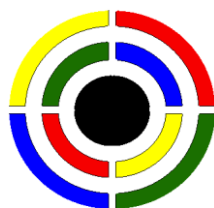


**ISSF (INTERNATIONAL SHOOTING SPORT FEDERATION)  
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO DEPORTIVO**



**ISSF**

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO**

# **Reglamento Técnico Especial para Tiro al Plato**



Edición de la ISSF 2.013 (Primera impresión, 11/2012)

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2.013

## **CAPÍTULOS**

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

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

## **9.1 GENERALIDADES**

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

## **9.2 SEGURIDAD**

### **LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA**

Ver Reglamento Técnico General – Regla 6.2

- 9.2.1** La seguridad de los deportistas, árbitros de cancha y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas y precaución en los desplazamientos por el campo. Es extremadamente recomendable que todo el personal situado por delante de la línea de tiro vista chalecos o chaquetas de alta visibilidad. Así mismo es necesario autodisciplina por parte de todos.

### **9.2.2 TRANSPORTE DE LAS ARMAS**

Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando están vacías, deberán manipularse siempre con máximo cuidado en todo momento (penalización – posible **DESCALIFICACIÓN**).

- Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;
- Las armas semiautomáticas deben ser transportadas vacías con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto, la bandera de seguridad insertada y la punta del cañón apuntando en dirección segura, sólo hacia el cielo o hacia el suelo;
- Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un armero o sujeta armas, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro;
- Las escopetas deben permanecer descargadas. Sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y únicamente después de haberse dado la orden o señal de “**YA /START**”;
- Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el deportista esté colocado en el puesto de tiro, mirando al foso, con el arma apuntando hacia el área de vuelo de los platos, y después de que el Árbitro haya dado su permiso;

- Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y vaciarse;
- Ningún deportista se moverá del puesto de tiro antes de que su arma esté vacía y abierta;
- Después del último tiro y antes de depositar el arma en el armero o sujeta armas, armería, etc. el deportista deberá comprobar y el Árbitro verificar que no hay cartuchos o vainas de cartuchos en la recámara o cargador;
- La manipulación de armas cerradas está prohibida cuando haya personal por delante de la línea de tiro

### 9.2.3 ENCARES

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

### 9.2.4 DISPAROS Y DISPAROS DE PRUEBA

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

### 9.2.5 ORDEN DE “ALTO /STOP”

- Cuando se da la orden o señal de “**ALTO /STOP**”, el tiro debe pararse inmediatamente. Todos los deportistas deben descargar sus escopetas y asegurarlas;
- Ningún arma debe cerrarse hasta que se dé la orden (“**YA /START**”) para continuar;
- La competición sólo puede reanudarse con la orden (“**YA /START**”) o señal adecuada;
- Cualquier deportista que manipule o cierre el arma después de que se dé la señal de “**ALTO /STOP**”, sin el permiso del Árbitro, puede ser descalificado.

### **9.2.6 ÓRDENES**

- Todas las órdenes del Campo de Tiro deben darse en Inglés;
- El Árbitro u otros oficiales de cancha son los responsables de dar las órdenes de “YA /START”, “ALTO /STOP”, y otras órdenes necesarias;
- El Árbitro debe asegurarse también de que las órdenes sean obedecidas y que las escopetas se manipulen con seguridad.

### **9.2.7 PROTECCIÓN PARA LOS OJOS Y LOS OIDOS**

- Se recomienda a todos los deportistas y demás personas que estén en las proximidades de la línea de tiro, la utilización de tapones para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar.
- Los protectores de oído que lleven incorporados cualquier dispositivo receptor o emisor de ondas sonoras no están permitidos.
- Se recomienda a todos los deportistas, árbitros u oficiales el uso de gafas inastillables durante el tiro o alguna protección similar para los ojos.

## **9.3 REGLAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS**

Las especificaciones para los platos pueden encontrarse en el Reglamento Técnico General (Regla 6.3.7). Las especificaciones para los campos de tiro al plato pueden encontrarse en el Reglamento Técnico General (Reglas 6.4.17 – 6.4.21)

## **9.4 EQUIPO Y MUNICIÓN**

### **9.4.1 CONTROL DE EQUIPO**

El Jurado deberá incluir un programa de control de equipo para inspeccionar armas, vestimenta y otro equipo. El Jurado tiene derecho a examinar cualquier parte del equipo del deportista, incluida la vestimenta. Los Jefes de Equipo son igualmente responsables de que la equipación de los miembros de su equipo esté de acuerdo con estas reglas. Todos los deportistas deben presentarse al Control de Equipos a la hora publicada. Un punto de penalización será impuesto por la falta de asistencia del deportista en ese tiempo.

### **9.4.2 ESCOPETAS**

#### **9.4.2.1 Tipos de Escopetas**

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

#### **9.4.2.2 Gatillos de Suelta**

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

#### **9.4.2.3 Correas**

Están prohibidas las correas en las escopetas.

#### **9.4.2.4 Cargadores**

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

#### **9.4.2.5 Cambios de Escopeta**

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

#### **9.4.2.6 Compensadores**

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

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

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

#### **9.4.2.8 Miras Ópticas**

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

### **9.4.3 MUNICIÓN**

#### **9.4.3.1 Especificaciones Sobre los Cartuchos**

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

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

### 9.4.3.2 Inspección de los Cartuchos

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

- El Árbitro o un Miembro del Jurado pueden retirar un cartucho sin disparar de la escopeta del deportista para revisarlo;
- Un miembro del Jurado o Árbitro podrá coger en cualquier momento los cartuchos de un deportista para inspeccionar, mientras éste se encuentre en el área de tiro;
- Si un deportista usa armas o munición que no está de acuerdo con estas reglas el Jurado puede decidir que todos los platos disparados con esa arma o munición sean contabilizados como “**CERO / FALLO**”;
- Si el Jurado considera que el deportista ha cometido una violación deliberada podrá descalificarle de la competición. Si por el contrario, el Jurado encuentra que el deportista 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 OFICIALES DE COMPETICIÓN

### 9.5.1 GENERAL

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

### 9.5.2 JURADO

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

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

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

#### 9.5.2.2 Deberes Durante la Competición

La función del Jurado es:

- Supervisar la competición;
- Asesorar y asistir al comité organizador;
- Garantizar la correcta aplicación del reglamento;
- Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los deportistas;
- Verificar que después de un fallo en las máquinas del foso, éstas son configuradas correctamente;
- Atender a todas las reclamaciones que se hayan presentado correctamente.
- Hacer cumplir las Normas de Elegibilidad, Derechos Comerciales de la ISSF y las Reglas de Patrocinio y Publicidad;
- Tomar decisiones referentes a sanciones;

- Sancionar cuando sea necesario;
- Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las reglas, o que vayan en contra del espíritu de dicho reglamento.

### **9.5.3 DIRECTOR DE TIRO**

**9.5.3.1** El Director de Tiro es nombrado por el Comité Organizador. Debe tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un profundo conocimiento de las escopetas y el equipo de campo. Debe estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de escopeta de la ISSF.

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

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

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

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



#### 9.5.4 JEFE DE ÁRBITROS

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

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

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

#### 9.5.5 ÁRBITROS

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

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

9.5.5.2 Las principales funciones del Árbitro son:

- Comprobar que antes de comienzo de una serie, la escuadra correcta de deportistas esté presente en la cancha;
- Asegurarse que se usa el procedimiento adecuado para declarar a un deportista **“AUSENTE”** (ver **Norma para deportista “AUSENTE”**);
- Tomar decisiones inmediatas respecto a platos **“BUENOS”** (en todos los casos dudosos, o de desacuerdo por parte del deportista, el Árbitro **debe** consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final);
- Tomar decisiones inmediatas respecto a los platos que son **“CEROS/LOST”** (el Árbitro deberá dar una señal clara y distinguible para todos los platos declarados **“CEROS/LOST”**);
- Tomar decisiones inmediatas respecto a los platos **“NULOS / NO BIRD”** y platos **IRREGULARES** (si es posible, se debe decir **“NULO / NO BIRD”** o dar alguna otra señal antes de que el deportista dispare);
- Aplicar AMONESTACIONES o DEDUCCIONES inmediatas por el incumplimiento de normas donde corresponda;
- Asegurarse que el resultado de cada disparo este correctamente anotado;
- Asegurarse que los deportistas no son molestados;
- Vigilar ayudas ilegales del entrenador;
- Decidir sobre cualquier reclamación recibida de un deportista;
- Decidir sobre escopetas averiadas;

- Decidir sobre interrupciones;
- Asegurarse del correcto desarrollo de la serie;
- Asegurarse que se aplican las reglas de seguridad.

