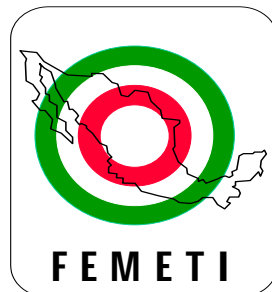


FEDERACION MEXICANA DE TIRO Y CAZA, A.C.



**REGLAMENTO TECNICO ESPECIAL DE
I.S.S.F. PARA EVENTOS DE ESCOPETA**

2007

REGLAMENTO TÉCNICO ESPECIAL DE ISSF PARA EVENTOS DE ESCOPETA.

- 9.1.0 GENERALIDADES**
- 9.2.0 SEGURIDAD**
- 9.3.0 REGLAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS DISCOS**
- 9.4.0 EQUIPO Y MUNICION**
- 9.5.0 OFICIALES DE COMPETENCIA**
- 9.6.0 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y REGLAS DE COMPETENCIA**
- 9.7.0 DIRECCIÓN DE LA COMPETENCIA**
- 9.8.0 FALLAS DE ARMA**
- 9.9.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y CAPITANES DE EQUIPO**
- 9.10.0 DISCOS (REGULARES, IRREGULARES, ROTOS, FALLADOS, ETC.)**
- 9.11.0 PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACION**
- 9.12.0 EMPATES Y DESEMPATES**
- 9.13.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES**
- 9.14.0 SECUENCIA DE COMPETENCIA PARA TRAP**
- 9.15.0 REGLAS DE COMPETENCIA PARA TRAP AUTOMATICO**
- 9.16.0 REGLAS DE COMPETENCIA PARA DOBLE TRAP**
- 9.17.0 REGLAS PARA SKEET**
- 9.18.0 FINALES**
- 9.19.0 FIGURAS Y TABLAS**
- 9.20.0 INDICE**

9.1.0 GENERALIDADES.

9.1.1 Estas Normas son parte de las Reglas Técnicas de la **ISSF** y se aplicarán en todas las modalidades de "Disco".

9.1.2 Todos los tiradores, capitanes de equipo, y oficiales de la competencia deberán estar familiarizados con las Reglas de la **ISSF** y deberán asegurarse de que estas reglas se están aplicando. Es responsabilidad de cada tirador acatar las reglas.

9.1.3 Cuando una Regla se refiere a un tirador diestro, la misma norma al revés se referirá a un tirador zurdo.

9.1.4 A menos que una norma sea especialmente aplicable a una prueba específica, esta debe ser aplicada uniformemente tanto a pruebas de hombres como de damas.

9.2.0 SEGURIDAD

9.2.0.1 LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

9.2.1 REGLAS DE SEGURIDAD

9.2.1.1 El Reglamento de la **ISSF**, establece sólo los requisitos específicos de seguridad que se exigen por la **ISSF**, y que son de aplicación en las Copas Mundiales **ISSF**.

Las normas especiales de seguridad requeridas para los campos de tiro varían de un país a otro; por ello, no se establecen detalles en este Reglamento.

La seguridad de un Campo de Tiro depende en gran medida de las condiciones locales, y el Comité Organizador puede establecer reglas adicionales de seguridad.

El Comité Organizador debe conocer las normas de seguridad de un Campo de Tiro y tomar las medidas necesarias para aplicarlas.

El Comité Organizador es responsable de la seguridad, deberá informarse a los Capitanes de equipo y a los tiradores de cualquier norma especial.

9.2.1.2 La seguridad de los tiradores, "Director de Tiro" y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas y precaución en los desplazamientos por el campo.

Es necesaria autodisciplina por parte de todos.

Cuando falte esta autodisciplina, El "Director de Tiro" deberán imponerla y los tiradores y los Capitanes de equipo deberán colaborar para conseguirla.

9.2.1.3 Cualquier miembro del Jurado o "Director de Tiro" puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad.

Los tiradores y capitanes de equipo están obligados a notificarles inmediatamente sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o que pueda ser causa de un accidente.

9.2.1.4 Nadie, excepto un "Árbitro" o un Miembro del Jurado, puede tocar el equipo de un tirador, incluyendo la escopeta, sin su permiso, pero solo en su presencia y con su conocimiento.

9.2.1.5 El Árbitro General y el Director de Tiro asistente, bajo el control del jurado, son responsables durante una competencia de la aplicación de las reglas de seguridad; y la correcta dirección de cada una de las "vueltas".

9.2.2 SEGURIDAD DE LAS ESCOPETAS

9.2.2.1 Transporte de las armas

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

- 9.2.2.1.2** Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;
- 9.2.2.1.3** Las armas semiautomáticas deben ser transportadas vacías con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto y el cañón apuntando en dirección segura, hacia arriba o hacia el suelo.
- 9.2.2.2** **Armas fuera de uso**
- 9.2.2.2.1** Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un “armero”, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro.
- 9.2.2.3** **Carga**
- 9.2.2.3.1** Las escopetas deben permanecer descargadas.
Sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y únicamente después de haberse dado la orden o señal de **YA**.
- 9.2.2.3.2** Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el tirador esté colocado en el puesto de tiro, mirando al foso, con el arma apuntando hacia el área de vuelo de los “discos”, y después de que el Árbitro haya dado su permiso.
- 9.2.2.4** **Manipulación del arma**
- 9.2.2.4.1** El tirador no debe volverse del puesto de tiro antes de que su arma esté vacía y abierta.
Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y vaciarse.
- 9.2.2.4.2** Después del último disparo y antes de depositar el arma en el armero, estuche, armería, etc., el tirador deberá cerciorarse y el Arbitro verificar antes de dejar el puesto de tiro, que no hay cartuchos o vainas de cartuchos en la recámara o cargador.
- 9.2.2.4.3** La manipulación de armas cerradas está prohibida cuando haya personal por delante de la línea de tiro.
- 9.2.3** **Encares**
- 9.2.3.1** **Ejercicios de encare**
- 9.2.3.1.1** Solo se permiten ejercicios de encare en los puestos de tiro o en las áreas designadas, pero sólo con el permiso del Arbitro.
- 9.2.3.2** **Prohibición de ejercicios de encare**
- 9.2.3.2.1** Se prohíbe apuntar o disparar a los discos de otro tirador
- 9.2.3.2.2** Esta prohibido apuntar o disparar deliberadamente a pájaros vivos u otros animales.
- 9.2.3.2.2** Los ejercicios de encare en cualquier área no especificada en 9.2.3.1.1 están prohibidos.
- 9.2.4** **Gatillos de suelta**
- 9.2.4.1** Cualquier tirador con la intención de usar un arma equipada con cualquier tipo de mecanismo de gatillo se suelta deberá:
- 9.2.4.1.1** Informar a la oficina de inscripción del Comité Organizador.
- 9.2.4.1.2** Informar al Árbitro antes del comienzo de cada serie;

- 9.2.4.1.3** Recordar al Árbitro que el arma está equipada con este tipo de acondicionador antes de manipular el arma cargada para su examen;
- 9.2.4.1.4** Si es requerido por el Jurado tener una calcomanía en el “receptor” del arma, la cual indicará que tiene un disparador electrónico.
- 9.2.5** **Disparo**
- 9.2.5.1** Los disparos sólo deben ser realizados cuando el tirador esté encarado y los discos hayan sido lanzados.
- 9.2.5.2** **Pruebas de disparo**
- 9.2.5.2.1** Bajo el permiso del Árbitro, se permite la prueba de disparo de las armas (un máximo de dos (2) disparos) para cada tirador en cada día de competencia, inmediatamente antes del comienzo de la primera vuelta.
- 9.2.5.2.2** También se permite la prueba de disparo de las armas a cada tirador antes del comienzo de las finales, o cualquier desempate antes o después de las finales.
- 9.2.5.2.3** Los disparos de prueba no deberán realizarse a la tierra dentro del área de disparo.
- 9.2.5.3** **Prueba de disparo después de la reparación del arma**
- 9.2.5.3.1** Los disparos de prueba de una escopeta después de realizar una reparación deben hacerse acompañados de un Árbitro.
- 9.26** **Orden de “ALTO EL FUEGO”**
- 9.2.6.1** Cuando se da la orden o señal de “**ALTO EL FUEGO**”, el tiro debe pararse inmediatamente. Todos los tiradores deben descargar sus escopetas y asegurarlas.
- 9.2.6.2** Ningún arma debe cerrarse hasta que se de la orden de continuar
- 9.2.6.3** La competencia sólo puede reanudarse con la orden o señal adecuada
- 9.2.6.4** Cualquier tirador que manipule o cierre el arma, después de que se de la señal de “**ALTO EL FUEGO**”, sin el permiso del Arbitro, puede ser descalificado.
- 9.2.7** **OTRAS ÓRDENES**
- 9.2.7.1** Todas las órdenes en una competencia supervisadas por la ISSF deben darse en inglés.
- 9.2.7.2** El Arbitro u otro Arbitro auxiliar son los responsables de dar las órdenes de **CARGUEN, DESCARGUEN**, y otras órdenes necesarias. El Árbitro debe asegurarse también de que las órdenes sean obedecidas y que las escopetas se manipulen con seguridad.
- 9.2.8** **Protección para los oídos:**
- 9.2.8.1** Se recomienda a todos los tiradores y demás personas que estén en las proximidades de la línea de tiro, la utilización de taponos para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar. Los protectores de oído que lleven incorporados cualquier dispositivo receptor o emisor de ondas sonoras no están permitidos.

9.2.9 Protección de los ojos:

9.2.91 Se recomienda a todos los tiradores el uso de gafas inastillables durante la competencia o alguna protección similar para los ojos.

9.3.0 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS DISCOS

9.3.1 Las especificaciones detalladas para los campos de tiro al “disco” (Foso, Doble Trap, Skeet) y los discos pueden encontrarse en el **las reglas 6.3.2.8, 6.3.2.9 y 6.3.19.1 a 6.3.22.8**

9.4.0 EQUIPO Y MUNICIÓN.

9.4.1 Generalidades:

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

9.4.1.2 Control de equipo

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

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

9.4.1.4 Los Capitanes de Equipo son igualmente responsables del atuendo y de que los miembros del equipo cumplan con estas reglas.

9.4.2 Escopetas

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

9.4.2.2 Correas

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

9.4.2.3 Escopetas con cargador

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

9.4.2.4 Cambios de escopetas

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

9.4.2.5 Compensadores

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

9.4.2.6 Cañones agujerados

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

9.4.2.7 Miras ópticas

9.4.2.7.1 Esta 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 "disco".

9.4.3 Munición

9.4.3.1 Especificaciones sobre los cartuchos

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

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

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

9.4.3.1.1.3 Las municiones deben ser sólo de forma esférica.

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

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

9.4.3.1.1.6 Las municiones pueden ser niquelados.

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

9.4.3.2 Cambios en el efecto de dispersión

9.4.3.2.1 No se puede hacer ninguna modificación en el interior del cartucho que pueda provocar un efecto de dispersión extra o especial como la carga inversa de sus componentes, dispositivos cruzados, etc.

9.4.3.3 Inspección de los cartuchos

9.4.3.3.1 El "Director de Tiro" o los Miembros del Jurado pueden retirar un cartucho sin disparar de la escopeta del tirador para revisarlo.

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

De cualquier forma, un miembro del Jurado o Director de Tiro podrá inspeccionar en cualquier momento los cartuchos de un tirador mientras éste se encuentre en el área de tiro.

9.4.3.3.3 Si un tirador usa armas o munición que no esta de acuerdo con las **reglas 9.4.2 y 9.4.3**, el Jurado puede decidir que todos los discos disparados con esa arma o munición sean contabilizados como "**CEROS**".

9.4.3.3.4 Si el Jurado encuentra deliberada la violación del tirador podrá descalificarle de la competencia. Si por el contrario, el Jurado encuentra que el tirador podría no ser responsable o consciente de la falta y que él, a través de dicha falta, no ha obtenido ventajas esenciales, el Jurado puede decidir no imponer sanción alguna.

9.5.0 OFICIALES DE COMPETENCIA.

9.5.1 GENERALIDADES

9.5.1.1 Toda persona designada como oficial en las competencias de la ISSF debe poseer la licencia y calificación apropiada para el nivel de la competencia.

9.5.2 JURADO

9.5.2.1 Antes del inicio de la Competencia.

9.5.2.1.1 El Jurado deberá asegurarse que lo que sigue está de acuerdo con las reglas de la ISSF:

9.5.2.1.1.1 Las “canchas”;

9.5.2.1.1.2 Los discos están adecuada y reglamentariamente dispuestos.

9.5.2.1.1.3 La organización de la Competencia.

9.5.2.2 Durante la competencia

9.5.2.2.1 La función del Jurado es:

9.5.2.2.1.1 Supervisar la Competencia

9.5.2.2.1.2 Ayudar y asistir al Comité Organizador

9.5.2.2.1.3 Asegurarse de la correcta aplicación del reglamento.

9.5.2.2.1.4 Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los tiradores

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

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

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

9.5.2.2.1.8 Tomar decisiones referentes a las sanciones;

9.5.2.2.1.9 Sancionar cuando sea necesario;

9.5.2.2.1.10 Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén contemplados en las reglas, o que vayan en contra del espíritu de dicho reglamento.

9.5.3 “Arbitro General”

9.5.3.1 El “Arbitro General” es nombrado por el Comité Organizador. Regularmente deberá tener la licencia de Juez de la ISSF.

Debe tener una amplia experiencia en competencias de tiro al disco y un total conocimiento de las escopetas y el equipo de campo. Es responsable de todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación y la propia dirección de la competencia.

- 9.5.3.1.1** El “Arbitro General” realiza todos los deberes que aparecen en la **regla 9.5.3.2** en estrecha cooperación con el Delegado Técnico, Jurado y Comité Organizador, jefe de Árbitros, oficina de calificación y otro personal.
- 9.5.3.2** En general, los deberes del “Arbitro General” son los siguientes:
- 9.5.3.2.1** Dar instrucciones y supervisar la preparación de los campos de las “canchas” de acuerdo con los requerimientos técnicos y de seguridad tal y como se describen en el reglamento técnico de la **ISSF**, referentes a las competencias de Tiro al Disco.
- 9.5.3.2.2** Dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como armería, cartuchería servicio médico y técnico, sistemas de comunicación entre las canchas de tiro, personal técnico, etc.
- 9.5.3.2.3** Dirigir y supervisar la preparación de los “discos” de entrenamiento y competencia.
- 9.5.3.2.4** Así como proveer los “discos” especiales cubiertos con polvo coloreado para las Finales.
- 9.5.3.2.5** Asegurarse de que las máquinas están ajustadas según la situación del día.
- 9.5.3.2.6** Asegurarse de que todos los sistemas del campo funcionan correctamente
- 9.5.3.2.7** Asegurarse de que todo el equipo de campo está en cada cancha y adecuadamente colocado, (pizarrón grande, asientos para los asistentes de Árbitros, medios para los tiradores, apuntadores, etc.)
- 9.5.3.2.8** Proveer una báscula métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y de los discos.
- 9.5.3.2.9** Proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los discos, y los cartuchos.
- 9.5.3.2.10** Asistir al Comité Organizador para preparar los sorteos, antes del comienzo del campeonato y el programa de entrenamientos.
- 9.5.3.2.11** Asistir el Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competencia y Jefes de Equipos
- 9.5.3.2.12** Tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en el horario y las “canchas” e interrupciones de la competencia por razones de seguridad u otras.
- 9.5.3.2.13** Instruir al personal en lo concerniente a los fosos, sistemas lanza discos, etc., con particular interés e incidencia en la seguridad
- 9.5.4** **“Director de Tiro”**
- 9.5.4.1** El “Director de Tiro”-es nombrado por el Comité Organizador. Regularmente deberá tener la licencia Juez de la ISSF.
Debería tener una amplia experiencia en competencias de tiro al disco y un total conocimiento de las escopetas y de las Reglas de la ISSF aplicables a la competencia.
- 9.5.4.2** En general, los deberes del “Director de Tiro” son los siguientes:
- 9.5.4.2.1** Asistir al Comité Organizador en la selección y nombramiento de los Jueces
- 9.5.4.2.2** Supervisar a los Jueces de Campo y asistentes.
- 9.5.4.2.3** Dar instrucciones e informar a los Jueces de Campo y Jueces Auxiliares
- 9.5.4.2.4** Preparar el programa y asignaciones para los Jueces

- 9.5.4.2.5 Tomar decisiones conjuntamente con el Jurado, tales como cuando y en que cancha, un tirador que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado ausente se le permitirá completar su serie (ver reglas **9.8.6.3.1-9.8.6.3.5**).
- 9.5.4.2.6 Mantener informado al Arbitro General de cualquier dificultad mecánica o de otra índole que pueda producirse en cualquiera de las canchas.
- 9.5.5 **Jueces**
- 9.5.5.1 Los Jueces deben ser nombrados por el Comité Organizador en cooperación con el Arbitro General.
- 9.5.5.2 Todos los Jueces deben poseer una licencia oficial de la ISSF, tener una amplia experiencia en competencias de tiro al disco y un total conocimiento de las escopetas y las reglas de la ISSF aplicables a la competencia.
Todos los Jueces deben tener el correspondiente certificado de visión (ver s.6.0 de la Guía para Licencia de Árbitros de Disco).
- 9.5.5.2.1 Su principal función es tomar decisiones inmediatas concernientes a:
 - 9.5.5.2.1.1 Discos **BUENOS**
 - 9.5.5.2.1.2 **CEROS** (y dar una señal auditiva y visual para todos los discos **FALLADOS**)
 - 9.5.5.2.1.3 **NULOS**
 - 9.5.5.2.1.4 Repeticiones
 - 9.5.5.2.1.5 Discos Irregulares
 - 9.5.5.2.1.6 Escopetas defectuosas e interrupciones
 - 9.5.5.2.1.7 Otras desviaciones de las reglas.
- 9.5.5.3 Si es posible, se debe gritar **NULO** o dar alguna otra señal antes de que el tirador dispare.
Los discos irregulares requieren una decisión inmediata y muy precisa por parte del Juez.
- 9.5.5.3.1 El Árbitro General es responsable de la aplicación de las reglas de seguridad y del correcto desarrollo de la competencia en las “canchas”.
- 9.5.5.4 En todos los casos dudosos el Árbitro General y el Director de Tiro debe consultar con los Jueces Auxiliares antes de tomar una decisión final.
- 9.5.5.5 **Amonestaciones**
- 9.5.5.5.1 El Director de Tiro debe advertir la violación de las reglas presentando al infractor una tarjeta amarilla; debiendo anotar cada amonestación en la tarjeta de calificaciones oficiales de la cancha. (Ver **reglas 9.13.3.4.1.1-9.13.3.4.1.5**)
- 9.5.5.6 **Penalizaciones**
- 9.5.5.6.1 El Director de Tiro no debe imponer penalizaciones o descalificaciones que competen al Jurado.
- 9.5.6 **APELACIONES CONTRA UNA DECISIÓN DEL ÁRBITRO GENERAL O DIRECTOR DE TIRO**
- 9.5.6.1 La decisiones del Árbitro General y/o Director de Tiro, pueden ser apeladas en lo concierne a interpretación y aplicación de las reglas.

9.5.6.2 Las decisiones del Árbitro General con respecto a discos **BUENOS, FALLADOS O IRREGULARES** son definitivas y no pueden ser apeladas.

9.5.7 Jueces Auxiliares

9.5.7.1 El Director de Tiro debe estar asistido por dos (2) o tres (3) Jueces Auxiliares (ver **reglas 9.11.3.1.1.1; 9.11.3.3.1 y 9.11.3.4**), regularmente designados por rotación por el Director de Tiro de entre los tiradores y preferentemente entre los que han disparado en la escuadra anterior.

9.5.7.2 Todos los tiradores deben aceptar este cargo cuando sean designados (ver **regla 9.5.7.7.1**)

9.5.7.3 El Comité Organizador debe proporcionar a los Jueces Auxiliares sustitutos calificados cuando sean solicitados por el Jefe de Árbitros.

