

FEDERACION INTERNACIONAL DE TIRO DEPORTIVO ISSF

REGLAS PARA FINALES APROBADAS POR EL CONSEJO
ADMINISTRATIVO DE LA ISSF,
EL 8 DE NOVIEMBRE DEL 2010.

Incluye el procedimiento para Finales y
Reglas para Pistola de Tiro Rápido

En vigor a partir del 01 de Enero del 2011.

Estas Reglas reemplazan a la Sección 6.16 de las Reglas Técnicas de
Rifle y Pistola y
la Sección 9.14 de las Reglas de Escopeta
del Reglamento Oficial de la ISSF, versión 2009.

Versión 1

6.16 FINALES EN LOS EVENTOS OLIMPICOS DE **RIFLE Y PISTOLA**

Las Reglas para Finales de Escopeta podrán ser encontradas en la Regla.

9.14 del Reglamento respectivo.

6.16.1 Procedimientos Generales para las Competencias.

6.16.1.1 El programa completo debe ser ejecutado en cada evento olímpico; así como la clasificación para las Finales.

Los ocho primeros tiradores del listado en el evento de clasificación pasaran a las Finales; excepto en el evento de **Pistola de Tiro Rápido; aquí pasaran los 6 primeros tiradores de la lista final.**

Las posiciones de inicio serán asignadas de acuerdo al lugar obtenido en el evento de clasificación; empezando desde la izquierda.

6.16.1.2 El resultado de todas las Finales, **excepto Pistola de Tiro Rápido**, serán llevados a cabo con blancos electrónicos y maquinas transportadoras de blancos, o dispositivos manuales que clasifiquen cada anillo en 10 secciones (tales como 1.1, 1.2, 1.3, etc., con un máximo de 10.9).

Los disparos en los blancos de papel que no puedan leerse con la maquina calificadora de blancos, deberán leerse a mano por un miembro de los Jueces ISSF, con los instrumentos aprobados por la ISSF.

6.16.1.3 Todas las órdenes utilizadas en la “**cancha**” **deberán darse en Ingles.**

6.16.2 **La presentación del procedimiento se hará en la “Cancha de Finales”.**

6.16.2.1 Los Jefes de Equipo, son responsables de que sus tiradores se presenten en el área de preparación; y se reporten con el Juez 30 minutos antes de la hora de inicio de la competencia, con el equipo completo que los tiradores requieran para las Finales.

Los finalistas deberán reportarse con su equipo, ropa de competencia y el uniforme nacional que podrá ser usado en la ceremonia de premiación.

Los tiradores deberán estar debidamente vestidos y portar solo el equipo necesario.

Los miembros del Jurado y Oficiales de Cancha, deberán completar el chequeo pre-competencia y procederán a pesar las armas en el área de preparación, antes de este tiempo.

Ningún arma, ni estuche de equipo deberá permanecer en el suelo, delante de la línea de tiro.

6.16.2.2 El horario de competencia, deberá estar impreso en los programas oficiales.

Cualquier retraso deberá ser anunciado y publicado en las canchas para Finales.

6.16.2.3. Una “sanción” de 2 puntos serán deducidos de las finales, en el “primer disparo”, si el tirador no se presenta a tiempo en el Área de Preparación.

6.16.3 **Presentación de los Finalistas.**

Cualquier finalista que no esté en la posición asignada, cuando se inicie el tiempo de preparación para las finales, automáticamente se le da el último lugar con el resultado obtenido en su evento de clasificación; **y no se le permitirá participar en la Final.**

El Anunciador presentara a los finalistas dando el nombre; su puntuación y una breve información sobre los logros más importantes obtenidos.

El anunciador también presentara al Jefe de “Cancha” y a los Miembros del “Jurado” a cargo.

Después del periodo de preparación y ensayos, todos los finalistas deberán permanecer de pie, frente a los espectadores hasta que todos sean anunciados.

A continuación, se les permitirá regresar a sus puestos de tiro y manejar sus armas; hacer **disparos en seco**; con objeto de hacer ejercicios antes y durante el tiempo de preparación.