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

#### 9.5.5.3 **Amonestaciones impuestas por el Árbitro**

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

#### 9.5.6 **ÁRBITROS AUXILIARES**

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

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

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

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

##### 9.5.6.3 **Ausencia de un Árbitro Auxiliar**

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

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

#### 9.5.6.4 Advertencias al Árbitro

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

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

#### 9.6.1 LAS COMPETICIONES DE TIRO AL PLATO SON: TRAP HOMBRES Y TRAP MUJERES DOBLE TRAP HOMBRES Y DOBLE TRAP MUJERES SKEET HOMBRES Y SKEET MUJERES

9.6.1.1 Los programas para cada competición son:

MODALIDAD	Numero de Platos	
	Hombres	Damas
Trap (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Doble Trap (en 5 o 4 series de 30 platos cada una)	150 + Final	120
Skeet ( series de 25)	125 + Final	75 + Final

#### 9.6.2 ENTRENAMIENTOS

##### 9.6.2.1 Entrenamientos Oficiales

- Se debe programar un entrenamiento oficial en cada una de las modalidades el día anterior al comienzo oficial de la competición en la misma cancha y con la misma marca y color de plato que se usará en la competición oficial;
- Todo el tiempo de entrenamiento se debe asignar de forma equitativa entre los deportistas presentes de forma que no otorgue ventaja a ninguno de ellos.

##### 9.6.2.2 Entrenamientos No Oficiales

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

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

### 9.7 REGLAS de COMPETICIÓN para TRAP

#### 9.7.1 Procedimiento para una Serie de Trap

Cada miembro de la escuadra ocupará su puesto según el orden mostrado en la hoja de puntuación, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la serie. El sexto deportista debe de estar en el área marcada (puesto 6) detrás del puesto 1 preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer deportista haya disparado un plato regular y se haya conocido

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

### 9.7.2

#### Procedimiento

- Cuando el primer deportista está preparado para disparar, debe alzar el arma para echársela al hombro y decir claramente “**PULL**”, “**MARK**”, “**YA**”, o alguna otra señal o voz, después el plato debe ser lanzado una vez.
- Cuando se conoce el resultado del disparo(s) el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido por el tercer deportista y así sucesivamente
- Cuando el deportista ha pedido el plato, éste debe ser lanzado inmediatamente, dejando solamente el tiempo de reacción humano para presionar el botón si la descarga es manual
- En la fase de competición se permiten dos (2) disparos sobre cada plato, excepto en las finales y desempates antes y después de la final, donde sólo podrá cargarse un cartucho
- Después de que el deportista número 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para moverse al puesto 2 tan pronto como el deportista del puesto 2 haya disparado otro plato regular. Los otros deportistas de la escuadra que están en sus puestos, deben hacer lo mismo con un sentido de rotación de izquierda a derecha
- Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los deportistas hayan disparado a los 25 platos
- Una vez que se ha comenzado la serie, el deportista puede cerrar el arma solamente después de que el deportista previo haya completado su turno
- El deportista que haya disparado no debe abandonar su puesto antes de que el deportista de su derecha haya disparado un plato regular y se haya anotado el resultado, excepto cuando el deportista haya completado los platos en el puesto 5. En este caso, el deportista debe pasar inmediatamente al puesto 6 con cuidado de no molestar a los deportistas que están en la línea
- Todas las armas se deben llevar abiertas en los desplazamientos entre los puestos 1 al 5, y **ABIERTAS y DESCARGADAS** en el desplazamiento del puesto 5 al 6 Y 6 al 1
- Cualquier deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 debe ser **AMONESTADO** (Tarjeta Amarilla) la primera vez, si ocurre nuevamente en la misma serie dará lugar a una **DESCALIFICACION**;
- Ningún deportista, haya efectuado o no su disparo, debe pasar hacia el siguiente puesto de manera que interfiera con otro deportista o Oficial de Cancha

### 9.7.3

#### Tiempo Límite de Preparación

- Un deportista debe tomar posición, cerrar el arma y pedir el plato en el tiempo de doce (12) segundos después de que el deportista anterior haya disparado un plato regular y se haya registrado el resultado o después de que el Árbitro le haga la señal de “**YA /START**”;
- En caso de incumplir el tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones previstas en las Reglas;

- Cuando la escuadra conste de cinco (5) o menos deportistas, el tiempo de preparación debe extenderse para dar al deportista que deja el puesto 5 tiempo adicional suficiente para llegar al puesto 1.

#### 9.7.4 Interrupciones

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

#### 9.7.5 DISTANCIAS DE PLATOS, ÁNGULOS Y ALTURAS

##### 9.7.5.1 Tabla de configuración de Trap

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

##### 9.7.5.2 Configuraciones Especiales Preferidas para la Competición de Trap

###### Competición en Dos (2) Días (75 + 50)

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

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

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

- Se usará cada cancha el mismo número de veces;
- Una configuración especial el mismo número de veces
- Si el comité organizador junto con el Jurado, deciden que la competición de Trap para cualquier grupo de deportistas (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 deportistas en ese grupo hayan completado 50 platos (excepto en una Final de Copa del Mundo).

### 9.7.5.3 Limitaciones de los platos

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

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

#### 9.7.5.4 Procedimiento de Configuración de Trap

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

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

#### 9.7.6 VERIFICACIÓN DEL JURADO

##### 9.7.6.1 Platos de ensayo

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

##### 9.7.6.2 Trayectoria irregular

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

#### 9.7.7 PLATOS REHUSADOS

Un deportista puede rehusar un plato si:

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

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

#### 9.7.8 “NULOS”

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

- Es responsabilidad del Árbitro el declarar un plato como “**NULO**”;

- Un plato declarado “**NULO**” por el Árbitro debe ser siempre repetido desde el mismo foso (haya sido roto o no). De cualquier forma el deportista puede no rechazarlo incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo;
- El Árbitro debería intentar decir “**NULO**” antes de que el deportista dispare. De cualquier forma, si el Árbitro dice “**NULO**” durante o después de que el deportista haya disparado, la decisión del Árbitro debe prevalecer y el plato debe repetirse indistintamente de que el plato haya sido roto o no.

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

- Sale un plato roto o irregular;
- Cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- Son lanzados dos (2) platos;
- El plato es lanzado desde una máquina de otro grupo;
- Un deportista dispara fuera de turno;
- Otro deportista dispara al mismo plato;
- El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el plato, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa;
- El Árbitro detecta una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie;
- El Árbitro detecta una posible infracción del límite de tiempo;
- El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el plato fue roto o no. (En cuyo caso el Árbitro debe siempre consultar a los Árbitros asistentes antes de anunciar su decisión);
- El disparo es producido involuntariamente antes de que el deportista haya pedido el plato (sin embargo, si el deportista dispara al plato con el segundo cartucho el resultado deberá ser puntuado);
- El primer disparo es fallado y el segundo disparo del deportista no se produce por una interrupción admisible ya sea del arma o del cartucho. En este caso el plato debe ser repetido, fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el plato es roto con el primer disparo debe ser declarada como “**CERO**”.

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

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

**Nota:** A menos que el Árbitro diga “**PLATO NULO**” antes o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se permite ninguna reclamación por plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad está basada únicamente sobre una supuesto “Lanzamiento



Rápido o un supuesto “Lanzamiento Lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. En caso contrario, si el deportista dispara el resultado debe ser registrado.

**9.7.8.4** Un plato debe declararse “**CERO /LOST**” cuando:

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

## **9.8 REGLAS de COMPETICIÓN para DOBLE TRAP**

### **9.8.1 Secuencia de una Serie en Doble Trap**

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

### **9.8.2 Procedimiento**

- Cuando el primer deportista está **PREPARADO** para disparar, el debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente “**PULL**”, **MARK**”, “**YA**”, o alguna otra señal o comando, después de la cual el plato doble debe ser lanzado inmediatamente;
- Cuando el resultado de los disparos sea conocido el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido por el tercer deportista y así sucesivamente;
- Después de que el deportista número 1 haya disparado un Doble regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el deportista en el puesto número 2 haya disparado un Doble regular. El

resto de deportistas de la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha;

- Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los deportistas haya disparado el número requerido de platos dobles;
- Una vez que la serie haya comenzado un deportista podrá cerrar el arma únicamente cuando el deportista anterior haya completado su turno;
- Un deportista habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el deportista a su derecha haya disparado un Doble regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el deportista haya completado su tirada en el puesto 5. En este caso, el deberá dirigirse de inmediato al puesto (6) teniendo cuidado de no molestar a los deportistas que están en los puestos por los que pasa;
- Todas las armas deben llevarse **ABIERTAS** cuando se desplace entre los puestos 1 y 5, y deben ser transportadas **ABIERTAS Y DESCARGADAS** entre el 5 al 6 y 6 al 1;
- A Cualquier deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 debe ser **AMONESTADO** (Tarjeta Amarilla) la primera vez, si ocurre nuevamente en la misma serie dará lugar a una **DESCALIFICACION**;
- Ningún deportista habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el siguiente puesto si en su camino interfiere con otro deportista u oficial de competición.