9.5.7.4 El Árbitro General o Director de Tiro podrá aceptar sustitutos calificados.

9.5.7.5 Obligaciones

9.5.7.5.1 Las principales obligaciones de los Jueces Auxiliar son:

9.5.7.5.1.1 Vigilar cada disco lanzado;

9.5.7.5.1.2 Deberán observar cuidadosamente si el disco se rompe antes de efectuar el disparo.

9.5.7.5.1.3 Inmediatamente después del disparo, darán una señal si lo consideran que el disco es **CERO**

9.5.7.5.1.4 Si es necesario, apuntar en la pizarra oficial el resultado de las decisiones del Director de Tiro

9.5.7.5.1.5 Si es preguntado, informar el Director de Tiro de cualquier asunto referente a los discos.

9.5.7.5.1.6 El Juez Auxiliar debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro.

9.5.7.7 Ausencias

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

9.5.7.7.2 Las posteriores negativas pueden dar lugar a su descalificación de la competencia (ver **regla 9.13.5.2.4**)

9.5.7.8 Advertencia al Árbitro General

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

9.6.0 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETENCIA.

9.6.1 Programa

9.6.1.1 Competencia

9.6.1.1.1 Las pruebas de tiro al "disco" en competencias son:

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

9.6.2 Entrenamientos

9.6.2.1 Entrenamientos oficiales

9.6.2.1.1 Se debe programar un entrenamiento oficial en cada una de las modalidades, el día anterior al comienzo oficial de la competencia en la misma cancha y con la misma marca y color del “disco” que se usará en la competencia.

9.6.2.2 Entrenamientos no oficiales

9.6.2.2.1 La disponibilidad de las canchas el día anterior a cada entrenamiento oficial, es responsabilidad del Comité Organizador el cual deberá asegurarse de que cualquier entrenamiento no pueda interferir con ninguna competencia programada.

Cualquier entrenamiento debe ser, siempre que sea posible, programado con igualdad entre todos los países presentes, de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos.

9.6.3 Programa de Modalidades

9.6.3.1 El programa para competencia será:

Modalidad	Numero de Discos	
	Hombres	Damas
Foso (serie de 25)	125 + Final	75 + Final
Foso Automático (serie de 25)	125	75
Skeet (series de 25)	125 + Final	75 + Final
Doble Trap (serie de 50)	150 + Final	
Doble Trap (serie de 40)		120

9.6.4. PROGRAMA DE LAS COMPETENCIAS

9.6.4.1 Foso, Foso Automático y Skeet

Senior y Juniors (Individual)

2 días	75+50 ó	50+75 discos	
3 días	50+50+25 Ó	50+25+50 ó	25+50+50 discos

Damas y Juniors damas (Individual)

1 día	75 discos	
2 días	50+25 ó	25+50 discos

9.6.4.2 Doble Trap

Señor y Juniors (Individual)

1 día	150 discos	50+75 discos
2 días	100+50 ó	50+100 discos

Damas y Juniors damas (Individual)

1 día	120 discos	
2 días	80+40 ó	40+80 discos

9.6.5 IMPARCIALIDAD DE LA COMPETENCIA

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

9.6.5.1.1 Cada “cancha” deberá usarse el mismo número de veces; y

9.6.5.1.2 En cada puesto, el mismo número de veces.

9.6.6 OTROS PROGRAMAS DE COMPETENCIA

9.6.6.1 Si ninguno de estos programas es aplicable para la competencia en particular, por causa de un número de tiradores demasiado grande, o por cualquier otra razón, el Comité Organizador deberá pedir la aprobación a la ISSF, o pedir sugerencia para un programa alternativo, o bien un adelanto de la fecha de la competencia.

9.7.0 PROCEDIMIENTO PREVIO A LA COMPETENCIA

9.7.1 PROGRAMA DE TIRO

9.7.1.1 Los tiradores y los Capitanes de Equipo deben ser informados de los horarios de competencias y de la asignación de puesto de tiro, no más tarde de dos (2) horas después de la Junta Técnica del día anterior a la competencia.

- 9.7.1.2** Los tiradores y Capitanes de Equipo deben ser informados del programa de las competencias para los entrenamientos, alrededor de las 18:00 horas del día anterior.
- 9.7.1.3** Si es necesario cambiar cualquiera de los programas de tiro por alguna razón, los Capitanes de Equipo deberán ser informados inmediatamente.
- 9.7.2** **Cambio de un tirador**
- 9.7.2.1** Si un tirador ha realizado su primer disparo de la competencia y tiene que retirarse, no podrá ser reemplazado.
Esta Regla se aplicará también para competencias compuestas de varias partes; o que dure varios días.
- 9.7.3** **INTERRUPCIONES AL PROGRAMA**
- 9.7.3.1** Una vez que la competencia ha comenzado deberá continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, problemas mecánicos, condiciones pobres de luz, condiciones extremas de lluvia, u otros retrasos forzados en el programa, que pudieran comprometer de forma seria la igualdad de la competencia.
- 9.7.3.2** Solamente el “Director de Tiro” puede interrumpir la competencia con la aprobación del Jurado, en caso de fuerte lluvia o una tormenta eléctrica.
- 9.7.4** **ESCUADRAS**
- 9.7.4.1** **Composición de las escuadras**
- 9.7.4.1.1** Una escuadra normalmente consta de seis tiradores, excepto cuando el sorteo no permita una distribución por países.
- 9.7.4.1.2** Las escuadras compuestas de menos de cinco (5) tiradores no se permiten en las competencias supervisadas por la ISSF excepto cuando un tirador sea declarado ausente al comienzo de una serie o un tirador tiene que abandonar una serie por alguna razón.
- 9.7.4.2** **Tiradores de “Relleno”**
- 9.7.4.2.1** En las competencias supervisadas por la ISSF, las escuadras que estén compuestas de menos de cinco (5) tiradores oficiales en los sorteos, deberán completarse con tiradores expertos mientras dure el Evento
- 9.7.4.2.2** Estos tiradores de “relleno” tendrán una calificación regular en la pizarra general y en la tarjeta de calificación a fin de poder seguir tirando.
No obstante, sus nombres o nacionalidades no deberán figurar en ningún documento
- 9.7.4.3** **Sorteo de las escuadras**
- 9.7.4.3.1** En las competencias supervisadas por la ISSF, el sorteo para la serie de clasificación debe hacerse de manera que los tiradores de cada país sean distribuidos de forma que cada escuadra no contenga más de un (1) tirador de una misma nacionalidad (excepto en la Final de la Copa del Mundo y en los Juegos Olímpicos si fuera necesario).
- 9.7.4.3.2** La asignación de los tiradores a las escuadras y la posición dentro de las mismas debe hacerse por sorteo bajo la supervisión del Delegado (s) Técnico (s).
Esto puede hacerse con un programa diseñado a tal efecto

- 9.7.4.3.3** La selección aleatoria de las “canchas” y la división de las series puede hacerse bajo la supervisión del “Delegado(s) Técnico(s)”
- 9.7.4.4** **Ajustes de las escuadras**
- 9.7.4.4.1** EL Jurado junto con el Comité Organizador y con la aprobación del Delegado(s) Técnico (s) debe ajustar el sorteo de forma tal que se cumplan los requisitos contemplados en las **reglas 9.7.4.3.1 y 9.7.4.5.1**
- 9.7.4.5** **Orden de tiro**
- 9.7.4.5.1** El orden de tiro de las escuadras y dentro de las escuadras, también puede ser cambiado día a día por el Comité Organizador bajo la supervisión del Jurado.
Esto puede hacerse haciendo las escuadras y miembros de las escuadras disparen en orden inverso, o partiendo las escuadras.
- 9.8.0** **FALLAS DE ARMA.**
- 9.8.1** **SELECCIÓN DEL CAÑÓN**
- 9.8.1.1** Cuando un tirador esté usando una escopeta de cañón doble, se asumirá que está disparando primero el cañón inferior (o el cañón de la derecha en el caso de escopetas paralelas), a menos que el tirador indique al “Director de Tiro” antes de cada serie de que lo hará de forma contraria.
- 9.8.2** **PROCEDIMIENTO EN CASO DE FALLO EN EL TIRO O INTERRUPCIÓN**
- 9.8.2.1** En caso de fallo por cualquier motivo, el tirador deberá
- 9.8.2.2** Mantener el arma apuntando a la zona de vuelo del disco;
- 9.8.2.3** No tocar el pestillo de seguridad
- 9.8.2.4** Informar al Director de Tiro si el arma tiene un gatillo de eléctrico;
- 9.8.2.5** Dar el arma al Director de Tiro con seguridad para que sea examinada si se le pide;
- 9.8.2.6** Contestar cualquier pregunta del Director de Tiro
- 9.8.3** **INTERRUPCIONES EN ARMAS CON MECANISMO DE GATILLO ELECTRICO**
- 9.8.3.1** En interés de la seguridad, el Director de Tiro debe ser informado por el tirador del uso de cualquier tipo de gatillo electrónico antes del comienzo de cada serie y cada vez que el Director de Tiro tenga que examinar el arma (ver **regla 9.2.4**)
- 9.8.4** **FALLA DE ARMAS E INTERRUPCIONES**
- 9.8.4.1** Las decisiones en fallas de armas e interrupciones deben ser tomadas por el Director de Tiro
- 9.8.4.2** Una escopeta se considera averiada si:
- 9.8.4.2.1** No puede disparar con seguridad;
- 9.8.4.2.2** Por un fallo mecánico no dispara;
- 9.8.4.2.3** Por cualquier otra razón que haga el arma inservible;
- 9.8.4.3** Los siguientes casos **no** se consideran fallas de armas:
- 9.8.4.3.1** Incorrecta manipulación del arma por el tirador

9.8.4.3.2 Fallo al colocar el cartucho en la recámara del arma.

9.8.5 FALLAS DE DEL CARTUCHO

9.8.5.1 Las decisiones por falla del cartucho deben ser tomadas por el Director de Tiro.

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

9.8.5.2.1 No se ha igniciado la pólvora

9.8.5.2.2 Solo se ha igniciado el fulminante

9.8.5.2.3 Se ha olvidado la pólvora

9.8.5.2.4 Algún componente de la carga permanece en el cañón

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

9.8.6 ACTUACIONES DESPUÉS DE LA NOTIFICACIÓN DE UNA FALLA

9.8.6.1 Si el director de Tiro decide que la avería del arma o el fallo del arma o cartucho; no es imputable al tirador, y que el arma no es reparable lo suficientemente rápido, el tirador puede usar otra arma que haya pasado el control si puede conseguirla dentro de los tres (3) minutos siguientes a la avería del arma.

O el tirador podrá:

9.8.6.2 Tras obtener el permiso del Director de Tiro, abandonar la escuadra y terminar los discos restantes de la serie cuando estime el Árbitro General

9.8.6.3 Procedimiento para completar una Serie

9.8.6.3.1 Foso

9.8.6.3.1.1 El tirador, habiendo sido reemplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar, y se le debe mostrar los tres (3) discos de ese grupo, después de lo cuál, el Director de Tiro dará la orden "YA".

El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.8.6.3.2 Foso Automático

9.8.6.3.2.1 El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar, y se le debe mostrar un disco, después de lo cuál, el Director General dará la orden "YA".

EL tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cual deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.

9.8.6.3.3 Doble Trap

- 9.8.6.3.3.1** El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, con el esquema correcto, debe permanecer junto al puesto para disparar y se le debe mostrar un doble regular, después de lo cuál, el Director de Tiro dará la orden “**YA**”.
El tirador debe entonces que desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular, tras lo cuál deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.
- 9.8.6.3.4** Skeet
- 9.8.6.3.4.1** El tirador, habiendo sido emplazado en tiempo y una vez en la cancha, debe permanecer junto al puesto para disparar y se le debe mostrar un disco alto y bajo regulares, después de lo cuál, el Director de Tiro dará la orden “**YA**”.
El tirador debe entonces desplazarse hasta el puesto y disparar de manera regular al número de discos correspondientes, tras los cuál deberá tirar en los puestos restantes para completar la serie.
- 9.8.6.3.5** Serie para Completar – Certificación de la Calificación
- 9.8.6.3.5.1** El Director de Tiro deberá entonces asegurarse de que la calificación de la hoja de la serie para completar y la original de la serie donde se produjo la falla sean sumadas correctamente, firmadas por el tirador y el Director de Tiro, antes de que la tarjeta sea llevada a la oficina de calificación.
- 9.8.6.7** En cualquier disco regular en el que ocurra alguna falla adicional del arma o cartucho en la misma serie debe calificar como “**CERO**”, haya o no intentado el tirador dispara.
- 9.9.0** **REGLAS DE CONDUCTA PARA LOS TIRADORES; DELEGADOS DE EQUIPO Y ENTRENADORES**
- 9.9.1** **REGLAS GENERALES**
- 9.9.1.1** Estas reglas de conducta cuentan con el comportamiento adecuado, esperado y requerido, por parte de los Jefes de Equipo, entrenadores y tiradores, cuando se presenten a una competencia supervisada por la ISSF.
- 9.9.2** **CAPITAN DE EQUIPO**
- 9.9.2.1** Cada equipo debe tener un **Capitán**, el cual es el responsable de mantener la disciplina dentro de ese equipo.
- 9.9.2.2** El Capitán de Equipo debe cooperar con el “Director de Tiro” en todo momento en interés de la seguridad, de la eficacia en el desarrollo de la competencia y de la deportividad.
- 9.9.2.3** Los Capitanes de Equipo deben ser plenamente conocedores de las reglas, entrenamientos oficiales y programa oficiales y programa de la competencia.
- 9.9.2.4** **El Capitán de Equipo tiene la responsabilidad de:**
- 9.9.2.4.1** Mantenimiento de la disciplina dentro del equipo;
- 9.9.2.4.2** Todos los asuntos oficiales concernientes al equipo;
- 9.9.2.4.3** Asegurarse de que sus tiradores se presenten en su puesto de tiro a la hora y con el equipo apropiado;
- 9.9.2.4.4** Efectuar las inscripciones necesarias, con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado
- 9.9.2.4.5** Comprobar los resultados de los integrantes de su equipo;
- 9.9.2.4.6** Presentar cualquier protesta por escrito en nombre del equipo;

9.9.2.4.7 Comprobar los boletines preliminares y oficiales, calificaciones y recibir información y comunicarla al resto de miembros del equipo.

9.9.3 AYUDA DEL ENTRENADOR

9.9.3.1 Mientras el tirador se encuentra en la zona de tiro no se permite la ayuda del entrenador en las competencias supervisadas por la ISSF.

9.9.3.2 No se permite Entrenadores ni Oficiales de Equipo dentro del área de tiro, excepto cuando el Jurado invite a un Jefe de Equipo a sentarse en una zona dentro del área de tiro para “Finales” o “Desempates” solo después de la Final.

9.9.3.3 Si un Oficial de Equipo desea hablar con un miembro del equipo en el área de tiro, no deberá contactar directamente con el tirador o hablar con él.
El Oficial de Equipo deberá obtener permiso del Árbitro o miembro del Jurado, quién llamara al tirador y le pedirá que salga del área de tiro.

9.9.4 COMPETIDORES

9.9.4.1 Reglas de Vestuario

9.9.4.1.1 Es responsabilidad del tirador presentarse en las Canchas de tiro vestido de manera digna y apropiada para un evento deportivo.

9.9.4.1.2 Si permiten pantalones de deporte, chaquetas y pantalones térmicos para mujeres y hombres, y blusas de deportes y faldas de vestir para mujeres.

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

9.9.4.1.4 No están permitidas camisas, camisetas o prendas similares sin mangas

9.9.4.1.5 Durante la ceremonia d entrega de medallas u otras ceremonias se requiere que los tiradores se presenten con uniforme nacional oficial o pans nacional completo (parte de arriba y abajo). Todos los miembros del equipo deberán vestirse de la misma forma.

9.9.4.1.6 Criterios

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

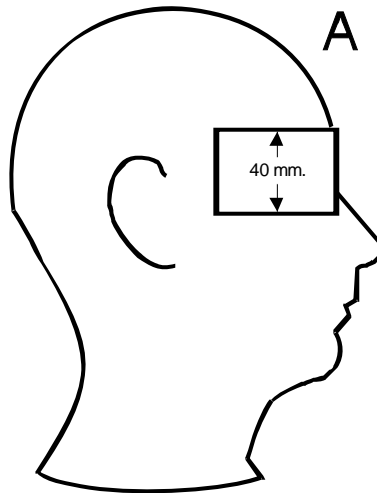
9.9.4.2 Número de Tirador.

9.9.4.2.1 Todos los tiradores deben llevar un número en la espalda y por encima de la cintura mientras participen entrenamientos oficiales o competencias.
Si no se llevan puesto el número, el tirador no podrá comenzar o continuar.
El número asignado debe ser tan grande como sea posible, pero no siendo menor de 20 mm., de alto.

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

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

9.9.4.3.1



9.9.4.4 Preparado para disparar

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

9.9.4.5 Teléfonos celulares

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

9.9.4.6 Dispositivos electrónicos

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

9.9.4.7 Fumar

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

9.10.0 DISCOS – Regulares, Irregulares, Lanzados rotos, Rotos, Fallados

9.10.1 DISCO BUENO

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

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

9.10.2 DISCO IRREGULAR

9.10.2.1 Se considera disco irregular aquel que no es lanzado de acuerdo con las Reglas.

9.10.2.2 Un doble irregular ocurre cuando:

9.10.2.2.1 Uno (1) o ambos discos son irregulares

- 9.10.2.2.2** Los discos no son lanzados simultáneamente;
- 9.10.2.2.3** Solo sale (1) disco;
- 9.10.2.2.4** Cualquier disco sale roto
- 9.10.3 DISCO “LANZADO ROTO”**
- 9.10.3.1** Un disco “Lanzado roto” es cualquier disco que no está plenamente de acuerdo con las Reglas 6.3.2.8 y 6.3.2.9.
- 9.10.3.2** Un disco roto es un disco “NULO” y siempre debe repetirse
- 9.10.4 DISCO “ROTO”**
- 9.10.4.1** Un disco se declara “ROTO” cuando un disco 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 disco del cual se desprenda polvo pero no se desprenda un trozo visible no se considera disco “ROTO”
- 9.10.4.2** Cuando estén siendo usados discos cargados de polvo “flash”, un disco también debe ser declarado como “ROTO” cuando haya un desprendimiento visible de polvo después del disparo.
- 9.10.4.3** Todas las decisiones concernientes a discos “ROTOS”, “FALLADOS”, “IRREGULARES” o “NULOS” son función finalmente de los Jueces.
- Nota:** Está prohibido tomar un disco de la Cancha para determinar si está “ROTO” o no.
- 9.10.5 DISCO “FALLADO”**
- 9.10.5.1** Un disco(s), deben declararse “FALLADO” cuando
- 9.10.5.1.1** No se rompe durante su vuelo dentro del área de tiro;
- 9.10.5.1.2** Solo se desprende polvo y no se rompe ningún trozo visible de él
- 9.10.5.1.3** El tirador no disparó sobre un disco bueno que fue pedido por él y no hay razones mecánicas o externas que le impidieran disparar;
- 9.10.5.1.4** Al tirador no le es posible disparar el arma por alguna razón atribuible a él;
- 9.10.5.1.5** Al tirador no le es posible disparar el arma porque no ha quitado el seguro, el seguro se ha movido a la posición de bloqueo o ha olvidado cargar.
- 9.10.5.1.6** En caso de usarse un arma semiautomática, el tirador no haya quitado el tope del cargador;
- 9.10.5.1.7** Después de una interrupción el tirador ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes de que el Director de Tiro haya inspeccionado la escopeta;
- 9.10.5.1.8** Es la tercera o siguientes interrupciones en la misma serie.
- 9.10.5.2 Reglas Adicionales Aplicable a Discos “Fallados”**
- 9.10.5.2.1 Foso: Ver Reglas 9.14.9 y 9.14.8.3**
- 9.10.5.2.2 Foso Automático: ver Reglas 9.15.8 y 9.15.7.3**

