra con munición suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en el tablón de puntuaciones, ocupar cada uno un puesto de tiro. (ver **Regla 6.3.20.2**).
- 9.15.1.2 El sexto tirador debe permanecer de pie en el área marcada junto al puesto 1 preparado para ir al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un plato regular y el resultado sea conocido.
- 9.15.1.3 El Árbitro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares estén completados (nombres, números, Árbitros auxiliares, muestra de los platos, disparos de ensayo, etc.) dar la orden de “**YA**”.



9.15.2 METODOLOGÍA

9.15.2.1 Cuando el primer tirador esta **PREPARADO** para disparar, el debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente "PULL", MARK", "YA", o alguna otra señal o comando, después de la cual el plato debe ser lanzado en seguida. Cuando el resultado del disparo(s) es conocido, el segundo tirador debe proceder de la misma forma, seguido del tercer tirador y así sucesivamente.

9.15.2.2 Cuando el tirador ha pedido el plato este debe ser lanzado inmediatamente, permitiéndose solo el tiempo de reacción humana para presionar un botón si el lanzamiento es manual.

9.15.2.3 Pueden dispararse dos (2) disparos a cada plato. Excepto en los desempates donde solo un (1) cartucho debe ser cargado (ver **Regla 9.12.7**).

9.15.2.4 Después de que el tirador número 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el tirador en el puesto número 2 haya disparado un plato regular. El resto de tiradores en la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha.

9.15.2.4.1 Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los tiradores hayan disparado 25 platos.

9.15.2.5 Una vez que la serie haya comenzado un tirador podrá cerrar el arma únicamente cuando el tirador anterior haya completado su turno.

9.15.2.6 Un tirador habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el tirador a su derecha haya disparado un plato regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el tirador haya completado su tirada en el puesto 5. En este caso, el deberá dirigirse de inmediato al puesto 1 (6) teniendo cuidado de no molestar a los tiradores que están en los puestos por los que pasa (**Reglas 9.13.4 DEDUCCIONES ó 9.13.5 DESCALIFICACIÓN**).

9.15.2.7 Todas las armas deben llevarse abiertas cuando se desplace entre los puestos 1 y 5, y deben ser transportadas abiertas y descargadas cuando se desplace del puesto 5 al 1 (6) (ver **Regla 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**).

9.15.2.8 Ningún tirador habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el próximo puesto si en su camino interfiere con otro tirador u oficial de competición.

9.15.2.9 Al finalizar la serie todos los tiradores en la escuadra deben permanecer en su último puesto de tiro hasta que el último tirador haya completado su turno. Deben cada uno firmar la hoja de puntuación antes de abandonar la zona de tiro.

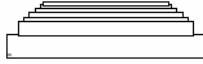
9.15.3 TIEMPO LÍMITE.

9.15.3.1 Un tirador debe posicionarse, cargar el arma y pedir el plato dentro de los diez (10) segundos siguientes tras que el tirador de su derecha haya disparado un plato regular y el resultado esté registrado o tras que el Árbitro haya dado la señal de "YA".

9.15.3.1.1 En caso de no cumplir con este tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones contempladas en la **violación de la Regla 9.13.3.4**.

9.15.3.2 Interrupción

Si una serie de tiro es interrumpida por más de cinco (5) minutos por causa de una interrupción técnica que no sea por culpa de un tirador, antes de que se reinicie la competición debe permitirse a la escuadra ver un (1) plato regular.



9.15.4 DISTANCIA DE LOS PLATOS, ÁNGULOS y ELEVACIONES

9.15.4.1 Revisión del Jurado

9.15.4.1.1 Cada cancha debe ser configurada cada día antes del comienzo de la competición. Esta configuración debe ser examinada, aprobada y sellada por el Jurado.

9.15.4.2 Las configuraciones deben ser revisadas antes de la tirada de cada día.

9.15.4.3 Procedimiento de configuración para Foso

9.15.4.3.1 La máquina de foso debe ser configurada como sigue:

9.15.4.3.1.1 ajustar el ángulo a cero (0) grados directamente por delante, posición;

9.15.4.3.1.2 ajustar la elevación del foso para lanzar los platos a una altura de 2 m a una distancia de 10 m desde la parte delantera del techo del hueco del foso;

9.15.4.3.1.3 ajustar el foso para obtener la distancia requerida de $76 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$ (medidos desde la parte delantera del techo del hueco del foso) manteniendo la altura del plato a 2 m;

9.15.4.3.1.4 configurar los ángulos correctamente igualmente a izquierda y derecha de entre 30° mínimo a 45° máximo y límites verticales de entre 1.5 m a 3.5 m ($\pm 0.1 \text{ m}$) (ver **Regla 9.19.1**).

9.15.4.4 Platos de prueba

9.15.4.4.1 Después de que el foso haya sido ajustado y aprobado por el Jurado debe ser lanzado un (1) plato de prueba.

9.15.4.4.2 Los platos de prueba pueden ser observados por los tiradores.

9.15.4.5 Se prohíbe a todos los tiradores, entrenadores y oficiales de equipo, la entrada en el foso después de que el Jurado ha examinado y aprobado la configuración del foso.

9.15.4.6 Trayectoria irregular

9.15.4.6.1 Todo plato volando en una dirección diferente a la especificada para el ángulo, elevación o distancias debe ser considerado como irregular.

9.15.5 PLATO RECHAZADO

9.15.5.1 Un tirador puede rechazar un plato si:

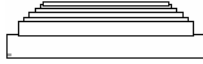
9.15.5.1.1 un plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver NOTA);

9.15.5.1.2 el tirador es visiblemente molestado;

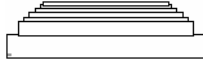
9.15.5.1.3 el Árbitro está de acuerdo con que el plato fue irregular;

9.15.5.1.4 Nota: No está permitido seguir o apuntar con el arma a un plato pull "rápido" o "lento" sin disparar. Se aplicara la **violación de la Regla 9.13.3.4.1.5**.

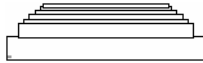
9.15.5.2 Procedimientos del tirador



- 9.15.5.2.1 Un tirador debe indicar que rechaza un plato cambiando su posición, abriendo la escopeta y levantando un brazo. El Árbitro deberá entonces tomar una decisión.
- 9.15.6 **“NULOS”**
- 9.15.6.1 Un plato **“NULO”** es el que no es lanzado de acuerdo con las reglas.
- 9.15.6.2 Es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como **“NULO”**
- 9.15.6.3 Un plato declarado **“NULO”** por el Árbitro debe ser siempre repetido (haya sido roto o no).
- 9.15.6.4 El Árbitro debería intentar decir **“NULO”** antes de que el tirador dispare. De cualquier forma si el Árbitro dice **“NULO”** durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente de que el plato haya sido roto o no.
- 9.15.6.5 **Un plato debe declararse “NULO” INCLUSO SI EL TIRADOR HA DISPARADO** cuando:
- 9.15.6.5.1 sale un plato roto o irregular;
- 9.15.6.5.2 cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- 9.15.6.5.3 son lanzados dos (2) platos;
- 9.15.6.5.4 un tirador dispara fuera de turno;
- 9.15.6.5.5 otro tirador dispara al mismo plato;
- 9.15.6.5.6 el Árbitro está convencido de que el tirador, después de pedir el plato, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa.
- 9.15.6.5.7 el Árbitro detecta una posible violación de la posición del pie del tirador en una serie (ver **Regla 9.13.3.4.1.1**);
- 9.15.6.5.8 el Árbitro detecta una posible violación del límite de tiempo (ver **Regla 9.13.3.4.1.2**);
- 9.15.6.5.9 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);
- 9.15.6.5.10 el disparo es producido involuntariamente antes de que el tirador haya pedido el plato (de cualquier forma, si el tirador dispara al plato con el segundo cartucho el resultado deberá ser puntuado);
- 9.15.6.5.11 el primer disparo es fallado y el segundo disparo del tirador no se produce por una interrupción admisible ya sea del arma o del cartucho. En este caso el plato debe ser repetido fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el plato es roto con el primer disparo debe ser declarada como **“CERO”**.
- 9.15.6.6 **Un plato debe declararse “NULO” CUANDO EL TIRADOR NO HA DISPARADO** cuando:
- 9.15.6.6.1 el plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido;



- 9.15.6.6.2 el plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver Nota);
- 9.15.6.6.3 la trayectoria del plato es irregular (ver Nota);
- 9.15.6.6.4 hay una interrupción admisible en el arma o cartucho;
- 9.15.6.6.5 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 ese disparo debe puntuarse.
- 9.15.6.6.6 **Nota:** A menos que el Árbitro diga “**NULO**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, no debe permitirse ninguna reclamación por un plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación por irregularidad se basa solamente en la afirmación de “PULL rápido” o en la de “PULL lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. De otra forma si el tirador dispara el resultado debe ser registrado.
- 9.15.7 **DESCARGAS SIMULTÁNEAS**
- 9.15.7.1 No debe declararse un “**NULO**” cuando dos cartuchos sean disparados de manera simultánea.
- 9.15.7.2 El plato sobre el que se produjo la descarga simultánea debe ser calificado como “**CERO**” o “**ROTO**” de acuerdo con el resultado.
- 9.15.7.3 Si tras una descarga simultánea el Árbitro está de acuerdo con el tirador en que el arma debe ser reparada, entonces debe procederse como se especifica en las Reglas 9.8.6.1 o 9.8.6.2.
- 9.15.8 “**CEROS**”
- 9.15.8.1 Un plato debe declararse “**CERO**” cuando:
- 9.15.8.1.1 No es “**ROTO**” (ver Regla 9.10.4) durante su vuelo;
- 9.15.8.1.2 Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo;
- 9.15.8.1.3 un tirador, por cualquier motivo no permitido, no dispara un plato regular habiéndolo pedido;
- 9.15.8.1.4 tras una interrupción del arma o la munición, el tirador abre el arma el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione el arma;
- 9.15.8.1.5 un tirador sufre una tercera o sucesivas interrupciones del arma o la munición en la misma serie;
- 9.15.8.1.6 el primer tiro es fallado y el tirador no realiza su segundo disparo porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, lanzar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro fuera puesto como consecuencia del retroceso del primer tiro;
- 9.15.8.1.7 el tirador no puede disparar su arma porque no quitó el seguro o se olvidó de cargar;
- 9.15.8.1.8 el tiempo límite es sobrepasado y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie. (ver **Violación de la Regla 9.13.3.4.1.2**);
- 9.15.8.1.9 la posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie. (ver **Violación de la Regla 9.13.3.4.1.1**)



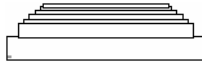
9.16.0 REGLAS PARA DOBLE TRAP

9.16.1 SECUENCIA DE UNA SERIE EN DOBLE TRAP

- 9.16.1.1** Los miembros de la escuadra con munición suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en el tablón de puntuaciones, ocupar cada uno un puesto de tiro. (ver **Regla 6.3.21.2.6**).
- 9.16.1.2** El sexto tirador debe permanecer de pie en el área marcada junto al puesto 1 preparado para ir al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un doble regular y el resultado sea conocido.
- 9.16.1.3** El Árbitro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares estén completados (nombres, números, Árbitros asistentes, examinados los platos, pruebas de disparo etc.) dar la orden de “YA”.