### 9.8.3 Tiempo Límite de Preparación

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

### 9.8.4 Interrupción

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

### 9.8.5 DISTANCIAS DESIGNADAS, ÁNGULOS y ELEVACIONES

#### Tabla de Esquemas para Doble Trap

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

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

**\*Nota:** Los ángulos entre las máquinas de foso 7-8 y 8-9 deben ajustarse a cinco (5) grados y entre la máquina de foso 7-9 deben ajustarse a diez (10) grados. Estos ángulos no deben ser sobrepasados. La distribución de los platos debe ser aleatorio, pero cada deportista debe recibir un (1) esquema "A" Doble, un (1) esquema "B" Doble y un (1) esquema "C" Doble en cada puesto en algún momento durante cada serie.

### 9.8.6 VERIFICACIÓN DEL JURADO

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

#### 9.8.6.1 Platos de Ensayo

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

#### 9.8.6.2 Esquemas para FINALES y Desempates (Shoot-off)

Todos los Shoot-offs en Doble Trap antes de las Finales deben realizarse como se describe en la Regla 9.15.5.3. Los Shoot-offs en o después de las Finales deben realizarse de acuerdo con la Regla 9.17.2.9.

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

#### 9.8.6.3 Trayectoria irregular

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

### 9.8.7 DOBLE REHUSADO

Un deportista puede rehusar un doble si:

- El Doble no es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por pida el deportista ;

- El deportista es visiblemente molestado
- El Árbitro acepta que cualquiera de los platos era irregular.

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

## 9.8.8 DOBLE "NULO"

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

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

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

- Sale un plato roto o irregular;
- Cuando se lanza un plato de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- Es lanzado un (1) plato solamente
- Ambos platos no son lanzados simultáneamente
- Los platos chocan
- Fragmentos de un plato rompen el otro plato
- El primer disparo rompe ambos platos
- Un deportista dispara fuera de turno
- Otro deportista dispara al mismo Doble
- Ambos disparos se producen al mismo tiempo
- El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el Doble ha sido visiblemente molestado por causas externas;
- El Árbitro observa una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie
- El Árbitro detecta una posible infracción inicial de el tiempo límite;
- El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si un plato fue ROTO o no, (En estos casos el Árbitro siempre debe consultar a los Árbitros asistentes **antes** de anunciar la decisión);
- El primer disparo es fallado y en el segundo disparo el deportista sufre una interrupción admisible debido al arma o a la munición. En este caso el primer plato debe ser declarado como "**CERO**" y el Doble debe ser repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente.

9.8.8.3 Debe declararse "**Doble NULO**" siempre que el Deportista **NO** haya disparado cuando:

- El doble se lanza antes de que lo pida el deportista
- El doble no se lanza inmediatamente (ver **Nota**)
- Cualquier trayectoria del plato es irregular (ver **Nota**)

- Hay una interrupción admisible del arma o cartucho
- El primer disparo del deportista es fallado debido a una interrupción admisible del arma o cartucho y no realiza el segundo disparo. Si el segundo disparo se realiza el resultado de este debe ser anotado.

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

#### 9.8.8.4

#### Un plato debe declararse "CERO" cuando:

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

#### Resultado en Caso de Interrupción

- Si el deportista dispara al primer plato pero una interrupción admisible impide que se produzca el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe anotarse y el Doble repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente
- Después de un fallo del arma o de los cartuchos, el deportista es incapaz de disparar su **primer tiro** y abre el arma o toca el cierre de seguridad

antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma, los platos se declararán "**CERO**" y "**CERO**";

- Después de un fallo del arma o de los cartuchos, el deportista es incapaz de disparar el **segundo tiro** y abre el arma o toca el cierre de seguridad antes del Árbitro ha inspeccionado el arma, el resultado del primer tiro debe anotarse y el segundo plato debe declararse "**CERO**"
- El deportista tiene un tercer o posterior fallo del arma o de los cartuchos en la misma serie en el **primer tiro** los platos deben anotarse "**CERO**" y "**CERO**"

- El deportista tiene un tercer o posterior fallo del arma o de los cartuchos en la misma serie en el **segundo tiro** el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo plato declararse "**CERO**"

#### **Consecuencias de una Descarga involuntaria cuando:**

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

#### **9.8.8.5 Disparos en el Suelo**

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

## **9.9 REGLAS de COMPETICIÓN para SKEET**

### **9.9.1 Desarrollo de una serie de Skeet**

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

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

### **9.9.2 Procedimiento**

Después de que se haya dado la orden "**YA**":

- El primer deportista debe ir hacia el puesto 1, cargar el arma con un (1) solo cartucho, adoptar la POSICIÓN DE PREPARADOS y gritar con claridad "**PULL**", "**GO**" o alguna otra señal u orden. Después se debe lanzar un plato regular desde la caseta ALTA dentro de un período indefinido, que varía al azar de cero (0) a un máximo de tres (3) segundos
- Cuando se sabe el resultado del tiro, el primer deportista debe permanecer en el puesto, debe adoptar la POSICIÓN DE PREPARADO, y cargar el arma con dos (2) cartuchos, pedir y disparar a un Doble regular

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

### 9.9.3 Tiempo Límite de Preparación

9.9.3.1 Después de que el Árbitro haya dado la señal de “YA”, o después de que el deportista anterior haya abandonado el puesto, a lo largo de **quince (15) segundos** el deportista debe:

- Poner ambos pies totalmente dentro de los límites del puesto
- Tomar posición
- Cargar el arma
- Adoptar la posición de PREPARADO;
- Pedir el primer plato según el orden establecido para ese puesto

9.9.3.2 Cuando un plato sencillo y/o Doble va a ser disparado desde el mismo puesto:

- Este proceso debe realizarse en el menor tiempo posible
- Pero **sin exceder doce (12) segundos** entre el disparo anterior y la petición del siguiente plato o platos, de acuerdo con el correcto orden de disparo.
- En caso de incumplir estos límites de tiempo, las penalizaciones previstas en estas reglas deben ser aplicadas.

### 9.9.3.3 Orden de Disparo para las Series de Competición y “Finales”

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

Puesto	Plato	Orden
1	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
2	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
3	Simple	Alto
	Doble	Alto - bajo
4	Simple	Alto

	Simple	Bajo
<b>5</b>	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
<b>6</b>	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - alto
<b>7</b>	Doble	Bajo - alto
<b>4</b>	Doble	Alto-bajo
	Doble	Bajo-Alto
<b>8</b>	Simple	Alto
	Simple	Bajo

#### 9.9.3.4 Procedimiento para el Puesto 8:

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

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

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

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

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

#### 9.9.3.6 SECUENCIA para CARGAR los CARTUCHOS

- En el puesto 8 para los platos Altos y Bajos y en los otros puestos donde solo se dispara a un (1) plato, el arma debe cargarse con un (1) solo cartucho
- En el puesto 4 dónde se dispara a dos (2) platos simples, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de pedir el primer plato individual
- En el caso de que un deportista se olvide de cargar el segundo cañón en individual y después de pedir o disparar al primer plato se acuerda, y abre su arma para cargar o él levanta su mano para pedir al permiso al Árbitro para cargar su arma, el plato será declarado "**CERO**"
- Cuando se interrumpe el tiro, el arma deberá abrirse y ser descargada;



- Ningún deportista saldrá del puesto de tiro sin antes abrir y descargar su arma

#### 9.9.3.7 PLATOS DE PRUEBA

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

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

#### 9.9.3.8 ENCARES en la CANCHA

Los ejercicios de puntería con el arma cerrada y vacía:

- Pueden hacerse inmediatamente antes de una serie sólo en el **puestos 1**, pero contando con el permiso del Árbitro.
- Un deportista **no** puede ir hacia otro puesto antes de que empiece la serie.
- Después de que el Árbitro dé la orden de “**YA**”, sólo en el puesto 1, antes de pedir el plato(s), se permite al deportista levantar el arma hasta el hombro y apuntar unos segundos para ambos el plato Simple y el Doble;
- El deportista debe volver entonces a la posición de PREPARADO antes de pedir el plato(s).

#### 9.9.3.9 DISTANCIAS y ELEVACIONES de los PLATOS (ver Regla 9.4.21.2)

Los fosos para skeet se deben fijar antes del inicio de las competiciones según las especificaciones. (en condiciones de tiempo en calma los platos deben recorrer una distancia de 68.00 m +/- 1.00 m medidos desde el frente de las casetas entre los puestos 1 y 7). Los reglajes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado el día anterior a la competición.

#### 9.9.3.10 Trayectoria Irregular

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

#### 9.9.3.11 POSICIÓN DE PREPARADOS

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

- Ambos pies totalmente dentro de los límites del Puesto de tiro
- Sujetando el arma con ambas manos
- Con la culata del arma en contacto con el cuerpo;
- El pico de la culata debe estar sobre o por debajo de la cinta oficial de marcado de la ISSF, y claramente visible para el Árbitro estando en la posición correcta.



#### 9.9.3.12 CINTA DE MARCADO

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

##### 9.9.3.12.1 La cinta oficial de marcado de la ISSF debe ser:

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

##### 9.9.3.12.2 Control de la Cinta de Marcado

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. Esto es para el control de “una sola vez”. Después de que las cintas de marcado han sido comprobadas, un sello para la ropa de la ISSF debe fijarse permanentemente al chaleco. Los Jurados continuarán controlando los chalecos con marcas y cualquier deportista que haya realizado cambios en el chaleco o en la cinta de marcado recibirá una penalización de tres (3) puntos.