- 9.10.5.2.3 Doble Trap: ver Reglas 9.16.10 y 9.16.9.3**
- 9.10.5.2.4 Skeet: ver Reglas 9.17.15 y 9.17.14.3**
- 9.10.6 “NULO”**
- 9.10.6.1** Un disco “**NULO**” no cuenta desde el punto de vista de la competencia y siempre debe ser repetido.
- 9.10.6.2** Si es posible el Director de Tiro deberá cantar “**NULO**”, antes de que le tirador dispare; pero si canta “**NULO**” después de que el tirador haya disparado debe declararse un “**NULO**” independientemente de que el disco haya sido alcanzado o no.
- 9.10.6.3** Después de que se declaró un “**NULO**” el tirador debe abrir la escopeta, y reposicionarse en el puesto.
- 9.10.6.4 Reglas Adicionales Aplicable a Discos “NULOS”**
- 9.10.6.4.1 Foso: ver Reglas 9.14.7 y 9.14.8.1 y 9.14.8.2**
- 9.10.6.4.2 Foso Automático: ver Reglas 9.15.6 y 9.15.7.1 y 9.15.7.2**
- 9.10.6.4.3 Doble Trap: ver Reglas 9.16.8 y 9.16.9.1 y 9.16.9.2**
- 9.10.6.4.4 Skeet: ver Reglas 9.17.13 y 9.17.14.1 y 9.17.14.3**
- 9.11.0 PROCEDIMIENTO DE CALIFICACION**
- 9.11.1 OFICINA DE CALIFICACIÓN**
- 9.11.1.1** Es obligación de la oficina de calificación, antes de la competencia.
- 9.11.1.1.1** Preparar las hojas de calificación para cada escuadra;
- 9.11.1.1.2** Asegurarse de que la hoja de calificación adecuada está con la escuadra correspondiente en la cancha correcta.
- 9.11.1.2** Es obligación de la oficina de calificación después de cada serie:
- 9.11.1.2.1** Recibir y checar los totales de los discos rotos y verificar los resultados;
- 9.11.1.2.3** Poner los resultados preliminares en el tablero público de calificaciones inmediatamente;
- 9.11.1.2.4** Si un resultado está pendiente de una protesta, el resultado en cuestión debe ser omitido durante el tiempo oportuno y publicado el resto de resultados;
- 9.11.1.3** Es obligación de la oficina de calificación al concluir las competencias de cada día
- 9.11.1.3.1** Totalizar los resultados oficiales en el menor tiempo posible;
- 9.11.1.3.2** Preparar un boletín preliminar de resultados lo mas exacto posible para la distribución entre la prensa, oficiales de equipo, Jurado y Delegado(s) Técnico(s)
- 9.11.1.3.3** Preparar y publicar un boletín de resultados finales inmediatamente;
- 9.11.1.3.4** Al finalizar cualquier periodo aplicable de reclamación publicar, lo antes posible, la lista correcta final de resultados (está deberá contener el apellido completo, el nombre completo, sin abreviaturas, número de tirador y la abreviatura de la IOC para la nacionalidad del tirador)

9.11.1.4 Es obligación de la oficina de calificación en el último día de cada competencia, enviar a la secretaría de la ISSF por FAX o e-mail, una copia de los resultados oficiales de la competencia inmediatamente después de que hayan sido verificados.

9.11.1.5 Es obligación de la oficina de calificación enviar dentro de los tres días siguientes a la conclusión de la competencia a la secretaría de la ISSF tres copias de la lista oficial de resultados verificada para cada una de las modalidades.

Nota: El Comité Organizador deberá conservar las hojas de calificación de las canchas, donde se recogen los resultados de cada disco disparando, durante un periodo mínimo de 12 meses después de la competencia.

9.11.2 PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

9.11.2.1 Se calificara de forma oficial en cada cancha y para cada serie de 25 discos (En doble trap 25 dobles para hombres 0 20 para mujeres).

9.11.2.2 En las competencias supervisadas por la ISSF las calificaciones individuales deben ser guardadas en cada cancha por dos (2) personas independientes, éstas serán regularmente aquellos Jueces asistentes designados para estar junto a los Jueces.

9.11.2.2.1 Una persona debe anotar resultados en una hoja oficial permanente de calificación

9.11.2.2.2 La segunda persona deberá anotar sobre un tablero de calificación manual. Excepto cuando se use un tablero de calificación electrónica, que deberá ser mantenido por los Director de Tiro (ver **Reglas 9.11.3.1 y 9.11.3.2**)

9.11.3 MARCADORES ELECTRONICOS:

9.11.3.1 Canchas con marcadores electrónicos

9.11.3.1.1 El Director de Tiro deberá controlar el funcionamiento de los marcadores electrónicos de calificación:

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

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

9.11.3.1.1.3 La segunda persona, de nuevo designado como Juez asistente debe posicionarse cerca del pizarrón de calificaciones electrónicas para actuar como Juez y asegurarse de que las calificaciones están siendo anotadas correctamente y avisar al Director de Tiro inmediatamente si se registra algún resultado erróneo.

9.11.3.2 Errores en pizarrones de calificación Electrónicos

9.11.3.2.1 Si durante la competencia un marcador electrónico reflejase una calificación incorrecta, el Director de Tiro debe parar la tirada y con el mínimo retraso posible, hacer lo que sea necesario para corregir dicho fallo.

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

9.1.3.2.2.1 La hoja de calificación oficial debe examinarse y verificarse hasta el punto donde falló el marcador electrónico

9.11.3.2.2.2 Entonces, si es posible, sustituirlo rápidamente por un pizarrón de calificación manual, introducir datos hasta el punto en que falló el marcador electrónico y continuar la serie (ver **Regla 9.14.3.2, 9.15.3.2, 9.16.6.3 o 9.17.6.3=**

9.11.3.2.3 Si no es posible la substitución por un pizarrón de calificación manual debe incluirse una segunda hoja de calificaciones, incluirse en ella la calificación verificada y la serie debe entonces continuar con la segunda hoja de calificación bajo el control de una persona calificada, designada por el Árbitro General.

9.11.3.2.4 En competencias en las que existían diferencias en la calificación registrada entre las dos (2) hojas de calificación, la que está bajo el control del Juez designado por el Árbitro General, debe prevalecer

9.11.3.3 Canchas con tableros de calificación manual

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

9.11.3.3.1.1 La primera persona debe estar detrás de la línea de tiro para el control permanente de la hoja de calificación oficial;

9.11.3.3.1.2 La segunda persona debe actuar como Juez asistente y dedicarse también al control del tablero de calificaciones manual;

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

9.11.3.4 Cada Juez deberá marcar la hoja o tablón inmediatamente basándose en las decisiones tomadas por el Director de Tiro.

9.11.3.4.1 Tras la conclusión de cada serie el resultado debe ser comparado y apuntados la correcta calificación en la hoja oficial de calificación, antes de ser entregada a la oficina de calificación.

9.11.3.5 Las calificaciones mostradas en el tablero de calificación grande deberán prevalecer si existen diferencias irresolubles.

9.11.4 CERTIFICACIÓN DE LA CALIFICACIÓN

9.11.4.1 Cuando se completa una serie y los resultados se hayan anunciado en voz alta, el Director de Tiro y cada uno de los tiradores deben firmar la tarjeta de calificación, para que pueda ser devuelta rápidamente a la oficina calificadora

9.11.4.2 El que el tirador no firma la hoja antes de abandonar la Cancha anula toda posibilidad de reclamación menos por suma errónea o una equivocación al pasar los datos desde la tarjeta de calificación.

9.11.5 RESULTADOS

9.11.5.1 Competencias Individuales

9.11.5.1.1 Para cada tirador los resultados de cada serie deben ser anotados de forma legible en las tarjetas oficiales de calificación.

9.11.5.1.2 Al final de la prueba, el total de discos alcanzados por un tirador debe anotarse y se establecerá la clasificación por orden de méritos decrecientes.

9.11.5.2 Competencias por equipos

9.11.5.2.1 La calificación de cada miembro del equipo debe anotarse, de acuerdo con el método indicado en la Norma **9.11.1**.

Los resultados de los equipos deben ser clasificados por orden de méritos decrecientes según el total de los discos alcanzados por todos los miembros de cada equipo.

- 9.11.5.3 El boletín oficial de resultados finales debe incluir lo siguiente:
 - 9.11.5.3.1 La puntuación de cada una de las series de Calificación
 - 9.11.5.3.2 El total de todas las series de Calificación;
 - 9.11.5.3.3 Las puntuaciones obtenidas en las Finales;
 - 9.11.5.3.4 El total de las series de Calificación + la puntuación de la serie Final cuando sea aplicable;
 - 9.11.5.3.5 Las puntuaciones registradas en los desempates nunca deben sumarse a los totales
- 9.12.0 **EMPATES Y DESEMPATES**
- 9.12.1 **COMPETENCIAS CON FINAL**
 - 9.12.1.1 Los empates en modalidades Olímpicas para hombres y mujeres (especificadas en el Artículo **3.2 del Reglamento General**) y otras competencias con finales se decidirán como sigue:
 - 9.12.1.2. **Empates antes de la Final**
 - 9.12.1.2.1 Si existen empates entre los seis primeros tiradores, después de las series de calificación, entonces para determinar el orden en que dichos tiradores dispararán en la Final; se aplicará la regla de la **“Cuenta Regresiva”** (ver **Regla 9.12.2**)
 - 9.12.1.3 Si los empates no pueden romperse por aplicación de la Regla de la **“Cuenta Regresiva”** (ver **Regla 9.12.2**) por ejemplo cuando dos o más tiradores tienen la puntuación máxima, el Jurado decidirá el orden de tiro para estos tiradores por sorteo.
 - 9.12.1.4 Cuando hay más de seis candidatos para la Final por empates, es decir más tiradores empatados que plazas correspondientes, estos empates deben romperse mediante desempate (shoot off) de acuerdo con las Normas **9.12.1.2.1 – S.9.12.1.2.4**. Por ejemplo cuatro tiradores empatados para el 5º y 6º puesto.
 - 9.12.1.5 Siempre que sea posible, los desempates para entrar en las Finales deberán hacerse en un acanCHA diferente de la que albergará la Final.
 - 9.12.1.6 Después de un desempate para determinar los seis participantes en la Final el resultado del desempate decidirá la clasificación de todos los tiradores participantes en este desempate. Los empates restantes del 7º o inferiores puestos se decidirán por las Normas **9.12.1.1.2**.
 - 9.12.1.7 La calificación individual para los puestos 7º y sucesivos no resuelta por medio de desempates (ver **Regla 9.12.1.6**) deben ordenarse en la calificación de acuerdo con el resultado obtenido en la fase de competencia.
Si dos (2) o más tiradores tienen la misma puntuación su calificación debe decidirse por la regla de la **“cuenta Regresiva”**.
 - 9.12.1.8 **Empates después de la Final**
 - 9.12.1.8.1 Cualquier empate después de la Final para los seis (6) primeros puestos debe decidirse mediante desempate, de acuerdo con lo siguiente:
 - 9.12.1.8.1.1 El puesto se decidirá por sorteo efectuado por el Jurado;

- 9.12.1.8.1.2** Cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ej, Dos (2) empates para el segundo puesto (puestos 2º y 3º) y dos (2) tiradores empatados para la quinta plaza (puestos 5º y 6º) deberán tirar todos en la misma cancha para determinar las clasificaciones individuales;
- 9.12.1.8.1.3** El empate para la posición más baja deberá romperse en primer lugar, seguido por el empate para la siguiente posición más alta y así hasta que se hayan roto todos los empates.
- 9.12.1.8.1.3.1** De cualquier forma, si cuatro (4) o más tiradores están empatados para más de una (1) posición (por ejemplo cuatro tiradores empatados para los puestos 2, 3, 4 y 5) y dos (2) o más de esos tiradores fallan sus respectivos disco(s), estos tiradores deben ser puestos en espera y deben abandonar sus planches y esperar, junto con sus armas (vacías y abiertas de forma segura), dentro de un área indicada por los Jueces.
- 9.12.1.8.1.4** El resto de tiradores empatados deben continuar sus desempates para la siguiente más alta posición hasta que los empates se rompan.
- 9.12.1.8.1.5** Solo cuando este desempate haya finalizado podrán los tiradores empatados que fueron puestos en espera, desempatar para la posición siguiente más baja.
- 9.12.1.8.1.6** Este procedimiento debe continuar tanto como sea necesario para determinar todas las posiciones empatadas.
- 9.12.1.8.1.7** En el caso de que un (1) tirador del grupo de los empatados rompa el empate, debe ser puesto en la posición más alta de la clasificación y debe retirarse, dejando que el resto de los tiradores empatados continúen el desempate hasta que todos sus empates se hayan determinado la clasificación.
- 9.12.1.9** Cualquier tirador que no este en su posición asignada y listo para tirar a la hora oficial de comienzo no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación de la clasificación y su puntuación en la final.
- 9.12.1.10 Plazas Olímpicas**
- 9.12.1.10.1** Cuando puedan obtenerse plazas para los Juegos Olímpicos y dos (2) o más tiradores tengan igual resultado, los empates deben romperse de acuerdo con las reglas 9.12.1.6 y 9.12.1.7.
- 9.12.2 REGLA DE “CUENTA REGRESIVA”**
- 9.12.2.1** Cualquier desempate que deba romperse por este método debe realizarse de la siguiente forma:
- 9.12.2.1.1** Debe compararse la puntuación de la última serie de 25 discos (para doble trap 25 dobles para los hombres y 20 para las mujeres).
El ganador es el tirador con la puntuación más alta de esta serie;
- 9.12.2.1.2** En caso de que el empate no se haya roto aún, debe compararse las series inmediatamente y si el empate sigue sin romperse, la serie anterior y así sucesivamente.
- 9.12.2.1.3** Si los resultados de todas las series son iguales, el desempate debe decidirse contando hacia delante desde el primer disco de la última serie (y si es necesario, el siguiente a la última serie, etc.) hasta que se encuentre un cero. El tirador con la mayor sucesión de discos rotos hasta el cero será clasificado en la posición más alta.
- 9.12.3 COMPETENCIAS SIN FINAL**
- 9.12.3.1 Empates Individuales**

9.12.3.1.1 Los empates en modalidades y categorías no Olímpicas y otras competencias sin Final, se decidirán de la siguiente forma:

9.12.3.2 Empates con puntuación perfecta

9.12.3.2.1 estos no serán rotos y compartirán la primera plaza con la misma clasificación.
El próximo puesto será numerado de manera adecuada.
Los nombres serán puestos en orden alfabético de acuerdo con el alfabeto latino (Apellidos).

9.12.3.3 Empates para las tres primeras plazas

9.12.3.3.1 Los puestos se decidirán por sorteo, realizado por el Jurado;

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

9.12.3.3.1.3 El empate para la posición más baja deberá romperse en primer lugar, seguido por el empate para la siguiente posición más alta y así hasta que se hayan roto todos los empates (ver **reglas 9.12.1.8.1.3.1 a 9.12.1.8.1.7**).
Todos los tiradores empatados serán clasificados de acuerdo con la calificación de las series de desempate.

9.12.3.4 Empates para el 7º y posteriores puestos

9.12.3.4.1 Las puntuaciones empatadas para los puestos 7º e inferiores, no decididas mediante desempate deben clasificarse igualmente pero ordenados de acuerdo con la regla de la "**cuenta regresiva**".

9.12.4 EMPATES POR EQUIPOS

9.12.4.1 Si dos o más equipos tienen la misma calificación en los tres primeros puestos, la clasificación debe decidirse por la suma de los resultados de todos los miembros del equipo en la última serie de 25 discos o dobles, luego por la penúltima serie, etc. hasta llegar a un desempate.

9.12.5 SERIES DE DESEMPATE

9.12.5.1 Antes de la Final.

9.12.5.1.1 Los desempates antes de la Final deben realizarse con los discos estándar.

9.12.5.2 Después de la Final

9.12.5.2.1 Los desempates tras la Final deben realizarse con discos de tipo "flash"

9.12.5.3 Tiempo de comienzo

9.12.5.3.1 Los desempates previos a la Final deben comenzar dentro de un tiempo máximo de treinta (30) minutos después de terminada la competencia (ver **Regla 9.12.5.4 9.12.5.5**)

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

9.12.5.3.3 Los desempates tras la Final deben comenzar inmediatamente después de la finalización de ésta.

- 9.12.5.4** Cualquier tirador que no esté en su posición asignada y lista para tirar a la hora oficial de comienzo no debe permitírsele participar en el desempate y automáticamente asignarle la posición más baja en el desempate usando su puntuación en la clasificación.
- 9.12.5.5** **Tiempo de preparación para los desempates**
- 9.12.5.5.1** Después de que el Director de Tiro de la señal de **YA**, o después de que el tirador precedente haya disparado un disco, el tirador deberá ponerse en posición cargar el arma y pedir el disco, o el doble, **en 20 segundos**.
- 9.12.5.5.2** En caso de no cumplir con este tiempo límite se aplicará la sanción contemplada en la **Regla 9.13.3.4.1.2**
- 9.12.6** **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA FOSO**
- 9.12.6.1** Los tiradores empatados dispararán por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando sobre un disco regular en el orden decidido por el Jurado mediante sorteo.
- 9.12.6.2** **Nota de seguridad:** Ningún tirador deberá poner un cartucho en ninguna parte del arma hasta que esté colocado en el puesto de tiro y preparado para disparar.
- 9.12.6.3** Debe permitirse siempre al primer tirador ver el disco que va a ser disparado en cada puesto, antes de que dispare.
Cada tirador durante el desempate, deberá disparar un disco lanzado desde la misma máquina.
- 9.12.6.4** Después de que el Director de Tiro de la señal de “**YA**” el primer tirador debe cargar un (1) sólo cartucho y disparar al disco.
Debe abandonar inmediatamente al puesto y permanecer a **un mínimo de 1 metro cerca** del próximo puesto.
El resto de tiradores que deban aún disparar en ese puesto deben permanecer alineados tras el primer tirador.
- 9.12.6.4.1** El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.6.4.2** El primer tirador no debe moverse en el puesto hasta que el Director de Tiro de la orden de “**YA**”.
- 9.12.6.5** Si un tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo disparo, el disco debe declararse como “**CERO**” haya sido “**ROTO**” o no por cualquiera de los cartuchos.
- 9.12.6.6** El tirador(es) que falle el disco en los respectivos puestos son los perdedores
- 9.12.6.7** Todos los tiradores que continúen empatados deben desplazarse al siguiente puesto y continuarán hasta que todos los empates se hayan roto.
- 9.12.7** **PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE PARA FOSO AUTOMÁTICO**
- 9.12.7.1** Los tiradores empatados disparan por turno, uno detrás de otro, empezando por el puesto 1, y disparando sobre un disco regular en el orden decidido por el Jurado mediante sorteo
- 9.12.7.2** **Nota de seguridad:** Ningún tirador deberá poner un cartucho en ninguna parte del arma hasta que esté colocado en el puesto de tiro y preparado para disparar.
- 9.12.7.3** Solo en el primer puesto debe permitirse a los tiradores ver un disco de prueba