6.16.4 **Eventos de Pistola y Rifle a 10 y 50 metros.**

6.16.4.1 Tiempo para disparar.

Evento	Hombres/ Mujeres	Tiempo para disparar
Rifle y Pistola a 10m	Hombres	75 segundos
Rifle y Pistola a 10m	Mujeres	75 segundos
Rifle 3 Posiciones a 50m (Posición de Pie)	Hombres	75 segundos
Rifle 3 Posiciones a 50m (Posición de Pie)	Mujeres	75 segundos
Rifle Tendido a 50m	Hombres	45 segundos
Pistola a 50m	Hombres	75 segundos

6.16.4.2 Finalistas en cada evento: ocho (8) competidores

6.16.4.3 Posiciones de Inicio

Los tiradores que clasifiquen para la Final, deberán iniciar en las posiciones de acuerdo con el evento de clasificación; según el lugar que ocuparon de izquierda a derecha.

6.16.4.4 Número de Blancos: Diez (10)

6.16.4.4.1 Un puesto de tiro, para cambio de tirador, deberá estar listo a la izquierda o derecha, de los ocho (8) blancos para finalistas; y deberá estar un blanco más de competencia.

6.16.4.4.2 Las pantallas deberán mostrar la clasificación actual de los competidores durante las Finales; deberán estar colocadas frente de la línea de tiro y ser visibles para todos los competidores.

En caso de que las pantallas fallen, **no habrá interrupción.**

6.16.4.4.3 **Blancos de Papel.**

6.16.4.4.3.1 Número de blancos de ensayo: 4 blancos en cada evento

6.16.4.4.3.2 Número de disparos por competidor en los blancos; un disparo por cada blanco

6.16.4.4.3.3 Número de blancos registrados: 10 blancos por evento

6.16.4.4.4 **Blancos Electrónicos**

6.16.4.4.1 La presentación de los blancos en los monitores, para los espectadores deberán ser iguales y fácilmente visibles.

6.16.4.5 **Reglas de competencia.**

6.16.4.5.1 Hora de inicio:

La competencia inicia con la orden de “**CARGAR**” para el primer disparo de competencia en cada final de evento.

(LOAD)

Esta hora deberá ser considerada en el Programa Oficial de Tiro.

Cualquier **retraso** deberá ser anunciado y publicado en la “cancha” para finales.

6.16.4.5.2 Cada disparo hecho antes de la orden de “**FUEGO**” o después de la orden de “**ALTO EL FUEGO**” se contara como fallo (cero).

(START)

(STOP)

6.16.4.5.3 Si un tirador efectúa más de un disparo después de la orden de “**FUEGO (START)**”, el resultado de este disparo se contara como cero.

6.16.4.5.4 Si el sistema que opera los blancos es de ida y vuelta, los blancos solo se pondrán mover desde la línea de tiro después de la orden “**ALTO EL FUEGO**” y “**CAMBIO DE BLANCO**”, para no molestar a otros tiradores.

(STOP)

(CHANGE TARGETS)

6.16.4.5.5 **Los ejercicios de “puntería” están permitidos.**

6.16.4.5.6 **“Disparos en seco” después del tiempo de preparación final y del periodo de observación, están prohibidos y serán penalizados, deduciéndose 2 puntos del primer disparo de la final, para cada evento.**

Procedimiento para Finales de los eventos de 10 y 50 metros.

Ronda Final	Cada final consiste de 10 disparos y se lleva a cabo disparo a disparo; usando las ordenes y procedimientos siguientes.
<u>30 minutos antes Reporte de Finalistas</u>	Los finalistas deberán presentarse en el área de preparación final, cuando menos 30 minutos, antes de la hora de inicio de las finales, de conformidad con la regla 6.16.2
<u>20 minutos antes Movimiento del equipo</u>	<p>El “Juez de Cancha” deberá autorizar a los finalistas para que ocupen el puesto de tiro asignado.</p> <p>Podrán mover su equipo, a sus puestos de tiro asignados y manejar sus armas <u>20 minutos</u> antes de que se anuncie el inicio de la final</p> <p>Cuando se llama a los tiradores a la línea de Tiro, los estuches de las armas, maletas y cajas para equipo, no deberán estar en el piso, detrás de la línea de tiro, en las canchas para finales (FOP).</p> <p><u>Ejercicios de puntería pueden hacerse durante la revisión de equipo.</u></p> <p><u>Los disparos en “seco” o con “carga de aire”, están permitidos hasta que inicie el tiempo de preparación.</u></p>