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

- Todos los bolsillos del chaleco del deportista deben estar vacíos
- El brazo del gatillo debe estar en contacto con el cuerpo, y debe entonces flexionarse hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado, sin elevar los hombros
- La cinta de marcado debe ser fijada horizontalmente de forma permanente bajo el extremo del codo, (ver dibujo arriba)
- Se debe fijar una marca-sello debajo de la cinta de marcado que no se pueda borrar ni quitar,

- Se exigirá que todas las marcas ilegales sean colocadas de forma adecuada y posteriormente estas serán objeto de una nueva revisión antes de que al deportista se le permita competir.

#### 9.9.3.13 **PLATO RECHAZADO**

Un deportista puede rechazar un plato si:

- El plato no es lanzado dentro del tiempo apropiado
- En un “Doble” los platos no son lanzados simultáneamente
- El deportista es visiblemente molestado
- El Árbitro acepta en que el plato era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

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

#### 9.9.3.14 **“NULO”**

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

#### 9.9.3.14.1 **Debe declararse un “NULO” o “NULOS” incluso si el deportista ha disparado** cuando:

- Sale un plato “roto”
- Cuando se lanza un plato de un color claramente diferente al que se está usando en la competición o en los entrenamientos oficiales;
- Se lanzan dos (2) platos en “individual”
- El plato es lanzado desde un foso incorrecto
- La posición de PREPARADO del deportista es incorrecta y el deportista no ha recibido ninguna advertencia durante esa serie
- El Árbitro observa una posible infracción de el tiempo límite
- El Árbitro detecta una posible infracción de la posición del pie del deportista en una serie
- El Árbitro considera que el deportista, después de pedir el plato/s ha sido visiblemente molestado por causas externas
- 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;
- Un deportista sufre una interrupción admisible del arma o de la munición

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

- Un plato es lanzado antes de que el deportista lo pida

- Un plato es lanzado después de un periodo que sobrepasa los tres (3) segundos
- La trayectoria del plato es irregular
- Hay una interrupción admisible del arma o de la munición

#### 9.9.3.14.3 Reglas adicionales para “NULO” aplicables a Dobles

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

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

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

#### 9.9.3.14.4 Disparos fuera de turno

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

#### 9.9.3.15 PLATO “CERO”

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

- No es “**ROTO**”
- Es “**ROTO**” fuera de los límites
- Solo se “roza” y no se desprende alguna parte visible del mismo
- Un deportista, por alguna razón no permitida, no dispara a un plato regular que él ha pedido
- El deportista es incapaz de disparar su arma porque no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar
- Después de un fallo del arma o de la munición, el deportista abre el arma o toca el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma
- Un deportista sufre un tercer o posterior fallo en su arma o munición en la serie
- Un deportista adopta una posición de PREPARADO que no está acorde con la reglas y el deportista ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie

- El pie del deportista está colocado incorrectamente y ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) durante la serie
- Se sobrepasa el tiempo límite y el deportista ha sido advertido una vez (TARJETA AMARILLA) en la misma serie
- En individual, un tiro se dispara involuntariamente **después de que el deportista haya pedido** el plato, pero antes de que el plato(s) aparezca

#### 9.9.3.15.1 Reglas adicionales para “CERO” aplicables a “DOBLE”

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

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

## 9.10 DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN

### 9.10.1 PROGRAMA de TIRO

- Los deportistas y Jefes de equipo deben ser informados de la hora exacta de comienzo, la escuadra, y el programa de las canchas, y los puestos asignados dentro de las escuadras no más tarde de dos (2) horas tras la Reunión Técnica del día anterior a la competición
- Los deportistas y Jefes de Equipo deben ser informados del programa de las canchas para los entrenamientos alrededor de las 18:00 horas del día anterior

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

#### **9.10.2 CAMBIO de un DEPORTISTA**

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

#### **9.10.3 INTERRUPCIONES EN EL PROGRAMA**

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

#### **9.10.4 ESCUADRAS**

##### **9.10.4.1 Composición de las Escuadras**

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

##### **9.10.4.2 Deportistas Auxiliares (“Fillers”)**

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

- Si las escuadras están compuestas por menos de cinco (5) deportistas oficiales en los sorteos, deberán completarse con deportistas expertos que no compitan;
- Estos deportistas auxiliares tendrán una puntuación regular en la pizarra general y en la tarjeta de puntuación a fin de dar continuidad. No obstante, sus nombres o nacionalidades no deberán figurar en ningún documento

##### **9.10.4.3 Sorteo de las Escuadras**

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

##### **9.10.4.4 Ajuste de las Escuadras**

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

#### 9.10.4.5 Orden de Tiro

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

### 9.11 INTERRUPCIONES

#### 9.11.1 DEFINICION DE INTERRUPCION

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

#### 9.11.2 NUMERO de INTERRUPCIONES PERMITIDAS

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

- Todos los plato(s) regulares sobre los cuales puedan ocurrir interrupciones adicionales de arma o munición en la misma serie serán declarados “**CERO**” sin importar si el deportista ha intentado disparar.
- Si después de una interrupción, el Árbitro acuerda con el deportista que el arma necesita repararse, entonces se puede actuar de acuerdo con la Regla para “ESCOPETAS AVERIADAS” (Regla 9.11.6).

#### 9.11.3 SELECCIÓN DEL CAÑÓN

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

#### 9.11.4 PROCEDIMIENTO en CASO de una INTERRUPCIÓN

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

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

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

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

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

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

**9.11.4.3 Interrupciones de la Munición (Fallos de disparo)**

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

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

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

**9.11.5 ACTUACIONES después de la NOTIFICACIÓN de una INTERRUPCIÓN**

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

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

**9.11.6 ESCOPETAS AVERIADAS**

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

Una escopeta se considera averiada si:

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

**9.11.7 PROCEDIMIENTOS para COMPLETAR una SERIE**

**9.11.7.1 Trap**

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

**9.11.7.2 Doble Trap**



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

#### 9.11.7.3 Skeet

Al deportista, que le hayan asignado un tiempo y una cancha, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y se le debe mostrar un plato alto y bajo regulares, después de lo cual, el Árbitro dará la orden "YA". El deportista debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular al número de platos correspondiente, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

#### 9.11.8 SERIE PARA COMPLETAR (Certificación de la Puntuación)

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

### 9.12 NORMAS DE CONDUCTA PARA LOS DEPORTISTAS Y OFICIALES

Ver Reglamento Técnico General – Sección 6

#### 9.12.1 Ropa de Competidores (ver también Reg. Técnico General – Sección 6)

9.12.1.1 Se permiten pantalones de deporte, chaquetas y pantalones de entrenamiento (calentamiento) para mujeres y hombres, y camisetas de deporte y faldas/vestidos para mujeres.

9.12.1.2 No se permiten chancas, sandalias o calzado similar que no sujete plenamente la zona posterior del pie.

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

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

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

#### 9.12.2 Números de Dorsales

Todos los deportistas deben llevar el dorsal:

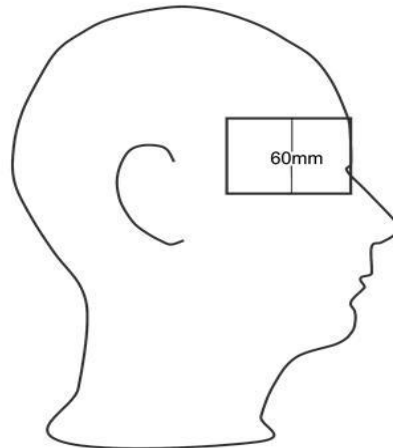
- En la espalda y por encima de la cintura
- En todo momento durante su participación en entrenamientos oficiales y competición
- Si no se lleva puesto el dorsal, el deportista no podrá comenzar o continuar
- El dorsal debe mostrar el número asignado tan grande como sea posible, pero no siendo menor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

### 9.12.3 Identidad Nacional IOC

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

### 9.12.4 Tapajos Laterales

Están permitidos los tapajos laterales unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro, o a una cinta de pelo, no excediendo los 60 mm. de ancho. Estos tapajos no deberán sobrepasar la línea central del plano de la frente.



## 9.13 PLATOS (BUENOS, IRREGULARES, ROTOS, CEROS Y NULOS.

### 9.13.1 PLATO BUENO

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

### 9.13.2 PLATO IRREGULAR

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

### 9.13.3 PLATO "LANZADO ROTO"

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

### 9.13.4 PLATO "ROTO"

- 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**”.
- Cuando estén siendo usados platos cargados de polvo “flash”, un plato también debe ser declarado como “**ROTO**” cuando haya una aparición clara de polvo después del disparo.
- Todas las decisiones concernientes a platos “**ROTOS**”, “**CEROS**”, “**IRREGULARES**” o “**NULOS**” son decisión finalmente de los Árbitros.