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

- 9.12.9.3.1 El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.9.4 El tirador(es) que falle el mayor número de discos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse.
- 9.12.9.5 Todos los tiradores que sigan empatados deben continuar.
El primer tirador debe ir hacia el puesto, cargar y disparar un doble inverso (bajo/alto).
Debe entonces abandonar el puesto e ir junto al resto de tiradores que estén pendientes de disparar.
- 9.12.9.5.1 El resto de tiradores empatados deben hacer lo mismo por turnos.
- 9.12.9.6 Si queda algún empate sin deshacerse, este procedimiento de disparo a un doble regular y aun doble inverso debe continuar hasta que todos los resultados queden claramente determinados.
- 9.13.0 **INFRACCION DE LAS REGLAS, PENALIZACIONES, PROTESTAS Y APELACIONES**
- 9.13.1 **Infracción de las reglas**
- 9.13.1.1 El Jurado, el Árbitros General, generalmente clasificarán en tres principales clases las infracciones o violaciones de las reglas:
 - 9.13.1.1.1 “Abiertos” – no encubiertos
 - 9.13.1.1.2 “Técnicos” – infracciones secundarias
 - 9.13.1.1.3 “Encubiertos” – infracciones deliberadas o muy serias o concernientes a las reglas de Seguridad.
- 9.13.1.2 El Jurado debe ser responsable de examinar y decidir el grado de la penalización a imponer para todas las violaciones ya registradas y para las que no se han impuesto automáticamente dentro de esas reglas,.
- 9.13.2 **TARJETAS DE “AMONESTACIÓN”, “DEDUCCIÓN” Y “DESCALIFICACIÓN”**
- 9.13.2.1 Cada tarjeta debe medir aproximadamente 70 X 100 mm donde aparecerá la palabra “Amonestación”, “Deducción” o “Descalificación”.
- 9.13.2.2 Cuando alguna de estas tarjetas se enseña se debe de acompañar de voz de manera que no quede duda alguna parte del infractor.
- 9.13.2.3 **No es necesario mostrar una tarjeta de “AMONESTACIÓN” antes de una emisión de alguna tarjeta de “DEDUCCIÓN” o “DESCALIFICACIÓN”.**
- 9.13.3 **AMONESTACIÓN (TARJETA AMARILLA)**
- 9.13.3.1 **Infracciones “abiertas”**
 - 9.13.3.1.1 **En caso de ser infracciones “abiertas” inicialmente como:**
 - 9.13.3.1.1.1 indumentaria irregular;
 - 9.13.3.1.1.2 Interrupción innecesaria en la tirada;
 - 9.13.3.1.1.3 Ayuda del entrenador durante la competencia;
 - 9.13.3.1.1.4 Invaldir sin autorización el área de competencia;
 - 9.13.3.1.1.5 Conducta no deportiva;

- 9.13.3.1.1.6 Deliberado intento de evadir el valor de las reglas
- 9.13.3.1.1.7 Algún otro incidente que requiera el uso de una amonestación.
- 9.13.3.1.2 La AMONESTACIÓN oficial (TARJETA AMARILLA) se indicará en la apropiada tarjeta de puntuación, por un Miembro del Jurado, el Árbitro General; Director de Tiro o un Juez y se entregará en primer lugar al tirador, entrenador o jefe de equipo que pueda actuar para corregir la falta cometida.
- 9.13.3.2 Si un tirador no corrige la falta cometida dentro del tiempo estipulado, se le impondrá la penalización bajo las **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o DESCALIFICACIÓN.**
- 9.13.3.3 Si las infracciones realizadas por el entrenador u otro miembro oficial del equipo se repiten, el Jurado recurrirá a la expulsión de las proximidades de la zona de tiro en la Cancha, el resto de la serie y al tirador se le puede penalizar bajo las **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o DESCALIFICACIÓN.**
- 9.13.3.4 **Infracciones “Técnicas”**
 - 9.13.3.4.1 En caso de las primeras **Infracciones “Técnicas”**, durante la competencia, es decir:
 - 9.13.3.4.1.1 Pisar fuera del Puesto de Tiro;
 - 9.13.3.4.1.2 Exceder del tiempo límite autorizado para disparar;
 - 9.13.3.4.1.3 En Skeet, la posición de PREPARADO del tirador no es acorde con las Reglas 9.17.10;
 - 9.13.3.4.1.4 En Skeet, excepto en la Estación 8, el tirador abre el arma entre los dos discos simples en la misma estación;
 - 9.13.3.4.1.5 Seguir o apuntar con el arma a un disco “lento” o “rápido” tipo “pull” sin disparar.
 - 9.13.3.4.1.6 La AMONESTACIÓN oficial (TARJETA AMARILLA) indicada en la apropiada tarjeta de puntuación se presentará al tirador afectado por el Director de Tiro.
 - 9.13.3.4.1.7 Las deducciones realizadas por un Miembro del Jurado por una segunda o sucesivas repeticiones de una misma infracción en una serie por alguna violación de las listas se deben indicar en la debida tarjeta de puntuación por el Director de Tiro, antes la tarjeta debe ser enviada por la Oficina de Calificación.
El tirador debe de ser informado de tales deducciones por el Director de Tiro.
- 9.13.4 **DEDUCCION (TARJETA VERDE)**
 - 9.13.4.1 La deducción de discos, por alguna infracción impuesta por el del Jurado, deberá de hacerse de la serie en la cuál ocurrió la falta.
 - 9.13.4.2 La Deducción de un disco deberá aplicarse por:
 - 9.13.4.2.1 Obstaculizar a otro tirador de manera antideportiva;
 - 9.13.4.2.2 No presentarse, o presentar un sustituto apropiado, cuando le corresponda actuar como Juez auxiliar;
 - 9.13.4.3 **Serie Incompleta**
 - 9.13.4.3.1 Deducción del resto de los “discos” de la serie en caso de que un tirador abandone la cancha sin completar la serie y sin permiso del Director de Tiro; esta sanción deberá ser autorizada por el Jurado.

9.13.4.4 Ausencia del tirador

- 9.13.4.4.1** Si un tirador no se presenta en la “cancha” cuando su nombre se verifica con la tarjeta de puntuación, el Director de Tiro debe de decir el número y el nombre del tirador en voz bien alta tres (3) veces en un lapso de un (1) minuto.
Si el tirador no aparece el Director de Tiro debe declararlo “**AUSENTE**” en voz muy alta.

- 9.13.4.5** Desde el momento en que el tirador ha sido declarado “**AUSENTE**” no se le permitirá unirse a la escuadra y tirar.
Se debe empezar sin el.

9.13.4.6 Serie para completar

- 9.13.4.6.1** El tirador que sea declarado “**AUSENTE**” debe presentarse al Director de Tiro antes de que la escuadra haya finalizado la serie, y pedir permiso para tirar la serie perdida.
Si esto no se realiza puede procederse a la descalificación de la competencia.

- 9.13.4.6.2** Al tirador se le permitirá tirar la serie perdida en el momento y en la cancha que decida el Arbitro General con la deducción de tres (3) discos de la **Serie para completar**. (Pero ver **Reglas 9.13.4.7.1**)

9.13.4.7 Circunstancias excepcionales

- 9.13.4.7.1** Si un tirador llega tarde a la competencia y puede justificar que su retraso ha sido causado por circunstancias fuera de su control, el Jurado debe, siempre y cuando sea posible, darle otra oportunidad para tomar parte sin ruptura del programa global.
En este caso el Árbitro General determinará cuándo y dónde el tirará y no se deducirá ninguna penalización.

9.13.5 DESCALIFICACIÓN (TARJETA ROJA)

- 9.13.5.1** La descalificación puede ser impuesta por la decisión unánime o mayoritaria del Jurado

- 9.13.5.2** La descalificación de un tirador, (o la expulsión del capitán de equipo o entrenador de la cancha de tiro) puede ser tomada por:

- 9.13.5.2.1** Series infracciones de seguridad y violación de las reglas de seguridad;

- 9.13.5.2.2** Manejo del arma de manera peligrosa (repetición accidental de disparos puede ser causa de consideración);

- 9.13.5.2.3** Manejo de un arma descargada después de que la voz de “ALTO EL FUEGO” haya sido dada;

- 9.13.5.2.4** Repetición de los incidentes que ya han sido objeto anteriormente de amonestación o deducción de puntos;

- 9.13.5.2.5** El uso deliberado de cartuchos en desacuerdo con las Reglas de la ISSF para obtener ventaja;

- 9.13.5.2.6** Abuso deliberado de algún oficial de equipo o de Cancha;

- 9.13.5.2.7** Rechazo continuado por parte del tirador a actuar como Juez;

- 9.13.5.2.8** Fallo deliberado al disparar previamente a la serie pérdida;

- 9.13.5.2.9** Dar falsa información conscientemente y con conocimiento en un intento deliberado de ocultar la realidad en casos serios;

- 9.13.5.2.10** Caso donde las infracciones se ocultan deliberadamente.

9.13.6.3 DESCALIFICACION EN LAS FINALES

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

9.13.7 DOCUMENTACIÓN PARA UNA RECLAMACIÓN

9.13.7.1 El Comité Organizador debe suministrar impresos para el uso para la presentación de protestas escritas y apelaciones.

9.13.7.2 Las copias de todas las decisiones en respuesta a las reclamaciones y apelaciones escritas deben ser remitidas por el Comité Organizador o el Delegado Técnico(s), hacia la Secretaria – General ISSF junto con el informe Final y las listas de resultados.

9.13.7.3 CUOTAS DE RECLAMACIÓN

9.13.7.3.1 Reclamaciones US\$ 25.00 o el equivalente en moneda local.

9.13.7.3.2 Apelaciones US\$ 50.00 o el equivalente a moneda local.

9.13.7.3.3 La cuota debe ser devuelta, si la reclamación/apelación es estimada o será retenida por el Comité Organizador, si la apelación es desestimada.

9.13.8 DERECHO DE RECLAMACIÓN

9.13.8.1 Cualquier tirador o miembro oficial del equipo tiene el derecho de reclamar considerando un aspecto de la competencia, decisión o acción, verbalmente e inmediatamente a un Juez, al Director de Tiro, Árbitro General o Miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden ser sometidas en las siguientes materias:

9.13.8.1.1 Que las Regulaciones o Reglas de la ISSF fueron infringidas;

9.13.8.1.2 Que el programa de competencia no se siguió;

9.13.8.1.3 Desacuerdo con una decisión o acción por algún oficial de competencia o Miembro del Jurado (excepto que solo el tirador afectado pueda poner en duda una decisión del Director de Tiro para un disco “**ROTO**” o “**CERO**” el cuál fue disparado por el tirador).

9.13.8.1.4 Un tirador fue molestado por;

9.13.8.1.4.1 Otro tirador;

9.13.8.1.4.2 Un oficial de competencia;

9.13.8.1.4.3 Publico

9.13.8.1.4.4 Medios de comunicación;

9.13.8.1.4.5 Otras personas o causas.

9.13.9 DISCONFORMIDAD CON UNA DECISIÓN DEL DIRECTOR DE TIRO

9.13.9.1 Acción por parte del tirador

9.13.9.1.1 Si un tirador está disconforme con una decisión del Director de Tiro con respecto a un disco en particular, la reclamación se debe iniciar inmediatamente antes de que el próximo tirador dispare, con la subida del brazo y diciendo “**PROTESTO**”

9.13.9.1.2 El Director de Tiro debe interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de l Asistente, tomar una decisión.

9.13.9.2 Acción por parte del Capitán de Equipo

9.13.9.2.1 Si el Capitán de Equipo no está satisfecho con la decisión final del Director de Tiro, excepto por discos “**ROTOS**”, “**CERO**” O “**IRREGULARES**”, no debe de retrasar la competencia; pero debe llamar la atención del Árbitro General, quien tomará nota en la tarjeta de calificación que el tirador continua bajo reclamación.

9.13.9.2.2 La reclamación debe ser resuelta por el Jurado.

9.13.10 ACCIONES A TOMAR POR LOS OFICIALES DE LA COMPETENCIA AL RECIBIR UNA RECLAMACIÓN

9.13.10.1 El Árbitro General, Director de Tiro, Jueces y/o los Miembros del Jurado deben considerar las reclamaciones verbales inmediatamente.
Pueden tomar una decisión de inmediato para corregir la situación o referir la reclamación al Jurado completo para la decisión.
En tales casos, el Arbitro General, Director de Tiro, Jueces y Miembros del Jurado pueden detener la competencia de manera temporal si fuera necesario.

9.13.11 RECLAMACIONES AL JURADO

9.13.11.1 Las reclamaciones al Jurado pueden ser hechas de manera verbal o escritas.
Las reclamaciones escritas deben acompañarse de la cuota correspondiente en concordancia con las **Reglas 9.13.7.3.1 – 9.13.7.3.3**.

9.13.11.2 Cualquier tirador o capitán de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal, puede reclamar de manera escrita al Jurado.

9.13.11.3 Cualquier tirador o capitán de equipo también tiene el derecho de someter una reclamación por escrito sin hacer una reclamación verbal.

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

9.13.11.5 El Comité Organizador debe informar en relación con la entrega de las reclamaciones escritas (copias de anexo “P” Artículo 3.12.3.7)

9.13.11.6 Las decisiones en relación con reclamaciones escritas deben ser tomadas por la **mayoría de los Miembros del Jurado**.

9.13.12 Apelaciones

En caso de **desacuerdo con la decisión del Jurado**, el asunto puede ser apelado hacia el Jurado de Apelación.

Dichas apelaciones deben ser entregadas por escrito por el Capitán de Equipo o un representante no más tarde de una (1) hora después de que la decisión del Jurado se haya anunciado.

En circunstancias especiales, el tiempo de entrega de las apelaciones se puede extender a 24 hrs. Por decisión del Jurado de Apelación.

Tal decisión puede posponer la ceremonia de premiación por el suceso bajo apelación.

9.13.12.1 La decisión del Jurado de Apelación es final.

La penalización puede ser reducida o incrementada.

9.14 REGLAS PARA COMPETENCIAS DE TRAP

9.14.1 PROCEDIMIENTO A SEGUIR EN UNA VUELTA DE TRAP.

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

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

9.14.1.3 El Director de Tiro a cargo de las “canchas”, cuando todos los procedimientos preliminares sean completados: (nombres, números, Jueces Auxiliares, comprobación de los discos, prueba de fuego, etc.) dar la voz de “**YA**”

9.14.2 FORMA DE COMPETIR

9.14.2.1 Cuando el primer tirador de la escuadra está **PREPARADO** para disparar, debe de levantar el arma para ponerla en el hombro y decir claramente “**PULL**”, “**MARK**”, “**YA**” O alguna otra señal o voz, después el disco debe ser lanzado (ver **Reglas 9.15.2.2**).

Cuando el resultado del disparo(s) se conoce el segundo tirador debe hacer lo mismo, seguido por el tercero y así sucesivamente.

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

9.14.2.3 En la fase de competencia, se permiten dos (2) disparos sobre cada disco, excepto en las finales y desempates, antes y después de la final, donde solo podrá cargarse un cartucho (ver **Reglas 9.12.6**)

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

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

9.14.2.5 Una vez que se ha empezado la serie el tirador puede cerrar el arma, después de que el tirador previo haya completado su turno.

9.14.2.6 EL tirador que haya disparado no debe abandonar su puesto antes de que el tirador de su derecha haya disparado un disco regular y se haya anotado el resultado, excepto cuando el tirador haya completado los discos en el puesto 5.

En este caso, el tirador debe trasladarse inmediatamente al puesto 1 (6) con cuidado de no molestar a los tiradores que estén en línea (ver **Reglas 9.13.4 DEDUCCIÓN o 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**)

9.14.2.7 Todas las armas se deben llevar abiertas en los desplazamientos entre los puestos 1 al 5 y se deben abrir y descargar en el desplazamiento del puesto 5 al 1 (6) (ver **Reglas 9.13.5.2.1 DESCALIFICACIÓN**)

9.14.2.8 Si un tirador no ha disparado en un puesto, puede pasar hacia el próximo de manera que no interfiera a ningún tirador ni a los Jueces de Cancha.

9.14.2.9 Al terminar la serie todos los tiradores en la escuadra deben permanecer en su puesto hasta que el último tirador complete su turno. Cada uno de ellos debe firmar en la hoja antes de abandonar el área de tiro.

9.14.3 TIEMPO LÍMITE

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

9.14.3.1.1 En caso de No Cumplimiento respecto al tiempo límite, se aplicarán las penalizaciones previstas en las Reglas 9.13.3.4.

9.14.3.2 Interrupción

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

9.14.4 DISTANCIAS DE DISCOS, ANGULOS Y ALTURAS

9.14.4.1 Tablas de configuraciones, reglaje o ajuste de los fosos

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

9.14.5 CONFIGURACIONES ESPECIALES PREFERIDAS PARA LA COMPETENCIA DE FOSO

9.14.5.1 COMPETENCIA EN DOS (2) DIAS (75+50)

	1º DIA	2º DIA
	75 discos	50 discos
3 Canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)	Diferente – pero la misma configuración en todas las canchas
4 Canchas	Las misma configuración para todas las canchas	Diferente – pero la misma configuración para las mismas canchas 1 y 3 y nueva pero diferente – igual configuración para las canchas 2 y 4.

9.14.5.1.1 O COMPETENCIA EM DOS (2) DIAS (50+75)

	1º DIA	2º DIA
	75 discos	50 discos
3 Canchas	La misma configuración para todas las canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)
4 Canchas	La misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente – pero igual configuración para las canchas 2 y 4	Diferente – pero la misma configuración en todas las canchas

9.14.5.2 COMPETENCIA EN TRES 83) DIAS (50+50+25)

	1º DIA	2º DIA	3ºDIA
	50 discos	50 discos	25 discos
3 Canchas	La misma configuración para todas las canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)	
4 Canchas	4 configuraciones para cada cancha)	(diferente configuración	Diferente pero la misma configuración en todas las canchas

9.14.5.2.1 O COMPETENCIA EN TRES (3) DIAS (50+25+50)

	1 DIA	2 DIA	3 DIA
	50 DISCOS	25 DISCOS	50 DISCOS
3 Canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)		Diferente - pero la misma configuración en todas las canchas
4 Canchas	La misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente - pero igual configuración para las canchas 2 y 4	Diferente - pero la misma configuración en todas las canchas	Diferente - pero la misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente - pero igual configuración para las canchas 2 y 4

9.14.5.2.2 O COMPETENCIA EN TRES (3) DIAS (25+50+50)

	1 DIA	2 DIA	3 DIA
	25 DISCOS	50 DISCOS	50 DISCOS
3 Canchas	3 configuraciones (diferente configuración para cada cancha)	Diferente - pero la misma configuración en todas las canchas	
4 Canchas	La misma configuración para todas las canchas	Diferente - pero la misma configuración para las canchas 1 y 3 y diferente - pero igual configuración para las canchas 2 y 4	

9.14.5.3 DOS (2) O TRES (3) DIAS DE COMPETENCIA

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

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

9.14.5.3.1.1 Cada cancha en uso el mismo número de veces:

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

- 9.14.5.4** Si el Comité Organizador junto con el Jurado, deciden que la competencia de Foso para cualquier grupo de tiradores (por ej. Hombres, mujeres o juniors) debe ser realizada solo en una (1) cancha separada, la configuración debe ser cambiada después de que todos los tiradores en ese grupo hayan completado 50 discos.
- 9.14.5.5 Revisión del Jurado**
- 9.14.5.5.1** Cada cancha debe ser configurada y reglada antes del comienzo de la competencia de cada día. Esas configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el Jurado.
- 9.14.5.6 Limitación de los “discos”**
- 9.14.5.6.1** Cada “disco” debe ser lanzado de acuerdo a los esquemas de selección en las tablas I – IX y dentro de los siguientes límites:
- 9.14.5.6.1.1** Altura a 10 m; 1.5 m a 3.5 m con una tolerancia de 0.5 m (entre; 1m como mínimo y 4 m como máximo)
- 9.14.5.6.1.2** Ángulo; máximo 45° a izquierda o derecha.
- 9.14.5.6.1.3** Distancia 76 m +/- (medio desde la parte frontal del hueco del foso).
- 9.14.5.7 Procedimiento de configuración del Foso**
- 9.14.5.7.1** Cada máquina deberá ser configurada para lanzar el disco como sigue:
- 9.14.5.7.1.1** Ajustar el ángulo a cero (0) grados, posición directamente hacia delante.
- 9.14.5.7.1.2** Medir la altura a 10 m por delante de la parte frontal del hueco del foso.
- 9.14.5.7.1.3** Ajustar la tensión del muelle y la altura para obtener la elevación y distancia requeridas;
- 9.14.5.7.1.4** Ajustar el ángulo requerido desde una posición inmediatamente por encima del centro de cada máquina, en la parte superior del foso.
- 9.14.5.8 “Discos” de prueba**
- 9.14.5.8.1** Cada día, después de que los fosos hayan sido ajustados y aprobados por el Jurado, antes del comienzo de la competencia, debe ser lanzado un disco de prueba por cada máquina de manera consecutiva.
- 9.14.5.8.2** Los discos de prueba pueden ser observados por los tiradores
- 9.14.5.9** Está prohibida la entrada de todos los tiradores, Entrenadores y Capitanes de Equipo a los fosos después de que el Jurado los haya reglado e inspeccionado.
- 9.14.5.10 Trayectoria Irregular**
- 9.14.5.10.1** Cualquier disco que vuele a lo largo de una trayectoria diferente de la especificada en ángulo, elevación o distancia debe ser considerado irregular.
- 9.14.6 “DISCOS” REHUSADOS**
- 9.14.6.1** Un tirador puede rehusar un disco si:
- 9.14.6.1.1** El disco es lanzado inmediatamente después de que sea pedido por el tirador (ver nota)
- 9.14.6.1.2** El tirador es visiblemente molestado;