<p><u>14:30 minutos antes Tiempo de Preparación y de Ensayo (periodo de calentamiento)</u></p>	<p>El “Juez de cancha” deberá autorizar a los finalistas para iniciar su preparación para la final con la orden “OCHO MINUTOS DE PREPARACION Y ENSAYO, FUEGO”.</p> <p>(EIGHT MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME.....START)”.</p> <p>Los finalistas tendrán 8 minutos para completar su preparación; checar sus posiciones de tiro y podrán hacer disparos ilimitados.</p> <p>El “Juez de Cancha” dará la orden de “30 SEGUNDOS” cuando falten 30 segundos para finalizar el periodo de calentamiento.</p> <p>(30 SECONDS).</p> <p>El “Juez de Cancha” ordenara “ALTO EL FUEGO, DESCARGAR”, cuando el periodo de calentamiento termino.</p> <p>(STOP) (UNLOAD).</p>
<p><u>6:30 minutos antes Fin de la Preparación</u></p>	<p>Después de la orden “ALTO EL FUEGO, DESCARGAR, los finalistas deberán colocar sus armas en el banco o piso.</p> <p>(STOP, LOAD)</p> <p>Los Jueces de “Cancha” deberán asegurarse de que el sistema de acción del arma este abierto y no esté cargada.</p> <p><u>Todos los tiradores deberán estar de frente a los espectadores.</u></p> <p>Nota: La televisión programaran sus necesidades para las finales.</p>

<p><u>5:30 minutos antes</u> <u>Presentación de Finalistas</u></p>	<p>El Anunciador, presentara a los finalistas dando el nombre; su puntuación y una breve información sobre los logros más importantes.</p> <p>El anunciador, también nombrara al Oficial Jefe de "Cancha" y a los Miembros del Jurado a cargo</p>
<p><u>2:30 minutos antes</u> <u>Preparación Final</u></p>	<p>Después de la presentación, el "Juez de Cancha" dará la orden "TOMEN SUS POSICIONES, INICIAN 2 MINUTOS PARA EL TIEMPO FINAL DE PREPARACIÓN Y ENSAYO".</p> <p>(TAKE YOUR POSITIONS..... TWO (2) MINUTES FINAL PREPARATION AND SIGHTING TIME) (START).</p> <p>Los finalistas tienen 2 minutos para tomar sus posiciones, prepararse y hacer tiros de práctica o calentamiento.</p> <p>El "Juez de cancha" dará la orden "30 SEGUNDOS" (30 SECONDS).</p> <p>Después de haber pasado 90 segundos, dirá "ALTO AL FUEGO" después de 2 minutos.</p> <p>(STOP)</p>
<p>30 segundos antes Cambio de Blancos</p>	<p>Una pausa de 30 segundos, mientras los jueces cambian de blancos.</p>

<p>0:00 minutos antes Inicio de Finales</p>	<p>“PARA EL PRIMER O SIGUIENTE DISPARO DE COMPETENCIA, CARGUEN.</p> <p>(FOR THE FIRST/NEXT COMPETITION SHOT) (LOAD)</p>	<p>Después de esta orden, los tiradores cargaran su arma.</p> <p>El cartucho o diábolo deberá introducirse en el arma, solo después de la orden de “CARGAR” (LOAD).</p>
	<p>“ATENCION 3-2-1 FUEGO”</p> <p>(ATTENTION 3-2-1), (START).</p>	<p>El tirador tiene 75 segundos para hacer un disparo (45 segundos en posición tendido).</p> <p>Esta orden con la cuenta regresiva deberá dar tiempo suficiente a que los tiradores tomen su posición de tiro.</p> <p>El tiempo de inicio para los tiradores es indicado cuando se da la orden “FUEGO” (START).</p>