9.16.2 METODOLOGÍA

- 9.16.2.1** Cuando el primer tirador está **PREPARADO** para disparar, él debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente “PULL”, “MARK”, “YA”, o alguna otra señal o comando, después de la cual el plato doble debe ser lanzado.
- 9.16.2.2** Cuando el tirador ha pedido los platos estos deben ser lanzados dentro de un periodo de tiempo indefinido que varía al azar entre cero (0) y un máximo de un (1) segundo (ver **Regla 9.16.4.2**).
- 9.16.2.3** Después de que el tirador número 1 haya disparado un doble regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el tirador en el puesto número 2 haya disparado un doble regular. El resto de tiradores en la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha.
- 9.16.2.3.1** Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los tiradores hayan disparado el número requerido de platos dobles.
- 9.16.2.4** Una vez que la serie haya comenzado un tirador podrá cerrar el arma únicamente cuando el tirador anterior haya completado su turno.
- 9.16.2.5** Un tirador habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el tirador a su derecha haya disparado un doble regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el tirador haya completado su tirada en el puesto 5. En este caso, él deberá dirigirse de inmediato al puesto 1 (6) teniendo cuidado de no molestar a los tiradores que están en los puestos por los que pasa (**Reglas 9.13.4 DEDUCCIONES ó 9.13.5 DESCALIFICACIÓN**).
- 9.16.2.6** Todas las armas deben llevarse abiertas cuando se desplace entre los puestos 1 y 5, y deben ser transportadas abiertas y descargadas cuando se desplace del puesto 5 al 1 (6) (ver **Regla 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**).
- 9.16.2.7** Ningún tirador habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el próximo puesto si en su camino interfiere con otro tirador u oficial de competición.
- 9.16.2.8** Al concluir la serie todos los tiradores en la escuadra deben quedarse en su última estación hasta que el último tirador haya completado su turno. Cada uno de ellos deberá firmar la hoja de resultado antes de abandonar el área de tiro.



9.16.3 TIEMPO LÍMITE

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

9.16.3.1.1 En caso de no cumplirse el tiempo límite, la penalización esta prevista en la **Infracción de Regla 9.13.3.4** debe ser aplicada.

9.16.4 CRONÓMETRO

9.16.4.1 Los fosos deben ser accionados mediante un mecanismo electro-mecánico o mecánico-acústico instalado de tal forma que debe permitir al operador ver y oír a los tiradores.

9.16.4.2 En todas las competiciones supervisadas por la ISSF se debe usar un cronometro automático. Este dispositivo debe permitir la liberación de los platos dentro de un período indeterminado que varía al azar el momento de liberación hasta un máximo de uno (1) segundo después de que el tirador haya pedido el plato (vea Regla 6.3.21.2.5).

9.16.4.3 Dicho dispositivo debe ser fabricado de las forma que solo un (1) botón, interruptor o turno será usado para lanzar los dobles.

9.16.5 DISTANCIAS DESIGNADAS, ÁNGULOS y ELEVACIONES

9.16.5.1 Tabla de Esquemas para Doble Trap.

9.16.5.1.1 Cada maquina debe ajustarse antes del inicio de la competición del día según la siguiente tabla. Estos ajustes deben examinarse, aceptarse y sellarse por el Jurado de Escopeta después de cada ajuste.

9.16.5.1.1.1

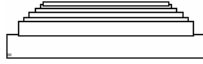
Ajustes	Nº de foso	Ángulo (grados)	Altura a 10 m (+/- 0.1 m)	Distancias
A	7 (1)	5 izquierda (máx.)	3.0 m	55 m +/-1 m (medido desde la parte frontal del hueco del foso)
	8 (2)	0 (+/- 1)	3.5 m	
B	8 (2)	0 (+/- 1)	3.5 m	
	9 (3)	5 derecha (máx.)	3.0 m	
C	7 (1)	5 izquierda (máx.)	3.0 m	
	9 (3)	5 derecha (máx.)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

9.16.5.1.1.2 Los ángulos entre las máquinas de foso 7-8 o 8-9 no deben exceder de cinco (5) grados y entre la máquina de foso 7-9 no deben exceder de diez (10) grados.

9.16.5.2 Se prohíbe a todos los tiradores, entrenadores y oficiales del equipo entrar en el foso de foso después de que el Jurado haya examinado y ha aprobado los ajustes del foso.

9.16.5.3 Trayectoria irregular

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



9.16.5.4 **Esquemas para las “Finales” de Doble Trap**

9.16.5.4.1 El esquema “C” debe usarse para todas las “Finales” de Doble Trap y para todos los disparos de desempate antes y después de las Finales. Es importante que la altura de ambos platos sea exactamente la misma.

9.16.6 **INSPECCIÓN DE PLATOS**

9.16.6.1 **Control del Jurado**

9.16.6.1.1 Después de que los fosos han sido ajustados y aceptados por el Jurado y antes del principio de cada serie o después de reajustar los fosos, debe lanzarse una (1) prueba de dobles.

9.16.6.1.2 Los platos del ensayo pueden ser observados por los tiradores.

9.16.6.2 Los esquemas deben re-verificarse antes a cada día de competición.

9.16.6.3 **Interrupción**

9.16.6.3.1 Si una serie de la tirada se interrumpe para más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa de un tirador, antes de reanudar la competición la escuadra puede ver uno (1) doble regular.

9.16.7 **RECHAZAR UN DOBLE**

9.16.7.1 Un tirador puede rechazar un doble si:

9.16.7.1.1 no es lanzado dentro del tiempo apropiado, de cero (0) a uno (1) segundo después de que lo pida el tirador;

9.16.7.1.2 los platos no son lanzados simultáneamente;

9.16.7.1.3 molestan visiblemente al tirador;

9.16.7.1.4 el Árbitro está de acuerdo que cualquier plato era irregular.

9.16.7.1.5 **Nota:** seguir y apuntar con el arma a un plato “lento” o “rápido” lanzado sin disparar no está permitido. Se aplicará la **infracción de 9.13.3.4.1.5.**

9.16.7.2 **Procedimiento del tirador**

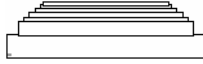
9.16.7.2.1 El tirador que rechace un plato debe indicarlo cambiando su posición de PREPARADO, abriendo el arma y levantando un brazo. El Árbitro debe dar su decisión entonces.

9.16.8 **“NULO”**

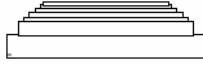
9.16.8.1 Un doble **“NULO”** es aquel en el que uno o ambos platos no son lanzados de acuerdo con las reglas.

9.16.8.2 La resolución de los platos **“NULO”** es siempre responsabilidad del Arbitro.

9.16.8.3 Un doble considerado **“NULO”** debe ser repetido siempre, tanto si uno como ambos platos han sido **“ROTO”** o no.



- 9.16.8.4** Un Árbitro debe intentar gritar “**NULO**” antes de que el tirador dispare. No obstante, si el Árbitro grita “**NULO**” adecuadamente, o lo antes que pueda después de que el tirador dispare, la decisión del Árbitro debe ser acatada y los plato(s) deben ser repetidos a pesar de que uno o ambos plato(s) hayan sido “**ROTO**” o no.
- 9.16.8.5** Debe declararse un “**NULOS**” y repetir el doble para determinar el resultado de ambos disparos, **HASTA CUANDO EL TIRADOR HA DISPARADO** cuando:
- 9.16.8.5.1** sale un plato “roto”;
- 9.16.8.5.2** un plato tenga un color diferente de los que se han usado en la competición y en el entrenamiento oficial;
- 9.16.8.5.3** se lanzan un plato solamente;
- 9.16.8.5.4** el plato es lanzado desde un foso incorrecto;
- 9.16.8.5.5** los dos platos no son lanzados simultáneamente;
- 9.16.8.5.6** fragmentos del primer plato rompen el segundo plato;
- 9.16.8.5.7** los platos chocan;
- 9.16.8.5.8** el tirador dispara cuando no es su turno;
- 9.16.8.5.9** otro tirador dispara al mismo doble;
- 9.16.8.5.10** ambos disparos se producen al mismo tiempo;
- 9.16.8.5.11** el Arbitro observa que el tirador esta visiblemente perturbado por causas externas, después de pedir el platos;
- 9.16.8.5.12** el Árbitro observa una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie (TARJETA AMARILLA) (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**);
- 9.16.8.5.13** el Arbitro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo (TARJETA AMARILLA) (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**);
- 9.16.8.5.14** el Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si un plato fue “**ROTO**”, “**CERO**” o “**NULO(s)**” (En estos casos el Árbitro siempre debe consultar el Asistente de Árbitro antes de anunciar la decisión);
- 9.16.8.5.15** se produce un disparo involuntario antes de que el tirador haya pedido los platos (sin embargo, si el tirador entonces dispara un segundo tiro el resultado de ambos tiros debe anotarse);
- 9.16.8.5.16** el primer disparo rompe ambos platos. (un tirador solo dispone de dos (2) intentos en un puesto, en una serie, si la misma situación sucede una tercera vez el primer plato debe considerarse “**ROTO**” y el segundo “**CERO**”);
- 9.16.8.5.17** el tirador sufre un fallo deducible al arma o a la munición.
- 9.16.8.5.18** **Nota:** a menos que el arbitro grite “**NULO**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, ninguna reclamación por plato irregular debe ser permitida si se ha disparado al plato, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “**RAPIDO**”, “**LENTO**” o en una desviación de las líneas de vuelo. Por otra parte si el tirador dispara el resultado(s) debe anotarse.



9.16.8.6 Debe declararse “**NULO**” a condición de que **EL TIRADOR NO HAYA DISPARADO** cuando:

9.16.8.6.1 un doble se lanza antes de que lo pida el tirador;

9.16.8.6.2 un doble se lanza después de un período que excede uno (1) segundo;

9.16.8.6.3 la trayectoria de un plato es irregular;

9.16.8.6.4 hay un fallo aceptable de arma o cartucho del primer tiro.

9.16.9 **DISPAROS SIMULTÁNEOS.**

9.16.9.1 El doble debe declararse “**NULO(S)**” cuando los dos (2) tiros son realizados simultáneamente por un tirador un máximo de dos (2) veces en una serie.