- 9.14.6.1.3 El Árbitro estima que el disco fue irregular
- 9.14.6.1.4 **Nota:** Seguir o apuntar con la escopeta a un disco pull “lento” o “rápido” sin disparar no está permitido. Se aplicará la **Regla 9.13.3.4.1.5**
- 9.14.6.2 **Procedimiento del tirador**
- 9.14.6.2.1 Un tirador debe indicar que rechaza un disco cambiando de posición, abriendo la escopeta y levantando un brazo.
El Árbitro General deberá entonces tomar una decisión.
- 9.14.7 **“NULOS”**
- 9.14.7.1 Un disco **“NULO”** es el que no es lanzado de acuerdo con las reglas.
- 9.14.7.2 Es responsabilidad del Director de Tiro el declarar un disco como **“NULO”**
- 9.14.7.3 Un disco declarado **“NULO”** por el Director de Tiro debe ser siempre repetido desde el mismo foso (haya sido roto o no). De cualquier forma el tirador puede no rechazarlo incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo.
- 9.14.7.4 El Director de Tiro debe intentar decir **“NULO”** antes de que el tirador dispare.
De cualquier forma si el Director de Tiro dice **“NULO”** durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Director de Tiro debe prevalecer y el disco debe repetirse indistintamente de que el disco haya sido roto o no.
- 9.14.7.5 **Un “disco” debe declararse “NULO” INCLUSO SI EL TIRADOR HA DISPARADO cuando:**
- 9.14.7.5.1 Sale un “disco” roto o irregular;
- 9.14.7.5.2 Cuando se lanza un “disco” de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competencia o en los entrenamientos oficiales;
- 9.14.7.5.3 Son lanzados dos (2) discos;
- 9.14.7.5.4 El “disco” es lanzado desde una máquina de otro grupo;
- 9.14.7.5.5 Un tirador dispara fuera de turno;
- 9.14.7.5.7 El Director de Tiro está convencido de que el tirador, después de pedir el disco, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa.
- 9.14.7.5.8 El Director de Tiro detecta una posible violación de la posición del pie del tirador en una serie (ver **Regla 9.13.3.1.1.1**)
- 9.14.7.5.9 El Director de Tiro detecta una posible violación del límite de tiempo (ver **Regla 9.13.3.4.1.2**)
- 9.14.7.5.10 El Director de Tiro por cualquier razón, no puede decidir si el “disco” fue roto o no. (En cuyo caso el Director de Tiro debe consultar a los Jueces asistentes antes de anunciar su decisión)
- 9.14.7.5.11 El disparo se produjo involuntariamente antes de que el tirador haya pedido el “disco” (de cualquier forma, si el tirador abate el disco con el segundo cartucho, el resultado deberá ser calificado);
- 9.14.7.5.12 El primer disparo es fallado y el segundo disparo del tirador no se produce por una interrupción admisible, ya sea del arma o del cartucho. En este caso el “disco” debe ser repetido fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el “disco” es roto con el primer disparo debe ser declarada como **“CERO”**

9.14.7.6 Un “disco” debe declararse “NULO” CUANDO EL TIRADOR NO HA DISPARADO por:

- 9.14.7.6.1 El “disco” es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido;
- 9.14.7.6.2 El “disco” no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver Nota);
- 9.14.7.6.3 La trayectoria del “disco” es irregular (ver NOTA);
- 9.14.7.6.4 Hay una falla admisible en el arma o cartucho;
- 9.14.7.6.5 El primer disparo del tirador no se produce por una interrupción del arma o cartucho y no dispara el segundo tiro. Si el segundo disparo fue realizado el resultado debe apuntarse.
- 9.14.7.6.6 **Nota:** A menos que el Director de tiro diga “**NULO**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, no debe permitirse ninguna reclamación por un “disco” irregular si el “disco” fue disparado, cuando la reclamación por irregularidad de basa solamente en la afirmación de “PULL rápido” o en la de “PULL lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. De otra forma si el tirador dispara el resultado debe ser registrado.

9.14.8 DISPAROS SIMULTANEOS

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

9.14.9 “CEROS”

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

9.15.0 REGLAS DE COMPETENCIA PARA TRAP AUTOMÁTICO

9.15.1 SECUENCIA DE UNA SERIE EN TRAP AUTOMÁTICO

- 9.15.1.1** Los miembros de la escuadra con munición suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en el pizarrón de calificaciones, ocupar cada uno un puesto de tiro. (Ver **Regla 6.3.20.2**)
- 9.15.1.2** El sexto tirador debe permanecer de pie en el área marcada junto al puesto 1 preparado para ir al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un disco regular y el resultado sea conocido.
- 9.15.1.3** El Director de Tiro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares estén completados (nombres, números, Árbitros asistentes, examinados los discos, pruebas de disparo, etc.) dar la orden de “YA”.

9.15.2 FORMA DE COMPETIR

- 9.15.2.1** Cuando el primer tirador esta **PREPARADO** para disparar, debe llevarse el arma al hombro y decir claramente “PULL”, “MARK”; “YA”; o alguna otra señal o comando, después de la cual el “disco” debe ser lanzado en seguida.
Cuando el resultado del disparo(s) es conocido, el segundo tirador debe proceder de la misma forma, seguido del tercer tirador y así sucesivamente.
- 9.15.2.2** Cuando el tirador ha pedido el “disco” debe ser lanzado inmediatamente, permitiéndose solo el tiempo de reacción humana para presionar un botón, si el lanzamiento es manual.
- 9.15.2.3** Pueden dispararse dos (2) disparos a cada disco.
Excepto en los desempates donde solo un (1) cartucho debe ser cargado (ver **Regla 9.12.7**).
- 9.15.2.4** Después de que el tirador número 1 haya disparado un “disco” regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el tirador en el puesto número 2 haya disparado un “disco” regular. El resto de tiradores en la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha.
- 9.15.2.4.1** Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los tiradores hayan disparado 25 “discos”.
- 9.15.2.5** Una vez que la serie haya comenzado un tirador podrá cerrar el arma únicamente cuando el tirador anterior haya completado su turno.
- 9.15.2.6** Un tirador habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el tirador a su derecha haya disparado un “disco” regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el tirador haya completado su tirada en el puesto 5.
En este caso, deberá dirigirse de inmediato al puesto 1 (6) teniendo cuidado de no molestar a los tiradores que están en los puestos por los que pasa. (**Reglas 9.13.4 DEDUCCION o 9.13.5 DESCALIFICACION**)
- 9.15.2.7** Todas las armas deben llevarse abiertas cuando se desplace entre los puestos 1 y 5 y deben ser transportadas abiertas y descargadas cuando se desplace del puesto 5 al 1 (6) (ver **Regla 9.13.5.2.1 DESCALIFICACION**).
- 9.15.2.8** Ningún tirador habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el próximo, si en su camino interfiere con otro tirador u oficial de competencia,
- 9.15.2.9** Al finalizar la serie todos los tiradores en la escuadra deben permanecer en su último puesto de tiro hasta que el último tirador haya completado su turno.
Deben cada uno firmar la hoja de calificación antes de abandonar la zona de tiro.

9.15.3 LÍMITE DE TIEMPO

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

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

9.15.3.2 Interrupción

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

9.15.4 DISTANCIA DE LOS “DISCOS”, ÁNGULOS Y ELEVACIONES

9.15.4.1 Revisión del Jurado

9.15.4.1.1 Las máquinas de cada cancha debe ser ajustada cada día antes del comienzo de la competencia. Este ajuste debe ser examinado, aprobado y sellado por el Jurado.

9.15.4.2 Los ajustes deben ser aprobados antes de la tirada de cada día

9.15.4.3 Procedimiento de ajustes para las máquinas del Foso

9.15.4.3.1 La máquina de foso debe ser ajustada como sigue:

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

9.15.4.3.1.2 Ajustar la elevación de la máquina, para lanzar los discos a una altura de 2 m a una distancia de 10 m desde la parte delantera del techo del foso;

9.15.4.3.1.3 Ajustar las máquinas para obtener la distancia requerida de 76 m +/- 1 m (medidos desde la parte delantera del techo del foso) manteniendo la altura del disco a 2 m.

9.15.4.3.1.4 Ajustar los ángulos correctamente tanto a izquierda y derecha entre 30° mínimo a 45° máximo y con límites verticales de entre 1.5 m a 3.5 m (+/- 0.1 m) (ver **Regla 9.19.1**)

9.15.4.4 “Discos” de prueba

9.15.4.4.1 Después de que las máquinas del foso haya sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, debe ser lanzado un (1) “disco” de prueba.

9.15.4.4.2 Los “discos” de prueba pueden ser observados por los tiradores.

9.15.4.5 Se prohíbe a todos los tiradores, entrenadores y oficiales de equipo, la entrada al foso después de que el Jurado ha examinado y aprobado el ajuste de las máquinas.

9.15.4.6 Trayectoria irregular

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

9.15.5 “DISCO” RECHAZADO

9.15.5.1 Un tirador puede rechazar un “disco” si:

- 9.15.5.1.1 Un “disco” no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver NOTA);
- 9.15.5.1.2 El tirador es visiblemente molestado;
- 9.15.5.1.3 El Director de Tiro está de acuerdo con que el “disco” fue irregular;
- 9.15.5.1.4 Nota: No está permitido seguir o apuntar con el arma a un “disco” “pull rápido” o “pull lento” sin disparar. Se aplicara la **violación de la Regla 9.13.3.4.1.5**
- 9.15.5.2 **Procedimiento del tirador**
- 9.15.5.2.1 Un tirador debe indicar que rechaza un “disco” cambiando su posición, abriendo la escopeta y levantando un brazo.
El Director de Tiro” deberá entonces tomar una decisión.
- 9.15.6 **“NULOS”**
- 9.15.6 Un “disco” **“NULO”** es el que es lanzado de acuerdo con las reglas.
- 9.15.6.2 Es responsabilidad del Director de Tiro el declarar un “disco” como **“NULO”**
- 9.15.6.3 Un “disco” declarado **“NULO”** por el Director de Tiro debe ser siempre repetido (haya sido roto o no).
- 9.15.6.4 El Director de Tiro” debe intentar decir **“NULO”** antes de que el tirador dispare.
De cualquier, forma si el Director de Tiro dice **“NULO”**, durante o después de que el tirador haya disparado, la decisión del Director de Tiro debe prevalecer y el “disco” debe repetirse indistintamente de que el disco haya sido roto o no.
- 9.15.6.5 **Un “disco” debe declararse “NULO” INCLUSO SI EL TIRADOR HA DISPARADO** cuando:
 - 9.15.6.5.1 Sale un “disco” roto o irregular;
 - 9.15.6.5.2 Cuando se lanza un “disco” de un color visiblemente diferente al que se está usando en la competencia o en los entrenamientos oficiales;
 - 9.15.6.5.3 Son lanzados dos (2) discos;
 - 9.15.6.5.4 Un tirador dispara fuera de turno;
 - 9.15.6.5.5 Otro tirador dispara al mismo “disco”;
 - 9.15.6.5.6 El Director de Tiro está convencido de que el tirador, después de pedir el “disco”, ha sido visiblemente molestado por alguna causa externa.
 - 9.15.6.5.7 El Director de Tiro detecta una posible violación de la posición del pie del tirador en una serie (ver **Regla 9.13.3.4.1.1**)
 - 9.15.6.5.8 El Árbitro detecta una posible violación del límite de tiempo (ver **Regla 9.13.3.4.1.2**)
 - 9.15.6.5.9 El Director de Tiro por cualquier razón no puede decidir si el “disco” fue roto o no. (En cuyo caso el Director de Tiro debe siempre consultar a los Jueces asistentes, antes de anunciar su decisión);
 - 9.15.6.5.10 El disparo es producido involuntariamente, antes de que el tirador haya pedido el “disco” (de cualquier forma, si el tirador dispara al “disco” con el segundo cartucho el resultado deberá ser calificado);

- 9.15.6.5.11** El primer disparo es fallado y el segundo disparo del tirador no se produce por una falla admisible ya sea del arma o del cartucho.
En este caso el “disco” debe ser repetido fallando con el primer disparo y rompiendo solo con el segundo tiro. Si el “disco” es roto con el primer disparo debe ser declarada como **“CERO”**
- 9.15.6.6 Un “disco” debe declararse “NULO” CUANDO EL TIRADOR NO HA DISPARADO por:**
- 9.15.6.6.1** El “disco” es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido;
- 9.15.6.6.2** El “disco” no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida (ver Nota);
- 9.15.6.6.3** La trayectoria del “disco” es irregular (ver NOTA);
- 9.15.6.6.4** Hay una falla admisible en el arma o cartucho;
- 9.15.6.6.5** El primer disparo del tirador no se produce por una falla del arma o cartucho y no dispara el segundo tiro.
Si el segundo disparo fue realizado el resultado debe apuntarse.
- 9.15.6.6.6 Nota:** A menos que el Director de Tiro diga **“NULO”**, antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, no debe permitirse ninguna reclamación por un disco irregular, si el “disco” fue disparado.
Cuando la reclamación por irregularidad de basa solamente en la afirmación de “PULL rápido” o en la de “PULL lento” o una desviación de las líneas prescritas de vuelo.
De otra forma si el tirador dispara el resultado debe ser registrado.
- 9.15.7 DESCARGAS SIMULTÁNEAS**
- 9.15.7.1** No debe declararse un **“NULO”** cuando dos cartuchos sean disparados de manera simultánea.
- 9.15.7.2** El “disco” sobre el que se produjo la descarga simultánea debe ser calificado como **“CERO”** o **“ROTO”** de acuerdo con el resultado.
- 9.15.7.3** Si tras una descarga simultánea el Director de Tiro está de acuerdo con el tirador en que el arma debe ser reparada, entonces debe procederse como se especifica en las Reglas **9.8.6.1** o **9.8.6.2**.
- 9.15.8 “CEROS”**
- 9.15.8.1** Un “disco” debe declararse **“CERO”** cuando:
- 9.15.8.1.1** No es **“ROTO”** (ver **Regla 9.10.4**) durante su vuelo;
- 9.15.8.1.2** Solo se desprende polvo y no trozos visibles del mismo;
- 9.15.8.1.3** Un tirador, por cualquier motivo no permitido, no dispara un “disco” regular habiéndolo pedido;
- 9.14.9.1.4** Tras una falla del arma o del cartucho, el tirador abre el arma o toca el seguro antes de que el Director de Tiro inspeccione el arma;
- 9.15.8.1.5** Un tirador sufre una tercera o sucesivas interrupciones del arma o la munición en la misma serie;
- 9.15.8.1.6** El primer tiro es fallado y el tirador no realiza su segundo disparo porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, lanzar el tope en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro fuera puesto como consecuencia del retroceso del primer tiro;
- 9.15.8.1.7** El tirador no puede disparar su arma porque no quitó el seguro o se olvidó de cargar;
- 9.15.8.1.8** El tiempo límite es sobrepasado y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie;

- 9.15.8.1.9 La posición del pie del tirador no es reglamentaria y el tirador ya ha sido advertido en la misma serie;
- 9.16.0 REGLAS DE COMPETENCIA PARA DOBLE TRAP**
- 9.16.1 SECUENCIA DE UNA SERIE EN DOBLE TRAP**
- 9.16.1.1 Los miembros de la escuadra con munición suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie deben, en el orden mostrado en el pizarrón de calificaciones, ocupar cada uno un puesto de tiro. (Ver **Regla 6.3.21.2.6**)
- 9.16.1.2 El sexto tirador debe permanecer de pie en el área marcada junto al puesto 1 preparado para ir al puesto 1 tan pronto como el primer tirador haya disparado un disco regular y el resultado sea conocido.
- 9.16.1.3 El Director de Tiro debe hacerse cargo y cuando todos los procedimientos preliminares estén completados (nombres, números, Jueces asistentes, examinados los discos, pruebas de disparo, etc.) dar la orden de “YA”.
- 9.16.2 FORMA DE COMPETIR**
- 9.16.2.1 Cuando el primer tirador esta **PREPARADO** para disparar, debe llevarse el arma al hombro y pedir claramente “PULL”, “MARK”; “YA”; o alguna otra señal o comando, después de la cual el disco debe ser lanzado.
- 9.16.2.2 Cuando el tirador ha pedido los “discos” estos deben ser lanzados dentro de un período de tiempo indefinido que varía al azar entre cero (0) y un máximo de un (1) segundo (ver **Regla 9.16.4.2**)
- 9.16.2.3 Después de que el tirador número 1 haya disparado un disco regular debe prepararse para moverse al puesto número 2 tan pronto como el tirador en el puesto número 2 haya disparado un disco regular. El resto de tiradores en la escuadra deben, en sus correspondientes puestos, deben proceder de la misma forma en rotación de izquierda a derecha.
- 9.16.2.3.1 Esta secuencia completa debe continuar hasta que cada uno de los tiradores hayan disparado el número requerido de discos dobles.
- 9.16.2.4 Una vez que la serie haya comenzado un tirador podrá cerrar el arma únicamente cuando el tirador anterior haya completado su turno.
- 9.16.2.5 Un tirador habiendo disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el tirador a su derecha haya disparado un disco regular y el resultado haya sido registrado, excepto cuando el tirador haya completado su tirada en el puesto 5.
En este caso, el deberá dirigirse de inmediato al puesto 1 (6) teniendo cuidado de no molestar a los tiradores que están en los puestos por los que pasa. (**Reglas 9.13.4 DEDUCCION o 9.13.5 DESCALIFICACION**)
- 9.16.2.6 Todas las armas deben llevarse abiertas cuando se desplace entre los puestos 1 y 5 y deben ser transportadas abiertas y descargadas cuando se desplace del puesto 5 al 1 (6) (ver **Regla 9.13.5.2.1 DESCALIFICACION**).
- 9.16.2.7 Ningún tirador habiendo disparado en un puesto puede seguir hacia el próximo puesto si en su camino con otro tirador u oficial de competencia,
- 9.16.2.8 Al finalizar la serie todos los tiradores en la escuadra deben permanecer en su último puesto de tiro hasta que el último tirador haya completado su turno.
Deben cada uno firmar la hoja de calificación antes de abandonar la zona de tiro.

9.16.3 TIEMPO LÍMITE

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

9.16.3.1.1 En caso de no cumplir con este tiempo límite, la penalización esta prevista en la **infracción de Regla 9.13.3.4**

9.16.4 CRONÓMETRO

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

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

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

9.16.5 DISTANCIAS DESIGNADAS, ÁNGULOS Y ELEVACIONES

9.16.5.1 Tabla de Esquemas para Foso

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

9.16.5.1.1.1

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

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

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

9.16.5.3 Trayectoria irregular

9.16.5.3.1 Cualquier “disco” que vuelve con una trayectoria diferente a la especificada en ángulo, elevación o distancia, debe ser considerado irregular.