<p>Anuncio de Resultados Después de cada disparo</p>	<p>Después de 75 segundos (45 segundos para tendido); o después de que todos los finalistas hayan hecho su disparo.</p> <p>El Juez ordenara “ALTO EL FUEGO” (START).</p> <p>Esta orden se dará alrededor de 5 segundos después de que el ultimo tirador haya disparado ó inmediatamente después de haber terminado el tiempo del disparo.</p> <p>El último segundo deberá corresponder con la orden “ALTO EL FUEGO” (STOP).</p> <p>Inmediatamente después de la orden “ALTO EL FUEGO”, el anunciador indicara el nombre y apellido, el resultado de cada finalista y las marcas. (STOP)</p> <p>El anunciador hará de 15 a 20 segundos de comentarios sobre el líder, el mejor disparo, cambios en posición, etc.</p>
	<p>Inmediatamente después de anunciar los resultados, el Juez dará la orden para el siguiente disparo de finales.</p>
<p><u>Esta secuencia se repetirá hasta que los 10 disparos de la final, se hayan completado.</u></p>	

<p>Ronda Final de Competencia</p>	<p>Después del decimo disparo de finales, el Juez de cancha ordenara “ALTO EL FUEGO, DESCARGAR”. (STOP, UNLOAD)</p> <p><u>Los resultados de los disparos no serán anunciados después de los 10 disparos de la competencia final.</u></p> <p>Si no hay protestas o inconformidades, el “Juez” deberá inmediatamente anunciar “No hay protestas, los resultados finales son”.</p> <p>Los finalistas pueden pasar a sus puestos de tiro.</p>
<p>MEDALLAS</p>	<p>Después de que el “Juez de Cancha” haya dado los resultados finales, el anunciador deberá inmediatamente decir:</p> <p><u>“El ganador de la Medalla de Oro es (Nombre), de (Pais) con un total de (resultado)”</u>.</p> <p><u>El ganador de la Medalla de Plata es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”</u>.</p> <p><u>El ganador de la Medalla de Bronce es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”</u>.</p>

DESEMPATE TIE BREAKERS	<p>Los resultados empatados, después de las Finales; en primero, segundo o tercer lugar, deberán desempatarse por un “DISPARO DE DESEMPATE”.</p> <p>(SHOOT-OFF).</p> <p>Los empates después del tercer lugar, se decidirán por el resultado más alto de la competencia final; si no se desempata por el resultado del evento de clasificación.</p> <p><u>Cuando los tiradores empatan por el primer y tercer lugar, el desempate para el tercer lugar deberá decidirse primero.</u></p> <p>Si hay empates, el Juez deberá proceder inmediatamente a anunciar el disparo de desempate “TIRADORES EN LAS POSICIONES # Y # QUEDENSE EN LA LINEA DE TIRO”.</p> <p>“LOS DEMAS TIRADORES DEBERAN RETIRARSE DE LA LINEA DE TIRO”.</p> <p>(COMPETITORS IN POSITIONS # AND #, STAY ON THE FIRING LINE).</p> <p>(OTHER SHOOTERS LEAVE THE FIRING LINE).</p>
-----------------------------------	--

Los tiradores, para desempate deberán inmediatamente dejar sus armas en la línea de tiro y quedarse atrás, frente a sus puestos.

**“COMPETIDORES EN POSICION # Y #,
PARA SU ULTIMO DISPARO DE
DESEMPATE, CARGAR”**

“ATENCION, 3-2-1”

“FUEGO”

**(“COMPETITORS IN POSITIONS # AND
#, FOR YOUR SHOOT-OFF, SHOT,
LOAD)**

(ATTENTION, 3-2-1)

(START).

Los disparos de desempate seguirán tiro a tiro, hasta que uno de los competidores rompa con este empate.

**Para desempates múltiples únicamente
en 50 metros:**

Si hay un retraso de más de 5 minutos, el “Juez de Cancha”, si lo solicitan, ordenara **“TIROS DE CALENTAMIENTO, FUEGO” (WARMING SHOTS) (START).**

Los competidores, tendrán hasta 30 segundos, para hacer tres disparos de calentamiento.

El “Juez de Cancha” ordenara **“ALTO EL FUEGO”** después de 30 segundos. **(STOP).**

Después de hacer los desempates, el “Juez de Cancha” anunciara **“LOS RESULTADOS FINALES SON” (RESULTS ARE FINAL).**

Procedimientos para Finales en Pistola Mujeres a 25m.