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

9.16.9.3 Si después de una descarga simultánea, el Árbitro está de acuerdo con el tirador de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomarán las medidas de la **Regla 9.8.6.1 o 9.8.6.2.**

9.16.10 " **PLATO CERO**"

9.16.10.1 Un plato(s) debe declararse "**CERO**" cuando:

9.16.10.1.1 no es “**ROTO**” (ver **Regla 9.10.4**);

9.16.10.1.2 sólo se “roza” y no hay ni se desprende alguna porción visible del mismo;

9.16.10.1.3 un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido, los platos serán declarados “**CERO**” y “**CERO**”;

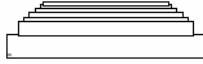
9.16.10.1.4 si debido a un fallo del arma o de los cartuchos, el tirador es incapaz de disparar su primer tiro y abre el arma o toca el cierre de seguridad antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma, los platos se declararán "**CERO**" y "**CERO**";

9.16.10.1.5 si ocurre un fallo en el segundo tiro y el tirador abre el arma o toca el cierre de seguridad antes del Árbitro ha inspeccionado el arma, el resultado del tiro al primer plato debe anotarse según el resultado y el segundo plato se declarará "**CERO**";

9.16.10.1.6 si el tirador tiene un tercer o posterior fallo del arma o de los cartuchos en la misma serie en el primer tiro y no puede disparar el segundo cañón, el doble debe anotarse "**CERO**" y "**CERO**";

9.16.10.1.7 el tirador no dispara su segundo tiro porque el seguro ha resbalado y está en la posición “seguro” por el retroceso del primer tiro, o cualquier razón atribuible al fallo del disparador, el resultado del primer tiro debe anotarse y el segundo plato se declarará “**CERO**”;

9.16.10.1.8 si se produce involuntariamente un disparo después de que el tirador haya pedido pero antes de que los platos aparezcan, y realiza el segundo disparo, el primer plato se anotará "**CERO**" y el segundo debe registrarse según el resultado del segundo disparo;



- 9.16.10.1.8.1 si se produce involuntariamente un disparo después de que el tirador haya pedido pero antes de que los platos aparezcan y el tirador no realiza un segundo disparo, el primer plato se anotará "**CERO**" y el segundo debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo.
- 9.16.10.1.8.2 para un segundo o siguientes disparos involuntarios en la misma serie los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**";
- 9.16.10.1.8.3 si un tirador no dispara al segundo plato sin una razón admisible, el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo plato declararse "**CERO**";
- 9.16.10.1.8.4 si el tirador dispara al primer plato pero una interrupción admisible del arma o de los cartuchos impide que se produzca el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe anotarse "**ROTO**" o "**CERO**" y el segundo repetido para determinar el resultado del segundo disparo.
- 9.16.10.1.8.5 El tiempo ha sido superado y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie (ver Artículo de Infracciones 9.13.3.4.1.2).
- 9.16.10.1.8.6 la posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie (ver Artículo de Infracciones 9.13.3.4.1.2).

9.17.0 REGLAS PARA SKEET

9.17.1 DESARROLLO DE UNA SERIE DE SKEET

9.17.1.1 La escuadra debe reunirse en el campo de tiro con la munición suficiente y el equipo necesario para completar su serie. El Árbitro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares se completen, (los nombres, los números, Árbitros auxiliares, inspección de platos, disparos de ensayo, etc.) dar la orden de "YA".

9.17.2 PROCEDIMIENTO

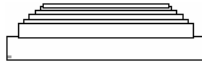
9.17.2.1 Los miembros de la escuadra deben reunirse cerca del puesto 1 listos para disparar. El primer tirador debe ir hacia el puesto 1, cargar el arma con un (1) solo cartucho, adoptar la **POSICIÓN DE PREPARADOS (vea Regla 9.17.10)** y gritar con claridad "**PULL**", "**GO**" o alguna otra señal u orden. Después se debe lanzar un plato regular desde la caseta ALTA dentro de un período indefinido, que varía al azar de cero (0) a un máximo de tres (3) segundo (**vea Regla 6.3.22.6, 9.17.9.2.1 y 9.17.9.2.2**).

9.17.2.1.1 Cuando se sabe el resultado del tiro, el primer tirador debe permanecer en el puesto, debe adoptar la **POSICIÓN LISTA**, y debe cargar el arma con dos (2) cartuchos, pedir y disparar a un doble regular.

9.17.2.1.2 Cuando se sepa el resultado de ambos tiros el primer tirador debe abandonar el puesto (**vea Regla 9.17.3**).

9.17.2.2 El segundo tirador debe hacer entonces lo mismo, seguido del tercer tirador hasta que todos los miembros de la escuadra haya hecho la serie exigida en el Puesto 1.

9.17.2.3 El tirador N° 1 debe desplazarse entonces hacia el puesto 2 y disparar al número requerido de platos, seguido por los miembros de la escuadra. Esta rotación continuará hasta que todos los miembros de la escuadra hayan disparado desde cada puesto.



9.17.2.3.1 Orden de disparo para las Series de Competición y Finales

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

9.17.2.4 Se debe realizar un (1) solo disparo a cada plato.

9.17.3 CAMBIO DE PUESTOS

9.17.3.1 Ningún tirador en la escuadra puede avanzar en el puesto antes de su turno de tiro, antes de la orden de disparo del Árbitro o antes de que el tirador anterior haya completado su tiro y haya dejado el puesto.

9.17.3.2 Ningún tirador que ha disparado en un puesto puede ir hacia el próximo puesto:

9.17.3.2.1 hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus disparos en ese puesto;

9.17.3.2.2 en el caso que afecte a otro tirador;

9.17.3.2.3 en el caso que impida realizar las obligaciones de los oficiales del encuentro.

9.17.3.3 Seguridad del arma

9.17.3.3.1 Todas las armas deben mantenerse abiertas y vacías cuando vamos o esperamos para ir a otro puesto.

9.17.3.4 **Notas para el Puesto 8:** cuando la escuadra avanza hacia el puesto 8, los tiradores deben estar de pie en su orden de tiro detrás del Árbitro, que debe estar aproximadamente a cinco (5) metros del puesto 8 en una línea imaginaria que iría del centro del puesto 8 y al centro del puesto 4.

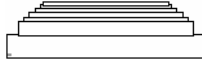
9.17.3.4.1 después de que el Árbitro haya anunciado "**PREPARADOS**" cada tirador en su turno debe:

9.17.3.4.1.1 tomar posición para el plato de la caseta ALTA;

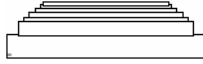
9.17.3.4.1.2 carga el arma con uno (1) solo cartucho;

9.17.3.4.1.3 adoptar la posición de **PREPARADOS**;

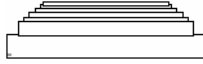
9.17.3.4.1.4 pedir el plato;



- 9.17.3.4.1.5 disparar entonces al plato de la caseta ALTA;
- 9.17.3.4.1.6 girar en el sentido de las agujas del reloj (a la derecha, en la dirección del puesto del plato lanzado) **y sólo entonces, después de completar el turno:**
- 9.17.3.4.1.7 tomar la posición para el plato de la caseta BAJA;
- 9.17.3.4.1.8 carga el arma con un (1) solo cartucho;
- 9.17.3.4.1.9 adoptar la posición de **PREPARADOS**;
- 9.17.3.4.1.10 pedir el plato;
- 9.17.3.4.1.11 disparar al plato de la caseta BAJA;
- 9.17.3.4.1.12 cuando se sepa el resultado del último disparo, el tirador debe abandonar el Puesto y dirigirse hacia detrás de la línea de tiradores que todavía tienen que disparar. Cada tirador hará el mismo en la serie.
- 9.17.3.5 **Abandonar el Campo de Tiro**
- 9.17.3.5.1 Ningún tirador puede abandonar el campo de tiro hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus disparos y hayan firmado la hoja de resultados, o el Árbitro haya dado el permiso.
- 9.17.4 **SECUENCIA PARA CARGAR LOS CARTUCHOS**
- 9.17.4.1 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.
- 9.17.4.2 En todos los otros puestos dónde se dispara a dos (2) platos, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de pedir el primer plato.
- 9.17.4.3 Durante el disparo a un solo plato en los puestos que requieren que el arma este cargada con dos (2) cartuchos, el tirador no debe abrir el arma después de pedir, o disparar al primer plato, antes de pedir el segundo plato.
- 9.17.4.4 Si después de pedir el plato(s), inadvertidamente o deliberadamente, el tirador abre el arma debe recibir una advertencia la primera vez que esto suceda. La segunda vez o sucesivas que esto ocurra en la misma serie, el plato(s) debe considerarse "**CERO**".
- 9.17.4.5 En el caso de que un tirador se olvide de cargar el segundo cañón en individual y después de pedir o disparar al primer plato se acuerda, y abre su arma para cargar o él levanta su mano para pedir al permiso al Árbitro para cargar su arma, el plato será declarado "**CERO**".
- 9.17.5 **TIEMPO LÍMITE**
- 9.17.5.1 Después de que el Árbitro haya dado la señal de "**PREPARADOS**", o después de que el tirador anterior ha abandonado el puesto, dentro de (15) segundo el tirador debe:
- 9.17.5.1.1 poner ambos pies íntegramente dentro de los límites del puesto;
- 9.17.5.1.2 tomar posición;
- 9.17.5.1.3 cargar el arma;
- 9.17.5.1.4 adoptar la posición de **PREPARADOS** (vea **Regla 9.17.10.**);



- 9.17.5.1.5** pedir el primer plato según el orden establecido para ese puesto.
- 9.17.5.2** Cuando un plato sencillo y/o doble va a ser disparado desde el puesto este proceso debe realizarse en el mínimo tiempo posible, sin exceder diez (10) segundos entre el disparo al primer plato y pedir el segundo plato, y diez (10) segundos más entre el disparo al segundo (o solo al primero) plato y pedir el doble.
- 9.17.6** **INSPECCIÓN DE PLATOS**
- 9.17.6.1** La primera escuadra en cada campo y cada día de competición puede en el puesto 1, ver un (1) plato regular de cada máquina antes de empezar de la serie.
- 9.17.6.2** Si el Árbitro señala un "**NULO**", el tirador también puede pedir que lancen un (1) plato de ensayo después de cada plato irregular, o un (1) plato doble de ensayo después un doble irregular, a condición que no se haya disparado al plato irregular o a ambos platos de un doble irregular.
- 9.17.6.3** **Interrupción**
- Si una serie de la tirada se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa del tirador, antes de reanudar la competición la escuadra puede ver un (1) plato regular de cada máquina.
- 9.17.7** **ENCARES EN LA CANCHA**
- 9.17.7.1** **Encare**
- 9.17.7.1.1** Los ejercicios de puntería con el arma cerrada y vacía pueden hacerse antes de una serie sólo en los puestos 1, 2 y 3 pero contando con el permiso del Árbitro. Un tirador no puede ir más allá del puesto 3 antes de que empiece la serie.
- 9.17.7.2** Después de que el Árbitro dé la orden de "**PREPARADOS**", sólo en el puesto 1 y 8 antes de pedir el plato(s), se permite al tirador levantar el arma hasta el hombro y apuntar unos segundos. El tirador debe volver entonces a la posición de **PREPARADOS** (descrito en la **Regla 9.17.10.**) antes de pedir el plato(s).
- 9.17.8** **DISTANCIAS Y ELEVACIONES DE LOS PLATOS**
- 9.17.8.1** **Control del Jurado**
- Los fosos para skeet se deben fijar antes del inicio de las competiciones según las especificaciones de la Regla 6.3.22.3.4. Los reglajes deben examinarse, aprobarse y sellarse por el Jurado el día anterior a la competición.
- 9.17.8.2** **Trayectoria irregular**
- Cualquier plato lanzado con una trayectoria diferente de la especificada en el ángulo, la elevación o la distancia debe ser considerado irregular.
- 9.17.9** **CRONÓMETRO**
- 9.17.9.1** Los fosos deben ser accionados mediante un mecanismo electro-mecánico o mecánico-acústico instalado de tal forma que debe permitir al operador ver y oír a los tiradores.