9.16.5.4 **Diagrama para las “Finales” de Doble Trap.**

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

9.16.6 INSPECCIÓN DE “DISCOS”

9.16.6.1 Control del Jurado

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

9.16.6.1.2 Los “discos” de ensayo pueden ser observados por los tiradores

9.16.6.2 Los diagramas deben re-verificarse antes a cada día de competencia.

9.16.6.3 Interrupción

9.16.6.3.1 Si una serie de la competencia se interrumpe por más de cinco (5) minutos debido a una falla técnica que no es culpa de un tirador, antes de reanudar la competencia, la escuadra puede ver uno (1) doble regular

9.16.7 RECHAZAR UN DOBLE

9.16.7.1 Un tirador puede rechazar un doble si:

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

9.16.7.1.2 Los “discos” no son lanzados simultáneamente

9.16.7.1.3 Molestan visiblemente al tirador

9.16.7.1.4 El Director de Tiro está de acuerdo que cualquier “disco” era irregular.

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

9.16.7.2 Procedimiento del Tirador

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

9.16.8 “NULO”

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

9.16.8.2 La resolución de los “discos” “**NULO**” es siempre responsabilidad del Director de Tiro.

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

9.16.8.4 El Director de Tiro debe intentar gritar “**NULO**” antes de que el tirador dispare.
No obstante, si el Director de Tiro grita “**NULO**” adecuadamente, o lo antes que pueda después de que el tirador dispare, la decisión del Director de Tiro debe ser acatada y los “disco(s)” deben ser repetidos a pesar de que uno o ambos “disco(s)” hayan sido “**ROTO**” o no.

- 9.16.8.5** Debe declararse un “**NULO**” y repetir el doble para determinar el resultado de ambos disparos, **HASTA QUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO**, cuando:
- 9.16.8.5.1** Sale un disco “**ROTO**”
 - 9.16.8.5.2** Un “disco” tenga un color diferente de los que se han usado en la competencia y en el entrenamiento oficial;
 - 9.16.8.5.3** Se lanza un “disco” solamente;
 - 9.16.8.5.4** El “disco” es lanzado desde un foso incorrecto;
 - 9.16.8.5.5** Los dos “discos” no son lanzados simultáneamente
 - 9.16.8.5.6** Fragmentos del primer “disco” rompen el segundo “disco”;
 - 9.16.8.5.7** Los “discos” chocan;
 - 9.16.8.5.8** El tirador dispara cuando no es su turno;
 - 9.16.8.5.9** Otro tirador dispara al mismo doble;
 - 9.16.8.5.10** Ambos disparos se producen al mismo tiempo;
 - 9.16.8.5.11** Al Director de Tiro observa que el tirador esta visiblemente perturbado por causas externas, después de pedir el “disco”;
 - 9.16.8.5.12** El Director de Tiro observa una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**)
 - 9.16.8.5.13** El Director de Tiro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**);
 - 9.16.8.5.14** El Director de Tiro por cualquier razón, no puede decir si un “disco” fue “**ROTO**”, “**CERO**” o “**NULO(s)**” (En estos casos el Director de Tiro siempre debe consultar con el Juez antes de anunciar la decisión);
 - 9.16.8.5.15** Se produce un disparo involuntario, antes de que el tirador haya pedido los “discos”; (sin embargo, si el tirador dispara el segundo tiro el resultado de ambos tiros deberá anotarse);
 - 9.16.8.5.16** El primer disparo rompe ambos “discos”. (Un tirador solo dispone de dos (2) intentos en un puesto, en una serie; si la misma situación sucede una tercera vez el primer “disco” debe considerarse “**ROTO**” y el segundo “**CERO**”)
 - 9.16.8.5.17** El tirador sufre una falla del arma o del cartucho.
 - 9.16.8.5.18** **Nota:** a menos que el Director de Tiro grite “**NULO**” antes, durante o inmediatamente después de que le tirador dispare, ninguna reclamación por “disco” irregular debe ser permitida, si se ha disparado al disco, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “**RAPIDO**”, “**LENTO**” o en una desviación de las líneas de vuelo.
Por otra parte si el tirador dispara el resultado(s) debe anotarse.
- 9.16.8.6** **Debe declararse “nulo” a condición de que EL TIRADOR NO HAYA DISPARADO** cuando:
- 9.16.8.6.1** Un doble se lanza antes de que lo pida al tirador;
 - 9.16.8.6.2** Un doble se lanza después de un período que excede uno (1) segundo;

- 9.16.2.6.3** La trayectoria de un “disco” es irregular;
- 9.16.8.6.4** Hay una falla aceptable de arma o cartucho del primer tiro.
- 9.16.9** **DISPAROS SIMULTANEOS**
- 9.16.9.1** El doble debe declararse “NULO(S)” cuando los dos (2) tiros son realizados simultáneamente por un tirador un máximo de dos (2) veces en una serie.
- 9.16.9.2** Si el tirador realiza un tercer o posterior disparo simultáneo en la misma serie, el “disco” deberá calificarse como “**CERO**” y “**CERO**”, hayan sido “**ROTOS**” o no.
- 9.16.9.3** Si después de una descarga simultánea, el Director de Tiro está de acuerdo con el tirador de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomarán las medidas de la **Regla 9.8.6.1 o 9.8.6.2**
- 9.16.10** **“DISCO CERO”**
- 9.16.10.1** Un “disco(s)” debe declararse “**CERO**” cuando:
- 9.16.10.1.1** No es “**ROTO**” (vea Regla 9.10.4).
- 9.16.10.1.2** Solo se “roza” y no hay ni se desprende alguna porción visible del mismo;
- 9.16.10.1.3** Un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un “disco” regular que el ha pedido, los “discos” serán declarados “**CERO**” y “**CERO**”.
- 9.16.10.1.4** Si debido a una falla del arma o de los cartuchos, el tirador es incapaz de disparar su primer tiro y abre el arma o toca el cierre de seguridad, antes de que el Director de Tiro haya inspeccionado el arma, los discos de declararán “**CERO**” y “**CERO**”
- 9.16.10.1.5** Si ocurre una falla en el segundo disparo y el tirador abre el arma o toca el cierre de seguridad antes de que el Árbitro haya inspeccionado el arma, el resultado del primer “disco” deberá anotarse y el segundo disco se declarará “**CERO**”.
- 9.16.10.1.6** Si el tirador tiene un “tercer” o posterior falla del arma o de los cartuchos, en la misma serie, en el primer tiro y no puede disparar el segundo, el doble debe anotarse “**CERO**” y “**CERO**”
- 9.16.10.1.7** El tirador no dispara su segundo tiro porque el seguro ha corrido y está en la posición “seguro” por el retroceso del primer tiro, o cualquier razón atribuible al fallo del disparador, el resultado del primer tiro debe anotarse y el segundo disco se declarará “**CERO**”.
- 9.16.10.1.8** Si se produce involuntariamente un disparo después de que el tirador haya pedido pero antes de que los “discos” aparezcan, y realiza el segundo disparo, el primer disco se anotará “**CERO**” y el segundo debe registrarse según el resultado del segundo disparo;
- 9.16.10.1.8.1** Si se produce involuntariamente un disparo, después de que el tirador haya pedido pero antes de que los “discos” aparezcan; y el tirador no realiza un segundo disparo, el primer “disco” se anotará como “**CERO**” y el segundo debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo.
- 9.16.10.1.8.2** Para un segundo o siguientes disparos involuntarios en la misma serie, los discos deben declararse “**CERO**” y “**CERO**”;
- 9.16.10.1.8.3** Si un tirador no dispara al segundo “disco” sin una razón admisible, el resultado del primer disparo debe anotarse y el segundo disco declararse “**CERO**”,
- 9.16.10.1.8.4** Si el tirador dispara al primer “disco” pero una falla admisible del arma o de los cartuchos impide que se produzca el segundo disparo, el resultado del primer disparo, debe anotarse “**ROTO**” o “**CERO**” y el segundo se repite para determinar el resultado del segundo disparo.

9.17.0 REGLAS PARA SKEET

9.17.1 DESARROLLO DE UNA SERIE DE SKEET

9.17.1.1 La escuadra debe reunirse en el la “cancha” de tiro con el cartucho suficiente y todo el equipo necesario para completar la serie.
El Director de Tiro debe hacerse cargo de la escuadra y cuando todos los procedimientos preliminares se completen, (los nombres, los números, Jueces, inspección de “discos”, disparos de prueba, etc.) dará la orden de **“PREPARADOS”**.

9.17.2 PROCEDIMIENTO

9.17.2.1 Los miembros de la escuadra deben reunirse cerca del puesto 1 listos para disparar.
El primer tirador debe ir hacia el puesto 1, cargar el arma con un (1) solo cartucho, adoptar la POSICIÓN DE PREPARADO (vea Regla 9.17.10) y gritar con claridad “PULL”, “GO” o alguna otra señal u orden.
Después se debe lanzar un disco regular desde la caseta ALTA dentro de un período indefinido, que varía al azar de cero (0) a un máximo de tres (3) segundos (vea Regla 6.3.22.6, 9.17.9.2.1 y 9.17.8.2.2)

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

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

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

9.17.2.3 El tirador No. 1 debe desplazarse entonces hacia el puesto 2 y disparar al número requerido de “discos”, seguido por los miembros de la escuadra.
Esta rotación continuará hasta que todos los miembros de la escuadra hayan disparado desde cada puesto.

9.17.2.3.1 Orden de disparos para las Series de Competencia y Finales

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

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

9.17.3 CAMBIO DE PUESTOS

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

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

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

9.17.3.2.2 En el caso de que afecte a otro tirador;

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

9.17.3.3 Seguridad del arma

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

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

9.17.3.4.1 Después de que el Director de Tiro haya anunciado "**PREPARDOS**" cada tirador en su turno debe:

9.17.3.1.1.1 Tomar posición para el "disco" de la **Caseta ALTA**;

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

- 9.17.3.4.1.3 Adoptar la posición de **LISTOS**
- 9.17.3.4.1.4 Pedir el disco;
- 9.17.3.4.1.5 Disparar entonces al disco de la caseta ALTA;
- 9.17.3.4.1.6 Girar en el sentido de las manecillas del reloj (a la derecha, en la dirección del puesto del disco cruzado) **y solo entonces, después de completar el turno:**
- 9.17.3.4.1.7 Tomar la posición para el “disco” de la **Caseta BAJA**;
- 9.17.3.4.1.8 Cargar el arma con un (1) solo cartucho
- 9.17.3.4.1.9 Adoptar la posición de **LISTOS**;
- 9.17.3.4.1.10 Pedir el “disco”;
- 9.17.3.4.1.11 Disparar al “disco” de la caseta BAJA;
- 9.17.3.4.1.12 Cuando se sepa el resultado del último disparó, el tirador debe abandonar el Puesto y dirigirse hacia atrás de la línea de tiradores, que todavía tienen que disparar. Cada tirador hará lo mismo en la serie.

9.17.3.5 **Abandonar el Campo de Tiro**

- 9.17.3.5.1 Ningún tirador puede abandonar el “cancha” de tiro hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus disparos y hayan firmado la hoja de resultados, o el Director de Tiro haya dado el permiso.

9.17.4 **SECUENCIA PARA CARGAR LOS CARTUCHOS**

- 9.17.4.1 En el puesto 8 para los “discos” Altos y Bajos y en los otros puestos donde solo se dispara a un (1) “disco”, el arma debe cargarse con un (1) solo cartucho.
- 9.17.4.2 En todos los otros puestos dónde se dispara a dos (2) “discos”, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de pedir el primer “disco”.
- 9.17.4.3 Durante el disparo a un solo “disco” en los puestos que requieren que el arma este cargada con dos (2) los cartuchos, el tirador no debe abrir el arma después de pedir, o disparar al primer “disco”, antes de pedir el segundo “disco”.
- 9.17.4.4 Si después de pedir el “disco(s)”, inadvertidamente o deliberadamente, el tirador abre el arma debe recibir una advertencia, la primera vez que esto suceda. La segunda vez o sucesivas que esto ocurra en la misma serie, el “disco(s)” debe considerarse **“CERO”**
- 9.17.4.5 En caso de que un tirador se olvide de cargar el segundo cartucho y después de pedir o disparar al primer “disco”, se acuerda y abre su arma para cargar o él levanta su mano para pedir permiso al Director de Tiro para cargar su arma, el disco será declarado **“CERO”**.

9.17.5 **TIEMPO LÍMITE**

- 9.17.5.1 Después de que le Director de Tiro haya dado la señal de “LISTOS” o después de que el tirador anterior ha abandonado el puesto, dentro de (15) segundos el tirador debe:
 - 9.17.5.1.1 Poner ambos pies íntegramente dentro de los límites del puesto;

- 9.17.5.1.2** Tomar posición
- 9.17.5.1.3** Cargar el arma;
- 9.17.5.1.4** Adoptar la posición de “LISTOS” (VEA **Regla 9.17.10**)
- 9.17.5.1.5** Pedir el primer “disco” según el orden establecido para ese puesto.
- 9.17.5.2** Cuando un “disco”, sencillo y/o doble se le va a disparar desde el puesto de tiro, este proceso debe realizarse en el mínimo tiempo posible, sin exceder diez (10) segundos entre el disparo al primer “disco” y pedir el segundo “disco”. Y diez (10) segundos después entre el disparo al segundo (o solo al primero) “disco” y pedir el doble.
- 9.17.6** **INSPECCION DE “DISCOS”**
- 9.17.6.1** La primera escuadra en cada “cancha” y cada día de competencia puede en el puesto 1, ver un (1) “disco” regular de cada máquina antes de empezar la serie.
- 9.17.6.2** Si el Director de Tiro señala un “NULO”, el tirador también puede pedir que lancen un (1) “disco” de ensayo después de cada “disco” irregular, o un (1) “disco” doble de ensayo después de un doble irregular, a condición que no se haya disparado al “disco” irregular o a ambos “discos” de un doble irregular.
- 9.17.6.3** **Interrupción**
- Si una serie de competencia se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un fallo técnico que no es culpa del tirador, antes de reanudar la competencia la escuadra puede ver un (1) “disco” regular de cada máquina.
- 9.17.7** **ENCARES EN LA CANCHA**
- 9.17.7.1** **Encare**
- 9.17.7.1.1** Los ejercicios de puntería con el arma cerrada y vacía, pueden hacerse antes de una serie, solo en los puestos 1, 2 y 3, pero contando con el permiso del Director de Tiro.
Un tirador no puede ir más allá del puesto 3 antes de que empiece la serie.
- 9.17.7.2** Después de que el Director de Tiro de la orden de “**LISTOS**”, solo en el puesto 1 y 8, antes de pedir el “disco(s)”, se permite al tirador levantar el arma hasta el hombro y apuntar unos segundos.
El tirador debe volver entonces a la posición de “**LISTOS**” (descrito en la Regla 9.17.10) antes de pedir el “disco(s)”.
- 9.17.8** **DISTANCIAS Y ELEVACIONES DE LOS “DISCOS”**
- 9.17.8.1** **Control del Jurado**
- Los fosos para skeet se deben fijar antes del inicio de las competencias según las especificaciones de la Regla 6.3.22.3.4.
Los reglajes deben examinarse, aprobarse y sellarse por el Jurado el día anterior a la competencia.
- 9.17.8.2** **Trayectoria Irregular**
- Cualquier disco lanzado con una trayectoria diferente a la especificada en el ángulo, la elevación o la distancia debe ser considerado irregular.
- 9.17.9.2** en todas las competencias supervisadas por la ISSF se debe usar un cronometro automático (ver Regla 6.3.22.6)

9.17.9.2.1 Este dispositivo debe permitir el lanzamiento de los “discos” dentro de un periodo indeterminado que varia al azar el momento del mismo hasta un máximo de tres (3) segundos, después de que el tirador haya pedido el disco (s)

9.17.9.2.2 **Nota:** Si se usa un sistema acústico (micrófono) para lanzar los discos, éste debe ser confeccionado para que introduzca al azar un retraso de entre 0.2 segundos (para limitar la reacción del Director de Tiro) a 3 segundos. (Véase Regla 6.3.22.6).

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

9.17.10 POSICION DE LISTO

9.17.10.1 Desde el momento en el que el tirador pide el “disco(s)” y hasta que éste aparece, el tirador debe estar de pie en la posición de “LISTO” con:

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

9.17.10.1.2 Sujetando el arma con ambas manos (vea figura 1)

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

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

9.17.10.1.5 Posición de preparados



9.17.11 CINTA DE MARCADO

- 9.17.11.1** Para ayudar al Director de Tiro a controlar la posición del arma, todos los tiradores deberán llevar la cinta oficial de marcado de la ISSF. Esta debe tener:
- 9.17.11.1.1** 250 mm. de largo, 30 mm. de ancho, de color amarillo y con un borde negro.
- 9.17.11.1.2** **Debe estar permanentemente fijada** en el lado derecho (o izquierdo para los zurdos) de la prenda exterior
- 9.17.11.2** **Control de la cinta de marcado**
- 9.17.11.2.1** El jurado debe determinar un lugar y un horario para verificar la posición de todas las cintas oficiales de marcado durante el periodo del entrenamiento oficial.
- 9.17.11.2.2** **La posición correcta de las cintas de marcado debe verificarse como sigue:**
- 9.17.11.2.2.1** Todos los bolsillos de la prenda exterior deben de estar vacíos;
- 9.17.11.2.2.2** El brazo del gatillo debe estar en contacto con el cuerpo, debe entonces flexionar hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado, sin elevar los hombros;
- 9.17.11.2.2.3** La cinta de marcado debe ser fijada horizontalmente de forma permanente bajo el extremo del codo, (mirar dibujo 9.17.10.1.5).
Se debe fijar una marca-sello debajo de la cinta de marcado que no se pueda borrar ni quitar.
- 9.17.11.2.3** Se exigirá que todas las marcas ilegales sean colocadas de forma adecuada y posteriormente estas serán objeto de una nueva revisión.
- 9.17.12** **“DISCO” RECHAZADO**
- 9.17.12.1** Un tirador puede rechazar un “disco” si:
- 9.17.12.1.1** El “disco” no es lanzado dentro del tiempo apropiado (ver nota)
- 9.17.12.1.2** En un “doble” los “discos” no pueden ser lanzados simultáneamente;
- 9.17.12.1.3** Molestan visiblemente al tirador;
- 9.17.12.1.4** El Director de Tiro está de acuerdo en que el disco era irregular debido a una trayectoria defectuosa.
- 9.17.12.1.5** **Nota:** seguir y apuntar con el arma a un disco “lento” o “rápido” lanzado sin disparar no esta permitido. Se aplicará la **infracción de 9.13.3.4.1.5.**
- 9.17.12.2** **Procedimiento del tirador**
- 9.17.12.2.1** El tirador que rechace un “disco” debe indicarlo cambiando su posición de “LISTO”, abriendo el arma y levantando un brazo.
El Director de Tiro debe dar su decisión entonces.
- 9.17.13** **“NULO”**
- 9.17.13.1** Un “disco” “**NULO**” es aquel en que no es lanzado de acuerdo con las reglas.
- 9.17.13.2** La resolución de los “discos” “**NULO**” es siempre responsabilidad del Director de Tiro.
- 9.17.13.3** Un “disco” considerado “**NULO**” debe ser repetido siempre, tanto si uno como ambos discos han sido “**ROTOS**” o no.