Rondas Finales	Las rondas finales para el evento de Pistola Mujeres a 25 metros, consisten de series de 4 a 5 disparos, en el formato de Tiro Rápido (3 segundos).																																												
CLASIFICACION	<p>Los 60 disparos programados (“Regla 8.6.4.4”) serán disparados como clasificación para las finales.</p> <p>Los competidores que ocupen los 8 primeros lugares de la lista de clasificación pasaran a las finales.</p> <p>Las posiciones de inicio serán asignadas de acuerdo a los lugares obtenidos durante el evento de clasificación; empezando desde la izquierda (tirador en primer lugar, en la posición número 1, tirador en segundo lugar, en la posición 2, etc.).</p> <p>Los resultados obtenidos en el evento de clasificación se tomaran en cuenta para las finales y serán incluidas en el resultado final.</p>																																												
BLANCOS	<p>Se utilizaran dos grupos de 5 blancos, para los finalistas asignados a su posición de tiro, de acuerdo con la siguiente tabla.</p> <table border="1" data-bbox="789 1192 1414 1402"> <thead> <tr> <th></th> <th colspan="10">SECCION</th> </tr> <tr> <th>Grupo</th> <th colspan="5">A</th> <th colspan="5">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Blanco</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>-3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>-3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Clasificación</td> <td>1°</td> <td>2°</td> <td>-</td> <td>3°</td> <td>4°</td> <td>5°</td> <td>6°</td> <td>-</td> <td>7°</td> <td>8°</td> </tr> </tbody> </table> <p>Las hojas de control; tarjetas y blancos de respaldo (testigo) no deberán ser cambiados o parchados, entre series.</p>		SECCION										Grupo	A					B					Blanco	1	2	-3	4	5	1	2	-3	4	5	Clasificación	1°	2°	-	3°	4°	5°	6°	-	7°	8°
	SECCION																																												
Grupo	A					B																																							
Blanco	1	2	-3	4	5	1	2	-3	4	5																																			
Clasificación	1°	2°	-	3°	4°	5°	6°	-	7°	8°																																			
30 minutos antes PRESENTACION E INICIO	<p>El tiempo de inicio para las finales será cuando se dé la orden de “CARGAR” para la primera serie de competencia. (LOAD).</p> <p>Los tiradores deberán de presentarse en el área de preparación, 30 minutos antes de iniciar, de acuerdo con la (Regla 6.16.2)</p>																																												

<p>15 minutos antes EQUIPO AUTORIZADO</p>	<ul style="list-style-type: none">• El Juez de Cancha deberá autorizar a los finalistas para que ocupen sus puestos de tiro asignados.• Podrán mover su equipo a sus puestos de tiro asignados y manejar sus armas.• 15 minutos antes de que se anuncie el inicio de la final, se llamara a los tiradores a la línea de tiro.• Los estuches, cajas de armas y maletas para equipo, no deberán estar en el piso detrás de la línea de tiro, en las canchas para finales.• Los ejercicios de puntería pueden hacerse durante la revisión de equipo.• Los disparos en seco o con carga de aire, no están permitidos hasta que inicie el tiempo de preparación.•
--	--

<p>10 minutos antes Tiempo de Preparación y Ensayo</p>	<p><u>5 minutos después de llamar a los finalistas a la línea de tiro,</u> el “Juez de Cancha” deberá comenzar los dos (2) minutos del periodo de preparación dando la orden “EL TIEMPO DE PREPARACION COMIENZA AHORA” (PREPARATION BEGINS NOW).</p> <p>Después de los dos (2) minutos, el Juez ordenara “FIN DE LA PREPARACION” (END OF PREPARATION).</p> <p>Las series de ensayo, deberán comenzar inmediatamente después del periodo de preparación.</p> <p><u>Las series de ensayo, consisten de una serie de disparos en secuencia la de Tiro Rápido.</u></p> <p><u>Todos los tiradores dispararan sus series de ensayo y las series de competencia al mismo tiempo y con misma orden.</u></p> <p><u>No se anunciaran los resultados obtenidos durante la serie de ensayo.</u></p> <p>Después de las series de ensayo, los tiradores deberán poner sus armas en las mesas de tiro, descargadas para la presentación de los tiradores.</p> <p>El “Juez” deberá verificar que el sistema de acción del arma este abierto y no estén cargadas.</p>
---	--