9.17.9.2 En todas las competiciones supervisadas por la ISSF se debe usar un cronometro automático (**vea Regla 6.3.22.6**).

9.17.9.2.1 Este dispositivo debe permitir el lanzamiento de los platos dentro de un período indeterminado que varía al azar el momento del mismo hasta un máximo de tres (3) segundos después de que el tirador haya pedido el plato(s).

9.17.9.2.2 **Nota:** Si se usa un sistema acústico (micrófono) para lanzar los platos, este debe ser confeccionado para que introduzca al azar un retraso de entre 0.2 segundos (para imitar el tiempo de reacción del Árbitro) a 3 segundos. (**véase Regla 6.3.22.6**).

9.17.9.3 Dicho dispositivo debe ser fabricado de forma que solo un (1) botón, (o interruptor) sea usado para lanzar los platos dobles.

9.17.10 POSICIÓN DE PREPARADOS

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

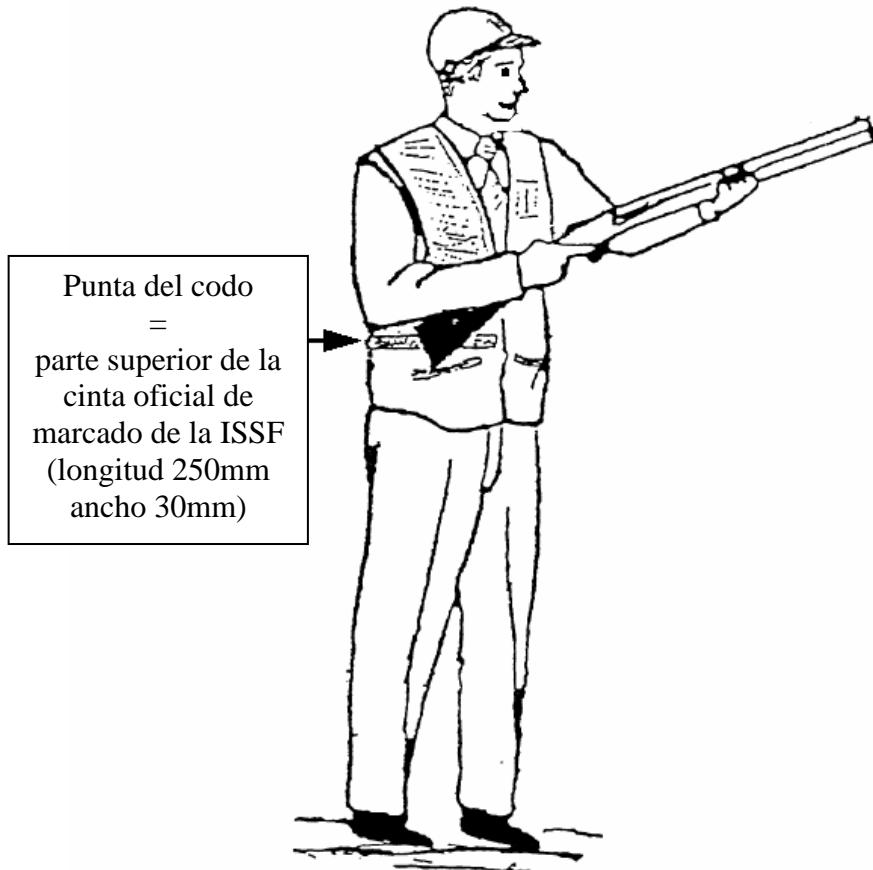
9.17.10.1.1 ambos pies completamente dentro de los límites del Puesto de tiro;

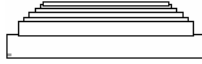
9.17.10.1.2 sujetando el arma con ambas manos (vea Figura 1);

9.17.10.1.3 con la culata del arma en contacto con el cuerpo;

9.17.10.1.4 el pico de la culata debe estar sobre o por debajo de la cinta oficial de marcado de la ISSF, y claramente visible para el Árbitro estando en la posición adecuada

9.17.10.1.5 **Posición de preparados**





9.17.11 CINTA DE MARCADO

9.17.11.1 Para ayudar al Árbitro a controlar la posición del arma, todos los tiradores deberán llevar la cinta oficial de marcado de la ISSF. Esta debe tener:

9.17.11.1.1 250mm de largo, 30mm de ancho, de color amarillo y con un borde negro.

9.17.11.1.2 **Debe estar permanentemente fijada** en el lado derecho (o izquierdo para los zurdos) de la prenda exterior.

9.17.11.2 Control de la cinta de marcado

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

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

9.17.11.2.2.1 todos los bolsillos del chaleco del tirador deben estar vacíos;

9.17.11.2.2.2 el brazo del gatillo debe estar en contacto con el cuerpo, y debe entonces flexionarse hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado, sin elevar los hombros;

9.17.11.2.2.3 la cinta de marcado debe ser fijada horizontalmente de forma permanente bajo el extremo del codo, (mirar dibujo 9.17.10.1.5). Se debe fijar una marca-sello debajo de la cinta de marcado que no se pueda borrar ni quitar.

9.17.11.2.3 Se exigirá que todas las marcas ilegales sean colocadas de forma adecuada y posteriormente estas serán objeto de una nueva revisión.

9.17.12 PLATO RECHAZADO

9.17.12.1 Un tirador puede rechazar un plato si:

9.17.12.1.1 el plato no es lanzado dentro del tiempo apropiado (ver nota)

9.17.12.1.2 en un “doble” los platos no pueden ser lanzados simultáneamente;

9.17.12.1.3 molestan visiblemente al tirador;

9.17.12.1.4 el Árbitro está de acuerdo en que el plato era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

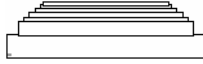
9.17.12.1.5 **Nota:** seguir y apuntar sin disparar con el arma a un plato lanzado “lento” o “rápido” no está permitido. Se aplicará el Artículo 9.13.3.4.1.5.

9.17.12.2 Procedimiento del tirador

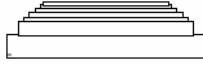
9.17.12.2.1 El tirador que rechace un plato debe indicarlo cambiando su posición de PREPARADOS, abriendo el arma y levantando un brazo. El Árbitro debe dar su decisión entonces.

9.17.13 “NULO”

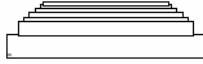
9.17.13.1 Un plato “**NULO**” es aquel que no es lanzado de acuerdo con las reglas.



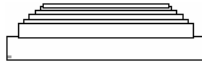
- 9.17.13.2 La resolución de los platos “**NULO**” es siempre responsabilidad del Arbitro.
- 9.17.13.3 Un plato considerado “**NULO**” debe ser repetido siempre, tanto si se ha alcanzado como si no.
- 9.17.13.4 Un Árbitro debe intentar gritar “**NULO**” antes de que el tirador dispare. No obstante, si el Árbitro grita “**NULO**” adecuadamente, o lo antes que pueda después de que el tirador dispare, la decisión del Árbitro debe ser acatada y los plato(s) deben ser repetidos a pesar de que los plato(s) hayan sido “**ROTO**” o no.
- 9.17.13.5 **Debe declararse un “NULO” o “NULOS” INCLUSO CUANDO EL TIRADOR HA DISPARADO** cuando:
- 9.17.13.5.1 sale un plato “roto”
- 9.17.13.5.2 un plato tenga un color diferente de los que se han usado en la competición y en el entrenamiento oficial;
- 9.17.13.5.3 se lanzan dos (2) platos en “individual” ;
- 9.17.13.5.4 el plato es lanzado desde un foso incorrecto;
- 9.17.13.5.5 el tirador dispara cuando no es su turno;
- 9.17.13.5.6 un tirador sufre una descarga simultanea menos de dos veces en una serie;
- 9.17.13.5.7 la posición de **PREPARADOS** del tirador es incorrecta y el tirador no ha recibido ninguna advertencia durante esa serie (ver **artículo 9.13.3.4.1.3**);
- 9.17.13.5.8 el Arbitro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**);
- 9.17.13.5.9 el Arbitro observa que el tirador esta visiblemente perturbado por causas externas, después de pedir el plato(s);
- 9.17.13.5.10 el Arbitro, por alguna razón, no puede decidir si el plato es “**ROTO**”, “**CERO**” o “**NULO**”. En tal caso el Árbitro debe siempre consultar con el Árbitro Asistente antes de tomar una decisión final.
- 9.17.13.5.11 El arbitro detecta una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie (ver **Incumplimiento de Regla 9.13.3.4.1.1**).
- 9.17.13.5.12 Un tirador sufre un fallo deducible del arma o de la munición.
- 9.17.13.6 **Debe declararse un plato “NULO” cuando el TIRADOR NO HA DISPARADOR** por:
- 9.17.13.6.1 un plato es lanzado antes de que el tirador lo pida;
- 9.17.13.6.2 un plato es lanzado después de un periodo que sobrepasa los 3 segundos;
- 9.17.13.6.3 la trayectoria del plato es irregular;
- 9.17.13.6.4 hay un fallo aceptable del arma o de la munición;
- 9.17.13.7 **Reglas adicionales para “NULO” aplicables a “DOBLE”**
- 9.17.13.7.1 Ambos platos deben ser declarados “**NULOS**” y repetir el doble lanzamiento, para determinar el resultado de ambos platos cuando:



- 9.17.13.7.1.1** cualquiera de los platos es irregular (ver la nota);
- 9.17.13.7.1.2** se lanza un solo plato en dobles.
- 9.17.13.7.1.3** el primer disparo rompe ambos platos (un tirador puede realizar solo 2 intentos en un puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez, el primer plato se considera “**ROTO**” y el segundo “**CERO**”)
- 9.17.13.7.1.4** fragmentos del primer plato rompen el segundo plato;
- 9.17.13.7.1.5** los platos chocan;
- 9.17.13.7.1.6** el tirador sufre un fallo aceptable de arma o munición y es incapaz de disparar al primer plato;
- 9.17.13.7.1.7** los dos disparos se producen simultáneamente (ver **Regla 9.17.14**).
- 9.17.13.7.1.8** **Nota:** a menos que el arbitro grite “**NULO**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, ninguna reclamación por plato irregular debe ser permitida si se ha disparado al plato, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “**RAPIDO**”, “**LENTO**” o en una desviación de las líneas de vuelo. Por otra parte si el tirador dispara el resultado(s) debe anotarse.
- 9.17.14** **DISPAROS SIMULTÁNEOS**
- 9.17.14.1** El simple o el doble debe considerarse “**NULO**” cuando los dos (2) disparos sean realizados simultáneamente por el tirador un máximo de dos (2) veces en una serie.
- 9.17.14.2** Si el tirador realiza una tercera o sucesivas descargas simultáneas en la misma serie cuando está disparando a un solo plato, el plato deberá puntuarse como “**CERO**”.
- 9.17.14.3** Si el tirador tiene una tercera o sucesivas descargas simultáneas en la misma serie cuando esta disparando a “dobles”, los platos deberán puntuarse como “**CERO**” y “**CERO**”.
- 9.17.14.4** Si después de una descarga simultánea, el Árbitro está de acuerdo con el tirador de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomarán las medidas de la **Regla 9.8.6.1** o **9.8.6.2 (fallo)**.
- 9.17.15** **PLATO “CERO”**
- 9.17.15.1** Un plato(s) debe declararse “**CERO**” cuando:
- 9.17.15.1.1** No es “**ROTO**” (ver **Regla 9.10.4**);
- 9.17.15.1.2** Es “**ROTO**” fuera de los límites;
- 9.17.15.1.3** Solo se “roza” y no se desprende alguna parte visible del mismo.
- 9.17.15.1.4** Un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido.
- 9.17.15.1.5** El tirador es incapaz de disparar su arma porque no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar;



- 9.17.15.1.6** Después de un fallo del arma o de la munición, el tirador abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma;
- 9.17.15.1.7** Un tirador sufre un tercer o posterior fallo en su arma o munición en una serie;
- 9.17.15.1.8** Un tirador tiene una posición de **PREPARADOS** que no está acorde con la **Regla 9.17.10** y el tirador ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (**véase Reglas 9.13.3.4.1.3 y 9.13.3.4.1.7**);
- 9.17.15.1.9** Se sobrepasa el límite de tiempo y el tirador ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie (**véase Reglas 9.13.3.4.1.2 y 9.13.3.4.1.7**);
- 9.17.15.1.10** En individual, un tiro se dispara involuntariamente después de que el tirador haya pedido el plato, pero antes de que el plato(s) aparezca
- 9.17.15.1.11** El pie del tirador está colocado incorrectamente y ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) durante la serie (**véase Reglas 9.13.3.4.1.4 y 9.13.3.4.1.7**).
- 9.17.15.1.12** Si el tirador abre su arma entre individuales (excepto en el puesto 8), y ha sido avisado en la misma serie (TARJETA AMARILLA), el plato debe declararse **“CERO”** (**véase 9.13.3.4.1.4 y 9.13.3.4.1.7**).
- 9.17.15.2 Reglas adicionales para “CERO” aplicables a “DOBLE”**
- 9.17.15.2.1** Si un tirador no rompe al primer plato en dobles y sufre un fallo aceptable en segundo disparo, el primer plato debe ser declarado **“CERO”** y debe lanzarse otro segundo plato para establecer el resultado del segundo disparo. Igualmente si el tirador rompe el primer plato con el primer disparo, este debe declararse **“ROTO”** y el segundo debe ser repetido para establecer el resultado del segundo disparo. En ambos casos, el tirador debe disparar a ambos platos en el doble repetido.
- 9.17.15.2.2** un plato en “dobles” puede declararse **“CERO”** y **“CERO”** cuando:
- 9.17.15.2.2.1** un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara al primer plato de un doble regular que el ha pedido;
- 9.17.15.2.2.2** el tirador dispara a los dos platos en orden inverso;
- 9.17.15.2.2.3** un tirador no rompe el primer plato de dobles con el primer disparo y sufre el tercer o posterior fallo del arma o de la munición en esta serie lo cual impide que haga el segundo disparo.
- 9.17.15.2.3** si un tirador no rompe el primer plato y accidentalmente rompe el segundo con el mismo disparo; el primer plato debe considerarse **“CERO”** y el segundo debe repetirse para establecer el resultado del segundo disparo. En ambos casos, el tirador debe disparar a ambos platos en el doble repetido. El tirador solo dispone de dos (2) intentos en un puesto en la misma serie. Si la misma situación ocurre una tercera vez, los resultados deben ser **“CERO”** y **“CERO”**.
- 9.17.15.2.4** Si un tirador dispara involuntariamente después de haber pedido el plato pero antes de que el plato aparezca, el primer plato será **“CERO”** y el segundo deberá repetirse para determinar el resultado solo del segundo plato. Si el tirador efectúa su segundo disparo, el plato será considerado **“CERO”** y el resultado del segundo plato anotado.



- 9.17.15.2.4.1 el tirador debe disparar a ambos platos cuando se repite uno doble.
- 9.17.15.2.4.2 Para la segunda o posteriores disparos involuntarios en la misma serie los platos deben declararse “CERO” y “CERO”.

9.18.0 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS

9.18.1 MODALIDADES DE ESCOPETA EN EL PROGRAMA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

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

- 9.18.1.1 Las Reglas Técnicas para cada modalidad deben ser aplicadas también a dichas modalidades en los Juegos Olímpicos, excepto donde aquí se expone.

9.18.2 NUMERO DE FINALISTAS EN CADA MODALIDAD

- 9.18.2.1 Seis (6) competidores tomarán parte en las finales de cada modalidad.

9.18.3 ORDEN DE TIRO EN LA FINAL

- 9.18.3.1 Cada finalista tirará en el orden establecido según la fase de clasificación. El tirador con la calificación más alta tirará en la posición nº 6, el siguiente más alto en la nº 5 y así sucesivamente (6-5-4-3-2-1).

- 9.18.3.2 El orden de tiro de los tiradores que entren en la final con el mismo resultado deberá determinarse según la regla de “Cuenta Atrás” (ver regla 9.12.2).

9.18.4 ÓRDENES DE TIRO

- 9.18.4.1 Todas las órdenes de tiro se darán en el idioma inglés.

9.18.5 PRESENTACIÓN EN LA CANCHA DE TIRO PARA LA FINAL

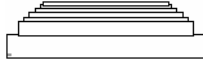
- 9.18.5.1 Los Jefes del Equipo son responsables de asegurar que sus tiradores se presentan ante el Jurado por lo menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio fijada, apropiadamente vestidos y equipados con todo lo que es necesario para tirar la Final.

9.18.6 HORA DE INICIO

- 9.18.6.1 A la hora que figura en el programa oficial de tiro.
- 9.18.6.2 Cualquier alteración del programa publicado debe transmitirse a los Jefes de Equipo involucrados lo más pronto posible.
- 9.18.6.3 La nueva información debe estar expuesta en la Cancha de Finales y en el tablón oficial de información.
- 9.18.6.4 Debe hacerse público que se han modificado las horas de inicio.

9.18.7 TIRADOR AUSENTE O QUE LLEGA TARDE

- 9.18.7.1 A cualquier finalista que no esté en el puesto asignado y preparado para disparar a la hora oficial de inicio, no debe permitírsele participar en la Final y automáticamente debe pasar al último puesto de la clasificación de la Final reflejando su resultado en la fase de competición.



9.18.8 PROCEDIMIENTOS EN LA COMPETICIÓN

9.18.8.1 Excepto donde en esta sección se diga lo contrario, las reglas de Foso, Doble Trap y Skeet se aplicarán en las respectivas finales (para la secuencia de tiros de Skeet, ver Regla 9.17.2.3.1).

9.18.8.1.1 **Foso.** Sólo en el puesto 1, el tirador no puede cerrar el arma o prepararse para disparar hasta que el Árbitro, después de un período de 10 a 12 segundos después de que el tirador del puesto 5 haya disparado, dé la orden de “**PREPARADOS**”. Entonces comenzará el tiempo máximo normal de preparación para el tirador (ver **Regla 9.14.3**).

9.18.8.1.2 Cada tirador debe cargar solo un (1) cartucho y disparar al plato. Si el tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo tiro, el plato será considerado “**CERO**” tanto si se ha “**ROTO**” o no por alguno de los disparos.

9.18.8.1.3 **Doble Trap.** Sólo en el puesto 1, el tirador no puede cerrar el arma o prepararse para disparar hasta que el Árbitro, después de un período de 10 a 12 segundos después de que el tirador del puesto 5 haya disparado, dé la orden de “**PREPARADOS**”. El tiempo de preparación del tirador debe empezar en ese momento (ver **Regla 9.14.3**).

9.18.8.1.4 **Finales de Skeet.** El primer tirador de la escuadra no debe ir al siguiente puesto hasta que el Árbitro, tras un periodo de 20 segundos después de que el último tirador del puesto anterior haya disparado, dé la orden de “**PREPARADOS**”. El tiempo normal de preparación del tirador debe empezar en ese momento (ver **Regla 9.17.5.1**).

9.18.9 PLATOS “FLASH”

9.18.9.1 En las finales y en los disparos de desempate necesarios después de la Final, se deben usar platos “FLASH” que contienen un polvo coloreado de material no tóxico.

9.18.9.2 Platos “Flash” roto.

9.18.9.2.1 Un plato se declara “**ROTO**” cuando se dispara según las siguientes reglas:

9.18.9.2.1.1 se desprende por lo menos un (1) trozo visible del mismo o el polvo coloreado resulta visible después del disparo.

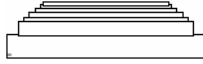
9.18.10 FALLO DE LA ESCOPETA O DE LA MUNICIÓN

9.18.10.1 Si el Árbitro decide que una escopeta no funciona, o un fallo de la escopeta o de la munición, no es culpa del tirador, la Final debe posponerse temporalmente y el tirador dispondrá de cinco (5) minutos para reparar la escopeta, o cambiar su munición. Después del vencimiento de los cinco (5) minutos la Final debe continuar.

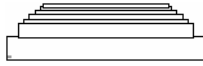
9.18.10.2 Número de fallos

9.18.10.2.1 Al tirador se le permite un máximo de dos (2) fallos durante la Final, incluyendo los tiros de desempate de después de la Final, tanto si el tirador ha intentado corregir el fallo o no.

9.18.10.3 Cuando para un plato regular suceden más fallos de la escopeta o de la munición, debe declararse “**CERO**” tanto si el tirador ha intentado disparar o no.