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

#### 9.13.5 PLATO “**CERO**”

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

#### 9.13.6 PLATO “**NULO**”

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

### 9.14 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

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

#### 9.14.1 OFICINA de CLASIFICACIÓN

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

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

- 9.14.1.2** Es obligación de la Oficina de Clasificación **DESPUÉS** de cada serie:
- Recibir y revisar los totales de los platos rotos y verificar los resultados
  - Calificar los Record
  - Publicar los resultados preliminares en el tablero de puntuaciones inmediatamente
  - Si un resultado está pendiente de una protesta, el resultado en cuestión debe ser omitido durante el tiempo oportuno y deben ser publicados el resto de resultados

- 9.14.1.3** Es obligación de la Oficina de Clasificación al **CONCLUIR** las competiciones de cada día:
- Totalizar los resultados oficiales en el menor tiempo posible
  - Preparar un boletín preliminar de resultados lo más exacto posible para la distribución entre la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnicos
  - Preparar y publicar un boletín de resultados finales inmediatamente;
  - Publicar, corregir la lista final de resultados conteniendo el apellido completo, el nombre completo, (sin abreviaturas), número de dorsal y la abreviatura del COI para la nacionalidad de cada deportista, todo esto sí es posible después de cerrarse el plazo para cualquier posible reclamación;
  - El Comité Organizador deberá conservar las hojas de puntuación de las canchas, donde se recogen los resultados de cada plato disparado, durante un periodo mínimo de 12 meses después de la competición.

#### **9.14.2 PROCEDIMIENTOS de Puntuación**

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

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

#### **9.14.3 MARCADORES**

##### **9.14.3.1 Canchas con Marcadores Electrónicos**

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

##### **9.14.3.2 Tres (3) personas deben designarse como Árbitros Auxiliares de la siguiente forma:**

- La primera persona debe estar en una posición adecuada por detrás de la línea de tiro y cumplimentar la hoja de puntuación oficial
- La segunda persona debe posicionarse cerca del tablón de puntuación electrónico para asegurarse de que las puntuaciones están siendo

mostradas correctamente y avisar al Árbitro inmediatamente si se registra algún resultado erróneo

- La tercera persona debe posicionarse en el lado opuesto del marcador electrónico y asegurarse de que las puntuaciones que muestra son registros correctos.

#### **9.14.3.3 Errores en Marcadores Electrónicos de Puntuación**

Si durante la competición un marcador electrónico reflejase una puntuación incorrecta, el Árbitro debe parar la tirada y con el mínimo retraso posible, hacer lo que sea necesario para corregir dicho fallo. Si por alguna razón, no es posible corregir el marcador, se hará lo siguiente:

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

#### **9.14.3.4 Canchas con Tableros de Puntuación Manuales**

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

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

#### **9.14.4 Certificación de la Puntuación**

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

#### **9.14.5 RESULTADOS**

##### **9.14.5.1 Competiciones individuales**

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

#### 9.14.5.2 Competiciones por Equipos

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

### 9.15 EMPATES Y DESEMPATES (SHOOT-OFFS)

#### 9.15.1 COMPETICIONES CON FINAL

Los empates en modalidades Olímpicas para hombre y mujeres con Final se decidirán de acuerdo con las siguientes reglas.

##### 9.15.1.1 Empates Antes de la Final

- Si existen empates entre los seis primeros deportistas, después de las series de clasificación, entonces para determinar el orden en que dichos deportistas dispararán en la Final; se aplicará la regla de la “Cuenta Atrás”.
- Si los empates no pueden romperse por aplicación de la Regla de la “Cuenta Atrás” por ejemplo cuando dos o más deportistas tienen la puntuación máxima, el Jurado decidirá el orden de tiro para estos deportistas por sorteo.
- Cuando haya más de seis (6) posibles deportistas para entrar en la Final por causas de empate, por ejemplo cuando existan más deportistas empatados que el número de plazas correspondientes, estos empates deben romperse por medio de series de desempate de acuerdo con las Reglas para Trap, Doble Trap o Skeet.
- Cualquier deportista que no esté en su puesto asignado y listo para tirar a la hora oficial de inicio, no se le debe permitir participar en el desempate y automáticamente ocupará la posición más baja en el desempate usando su puntuación de la clasificación
- Siempre que sea posible, los disparos de desempate para entrar en las Final deberán hacerse en una cancha diferente de la que albergará la Final.
- Después de un desempate para determinar los seis (6) deportistas que entrarán en la Final, el resultado del desempate decidirá la clasificación de todos los deportistas que tomaron parte en el desempate. Los deportistas restantes con la misma puntuación en el desempate deberán clasificarse de acuerdo con la Regla de la “**Cuenta Atrás**”.

##### 9.15.1.2 Regla de “Cuenta Atrás”

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

- Debe compararse la puntuación de la última serie de 25 platos (para doble trap 15 dobles). El ganador es el deportista con la puntuación más alta de esta serie
- 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;

- 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(0). El deportista con la mayor sucesión de platos rotos hasta el cero (0) será clasificado en la posición más alta

#### 9.15.1.3 **Posiciones**

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

### 9.15.2 **COMPETICIONES SIN FINAL**

#### 9.15.2.1 **Empates individuales**

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

#### 9.15.2.2 **Empates con Puntuación Perfecta**

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

#### 9.15.2.3 **Empates para las seis(6) primeras plazas**

Estos se decidirán con un desempate:

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

#### 9.15.2.4 **Empates para el 7º y Posteriores Puestos**

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

### 9.15.3 **EMPATES por EQUIPOS**

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

### 9.15.4 **DESEMPATES (SHOOT-OFFS)**

#### 9.15.4.1 **General**

- Si la hora del desempate no es anunciada con anterioridad, los deportistas implicados deberán permanecer en contacto con el Jurado, bien

personalmente o a través de su Jefe de Equipo para estar preparado para disparar cuando se anuncie el desempate.

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

#### **9.15.4.2 Desempates ANTES de la Final**

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

#### **9.15.4.3 Desempates EN FINALES**

Los desempates en las finales deben hacerse de acuerdo con las Reglas de Desempates en Finales 9.17.2.9

#### **9.15.4.3 Tiempo de Preparación del Deportista para los Desempates**

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

#### **9.15.5 PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE (Trap, Doble Trap, Skeet)**

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

#### **9.15.5.2 TRAP**

- Todos los deportistas deben alinearse detrás del puesto 1 en el orden establecido según la puntuación de calificación. Empezando por el puesto 1 deben disparar platos regulares hasta que se rompa el empate;
- Al primer deportista debe bajo orden moverse al puesto de tiro, cargar y pedir el plato seleccionado aleatoriamente del grupo frente al puesto 1;
- Se permite un (1) solo disparo en cada plato;
- Después de disparar, el deportista debe desplazarse detrás del deportista/es que tengan que disparar todavía;
- El resto de deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- Si después de que todos los deportistas hayan disparado el Puesto 1 el empate continua, todos los deportistas empatados deben desplazarse al Puesto 2 y repetir el procedimiento;
- Este proceso de disparar Puesto a Puesto continuará hasta que todos los empates se hayan roto.

#### **9.15.5.3 DOBLE TRAP**

- Los deportistas empatados deben alinearse detrás del Puesto 1 en el orden establecido por su puesto en la Clasificación. Comenzando en el Puesto 1 deben disparar un doble regular hasta que el empate se rompa;
- Antes del comenzar el desempate, el Árbitro debe mostrar un doble regular (Esquema C);
- El primer deportista debe, bajo orden, desplazarse al puesto, cargar y pedir el doble;
- Después de disparar, el deportista debe dejar el Puesto e ir inmediatamente a esperar como mínimo a 1 metro detrás del siguiente Puesto;



- El resto de deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos;
- El primer deportista no debe desplazarse al puesto hasta que el Árbitro de la orden de “YA”
- El deportista(s) que falle el mayor número de platos en los respectivos puestos son los perdedores y deben retirarse
- Este proceso continuará hasta que todos los empates se hayan roto

#### 9.15.5.4 SKEET

- Antes del comienzo del desempate, el primer deportista debe permanecer de pie inmediatamente detrás del puesto 4 y se le debe permitir ver un (1) Doble regular
- Todos los deportistas empatados dispararán entonces en el puesto 4, según el orden que se decidirá por el Jurado mediante sorteo.
- Después de que el Árbitro dé la señal de “YA” el primer deportista debe ir hacia el Puesto, cargar y disparar un **Doble regular (alto/bajo)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir detrás del resto de deportistas que estén pendientes de disparar
- El resto de deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos
- El deportista(s) que falle el mayor número de platos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse
- Todos los deportistas que sigan empatados deben continuar, y el primer deportista debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un **Doble inverso (bajo/alto)**. Debe entonces abandonar el puesto e ir detrás del resto de deportistas que estén pendientes de disparar
- El resto de deportistas empatados deben hacer lo mismo por turnos; y
- Si queda algún empate sin deshacerse, este procedimiento de disparo a un **doble regular** y a un **doble inverso** debe continuar hasta que todos los resultados se determinen.