- 9.17.13.4** Un Director de Tiro debe intentar gritar “**NULO**” antes de que el tirador dispare. No obstante, si el Director de Tiro grita “**NULO**” adecuadamente, o lo antes que pueda, después de que el tirador dispare, la decisión del Director de Tiro debe ser acatada y los “disco(s)” deben ser repetidos a pesar de que uno o ambos disco(s) hayan sido “**ROTO**” o no.
- 9.17.13.5** Debe declararse un “**NULO**” o “**NULOS**”, **INCLUSO HASTA CUANDO EL TIRADOR HA DISPARADO** cuando:
- 9.16.8.5.1** sale un “disco” “**ROTO**”
- 9.16.8.5.2** Un “disco” tenga un color diferente de los que se han usado en la competencia y en el entrenamiento oficial;
- 9.16.8.5.3** Se lanzan dos (2) “discos” en forma “individual”
- 9.17.13.5.4** El “disco” es lanzado desde una máquina incorrecta;
- 9.17.13.5.6** Un tirador sufre una descarga simultánea menos de dos veces en una serie;
- 9.17.13.5.7** La posición de “LISTOS” del tirador es incorrecta y el tirador no ha recibido ninguna advertencia durante esa serie (ver **artículo 9.13.3.4.1.3**)
- 9.17.13.5.8** El Director de Tiro detecta una infracción inicial en el límite del tiempo (ver **infracción del artículo 9.13.3.4.1.2**)
- 9.17.13.5.9** El Director de Tiro observa que el tirador esta visiblemente perturbado por causas externas, después de pedir el “disco(s)”;
- 9.17.13.5.10** El Director de Tiro por alguna razón, no puede decidir si el “disco” es “**ROTO**”, “**CERO**” o “**NULO**”. En tal caso, el Director de Tiro debe siempre consultar con el Juez de cancha antes de tomar una decisión final.
- 9.17.13.5.11** El Director de Tiro detecta una infracción inicial de la posición del pie del tirador en una serie (ver **Incumplimiento de Regla 9.13.3.4.1.1**)
- 9.17.13.5.12** Un tirador sufre una falla del arma o del cartucho
- 9.17.13.6** **Debe declararse un “disco” “NULO” cuando el TIRADOR NO HA DISPARADO** por:
- 9.17.13.6.1** Un “disco” es lanzado antes de que el tirador lo pida;
- 9.17.13.6.2** Un “disco” es lanzado después de un periodo que sobrepasa los 3 segundos;
- 9.17.13.6.3** La trayectoria del “disco” es irregular;
- 9.17.13.6.4** Hay una falla aceptable del arma o del cartucho;
- 9.17.13.7** **Reglas adicionales para “NULO” aplicables a “DOBLE”**
- 9.17.13.7.1** Ambos “discos” deben ser declarados “**NULOS**” y repetir el doble lanzamiento, para determinar el resultado de ambos discos cuando:
- 9.17.13.7.1.2** Cualquiera de los “discos” es irregular (ver la nota)
- 9.17.13.7.1.3** Se lanza un solo “disco” en “DOBLES”,
- 9.17.13.7.1.4** El primer disparo rompe ambos “discos” (un tirador puede realizar solo 2 intentos en un puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez, el primer “disco” se considera “**ROTO**” y el segundo “**CERO**”

9.17.13.7.1.5 Fragmentos del primer “disco” rompen el segundo disco;

9.17.13.7.1.6 Los “discos” chocan;

9.17.13.7.1.7 El tirador sufre un falla aceptable del arma o del cartucho y es incapaz de disparar al primer “disco”;

9.17.13.7.1.8 Los dos disparos se producen simultáneamente (ver **Regla 9.17.14**)

9.17.13.7.1.9 Nota: a menos que el Director de Tiro grite “**NULO**” antes, durante, o inmediatamente después de que el tirador dispare, ninguna reclamación por “disco” irregular debe ser permitida si se ha disparado al “disco”, cuando la demanda irregular se basa solamente en un lanzamiento “RAPIDO”, “LENTO” o en una desviación de las líneas de vuelo.
Por otra parte si el tirador dispara el resultado(s) debe guardarse.

9.17.14 **DISPAROS SIMULTANEOS**

9.17.14.1 El simple o el doble debe considerarse “**NULO**” cuando los dos (2) disparos sean realizados simultáneamente por el tirador, un máximo de dos (2) veces en una serie.

9.17.14.2 Si el tirador realiza una tercera o sucesivas descargas simultáneamente en la misma serie cuando está disparando a un solo “disco”, el “disco” deberá puntuarse como “**CERO**”

9.17.14.3 Si el tirador tiene una tercera o sucesivas descargas simultáneas en la misma serie cuando esta disparando a “doble”, los “discos” deberán calificarse como “**CERO**” y “**CERO**”

9.17.14.4 Si después de una descarga simultánea, el Director de Tiro está de acuerdo de que el arma necesita ser reparada, entonces se tomará las medidas de la Regla 9.8.6.1 o 9.8.6.2 (fallo)

9.17.15 “DISCO” “CERO”

9.17.15.1 Un “disco(s)” debe declararse “**CERO**” cuando:

9.17.15.1.1 No es “**ROTO**” (ver Regla 9.10.4);

9.17.15.1.2 Es “**ROTO**” fuera de los límites;

9.17.15.1.3 Solo se “roza” y no se desprende alguna parte visible del mismo.

9.17.15.1.4 Un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara a un “disco” regular que él ha pedido.

9.17.15.1.5 El tirador es incapaz de disparar su arma por que no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar.

9.17.15.1.6 Después de una falla del arma o del cartucho, el tirador abre el arma o toca el seguro, antes de que el Director de Tiro haya inspeccionado el arma;

9.17.15.1.7 Un tirador sufre un tercer o posterior fallo en su arma o cartucho

9.17.15.1.8 Un tirador tiene una posición de **PREPARADOS** que no esta de acorde con la **Regla 9.17.10** y el tirador ha sido advertido una vez en la misma serie (ver **Incumplimiento de Reglas 9.13.3.4.1.3**)

9.17.15.1.9 Se sobrepasa el límite de tiempo y el tirador ha sido advertido una vez en la misma serie;

9.17.15.1.10 En un “sencillo”, un tiro se dispara involuntariamente después de que el tirador haya pedido el disco, pero antes de que el disco(s) aparezca.

9.17.15.1.11 El pie del tirador está colocado incorrectamente y ha sido advertido una vez durante la serie.

9.17.15.1.12 Si el tirador abre su rama entre disparos "sencillos" (excepto en el puesto 8), y ha sido previo avisado en la misma serie, el "disco" debe declararse "**CERO**".

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

9.17.15.2.1 Si un tirador no rompe al primer "disco" en dobles y sufre una falla aceptable en el segundo disparo, el primer disco debe ser declarado "CERO" y debe lanzarse otro segundo "disco" para establecer el resultado del segundo disparo.

Igualmente si el tirador rompe el primer "disco" con el primer disparo, este debe declararse "**ROTO**" y el segundo debe ser repetido para establecer el resultado del segundo disparo.

9.17.15.2.2 Un "disco" en "dobles" puede declararse "**CERO**" y "**CERO**" cuando:

9.17.15.2.2.1 Un tirador, por alguna razón no permitida, no dispara al primer disco de un doble regular que el ha pedido.

9.17.15.2.2.2 El tirador dispara a los dos "discos" en orden inverso;

9.17.15.2.2.3 Un tirador no rompe el primer disco de dobles con el primer disparo y sufre el tercer o posterior fallo del arma o del cartucho en esta serie lo cual impide que haga el segundo disparo.

9.17.15.2.3 Si un tirador no rompe el primer "disco" y accidentalmente rompe el segundo con el mismo disparo; el primer "disco" debe considerarse "**CERO**" y el segundo debe repetirse para establecer el resultado del segundo disparo.

El tirador solo dispone de dos (2) intentos en un puesto en la misma serie.

Si la misma situación ocurre una tercera vez, los resultados deben ser "**CERO**" y "**CERO**".

9.17.15.2.4 Si un tirador dispara involuntariamente después de haber pedido el disco, pero antes de que el "disco" aparezca, el primer disco será "**CERO**"; y el segundo deberá repetirse, para determinar el resultado solo del segundo disco.

9.17.15.2.4.1 El tirador debe disparar a ambos "discos" cuando se repite un doble.

9.17.15.2.4.2 Para la segunda o posteriores disparos involuntarios en la misma serie los discos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**".

9.18.0 FINALES

Modalidades de Escopeta en el Programa de los Juegos Olímpicos

Evento	HOMBRES (Competencia + Final)	MUJERES (Competencia + final)
Foso	125 (5 X 25) + Final (25)	75 (3 X 25) + Final (25)
Doble Trap	150 (3 X 50) + Final (50)	
Skeet	125 (5 X 25) + Final (25)	75 (3 X 25) + Final (25)

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

9.18.2 NUMERO DE FINALISTAS EN CADA MODALIDAD

9.18.2.1 Seis (6) tiradores tomarán parte de las finales de cada modalidad

9.18.3 ORDEN DE TIRO EN LA FINAL

- 9.18.3.1** Cada finalista tirará en el orden establecido según la fase de calificación. El tirador con la calificación más alta tirará en la posición N° 6, el siguiente más alto en el N° 5 y así sucesivamente (6-5-4-3-2-1)
- 9.18.3.2** El orden de tiro de los tiradores que entren en la final con el mismo resultado deberá determinarse según la regla de “**Cuenta Regresiva**” (ver Regla 9.12.2)
- 9.18.4** **ORDENES DE TIRO**
- 9.18.4.1** **Todas las órdenes de tiro se darán en inglés.**
- 9.18.5** **PRESENTACION EN EL CAMPO DE TIRO PARA LA FINAL**
- 9.18.5.1** Los capitanes del equipo son responsables de asegurar que sus tiradores se presentan ante el Jurado por lo menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio fijada, apropiadamente vestidos y equipados con todo lo que es necesario para tirar la Final.
- 9.18.6** **HORA DE INICIO**
- 9.18.6.1** A la hora que figura en el programa oficial de tiro.
- 9.18.6.2** Cualquier alteración del programa publicado debe transmitirse a los Capitanes de Equipo involucrados lo más pronto posible.
- 9.18.6.3** La nueva información debe estar expuesta en la Cancha de Finales y en el pizarrón oficial de información.
- 9.18.6.4** Debe hacerse público que se han modificado las horas de inicio.
- 9.18.7** **TIRADOR AUSENTE O QUE LLEGA TARDE**
- 9.18.7.1** A cualquier finalista que no este en el puesto asignado y preparado para disparar a la hora oficial de inicio, no debe permitírsele participar en la Final y automáticamente debe pasar al último puesto de la clasificación de la Final reflejando su resultado en la fase de competencia.
- 9.18.8** **PROCEDIMIENTOS EN LA COMPETENCIA**
- 9.18.8.1** Excepto donde en esta sección se diga lo contrario, las reglas de Foso, Doble Tap y Skeet se aplicarán en las respectivas finales (para la secuencia de tiros de Skeet, ver Regla 9.17.2.3.1)
- 9.18.8.1.1** **Foso.** Solo en el puesto 1, el tirador no puede cerrar el arma o prepararse para disparar hasta que el Director de Tiro, después de un período de 10 a 12 segundos después de que el tirador del puesto 5 haya disparado, dé la orden de “**LISTOS**”. Entonces comenzará el tiempo máximo normal de preparación para el Tirador (ver Regla 9.14.3)
- 9.18.8.1.2** Cada tirador debe cargar solo un (1) cartucho y disparar al “disco”. Si el tirador carga dos (2) cartuchos y dispara un segundo tiro, el “disco” será considerado “**CERO**” tanto si se ha “**ROTO**” o no por alguno de los disparos.
- 9.18.8.1.3** **Doble Trap.** Solo en el puesto 1, el tirador no puede cerrar el arma o prepararse para disparar hasta que el Director de Tiro, después de un período de 10 a 12 segundos después de que el tirador del puesto 5 haya disparado, de la orden de “**PREPARADOS**”. El tiempo de preparación del tirador debe empezar en ese momento (Ver Regla 9.14.3)
- 9.18.8.1.4** **Finales de Skeet.** El primer tirador de la escuadra no debe ir al siguiente puesto hasta que el Director de Tiro, tras un período de 20 segundos después de que el último tirador del puesto anterior haya

disparado, de la orden de “**PREPARADOS**”. El tiempo de preparación del tirador debe empezar en ese momento (Ver regla 9.17.5.1)

9.18.9 “DISCOS” “FLASH”

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

9.18.9.2 “DISCOS” “FLASH” “ROTO”

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

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

9.18.10 FALLO DE LA ESCOPETA O DEL CARTUCHO

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

9.18.10.2 NUMEROS DE FALLOS

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

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

9.18.11 PROTESTAS

9.18.11.1 Cualquier protesta recibida se decidirá inmediatamente y la decisión es final. (Ver **Regla 9.13.11 y Apelación 9.13.12**)

9.18.12 AVERIA EN EL EQUIPO DE LA CANCHA DE “FINALES”

9.18.12.1 Procedimiento

9.18.12.1.1 Si hay una avería en el equipamiento de la cancha de Finalistas, los tiros completados en la fase de la avería se anotarán como un subtotal y se aplicará lo siguiente:

9.18.12.1.1.1 Si los equipos pueden repararse en una (1) hora, los restantes disparos serán completados.

9.18.12.1.1.2 Si se decide que la reparación no podrá completarse en ese tiempo y es posible trasladarse a otra cancha con las mismas condiciones dentro de esa hora, la Final se completará en la nueva cancha.

9.18.12.1.1.3 No se tendrá en consideración ninguna protesta contra una posible distribución desigual de discos en el foso.

9.18.12.2 Interrupción de una Final Inacabada

9.18.12.2.1 Si una final no puede continuar en una cancha adecuada en el transcurso de una (1) hora desde la avería, el Jurado deberá declarar la Final interrumpida.

9.18.12.3 Procedimiento de clasificación después de una Final interrumpida

9.18.12.3.1 Se debe aplicar el siguiente procedimiento de clasificación:

9.18.12.3.1.1 El acta de disparos hechos en la Final hasta el momento de la avería debe examinarse.

9.18.12.3.1.2 Debe constar en el sub-resultado el punto donde los tiradores han tirado al mismo número de discos.

9.18.12.3.1.3 Dicho sub-resultado más el resultado de la competencia debe ser el total de la prueba;

9.18.12.3.1.4 Los tiradores con el mismo resultado deben clasificarse según **la Regla “CUENTA REGRESIVA” (ver Regla 9.12.2)**

9.18.12.3.1.5 Los tiradores premiados lo serán según estas bases.

9.18.13 RESULTADOS EMPATADOS

9.18.13.1 Seguir empatados después de Completada la Final

9.18.13.1.1 Los tiradores que después de tirar tenga resultados empatados al finalizar la misma, tendrán que desempatar mediante un “tiro de desempate” (**ver Regla 9.12.1.8 -9.12.1.10**) de acuerdo con las reglas del evento:

9.18.13.1.1.1 Foso Regla 9.12.6

9.18.13.1.1.2 Doble Trap Regla 9.12.8

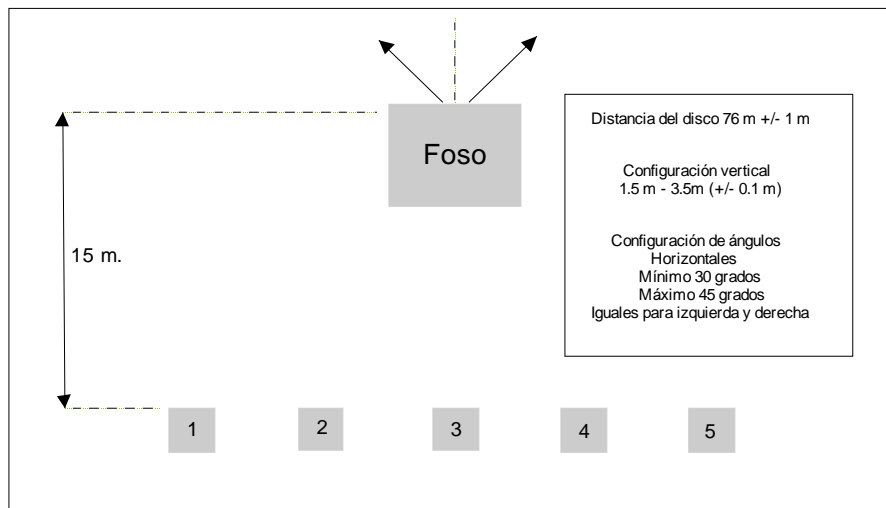
9.18.13.1.1.3 Skeet Regla 9.12.9

9.18.14 BOLETÍN DE RESULTADOS FINALES

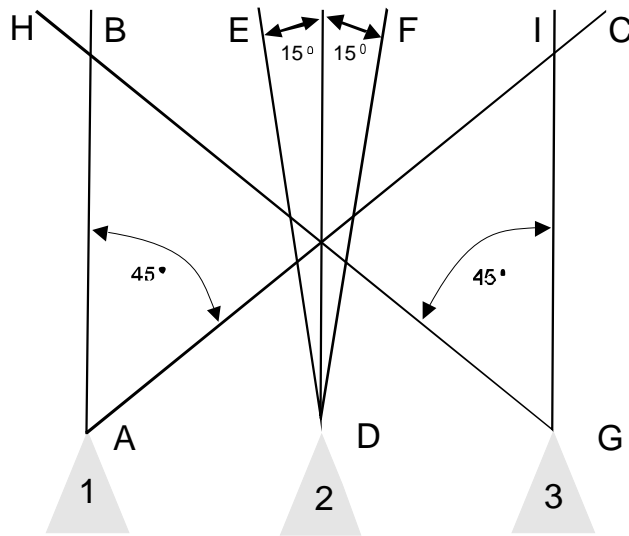
9.18.14.1 El boletín de resultados finales debe ser publicado según la **Regla 9.11.5.3**

9.19.0 Figuras y Tablas

9.19.1 Ángulos de los discos para Trap Automático



9.19.2 Ángulos horizontales de Foso

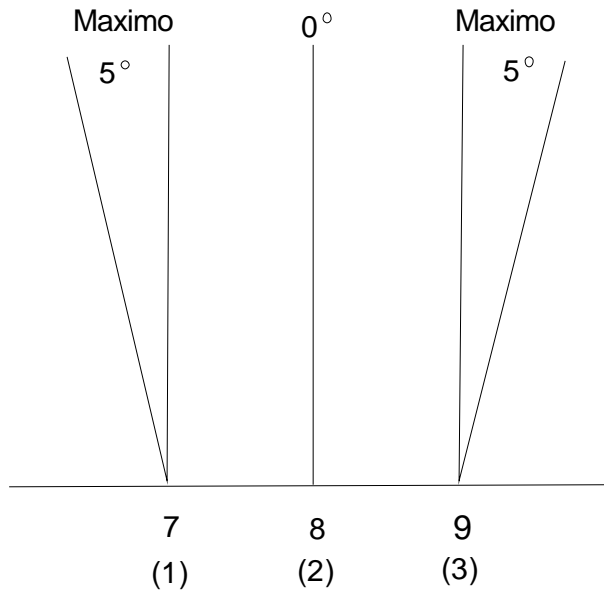


Máximos ángulos horizontales para la primera, segunda y tercera máquina de cada grupo

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

9.19.3 Ángulos horizontales en Doble Trap

Tolerancia permitida +/- 0.5 grados izquierda o derecha



9.19.4 Tablas de Ajuste para Máquinas de Foso (I-IX)

(Ver Regla 9.15.4)

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

Tabla II					
Grupo	Número de Máquina	Dirección de la trayectoria de las Máquinas	Altura de la trayectoria a 10 m del nivel de tierra	Longitud de la trayectoria Para todas las Máquinas	NOTA
1	1	25 grados a la derecha	3.20 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 grados a la izquierda	1.80 m		
	3	40 grados a la izquierda	2.00 m		
2	4	40 grados a la derecha	2.00 m		
	5	0 grados	3.00 m		
	6	45 grados a la izquierda	1.60 m		
3	7	45 grados a la derecha 0 grados	1.50 m		
	8		2.80 m		
	9	40 grados a la izquierda	2.00 m		
4	10	15 grados a la derecha	1.50 m		
	11	5 grados a la derecha	2.00 m		
	12	35 grados a la izquierda	1.80 m		
5	13	40 grados a la derecha	1.80 m		
	14	5 grados a la izquierda	1.50 m		
	15	40 grados a la izquierda	3.30 m		