- 9.18.11 PROTESTAS**
- 9.18.11.1** Cualquier protesta recibida se decidirá inmediatamente y la decisión es final. (Ver **Regla 9.13.11** y **Apelaciones 9.13.12**).
- 9.18.12 AVERÍA EN EL EQUIPO DE LA CANCHA DE “FINALES”**
- 9.18.12.1 Procedimiento**
- 9.18.12.1.1** Si hay una avería en el equipamiento de la Cancha de Finales, los tiros completados en la fase de la avería se anotaran como un subtotal y se aplicará lo siguiente:
- 9.18.12.1.1.1** si los equipos puede repararse en una (1) hora, los restantes disparos serán completados.
- 9.18.12.1.1.2** Si se decide que la reparación no podrá completarse en ese tiempo y es posible trasladarse a otra cancha con las mismas condiciones dentro de esa hora, la Final se completará en la nueva cancha.
- 9.18.12.1.1.3** No se tendrá en consideración ninguna protesta contra una posible distribución desigual de platos en el foso.
- 9.18.12.2 Interrupción de una Final inacabada.**
- 9.18.12.2.1** Si una final no puede continuar en una cancha adecuada en el transcurso de una (1) hora desde la avería, el Jurado deberá declarar la Final interrumpida.
- 9.18.12.3 Procedimiento de clasificación después de una Final inacabada.**
- 9.18.12.3.1** Se debe aplicar el siguiente procedimiento de clasificación:
- 9.18.12.3.1.1** El acta de disparos en la Final hasta el momento de la avería debe examinarse
- 9.18.12.3.1.2** Debe constar en el sub-resultado el punto donde los tiradores han tirado al mismo número de platos.
- 9.18.12.3.1.3** Dicho sub-resultado más el resultado de la competición debe ser el total de la prueba;
- 9.18.12.3.1.4** Los tiradores con el mismo resultados deben clasificarse según la **Regla “CUENTA ATRÁS”** (ver **Regla 9.12.2**);
- 9.18.12.3.1.5** Los tiradores premiados lo serán según estas bases.
- 9.18.13 RESULTADOS EMPATADOS**
- 9.18.13.1** Seguir empatados después de completada la Final.
- 9.18.13.1.1** Los tiradores que después de tirar la Final tenga resultados empatados al finalizar la misma, tendrán que desempatar mediante un “tiro de desempate” (ver **Regla 9.12.1.8 – 9.12.1.10**) de acuerdo con las reglas de evento:
- 9.18.13.1.1.1 Foso Regla 9.12.6**
- 9.18.13.1.1.2 Doble Trap Regla 9.12.8**
- 9.18.13.1.1.3 Skeet Regla 9.12.9**

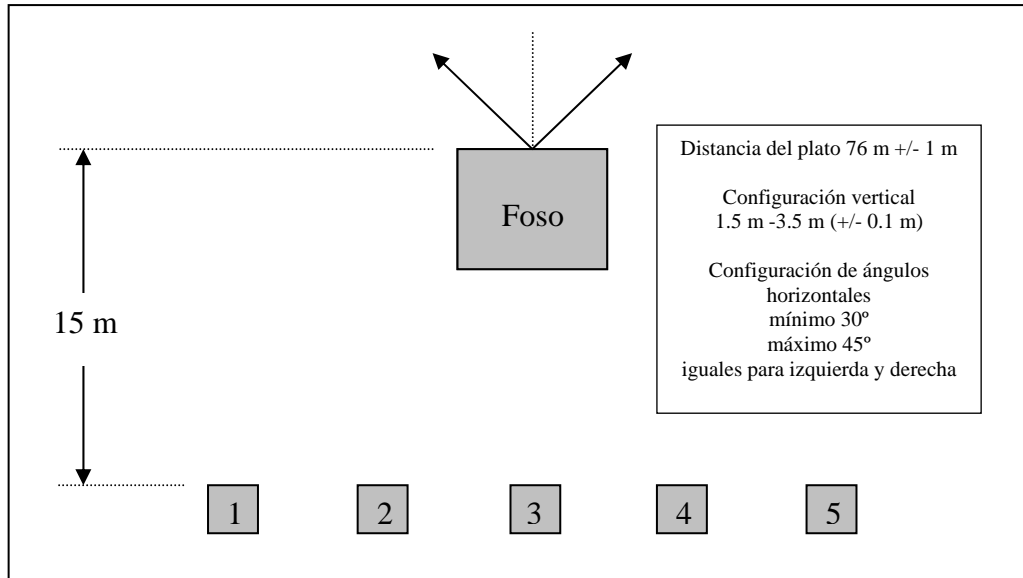


9.18.14 LIBRO DE RESULTADOS FINALES

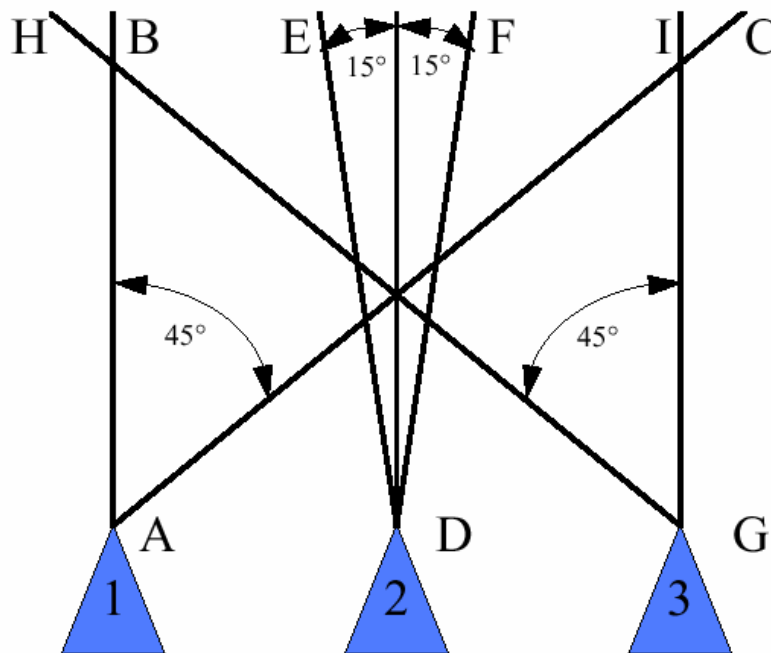
9.18.14.1 El libro de resultados finales debe ser publicado según la **Regla 9.11.5.3**.

9.18.0 FIGURAS Y TABLAS

9.19.1 Ángulos de los platos para Trap Automático

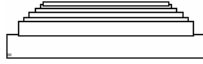


9.19.2 Ángulos horizontales de Foso

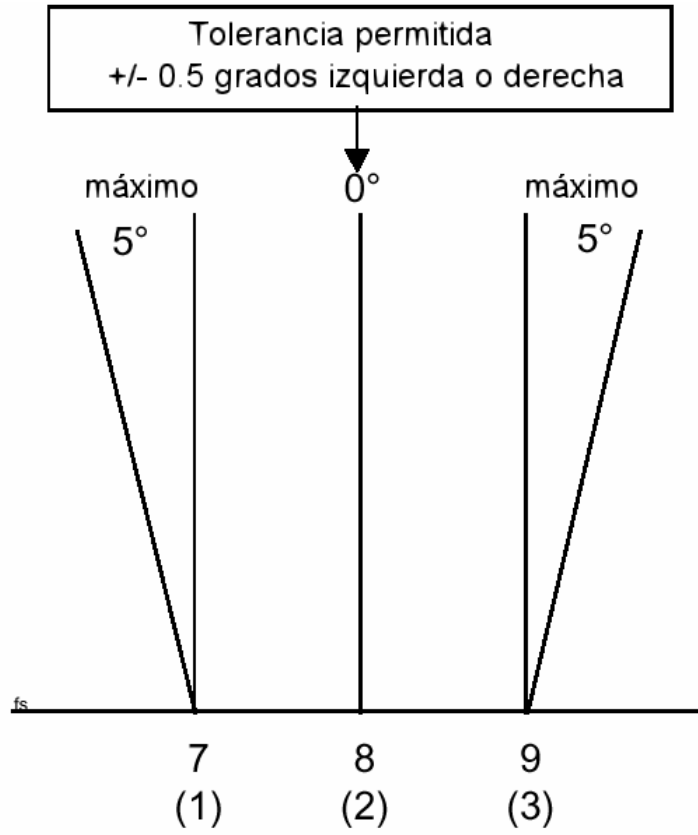


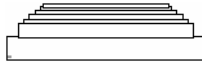
Máximos ángulos horizontales para la primera, segunda y tercera máquina de cada grupo

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



9.19.3 Ángulos horizontales en Doble Trap





9.19.4 Tablas de Configuración de Foso (I-IX)

(Ver Regla 9.14.4; 9.14.5.5 a 9.14.5.8)									
Tabla I									
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA				
1	1	25 grados a la derecha	2.00 m	76 m +/- 1m					
	2	5 grados a la izquierda	3.00 m						
	3	35 grados a la izquierda	1.50 m						
2	4	20 grados a la derecha	2.50 m		76 m +/- 1m				
	5	10 grados a la derecha	1.80 m						
	6	35 grados a la izquierda	3.00 m						
3	7	35 grados a la derecha	3.20 m			76 m +/- 1m			
	8	5 grados a la izquierda	1.50 m						
	9	45 grados a la izquierda	1.60 m						
4	10	40 grados a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	0 grados	3.30 m						
	12	25 grados a la izquierda	2.60 m						
5	13	45 grados a la derecha	2.40 m					76 m +/- 1m	
	14	5 grados a la derecha	1.90 m						
	15	35 grados a la izquierda	3.50 m						
Tabla II									
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas					NOTA
1	1	25 grados a la derecha	3.20 m	76 m +/- 1m					
	2	5 grados a la izquierda	1.80 m						
	3	40 grados a la izquierda	2.00 m						
2	4	40 grados a la derecha	2.00 m		76 m +/- 1m				
	5	0 grados	3.00 m						
	6	45 grados a la izquierda	1.60 m						
3	7	45 grados a la derecha	1.50 m			76 m +/- 1m			
	8	0 grados	2.80 m						
	9	40 grados a la izquierda	2.00 m						
4	10	15 grados a la derecha	1.50 m				76 m +/- 1m		
	11	5 grados a la derecha	2.00 m						
	12	35 grados a la izquierda	1.80 m						
5	13	40 grados a la derecha	1.80 m					76 m +/- 1m	
	14	5 grados a la izquierda	1.50 m						
	15	40 grados a la izquierda	3.30 m						