## 9.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES

### 9.16.1 INFRACCIÓN de las REGLAS

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

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

9.16.3 El Jurado tiene la responsabilidad de examinar y decidir el grado de la penalización a imponer para todas las violaciones ya registradas y para las que no se han impuesto automáticamente dentro de estas reglas.

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

### 9.16.4 AMONESTACION (TARJETA AMARILLA)

#### 9.16.4.1 Infracciones leves

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

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

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

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

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

#### **9.16.4.5** **Infracciones Técnicas**

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

- Falta de pie
- Exceder del tiempo límite autorizado para disparar
- En Skeet, la posición de PREPARADO del deportista no es conforme al reglamento.
- En Skeet, excepto en el Puesto 8, el deportista abre el arma entre los dos platos simples en el mismo puesto;
- Seguir o apuntar con el arma a un plato de salida “lento” o “rápido” sin disparar.

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

**9.16.4.7** Cualquier plato declarado “**CERO**” por el Árbitro por una segunda o sucesivas infracciones en una serie por alguna infracción al reglamento, se deben indicar en la tarjeta antes de enviarla a la Oficina de Clasificación.

#### **9.16.5** **DEDUCCIÓN (TARJETA VERDE)**

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

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

- Obstaculizar a otro deportista de manera antideportiva;
- No presentarse, o presentar un sustituto adecuado, cuando se le requirió para actuar de Árbitro Auxiliar;
- Si cuando se pidió una explicación sobre un incidente, el deportista conscientemente y a sabiendas da una información falsa.

#### **9.16.5.2** **Serie Incompleta**

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

#### **9.16.5.3 Deportista Ausente**

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

#### **9.16.5.4 Completar la serie de un Deportista Ausente**

Unl competidor que sea declarado **“AUSENTE”** debe presentarse al Jefe de Árbitros antes de que la escuadra haya finalizado la serie, y pedir permiso para tirar la serie perdida. Si esto no se produce puede resultar en una descalificación;

- Al deportista se le permitirá tirar la serie perdida en el momento y en la cancha que decida el Jefe de Árbitros con la deducción de tres (3) puntos que se aplicará en los tres (3) primeros platos rotos de la Serie de recuperación
- El deportista debe, si es posible, disparar la serie a recuperar en la misma cancha que dejó antes.

#### **9.16.5.5 Circunstancias Excepcionales**

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

### **9.16.6 DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)**

**9.16.6.1** La descalificación puede ser impuesta solamente por unanimidad o decisión de una mayoría del Jurado.

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

- Graves infracciones de seguridad y violación de las reglas de seguridad
- Manejo del arma de manera peligrosa (repetición accidental de disparos puede ser causa de consideración)
- Manejo de un arma cargada después de que la voz de **“ALTO”** haya sido dada
- Repetición de los incidentes que ya han sido objeto anteriormente de una advertencia o deducción
- El uso deliberado de cartuchos en no conformes con las Reglas de la ISSF para obtener ventaja
- Abuso deliberado de algún oficial de equipo o de cancha
- Rechazo continuado por parte del deportista a actuar como Árbitro Auxiliar
- Fallo deliberado previamente para disparar una serie perdida
- Dar falsa información conscientemente y a sabiendas en un intento deliberado de ocultar hechos graves.
- Casos donde las infracciones se ocultan deliberadamente.

## 9.16.7 DESCALIFICACION en FINALES

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

## 9.16.8 RECLAMACIONES VERBALES

### 9.16.8.1 Derecho de Reclamación

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

### 9.16.8.2 Tales reclamaciones pueden ser hechas sobre lo siguiente:

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

**Nota:** Sólo el deportista afectado pueda poner en duda una decisión del Árbitro sobre un plato **“ROTO”**, **“CERO”**, **“NULO”** o **“IRREGULAR”** adoptando una acción como en la Regla 9.16.8.1.

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

## 9.16.9 RECLAMACIONES ESCRITAS

### 9.16.9.1 Derecho de Reclamación

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

### 9.16.9.2 Tiempo Límite de Reclamación

Cualquier reclamación escrita deberá ser **recibida no más tarde de veinte (20) minutos** después de la conclusión de la serie en la que ocurrió el incidente en cuestión. La reclamación debe ir acompañada de la correspondiente tasa.

## 9.16.10 APELACIONES

### 9.16.10.1 Derecho de Apelar

En el caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación, excepto las decisiones del Jurado de Apelación que no se pueden apelar. El Jurado para las Finales de Escopeta, estará compuesto por dos (2) miembros del Jurado de Escopeta y un (1) miembro del Jurado de Apelación que son designados por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado de Escopeta. (ver también Regla 9.17.2.6)

### 9.16.10.2 Tiempo Límite de Apelación

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

### 9.16.10.3 Decisión del Jurado de Apelación

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

## 9.16.11 DISCONFORMIDAD con una DECISIÓN del ÁRBITRO

### 9.16.11.1 Acción por parte del Deportista

- Si un deportista está disconforme con una decisión del Árbitro con respecto a un plato en particular, la reclamación se debe iniciar inmediatamente **antes de que el próximo deportista dispare**, con la subida del brazo y diciendo **“PROTESTO”**; y
- El Árbitro **debe** de interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Auxiliares, tomar una decisión.

### 9.16.11.2 Intervención del Jefe de Equipo

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

## 9.17 FINALES OLÍMPICAS EN COMPETICIONES DE ESCOPETA

### 9.17.1 FORMATO DE LAS FINALES:

- El programa completo (Regla 3.3.2) debe dispararse en la Clasificación de cada Competición Olímpica para las Finales. Los seis (6) primeros deportistas en la Clasificación pasan a las Finales.
- Las Finales consisten en dos (2) Fases, la Semifinal y dos (2) Competiciones para Medalla;
- Los Finalistas parten de cero en cada Fase de la Final; las puntuaciones de la Clasificación y de la Semifinal no son consideradas;
- Después de la Semifinal, los deportistas del primer y el segundo puesto pasan a la Competición para la Medalla de Oro; los deportistas del tercer y cuarto puesto de la Semifinal pasan a la Competición para la Medalla de Bronce. Los deportistas del quinto y sexto puesto son eliminados.

## 9.17.2 NORMAS GENERALES PARA LAS FINALES

### 9.17.2.1 Tiempo de Presentación

- Los Deportistas en la Semifinal deben presentarse en la Cancha de Finales no más tarde de 15 minutos antes de la hora de Comienzo de la Semifinal;
- Un (1) punto de penalización será deducido del primer acierto en la Fase de Semifinal si el deportista no se presenta a tiempo;
- Los deportistas deben presentarse con su equipo, ropa de competición y uniforme de su equipo nacional que puedan utilizar en la ceremonia de entrega de premios. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidades están correctamente anotados en el sistema de resultados y en los marcadores. Los Jurados deben completar la revisión del equipo tan pronto sea posible después de la presentación de los deportistas;
- Cualquier finalistas que no se presente al comienzo de la Presentación en cualquier Fase en la cual este incluido no comenzará y ocupará el último puesto en la Fase.

**9.17.2.2 Hora de Inicio.** La hora de inicio para la Semifinal es cuando la orden “YA” se da para el primer disparo de COMPETICION.

**9.17.2.3 Posiciones de Salida y Números de Dorsal.** Las posiciones de salida en la Semifinal y en las Competiciones por las Medallas se deciden de acuerdo con los puestos en la Clasificación. Se usará un nuevo número de Dorsal (1-6) (el número 6 lo usará el deportista con el puesto más alto de los puestos de Clasificación, etc.) en todas las Fases de la Final, los deportistas dispararán en el orden del Número de Dorsal. (el número más bajo dispara primero).

**9.17.2.4 Disparo de Prueba y Vista de los Platos.** Antes de comenzar la Semifinal, los blancos deben ser mostrados y a los deportistas se les debe permitir un disparo de prueba.

**9.17.2.5 Equipo Especial.** Las canchas de Finales deben estar equipadas **con** sistema de megafonía para uso del Comentarista, silla para el Jurado y entrenador de cada finalista, un marcador oficial (electrónico o manual) y un reloj de cuenta atrás.

**9.17.2.6 Oficiales en la Final.** La dirección y supervisión de Finales debe tener el siguiente personal:

- **Árbitro.** Un oficial experimentado con Licencia de Árbitro de Escopeta ISSF dirigirá la Final;
- **Jurado de Competición.** El Jurado de Competición supervisará la ejecución de la Final. Un (1) Miembro del Jurado debe ser designado como responsable de la Final ;
- **Jurado de Reclamaciones en Finales.** Un (1) miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado responsable de la Final y un (1) miembro cualquiera del Jurado de Competición, son designados por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, y decidirán cualquier reclamación que se produzca durante la Final;
- **Oficial Técnico.** El Responsable Oficial de Resultados nombrará al Oficial Técnico para preparar y operar el sistema de blancos electrónicos y la pantalla gráfica de resultados, en caso de problemas técnicos que puedan influir en la Final, contactará directamente con el Miembro del Jurado

responsable y el Árbitro para que puedan tomar rápidamente las decisiones apropiadas;

- **Comentarista.** Un Oficial designado por el Comité Organizador será el responsable de presentar a los Finalistas, anunciando puntuaciones y proporcionando información a los espectadores.