Tabla III

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

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

Tabla V					
Grupo	Número de	Dirección de la trayectoria	Altura de la	Longitud de la	NOTA

	Máquina	de las Máquinas	trayectoria a 10 m del nivel de tierra	trayectoria Para todas las Máquinas					
1	1	45 grados a la derecha	1.60 m	76 m +/- 1 m					
	2	0 grados	3.00 m						
	3	45 grados a la izquierda	2.00 m						
2	4	40 grados a la derecha 10	2.80 m		76 m +/- 1 m				
	5	grados a la izquierda	1.50 m						
	6	45 grados a la izquierda	2.00 m						
3	7	35 grados a la derecha	3.00 m			76 m +/- 1 m			
	8	5 grados a la izquierda	1.80 m						
	9	40 grados a la izquierda	1.50 m						
4	10	25 grados a la derecha	1.80 m				76 m +/- 1 m		
	11	0 grados	1.60 m						
	12	30 grados a la izquierda	3.40 m						
5	13	30 grados a la derecha	2.00 m					76 m +/- 1 m	
	14	10 grados a la derecha	2.40 m						
	15	15 grados a la izquierda	1.80 m						

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

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

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

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

9.20.0 INDICE Reglas para Escopeta

Acciones de competencia	9.6.5.1-9.6.5.1.2
Administración del MATCH	9.70
Advertencia – ejemplos de infracción “Abierto”	9.13.3.1-9.13.3.1.2
Advertencia – ejemplos de infracción “Técnica”	9.13.3.4.1- 9.13.3.4.1.6
Ajustes foso - Skeet	9.3.22.3.1 - 4
Ajustes foso – Trap Automático	9.15.4.3
Ajustes foso – Doble Trap	9.16.5
Ajustes foso – Trap (programas preferidos)	9.14.5.1- 9.14.5.4
Alto - Orden	9.2.6.1 – 4
Apelaciones – desacuerdo con la decisión del Arbitro	9.13.12
Apelaciones - documentación	9.13.7.1
Apelaciones – el Jurado de Apelación	9.13.12
Apelaciones – Límite de tiempo	9.13.12
Apelaciones - pago	9.13.7.3.2–3
Armas - cambios	9.4.2.4.1
Armas – cañones portados	9.4.2.6.1
Armas – compensadores del cañón	9.4.2.5.1
Armas – con cargador	9.4.2.3.1
Armas - correas	9.4.2.2.1
Armas - estropeadas	9.8.4.1 – 9.8.4.3.2
Armas – gatillos de suelta	9.2.4 y 9.8.3
Armas – miras ópticas	9.4.2.7.1
Armas – tipos permitidos	9.4.2.1
Arma, equipo y munición	9.4.0
Asistente del Arbitro - ausente	9.5.7.7.1-2
Asistente del Arbitro - obligaciones	9.5.7.1 – 9.5.7.8.1
Automático Trap – “NULO” incluso si el tirador ha disparado	9.15.6.5.1-11
Automático Trap – “NULO” solo si el tirador no ha disparado	9.15.6.6.1-6
Automático Trap – ajustes del foso	9.15.4.3
Automático Trap – disco irregular	9.10.2.1-4
Automático Trap – disco rechazado	9.15.5
Automático Trap – disco “PERDIDO”	9.15.8.1-9
Automático Trap – disco de prueba	9.15.4.4
Automático Trap – descarga simultanea	9.15.7
Automático Trap – interrupciones	9.15.3.2
Automático Trap – tiempo límite	9.15.3
Avería en el equipo - Finales	9.18.12.1.1-3
Cartuchos	Ver munición
Clasificación	9.11.5
Clasificación – tiros de desempate	9.12.1.8
Clasificación y procedimientos de resultados	9.11.0
Competidores - vestimenta	9.9.4.1-5
Comportamiento - competidores	9.9.4.1
Comportamiento – elegibilidad, conformidad con las normas	9.9.4.1.6.1
Comportamiento - entrenadores	9.9.3.1-3
Comportamiento - general	9.9.1
Comportamiento – Jefe de equipo	9.9.2.1- 9.9.2.4.7
Condiciones de los campos de tiro y los blancos	9.3.0
Control de equipo – programa, inspección de jefes de equipo	9.4.1.2-4
Cuenta atrás - procedimiento	9.12.2.1-3
Deducciones	9.13.4
Desacuerdo con la decisión del Arbitro	9.13.9
Descalificación - ejemplos	9.13.5
Descalificación – en Finales	9.13.6.3
Disco Perdido - Trap	9.14.9.1 -9

Disco rechazado – Automático Trap	9.15.5
Disco rechazado – doble Trap	9.16.7
Disco rechazado - Skeet	9.17.12
Disco rechazado - Trap	9.14.6
Discos	9.10.0
Discos – “NULOS”	9.10.6.1 – 9.10.6.4.4
Disco – “Repetir”	9.10.6.1
Disco - “ROTO”	9.10.4.1-3
Disco – ensayo, Automático Trap	9.15.4.4
Disco – ensayo, Doble Trap	9.16.6.1.2
Disco – ensayo, skeet	9.17.6
Disco – ensayo, Trap	9.14.5.8
Discos – inspección del Jurado, Automático Trap	9.15.4.1
Discos – inspección del Jurado, Doble Trap	9.16.6.1
Discos – inspección del Jurado, Skeet	9.17.8.1
Discos – inspección del Jurado, Trap	9.14.5.5.1
Discos – irregulares	9.10.2.1-4
Disco – “perdido”, general	9.10.5.1-9.10.5.2.4
Discos – rechazo en Automático Trap	9.15.5
Discos – rechazo en Doble Trap	9.16.7
Discos – rechazo en Skeet	9.17.12
Discos – rechazo en Trap	9.14.6
Discos – regular	9.10.1.1-2
Discos – rotos	9.10.3.1-2
Discos – utilizados en los disparos de desempate antes de la Final	9.12.5.1.1
Discos – utilizados en los disparos después de la Final	9.12.5.2.1
Discos de Ensayo – Automático Trap	9.15.4.4
Discos de Ensayo – doble Trap	9.16.6.1.2
Discos de Ensayo – Skeet	9.17.6.2
Discos de Ensayo – Trap	9.14.5.8
Discos irregulares	9.10.2.1-4
Disparo simultáneos - Trap Automático	9.14.8
Disparo simultáneos – Doble Trap	9.16.9
Disparo simultáneos - Skeet	9.17.4
Disparo simultáneos - Trap	9.14.8
Disparos de prueba – después de la reparación de un arma	9.2.5.3
Disparos de prueba - general	9.2.5.2.1-3
Dispositivos electrónicos – restricciones aplicables	9.9.4.6.1
Doble Trap – “NULO” incluso si el tirador ha disparado	9.16.8.5.1-18
Doble Trap – “NULO” solo si el tirador no ha disparado	9.16.8.6.1-4
Doble Trap – ajustes del foso	9.16.5
Doble Trap – disco irregular	9.16.5.3
Doble Trap – disco rechazado	9.16.7
Doble Trap – Disco “PERDIDO”	9.16.10.19.16.10.1.8.4
Doble Trap – discos de prueba	9.16.6.1.2
Doble Trap - Cronómetro	9.16.4
Doble Trap – disparos simultáneos	9.16.9
Doble Trap - Interrupciones	9.16.6.3
Doble Trap – tiempo límite	9.16.3
Dorsales – Regulaciones aplicables	9.9.4.2.1-2
Elegibilidad – regulaciones aplicables	9.9.4.1.6.1
Empates – “Cuenta Atrás” procedimiento	9.12.2.1-3
Empates – para las plazas de los Juegos Olímpicos	9.12.1.10
Empates (con Final) – 7º puesto y siguientes	9.12.1.7
Empates (con Final) – antes de la Final	9.12.1.2-7
Empates (con Final) – después de la Final	9.12.1.8-9
Empates (sin Final) – 7º puesto y siguientes	9.12.3.4.1

Empates (sin Final) – empates con igual resultado	9.12.3.2.1
Empates (sin Final) – primeros seis (6) puestos	9.12.3.3
Empates y Desempates	9.12.0
Empates y tiros de desempate (con Final) – antes de la Final	9.12.1.2.1- 9.12.1.7
Encasquillamiento - Finales	9.18.10.1
Encasquillamiento – procedimiento en caso de	9.8.2
Entrenamiento	9.9.3.1-3
Entrenamiento	9.6.0
Entrenamiento – antes del evento (oficial)	9.6.2.1.1
Entrenamiento – no oficial	9.6.2.2.1
Escopetas inutilizadas	9.8.4.1- 9.8.4.2.3
Fallos	9.80
Fallos – acciones después	9.8.6.1-2
Fallos – en armas con gatillos de suelta	9.8.3.1
Fallos - Finales	9.18.10.1
Fallos – munición, condiciones aplicables	9.8.5.1- 9.8.5.2.4
Fallos – numero permitido	9.8.7.1-2
Fallos – procedimiento en caso de	9.8.2.1-6
Fallos – selección del cañón	9.8.1.1
Final - incompleta	9.18.12.2 – 9.12.3.1.5
Final inacabada	9.18.12.2 – 9.12.3.1.5
Finales	9.18.0
Finales – Disco “FLASH” “ROTO”	9.18.9.2
Finales - discos que deben usarse	9.18.9
Finales – hora de inicio	9.18.6.1-4
Finales – número de cada evento	9.18.1.1
Finales – orden de disparo	9.18.3.1-.
Finales – orden de tiro	9.18.4
Finales – presentación en el campo de tiro de los finalistas	9.18.5
Finales – procedimientos (Trap, Doble Trap y skeet)	9.18.8.1-4
Finales - Protestas	9.18.11.1
Finales – tirador ausente	9.18.7.1
Fumar – zonas prohibidas	9.9.4.7.1
Gatillos de suelta	9.2.4-9.8.3
Incumplimiento de Normas – categorías	9.13.1.1
Incumplimiento de Normas - Multas	9.13.1.2
Incumplimiento de Normas, Multas, Protestas y Apelaciones	9.13.0
Infracción – “Categorías”	9.13.1.1
Infracción – “Abierta”	9.13.1.1.1
Infracción – “Encubierta”	9.13.1.1.3
Infracción – “Técnica”	9.13.1.1.2
Interrupciones – Automático Trap	9.15.3.2
Interrupciones – avería mecánica	9.7.3.1
Interrupciones – condiciones meteorológicas	9.7.3.2
Interrupciones – del programa	9.7.3.1
Interrupciones – Doble Trap	9.16.6.3
Interrupciones – general	9.7.3
Interrupciones – otros retrasos forzosos	9.7.3.1
Interrupciones – seguridad	9.7.3.1
Interrupciones – Skeet	9.17.6.3
Interrupciones – Trap	9.14.3.2
Jefe de Árbitros - obligaciones	9.5.4.1 – 9.5.4.2.6
Jefe Oficial – obligaciones	9.5.3.1- 9.5.3.2.13
Jefe de Equipo- obligaciones	9.9.2.1- 9.9.2.4.7
Jueces- obligaciones	9.5.5.1
Jurado – competencia, obligaciones	9.5.2.1 – 9.5.2.2.1.10
Jurado de Apelación	9.13.12

Marcador electrónico	9.11.3.1 – 9.11.3.2.4
Marcador manual	9.11.3.3.1-5
Marcador electrónico - errores	9.11.3.2.1-4
Miras ópticas	9.4.2.7
Multa – aplicación de	9.13.1.2
Munición – calibre incorrecto	9.8.5.3
Munición – Carga máxima	9.4.3.1.1.2
Munición – efectos de la dispersión	9.4.3.2.1
Munición – especificaciones generales	9.4.3.1
Munición – fallos/encasquillamiento	9.8.5.1
Munición - inspección	9.4.3.3
Munición – no conforme con las Normas	9.4.3.3.3-4
Munición – tamaño máximo de los perdigones	9.4.3.1.1.5
Normas de competencia para doble Trap	9.16.0
Normas de competencia para Skeet	9.17.0
Normas de competencia para Trap	9.14.0
Normas de competencia para Trap Automático	9.15.0
Normas de Conducta	9.9.0
Nulo – Automático Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.15.6.5.1
Nulo – Automático Trap, solo si el tirador no ha disparado	9.15.6.6.1
Nulo – Doble Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.16.8.5.1-8
Nulo – Doble Trap, solo si el tirador no ha disparado	9.16.8.6.1-4
Nulo - general	9.10.6.1
Nulo – Skeet, incluso si el tirador ha disparado	9.17.13.5.1-12
Nulo – Skeet , normas adicionales para dobles	9.17.13.7.1-8
Nulo – Skeet, solo si el tirador no ha disparado	9.17.13.6.1-4
Nulo – Trap, incluso si el tirador ha disparado	9.14.7.5.1-12
Nulo – Trap, solos si el tirador no ha disparado	9.14.7.6.1-6
Números de tiradores – normas aplicables	9.9.4.2.1-2
Oficial de Calificación - obligaciones	9.11.1.1-5
Oficiales de competencia	9.5.0
Oficiales de competencia - Jueces	9.5.5.1 – 9.5.6.2
Oficiales de competencia – Asistente de Jueces	9.5.7.1- 9.5.7.8.1
Oficiales de competencia - Competencia	9.5.1.1
Oficiales de competencia – Juez Auxiliar	9.5.4.1-9.5.2.6
Oficiales de competencia – Jefe Oficial de Cancha	9.5.3.1 -9.5.3.2.13
Oficiales de Competencia – Jurado , antes y durante los eventos	9.5.2.1 – 9.5.2.2.1.10
Ojos - anteojos	9.9.4.3
Ojos protección	9.2.9
Orden de Tiro	9.7.4.5
Órdenes	9.2.7.1-2
Posición de preparados	9.17.10 – 9.17.10.1.5
Preparación de las series - procedimientos	9.8.6.3.2
Preparación de las series – Procedimientos en Doble Trap	9.8.6.3.2.1
Preparación de las series – Procedimientos en Skeet	9.8.6.3.3.1
Preparación de las series – Procedimientos en Trap y Automático Trap	9.8.6.3.1.1
Programa de competencia - otros	9.6.6.1
Programa de competencia – Trap, Automático Trap, Doble Trap y Skeet	9.6.3.1 – 9.6.4.2
Programa de Tiro	9.7.1
Programa de Tiro - Administración	9.7.1.1 – 3
Protección - oídos	9.2.8
Protección - Ojos	9.2.9
Protector de oídos	9.2.8
Protesta – a los Directores de Tiro	9.13.9
Protesta – acciones de los Competidores Oficiales	9.13.10
Protesta – acciones del Equipo Oficial	9.13.9.2
Protesta – acciones del tirador	9.13.9.1

Protesta – al Jurado	9.13.11
Protesta – derecho de protestar	9.13.8.1
Protesta - documentación	9.13.7.1 – 2
Protesta - Finales	9.18.11.1
Protesta- pago	9.13.7.3.1 y 9.13.7.3.3
Puntuación - certificado	9.11.4.1 – 2
Puntuación – diferencias en	9.11.3.2.4 y 9.11.3.5
Puntuación – resultados (individuales y equipos)	9.11.5.1 – 9.11.5.3.5
Puntuar - procedimiento	9.11.2.1 – 9.11.2.2.2
Repetición de discos	9.10.6.1
Resultados - equipos	9.11.5.2.1- 9.11.5.3.5
Resultados individuales	9.11.5.1.1 – 2
Seguridad	9.2.0
Seguridad – Jueces y Asistente del Jueces	9.2.1.5
Seguridad – armas que no están siendo usadas	9.2.2.2.1
Seguridad - cargar	9.2.2.3.1 – 2
Seguridad – chaqueta de alta visibilidad	9.2.1.2
Seguridad – Comité Organizador	9.2.1.1
Seguridad – disparos de prueba	9.2.5.2.3
Seguridad - encare	9.2.3
Seguridad – gatillos de suelta	9.2.4.1
Seguridad – manejo del equipo del tirador	9.2.1.4
Seguridad – orden de “alto”	9.2.6.1 – 4
Seguridad – parar de disparar	9.2.1.3
Seguridad – protección de los oídos	9.2.8.1
Seguridad – protección de los ojos	9.2.9.2
Seguridad – transporte de escopetas	9.2.2.1.1 – 3
Selección del cañón	9.8.1
Skeet – “Nulo” doble, normas adicionales	9.17.13.7.1
Skeet – “Nulo” incluso si el tirador	9.17.13.5.1
Skeet – “Nulo” solo si el tirador no ha disparado	9.17.13.6.1 – 4
Skeet – abandonar la cancha	9.17.3.5
Skeet – ajustes del disco	9.3.22.3.1 – 4
Skeet – apuntar en la cancha	9.17.7.1.1 – 2
Skeet – disco “Perdido”	9.17.15.1 – 9.17.15.2.4.2
Skeet – disco de trayectoria irregular	9.17.8.2
Skeet – disco(s) rechazados	9.17.12.1 – 9.17.12.2.1
Skeet – discos de ensayo	9.17.6.2
Skeet – cinta de marcado	9.17.11.1 – 9.17.11.2.2.3
Skeet – cronómetro	9.3.22.6 y 9.17.9.1 -
Skeet – disparos simultáneos	9.17.4.1-4
Skeet – inspección de discos	9.17.6.1 – 3
Skeet - interrupciones	9.17.6.3
Skeet – normas para el puesto 8	9.17.3.4
Skeet – posición de “Preparados”	9.17.10
Skeet – siguiendo las Estaciones	9.17.3.1
Skeet – sucesión de cargado de cartucho	9.17.4.1
Skeet – sucesión de disparo	9.17.2.3.1
Skeet – tiempo límite	9.17.5.1
Tarjetas de advertencia, deducción y descalificación	9.13.2.1
Teléfonos Móviles	9.9.4.5
Tiempo Límite – disparos de desempate, preparación	9.12.5.5
Tiempo Límite – series de competencia (Automático Trap)	9.15.3
Tiempo Límite – series de competencia (Skeet)	9.17.5

Tiempo Límite – series de competencia (Trap)	9.14.3
Tirador - ausente	9.13.4.4.1 – 2
Tirador – ausente para la Final	9.18.7.1
Tirador – ausente, circunstancias excepcionales	9.13.4.7
Tirador - ayudante	9.7.4.2
Tirador – preparado para disparar	9.9.4.4.1
Tirador - suplente	9.7.2
Tirador ausente – circunstancias excepcionales	9.13.4.7
Tirador ausente - Finales	9.18.7.1
Tirador ausente - Procedimiento	9.13.4.4.1 – 2
Tiradores auxiliares - resultados	9.7.4.2.2
Tiros de desempate – procedimientos en Automático Trap	9.12.7.1 – 7
Tiros de desempate – procedimientos de Doble Trap	9.12.8.1 – 6
Tiros de desempate – procedimientos en Skeet	9.12.9.1 – 6
Tiros de desempate – procedimientos en Trap	9.12.6.1 – 7
Tiros de desempate – tiempo de preparación	9.12.5.5
Tiros de desempate – tiempo límite de preparación	9.12.5.5
Tiros de desempate (con final) – antes de la Final (procedimientos)	9.12.5.1
Tiros de desempate (con final) – después de la Final (procedimientos)	9.12.5.2 – 4
Trap – “Nulo” incluso si el tirador a disparado	9.14.7.5.1
Trap – “Nulo” solo si el tirador no ha disparado	9.14.7.6.1- 6
Trap – ajustes del disco	9.14.5.7
Trap – Disco “Perdido”	9.14.9.1 – 9
Trap – disco de trayectoria irregular	9.14.5.10
Trap – disco(s) rechazados	9.14.6
Trap – discos de ensayo	9.14.5.8
Trap – disparos simultáneos	9.14.8
Trap - interrupciones	9.14.3.2
Trap – tiempo límite	9.14.3
Ventaja – en entrenamiento no oficial	9.6.2.2.1
Vestimenta - regulación	9.9.4.1.1 - 5