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

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



Tabla V									
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA				
1	1	45 grados a la derecha	1.60 m	76 m +/- 1m					
	2	0 grados	3.00 m						
	3	45 grados a la izquierda	2.00 m						
2	4	40 grados a la derecha	2.80 m		76 m +/- 1m				
	5	10 grados a la izquierda	1.50 m						
	6	45 grados a la izquierda	2.00 m						
3	7	35 grados a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1m			
	8	5 grados a la izquierda	1.80 m						
	9	40 grados a la izquierda	1.50 m						
4	10	25 grados a la derecha	1.80 m				76 m +/- 1m		
	11	0 grados	1.60 m						
	12	30 grados a la izquierda	3.40 m						
5	13	30 grados a la derecha	2.00 m					76 m +/- 1m	
	14	10 grados a la derecha	2.40 m						
	15	15 grados a la izquierda	1.80 m						

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

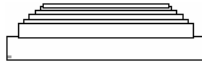


Tabla VII					
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA
1	1	35 grados a la derecha	2.20 m	76 m +/- 1m	
	2	5 grados a la izquierda	3.00 m		
	3	20 grados a la izquierda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

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

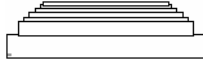
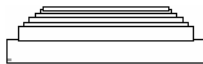


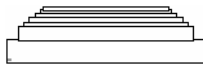
Tabla IX									
Grupo	Número de máquina	Dirección de la trayectoria de la máquina	Elevación de la trayectoria a 10 m del nivel del suelo	Longitud de la trayectoria para todas las máquinas	NOTA				
1	1	40 grados a la derecha	3.50 m	76 m +/- 1m					
	2	0 grados	1.80 m						
	3	20 grados a la izquierda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



9.20.0	INDICE
Árbitros – obligaciones	9.5.5.1 - 9.5.6.2
Acciones de competición	9.6.5.1 - 9.6.5.1.2
ADMINISTRACIÓN DEL MATCH	9.7.0
Advertencia - ejemplos de infracción "Abierto"	9.13.3.1 - 9.13.3.1.2
Advertencia - ejemplos de infracción "Técnica"	9.13.3.4.1 - 9.13.3.4.1.6
Ajustes foso - Skeet	6.3.22.3.1 - 4
Ajustes foso – Trap Automático	9.15.4.3
Ajustes foso - Doble Trap	9.16.5
Ajustes foso - Trap (programas preferidos)	9.14.5.1 - 9.14.5.4
Alto – orden	9.2.6.1 - 4
Tapajos	9.9.4.3
Apelaciones - desacuerdo con la decisión del Árbitro	9.13.12
Apelaciones - documentación	9.13.7.1
Apelaciones - el Jurado de Apelación	9.13.12
Apelaciones - límite de tiempo	9.13.12
Apelaciones - pago	9.13.7.3.2 -3
Armas - cambios	9.4.2.4.1
Armas - cañones portados	9.4.2.6.1
Armas - compensadores y accesorios del cañón	9.4.2.5.1
Armas - con cargador	9.4.2.3.1
Armas - correas	9.4.2.2.1
Armas - estropeadas	9.8.4.1 - 9.8.4.3.2
Armas - gatillos de suelta	9.2.4 y 9.8.3
Armas - miras ópticas	9.4.2.7.1
Armas - tipos permitidos	9.4.2.1
ARMAS; EQUIPO Y MUNICIÓN	9.4.0
Asistente del Árbitro - ausente	9.5.7.7.1 - 2
Asistente del Árbitro - obligaciones	9.5.7.1 - 9.5.7.8.1
Automático Trap - "NULO" incluso si el tirador ha disparado	9.15.6.5.1 - 11
Automático Trap - "NULO" solo si el tirador no ha disparado	9.15.6.6.1 - 6
Automático Trap - ajustes del foso	9.15.4.3
Automático Trap – plato irregular	9.10.2.1 - 4
Automático Trap – plato rechazado	9.15.5
Automático Trap – plato "PERDIDO"	9.15.8.1 - 9
Automático Trap – plato de prueba	9.15.4.4
Automático Trap - descarga simultanea	9.15.7
Automático Trap - interrupciones	9.15.3.2
Automático Trap - tiempo limite	9.15.3
Avería en el equipo - Finales	9.18.12.1.1 - 3
Plato Perdido - Trap	9.14.9.1 - 9
Plato rechazado - Automático Trap	9.15.5
Plato rechazado - Doble Trap	9.16.7
Plato rechazado - Skeet	9.17.12
Plato rechazado - Trap	9.14.6
PLATOS	9.10.0



Platos - "Nulo(s)"	9.10.6.1 - 9.10.6.4.4
Plato - "Repetir"	9.10.6.1
Plato - "Roto"	9.10.4.1 - 3
Plato - ensayo, Automático Trap	9.15.4.4
Plato - ensayo, Doble Trap	9.16.6.1.2
Plato - ensayo, Skeet	9.17.6
Plato - ensayo, Trap	9.14.5.8
Platos - inspección del Jurado, Automático Trap	9.15.4.1
Platos - inspección del Jurado, Doble Trap	9.16.6.1
Platos - inspección del Jurado, Skeet	9.17.8.1
Platos - inspección del Jurado, Trap	9.14.5.5.1
Platos - irregulares	9.10.2.1 - 4
Plato - Perdido", general	9.10.5.1 - 9.10.5.2.4
Plato - rechazo en Automático Trap	9.15.5
Plato - rechazo en Doble Trap	9.16.7
Plato - rechazo en Skeet	9.17.12
Plato - rechazo en Trap	9.14.6
Platos - regular	9.10.1.1 - 2
Platos - rotos	9.10.3.1 - 2
Platos - utilizados en los disparos de desempate antes de la Final	9.12.5.1.1
Platos - utilizados en los disparos de desempate después de la Final	9.12.5.2.1
Platos de Ensayo - Automático Trap	9.15.4.4
Platos de Ensayo - Doble Trap	9.16.6.1.2
Platos de Ensayo - Skeet	9.17.6.2
Platos de Ensayo - Trap	9.14.5.8
Platos irregulares	9.10.2.1 - 4
Cartuchos	ver Munición
Clasificación	9.11.5
Clasificación - tiros de desempate	9.12.1.8
CLASIFICACIÓN Y PROCEDIMIENTO DE RESULTADOS	9.11.0
Competidores - vestimenta	9.9.4.1- 5
Comportamiento - competidores	9.9.4.1 - 9.9.4.1.5
Comportamiento - elegibilidad, conformidad con las normas	9.9.4.1.6.1
Comportamiento - entrenadores	9.9.3.1 - 3
Comportamiento - general	9.9.1
Comportamiento - Jefe de equipo	9.9.2.1 - 9.9.2.4.7
CONDICIONES DE LOS CAMPOS DE TIRO Y DE LOS BLANCOS	9.3.0
Control de equipo - programa, inspección jefes de equipo	9.4.1.2 - 4
Cuenta atrás - procedimiento	9.12.2.1 - 3
Deducciones	9.13.4
Desacuerdo con la decisión del Árbitro	9.13.9
Descalificación - ejemplos	9.13.5
Descalificación - en Finales	9.13.6.3
Disparos simultáneos - Trap Automático	9.15.7
Disparos simultáneos - Doble Trap	9.16.9
Disparos simultáneos - Skeet	9.17.4
Disparos simultáneos - Trap	9.14.8
Disparos de prueba - después de la reparación de una arma	9.2.5.3
Disparos de prueba - general	9.2.5.2.1 -3



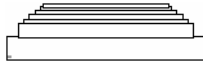
Dispositivos electrónicos - restricciones aplicables	9.9.4.6.1
Doble Trap - "NULO" incluso si el tirador ha disparado	9.16.8.5.1 - 18
Doble Trap - "NULO" solo si el tirador no ha disparado	9.16.8.6.1 - 4
Doble Trap - ajustes del foso	9.16.5
Doble Trap – plato irregular	9.16.5.3
Doble Trap – plato rechazado	9.16.7
Doble Trap – Plato "PERDIDO"	9.16.10.1 - 9.16.10.1.8.4
Doble Trap – platos de prueba	9.16.6.1.2
Doble Trap - cronómetro	9.16.4
Doble Trap – disparos simultáneos	9.16.9
Doble Trap – interrupciones	9.16.6.3
Doble Trap - tiempo limite	9.16.3
Dorsales - regulaciones aplicables	9.9.4.2.1 - 2
Elegibilidad - regulaciones aplicables	9.9.4.1.6.1
Empates - "Cuenta atrás" procedimiento	9.12.2.1 - 3
Empates - para las plazas de los Juegos Olímpicos	9.12.1.10
Empates (con Final) - 7º puesto y siguientes	9.12.1.7
Empates (con Final) - antes de la Final	9.12.1.2 - 7
Empates (con Final) - después de la Final	9.12.1.8 - 9
Empates (sin Final) - 7º puesto y siguientes	9.12.3.4.1
Empates (sin Final) - empates con igual resultado	9.12.3.2.1
Empates (sin Final) - primeras seis (6) puestos	9.12.3.3
EMPATES Y TIROS DE DESEMPATE	9.12.0
Empates y tiros de desempate (con Final) - antes de la Final	9.12.1.2.1 - 9.12.1.7
Encasquillamiento – Finales	9.18.10.1
Encasquillamiento – procedimiento en caso de	9.8.2
Entrenamiento	9.9.3.1 - 3
ENTRENAMIENTO	9.6.0
Entrenamiento - antes del evento (oficial)	9.6.2.1.1
Entrenamiento - no oficial	9.6.2.2.1
Escopetas inutilizadas	9.8.4.1 - 9.8.4.2.3
FALLOS	9.8.0
Fallos - acciones después	9.8.6.1 - 2
Fallos - acciones después de que se anuncia un fallo	9.8.6.1 - 2
Fallos - en armas con gatillos de suelta	9.8.3.1
Fallos – Finales	9.18.10.1
Fallos - munición, condiciones aplicables	9.8.5.1 - 9.8.5.2.4
Fallos - numero permitido	9.8.7.1 - 2
Fallos - procedimiento en caso de	9.8.2.1 - 6
Fallos - selección del cañón	9.8.1.1
Final – incompleta	9.18.12.2 - 9.12.3.1.5
Final inacabada	9.18.12.2 - 9.12.3.1.5
FINALES	9.18.0
Finales – Plato "FLASH" "ROTO"	9.18.9.2
Finales – platos que deben usarse	9.18.9
Finales - hora de inicio	9.18.6.1 - 4
Finales - numero en cada evento	9.18.1.1
Finales - orden de disparo	9.18.3.1 - 3