#### 9.17.2.7

**Procedimientos de Competición.** Las Fases Finales de la competición en la Semi-Finales y Competiciones por Medallas serán dirigidas de acuerdo con estos Procedimientos de Finales. Las Reglas Técnicas de Escopeta para cada competición son también aplicables en las Finales excepto donde existan diferencias descritas en esta regla. (Regla 9.17)

- **Trap.** En la Semifinal, los deportistas de los puestos 1-2-3 ocuparán los puestos 2-3-4. Los deportistas en los puestos 4-5-6 esperarán detrás de los puestos 2-3-4 en las marcas designadas en los puestos. Después de que cada deportista ha disparado en el puesto de tiro, debe desplazarse a las marcas designadas detrás del siguiente puesto de tiro. El deportista que ha estado esperando detrás del puesto de tiro ocupará el puesto después de que este libre. En las Competiciones por Medallas, los dos (2) deportistas comenzarán ocupando los puestos 2 y 3 (el Dorsal más bajo en el puesto 2). Los Finalistas disparan en los puestos 2-3-4 solamente. Los deportistas disparan un plato en cada puesto y avanzan. Cada Fase de las Finales consta de 15 platos. Durante cada Fase, los finalistas dispararán dos (2) platos a la izquierda, uno (1) plato al centro y dos (2) platos a la derecha en cada puesto.
- **Skeet.** Los finalistas disparan en los puestos 3, 4, 5 y 4 en este orden (empezando por el deportista con el Dorsal más bajo). Los finalistas disparan un (1) disparo regular doble y un (1) doble inverso en cada puesto. Cada Ronda en las fases de las Finales consiste en 16 platos.
- **Doble Trap.** En la Semifinal, los deportistas de los puestos 1-2-3 ocuparán los puestos 2-3-4. Los deportistas en los puestos 4-5-6 esperarán detrás de los puestos 2-3-4 en las marcas designadas en el puesto. Después de que cada deportista ha disparado en el puesto de tiro, debe desplazarse a las marcas designadas detrás del siguiente puesto de tiro. El deportista que ha estado esperando detrás del puesto de tiro ocupará el puesto después de que este libre. En las Competiciones por Medallas, los dos (2) deportistas comenzarán ocupando los puestos 2 y 3 (el Dorsal más bajo en el puesto 2). Los Finalistas disparan en los puestos 2-3-4 solamente. Los deportistas disparan un Doble en cada puesto y avanzan. Cada Fase de las Finales consta de 15 Dobles. Durante cada Fase, los finalistas dispararán dos (2) platos Esquema "A", dos (2) plato al Esquema "B" y un (1) plato Esquema "C" en cada puesto

#### 9.17.2.8

**Desempates, Quinto y Sexto Puesto.** Los dos (2) finalistas que han sido eliminados después de la Semifinal deben ser ordenados de acuerdo con la puntuación de la Semifinal. Los empates se romperán aplicando la regla de cuenta atrás de la puntuación de la Semifinal. Si el empate no se rompe, los deportistas empatados serán ordenados de acuerdo con sus puestos en la Clasificación.

#### 9.17.2.9

**Procedimientos para Desempates (Shoot-Off).** Los empates concernientes al segundo o cuarto puesto al finalizar la Semifinal o los empates al finalizar las Competiciones por Medallas deben resolverse por desempate. En caso de más de un empate al finalizar la Semifinal el empate de la posición más baja deberá romperse primero. La posición de inicio para los deportistas empatados se decidirá de acuerdo con el número de Dorsal (el número más bajo dispara primero). Los desempates se dirigirán de acuerdo con las siguientes reglas:

- **Trap.** Todos los deportistas empatados deben alinearse detrás del puesto 2 por orden de Dorsal. El primer deportista debe, bajo orden, desplazarse hasta el puesto, cargar y pedir el plato aleatoriamente seleccionado del grupo frente al puesto 2. Después de disparar, el deportista debe ponerse detrás del deportista(s) que queden todavía por disparar. Cada deportista

empatado debe hacer lo mismo por turno. Si todos los deportistas han disparado en el puesto 2 y permanece el empate todos los deportistas empatados se desplazarán al puesto 3 y repetirán el procedimiento. Si el empate continúa todavía se aplica el mismo procedimiento en el puesto 4. Este sistema de disparar Puesto a Puesto (volviendo al Puesto 2) debe continuar mientras el empate continúe.

- **Doble Trap.** Todos los deportistas empatados deben alinearse detrás del Puesto 2 por orden de Dorsal. En los desempates de las Finales se usará el Esquema C solamente. El primer deportista debe, bajo orden, desplazarse al puesto, cargar y pedir el Doble. Después de disparar, el deportista debe abandonar el puesto inmediatamente y permanecer a un mínimo de 1 m. detrás del siguiente puesto. Todos los deportistas que queden empatados deben hacer lo mismo por turno. El primer deportista no debe desplazarse al puesto de tiro hasta que el árbitro de la orden de "YA". El deportista(s) que falle el mayor número de platos en el respectivo puesto es el perdedor y debe retirarse. Este proceso continuará en los puestos 2, 3 y 4 hasta que todos los empates se rompan.
- **Skeet.** El empate se rompe retornando al Puesto 3 cuando el deportista empatado dispara un doble regular; si el empate no se rompe con el primer doble, dispararán un doble inverso en ese puesto; si el empate no se rompe pasa al puesto 4 para disparar un doble regular, y si el empate no se rompe dispararán un doble inverso; esta secuencia continua en el puesto 5, y volviendo al puesto 3, etc. hasta que el empate se rompa.

### 9.17.3 PROCEDIMIENTO PARA DIRIGIR FINALES

Tiempo	Etapa	Procedimiento
15:00 Minutos antes	Presentación de Semifinalistas	Los Jefes de Equipo son responsables de asegurarse de que sus deportistas se presenten en la Cancha de Finales en tiempo (Regla. 9.17.2.1).
10:00 Minutos antes	Presentación de Platos y Disparos De prueba	El Árbitro autorizará a los deportistas en la Semifinal a completar sus ejercicios de calentamiento y disparos de prueba y enseñar los blancos de acuerdo con las reglas para cada competición.
5:00 Minutos antes	Reunión de Finalistas	Los seis (6) deportistas en la Semifinal, el Árbitro y el Jurado a cargo deben comparecer en el área de presentación designada en el centro de la cancha
4:00 Minutos antes	Presentación de Finalistas	El Comentarista presentará a los Finalistas, por orden de Dorsal, dando su nombre, resultado de Calificación y una breve información sobre los más importantes logros de los Finalistas. Los Finalistas serán presentados por orden comenzando por el Finalista de la izquierda (colocados de cara al público).  El Comentarista presentará también al Árbitro y al Miembro del Jurado responsable.
1:00 Minutos antes	Preparación de la Semifinal	Un (1) minuto antes del primer disparo de la Semifinal, el Árbitro indicará a los Finalistas ir a sus puestos de tiro.
0:00 Minutos antes	Comienzo de la Final	El Árbitro indicará al primer Finalista comenzar con la orden "YA". Cada deportista en Trap o Doble Trap tiene quince (15) segundos para pedir el primer plato o doble.  En Skeet, en todos los puestos, cada Finalista tiene quince (15) segundos después de que el deportista anterior haya abandonado el puesto, o que el Árbitro haya ordenado "YA", para pedir el primer plato/s que se dispara en ese puesto. Cualquier plato posterior en el mismo puesto por el mismo deportista debe ser pedido



		dentro de los doce (12) segundos desde del disparo anterior.
<b>Pausa en el Marcador</b>		El Árbitro indicará a los finalistas hacer una pausa en Trap y Doble Trap después de que todos los deportistas hayan disparado el mismo número de platos o todos los finalistas de Skeet completan un Puesto. La Televisión usará esta pausa para mostrar las puntuaciones actuales y el ranking en sus emisiones. El comentarista hará breves comentarios sobre los deportistas y las puntuaciones. Después de 12-15 segundos, el Árbitro ordenará al primer Finalista para comenzar indicando la orden “ <b>PREPARADO</b> ”.
<b>Final de la Fase</b>		<p>Al finalizar la Semifinal, El Miembro del Jurado responsable, debe determinar inmediatamente si hay algún empate. Si no hay empates, el Miembro del Jurado responsable, debe declarar inmediatamente “<b>LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS</b>”.</p> <p>Si hay empates para el segundo o cuarto puesto, el Miembro del Jurado responsable, se dirigirá al Árbitro para que realice el desempate hasta que este se rompa. Si hay empates para ambos puestos, el desempate del cuarto puesto se disparará primero</p> <p>Después de que el empate se ha roto, el Miembro del Jurado responsable, debe declarar inmediatamente “<b>LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS</b>”.</p> <p>Al finalizar la Semifinal, el Comentarista dará a conocer los dos (2) deportistas que han sido eliminados, los dos (2) deportistas que competirán por la Medalla de Bronce y los dos (2) deportistas que competirán por la Medalla de Oro</p>

<b>Comienzo de las Competiciones por las Medallas</b>	<p>Después de una pequeña pausa (dos (2) o tres (3) minutos), la Competición por las Medallas comenzará. La Competición por la Medalla de Bronce se hará primero. Después de la pausa, el Árbitro llamará a los deportistas de la Competición por la Medalla de Bronce a la cancha de tiro.</p> <p>No se muestran platos platos y NO están permitidos disparos de prueba antes de comenzar las Competiciones por Medallas.</p> <p>Las posiciones de inicio se deciden de acuerdo con los Dorsales.</p> <p>Los empates al final de las Competiciones por Medallas se deciden por desempate (ver Procedimientos de shoot-off).</p>
<b>Presentación de la Competición por la Medalla de Bronce</b>	Después de que los deportistas son llamados a sus puestos, el Comentarista presentará a los deportistas que competirán por la Medalla de Bronce.