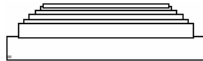
Finales - ordenes de tiro	9.18.4
Finales - presentación en el campo de tiro de los finalistas	9.18.5
Finales - procedimiento (Trap, Doble Trap y Skeet)	9.18.8.1 - 4
Finales - protestas	9.18.11.1
Finales - tirador ausente	9.18.7.1
Fumar - zonas prohibidas	9.9.4.7.1
Gatillos de suelta	9.2.4 - 9.8.3
Incumplimiento de Normas - categorías	9.13.1.1 - 9.13.1.1.3
Incumplimiento de Normas - multas	9.13.1.2
INCUMPLIMIENTO DE NORMAS, MULTAS, PROTESTA Y APELACIÓN	9.13.0
Infracción - "Categorías"	9.13.1.1 - 9.13.1.1.3
Infracción - "Abierta"	9.13.1.1.1
Infracción - "Encubierta"	9.13.1.1.3
Infracción - "Técnica"	9.13.1.1.2
Interrupciones - Automático Trap	9.15.3.2
Interrupciones - avería mecánica	9.7.3.1
Interrupciones - condiciones meteorológicas	9.7.3.2
Interrupciones - del programa	9.7.3.1
Interrupciones - Doble Trap	9.16.6.3
Interrupciones - general	9.7.3
Interrupciones - otros retrasos forzosos	9.7.3.1
Interrupciones - seguridad	9.7.3.1
Interrupciones - Skeet	9.17.6.3
Interrupciones - Trap	9.14.3.2
Jefe de Árbitros - obligaciones	9.5.4.1 - 9.5.4.2.6
Jefe Oficial de Cancha - obligaciones	9.5.3.1 - 9.5.3.2.13
Jefes de Equipo - obligaciones	9.9.2.1 - 9.9.2.4.7
Jurado - competición, obligaciones	9.5.2.1 - 9.5.2.2.1.10
Jurado de Apelación	9.13.12
Marcador - electrónico	9.11.3.1 - 9.11.3.2.4
Marcador - manual	9.11.3.3.1 - 5
Marcador electrónico - errores	9.11.3.2.1 - 4
Miras ópticas	9.4.2.7
Multa - aplicación de	9.13.1.2
Munición - calibre incorrecto	9.8.5.3
Munición - carga máxima	9.4.3.1.1.2
Munición - efectos de la dispersión	9.4.3.2.1
Munición - especificaciones generales	9.4.3.1 - 9.4.3.1.1.7
Munición - fallos/encasquillamientos	9.8.5.1 - 9.8.5.2.4
Munición - inspección	9.4.3.3
Munición - no conforme con las Normas	9.4.3.3.3 - 4
Munición - tamaño máximo de los perdigones	9.4.3.1.1.5
NORMAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP	9.16.0
NORMAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET	9.17.0
NORMAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP	9.14.0



NORMAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP AUTOMÁTICO	9.15.0
NORMAS DE CONDUCTA	9.9.0
NULO - Automático Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.15.6.5.1 - 11
NULO - Automático Trap, solo si el tirador no ha disparado	9.15.6.6.1 - 6
NULO - Doble Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.16.8.5.1 - 8
NULO - Doble Trap, solo si el tirador no ha disparado	9.16.8.6.1 - 4
NULO - general	9.10.6.1 - 9.10.6.4.4
NULO - Skeet, incluso si el tirador ha disparado	9.17.13.5.1 -12
NULO - Skeet, normas adicionales para dobles	9.17.13.7.1 - 8
NULO - Skeet, solo si el tirador no ha disparado	9.17.13.6.1 - 4
NULO - Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.14.7.5.1 - 12
NULO - Trap, solo si el tirador no ha disparado	9.14.7.6.1 - 6
Números de los dorsales - normas aplicables	9.9.4.2.1 - 2
Oficial de Clasificación - obligaciones	9.11.1.1 - 5
OFICIALES DE COMPETICIÓN	9.5.0
Oficiales de Competición - Árbitros	9.5.5.1 - 9.5.6.2
Oficiales de Competición - Asistente de Árbitros	9.5.7.1 - 9.5.7.8.1
Oficiales de Competición - Competición	9.5.1.1
Oficiales de Competición - Jefe de Árbitros	9.5.4.1 - 9.5.4.2.6
Oficiales de Competición - Jefe Oficial de Cancha	9.5.3.1 - 9.5.3.2.13
Oficiales de Competición - Jurado, antes y durante los eventos	9.5.2.1 - 9.5.2.2.1.10
Ojos - anteojos	9.9.4.3
Ojos - protección	9.2.9
Orden de Tiro	9.7.4.5
Ordenes	9.2.7.1 - 2
Posición de preparados	9.17.10 - 9.17.10.1.5
Preparación de las series - procedimientos	9.8.6.3.2 - 9.8.6.3.3.1
Preparación de las series - procedimientos en Doble Trap	9.8.6.3.2.1
Preparación de las series - procedimientos en Skeet	9.8.6.3.3.1
Preparación de las series - procedimientos en Trap y Automático Trap	9.8.6.3.1.1
Programa de competición - otros	9.6.6.1
Programa de competición - Trap, Automático Trap, Doble Trap, Skeet	9.6.3.1 - 9.6.4.2
Programa de tiro	9.7.1
Programa de tiro - administración	9.7.1.1 - 3
Protección - oídos	9.2.8
Protección - ojos	9.2.9
Protector de oídos	9.2.8
Protesta - a los Árbitros	9.13.9
Protesta - acciones de los Competidores Oficiales	9.13.10
Protesta - acciones del Equipo Oficial	9.13.9.2
Protesta - acciones del tirador	9.13.9.1
Protesta - al Jurado	9.13.11
Protesta - derecho de protestar	9.13.8.1
Protesta - documentación	9.13.7.1 - 2
Protesta - Finales	9.18.11.1



Protesta - pago	9.13.7.3.1 y 9.13.7.3.3
Puntuación - certificado	9.11.4.1 - 2
Puntuación - diferencias en	9.11.3.2.4 y 9.11.3.5
Puntuación - resultados (individuales y equipos)	9.11.5.1 - 9.11.5.3.5
Puntuar - procedimiento	9.11.2.1 - 9.11.2.2.2
Repetición de platos	9.10.6.1
Resultados - equipos	9.11.5.2.1 - 9.11.5.3.5
Resultados - individuales	9.11.5.1.1 - 2
SEGURIDAD	9.2.0
Seguridad - Árbitros y Asistente del Árbitro	9.2.1.5
Seguridad - armas que no están siendo usadas	9.2.2.2.1
Seguridad – cargar	9.2.2.3.1 - 2
Seguridad - chaqueta de alta visibilidad	9.2.1.2
Seguridad - Comité Organizador	9.2.1.1
Seguridad – disparos de prueba	9.2.5.2.3
Seguridad – encare	9.2.3
Seguridad - gatillos de suelta	9.2.4.1 - 9.2.4.1.4
Seguridad - manejo del equipo del tirador	9.2.1.4
Seguridad - orden de "alto"	9.2.6.1 - 4
Seguridad - parar de disparar	9.2.1.3
Seguridad - protección de los oídos	9.2.8.1
Seguridad - protección de los ojos	9.2.9.2
Seguridad - transporte de escopetas	9.2.2.1.1 - 3
Selección del cañón	9.8.1
Skeet - "Nulo" doble, normas adicionales	9.17.13.7.1 - 9.17.13.1.8
Skeet - "Nulo" incluso si el tirador ha disparado	9.17.13.5.1 - 12
Skeet - "Nulo" solo si el tirador no ha disparado	9.17.13.6.1 - 4
Skeet - abandonar la cancha	9.17.3.5
Skeet - ajustes del plato	6.3.22.3.1 - 4
Skeet - apuntar en la cancha	9.17.7.1.1 - 2
Skeet – plato "Perdido"	9.17.15.1 - 9.17.15.2.4.2
Skeet – plato de trayectoria irregular	9.17.8.2
Skeet – plato (s) rechazados	9.17.12.1 - 9.17.12.2.1
Skeet – platos de ensayo	9.17.6.2
Skeet - cinta de marcado	9.17.11.1 - 9.17.11.2.2.3
Skeet - cronómetro	6.3.22.6 y 9.17.9.1 - 3
Skeet – disparos simultáneos	9.17.4.1 - 4
Skeet - inspección de platos	9.17.6.1 - 3
Skeet – interrupciones	9.17.6.3
Skeet - normas para el puesto 8	9.17.3.4 - 9.17.3.4.1.12
Skeet - posición de "Preparados"	9.17.10 - 9.17.10.1.5
Skeet - siguiendo las Estaciones	9.17.3.1 -



	9.17.3.2.3
Skeet - sucesión de cargado de cartucho	9.17.4.1 - 5
Skeet - sucesión de disparo	9.17.2.3.1
Skeet - tiempo límite	9.17.5.1 - 2
Squadding – composición	9.7.4.1.1
Squadding – general	9.7.4
Squadding - orden de la tirada	9.7.4.5.1
Squadding – regulación	9.7.4.4.1
Squadding – sorteo	9.7.4.3.1 - 3
Tablones de puntuación - errores de procedimientos (electrónico)	9.11.3.2
Tablones de puntuación - funcionamiento y regulación	9.11.3
Tarjetas de advertencia, deducción y descalificación	9.13.2.1
Teléfonos móviles	9.9.4.5
Tiempo límite - disparos de desempate, preparación	9.12.5.5
Tiempo límite - series de competición (Automático Trap)	9.15.3
Tiempo límite - series de competición (Skeet)	9.17.5
Tiempo límite - series de competición (Trap)	9.14.3
Tirador – ausente	9.13.4.4.1 - 2
Tirador - ausente para la Final	9.18.7.1
Tirador - ausente, circunstancias excepcionales	9.13.4.7
Tirador – ayudante	9.7.4.2
Tirador - preparado para disparar	9.9.4.4.1
Tirador – suplente	9.7.2
Tirador ausente - circunstancias excepcionales	9.13.4.7
Tirador ausente – Finales	9.18.7.1
Tirador ausente - Procedimiento	9.13.4.4.1 -2
Tiradores auxiliares - resultados	9.7.4.2.2
Tiros de desempate - procedimientos en Automático Trap	9.12.7.1 - 7
Tiros de desempate - procedimientos en Doble Trap	9.12.8.1 - 6
Tiros de desempate - procedimientos en Skeet	9.12.9.1 - 6
Tiros de desempate - procedimientos en Trap	9.12.6.1 - 7
Tiros de desempate - tiempo de preparación	9.12.5.5
Tiros de desempate - tiempo límite de preparación	9.12.5.5
Tiros de desempate (con final) - antes de la Final (procedimientos)	9.12.5.1
Tiros de desempate (con final) - después de la Final (procedimientos)	9.12.5.2 - 4
Trap - "Nulo" incluso si el tirador a disparado	9.14.7.5.1 - 9.14.7.5.12
Trap - "Nulo" solo si el tirador no a disparado	9.14.7.6.1 - 6
Trap - ajustes del plato	9.14.5.7
Trap – Plato "Perdido"	9.14.9.1 - 9
Trap – plato de trayectoria irregular	9.14.5.10
Trap – plato (s) rechazados	9.14.6
Trap – platos de ensayo	9.14.5.8
Trap – disparos simultáneos	9.14.8
Trap – interrupciones	9.14.3.2
Trap - tiempo límite	9.14.3
Ventaja - en entrenamiento no oficial	9.6.2.2.1 y 9.6.5
Vestimenta – regulación	9.9.4.1.1 - 5