<p><b>Competición por la Medalla de Bronce</b></p>	<p>Después de que los deportistas son presentados, el Árbitro les ordenara ir a sus puestos de tiro. Después de un (1) minuto, el Árbitro dará la orden <b>“YA”</b> para el primer deportista. La competición continuará de acuerdo con los procedimientos indicados anteriormente hasta que se decida la medalla de bronce. Si hay empate al final de la competición, se realizará inmediatamente el procedimiento de desempate.</p>
<p><b>Presentación de la Competición por la Medalla de Oro</b></p>	<p>El finalizar la Competición por la Medalla de Bronce, el Comentarista anunciará al ganador de la medalla de bronce y al deportista del cuarto puesto y presentará a los deportistas que competirán en la Competición por la Medalla de Oro.</p>
<p><b>Competición por la Medalla de Oro</b></p>	<p>Inmediatamente después de que sean presentados los deportistas en la Competición por la Medalla de Oro, el Árbitro ordenará a los deportistas ir a sus puestos de tiro. Después de un (1) minuto, el Árbitro dará la orden <b>“YA”</b> para el primer deportista. La competición continuará de acuerdo con los procedimientos indicados anteriormente hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Si hay un empate al final de la competición, se realizará inmediatamente el procedimiento de desempate.</p>
<p><b>Después de que la Competición por las Medallas está Resuelta</b></p>	<p>Después de que el Miembro de Jurado responsable declare <b>“LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”</b>, el Comentarista debe dar a conocer inmediatamente a los ganadores de las medallas, anunciando:</p> <p><b>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE ORO, CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTOS), DE (NAC), ES (NOMBRE)”</b>.</p> <p><b>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE PLATA, CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTOS), DE (NAC), ES (NOMBRE)”</b>.</p> <p><b>“EL GANADOR DE LA MEDALLA DE BRONCE, CON UNA PUNTUACION TOTAL DE (PUNTOS), DE (NAC), ES (NOMBRE)”</b>.</p>

#### 9.17.4 FALLO de la ESCOPETA o de la MUNICIÓN

- Si el Árbitro decide que una escopeta no funciona, o un fallo de la escopeta o de la munición, no es responsabilidad del deportista, el deportista dispondrá de tres (3) minutos para reparar la escopeta, conseguir otra escopeta que esté aprobada o cambiar su munición. Si esto no puede realizarse **durante los tres (3) minutos**, el deportista debe retirarse.
- Después de corregido el fallo o la retirada del deportista la Final debe continuar. El puesto final de los deportistas retirados estará determinado por el número total de platos acertados cuando ocurrió el fallo.
- Al deportista 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 deportista ha intentado corregir el fallo o no
- Cuando para un plato regular suceden más fallos de la escopeta o de la munición, debe declararse **“CERO”** tanto si el deportista ha intentado disparar o no.

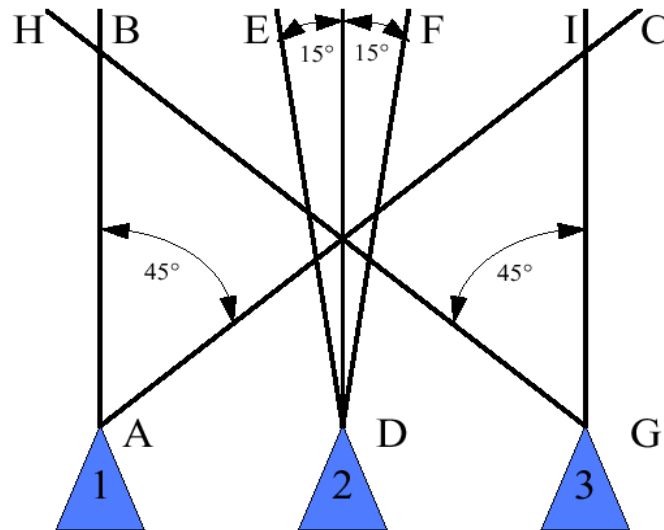
### 9.17.5

### PROTESTAS DURANTE LAS FINALES

- Si un deportista está disconforme con una decisión del Árbitro con respecto a un plato en particular, la reclamación se debe iniciar inmediatamente **antes de que el próximo deportista dispare**, con la subida del brazo y diciendo “**PROTESTO**”;
- El Árbitro **debe** de interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los Árbitro Auxiliares, tomar una decisión.
- Cualquier otra clase de reclamación por el deportista o el entrenador será decidida por el Jurado de Reclamaciones en Finales inmediatamente (9.17.2.6). La decisión del Jurado de Reclamaciones en Finales es definitiva y no puede ser apelada.
- Si una reclamación en las Finales por algún motivo, que no sea una decisión del Árbitro sobre un plato **ROTO, CERO, NULO O IRREGULAR**, es desestimada, se aplicara una penalización de dos (2) puntos en los dos (2) primeros platos **ROTOS**.
- No se aplican tasas en las reclamaciones en las Finales.

## 9.18 FIGURAS Y TABLAS

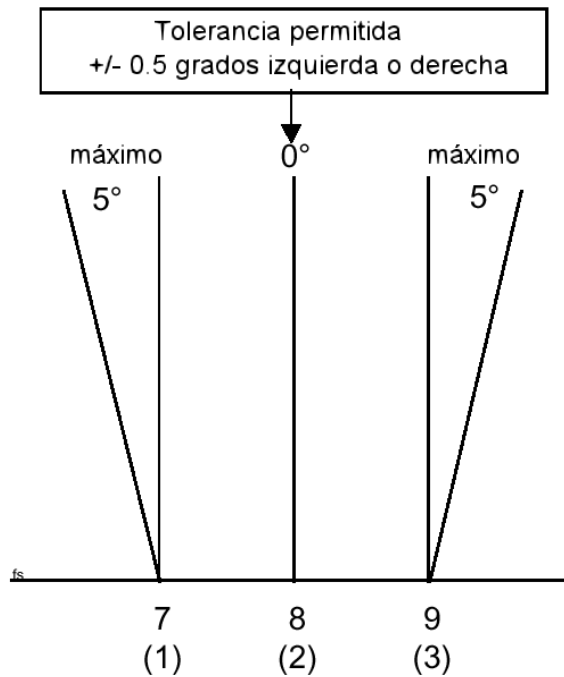
### 9.18.1 Ángulos Horizontales de Trap



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

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

### 9.18.2 Ángulos Horizontales en Doble Trap



### 9.18.3 Tablas de Configuración de Trap ( I – IX )

Tabla I					
Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA

1	1 2 3	25° a la derecha 5° a la izquierda 35° a la izquierda	2.00 m 3.00 m 1.50 m	76 m +/- 1m	
2	4 5 6	45° a la derecha 10° a la derecha 35° a la izquierda	2.50 m 1.80 m 3.00 m		
3	7 8 9	35° a la derecha 5° a la izquierda 45° a la izquierda	3.00 m 1.50 m 1.60 m		
4	10 11 12	40° a la derecha 0° 25° a la izquierda	1.50 m 3.00 m 2.60 m		
5	13 14 15	20° a la derecha 5° a la derecha 35° a la izquierda	2.40 m 1.90 m 3.00 m		

**Tabla II**

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

**Tabla III**

Grupo	Número de máquina	Dirección de los Platos (grados)	Elevación a 10 m del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1 2 3	30° a la derecha 0° grados 35° a la izquierda	2.50 m 2.80 m 3.00 m	76 m +/- 1m	
2	4 5 6	45° a la derecha 5° a la izquierda 40° a la izquierda	1.50 m 2.50 m 1.70 m		
3	7 8 9	30° a la derecha 5° a la derecha 45° a la izquierda	2.80 m 3.00 m 1.50 m		

4	10	45° a la derecha	2.30 m		
	11	0° grados	3.00 m		
	12	40° a la izquierda	1.60 m		
5	13	30° a la derecha	2.00 m		
	14	0° grados	1.50 m		
	15	35° a la izquierda	2.20 m		

**Tabla IV**

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

**Tabla V**

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

**Tabla VI**

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

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

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

**Tabla IX**

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