<p>6:00 minutos antes PRESENTACION DE FINALISTAS</p>	<p>Después de las series de ensayo, el Anunciador presentara a los finalistas dando el nombre, su puntuación y una breve información sobre los logros más importantes.</p> <p>El anunciador también presentara al “Oficial Jefe de Cancha” y a los “Miembros del Jurado” a cargo.</p> <p><u>Cualquier tirador que no se encuentre en la posición asignada, antes de la presentación de los finalistas, automáticamente tomara el último lugar en los resultados finales; y no se le permitirá participar en la Final.</u></p> <p>Después de la presentación, el “Juez de Cancha” ordenara “TOMEN SUS POSICIONE, 2 MINUTOS PARA EL TIEMPO PREPARACION FINAL. COMIENZA AHORA”.</p> <p>(TAKE YOUR POSITIONS.....TWO MINUTES FINAL PREPARATION TIME BEGINS NOW).</p>
---	---

	<p>Las siguientes ordenes y tiempos serán usados</p>	
<p>Esta secuencia se completara hasta que las series de 5 disparos se completen.</p>		

“PARA LAS SERIES DE ENSAYO, CARGAR”
(FOR THE SIGHTING SERIES...LOAD)

Todos los tiradores cargaran en un tiempo de un minuto

“PARA EL PRIMERO Y SIGUIENTES SERIES DE DISPAROS DE COMPETENCIA) DE (CARGAR)
(FOR THE FIRST/NEXT COMPETITION SERIES...LOAD)

Todos los tiradores cargaran en un tiempo de un minuto

“ATENCION (ATTENTION)”

Las luces rojas deberán estar encendidas; o si los blancos de papel se utilizan, deberán estar volteados hacia el borde de las posiciones (de perfil).

Después de un tiempo de 7 segundos (+/- 1 segundos) la luz verde se encenderá, o el blanco deberá girar de frente al tirador.

RONDA FINAL DE COMPETENCIA	<p>Después de que todos los tiradores hayan hecho las cuatro series de finales, y si no hay protestas o reclamos, el “Juez de Cancha2 anunciara “LOS RESULTADOS FINALES”</p> <p>(RESULTS ARE FINAL).</p> <p>Los tiradores se ubicaran de acuerdo al total del resultado obtenido en su evento de clasificación y el resultado de la final.</p>
MEDALLAS	<p>Después de que el “Juez de Cancha” haya declarado los resultados finales, el anunciador deberá inmediatamente anunciar:</p> <p>“El ganador de la Medalla de Oro es (Nombre), de (País) con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Plata es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Bronce es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p>
FALLAS O MALFUNCIONAMIENTOS	<p>Si alguna falla o malfuncionamiento ocurre; el “Juez de Cancha” deberá determinar si la falla es admisible o no.</p> <p><u>Si la falla es admisible</u>, el competidor deberá finalizar sus disparos, de acuerdo con la Regla 8.7.</p> <p><u>Solo una falla admisible podrá ser autorizada en las finales.</u></p>

DESEMPATES TIEBREAKER	<p>Los resultados empatados, después de las finales para el primer, segundo y tercer lugar, deberán desempatarse por un DISPARO DE DESEMPATE.</p> <p>(SHOOT-OFF).</p> <p>Los empates abajo del tercer lugar podrán decidirse por los resultados finales; o si el empate no se ha roto, por el resultado de clasificación.</p> <p><u>Todos los tiradores deberán permanecer detrás de la línea de tiro para que estén bien identificados.</u></p> <p>El desempate se realizara con un Disparo de Desempate.</p> <p><u>(Shoot off).</u></p> <p><u>Cuando los tiradores estén empatados para el primer y tercer lugar, el empate por tercer lugar deberá decidirse primero.</u></p>
----------------------------------	---

6.16.7 Procedimiento para Finales de Pistola de Tiro Rápido Hombres a 25m.

RONDA FINAL	La ronda final para el evento de Pistola de Tiro Rápido, consiste en 4 a 8 series de 5 disparos en 4 segundos, con impacto o falla en el resultado; y la eliminación de la más baja puntuación de los finalistas con la cuarta serie.
CALIFICACION	<p>El total de los 60 disparos del evento de clasificación serán considerados para finales.</p> <p><u>Los 6 primeros tiradores</u> de la lista del evento de clasificación pasaran a la Final.</p> <p>La posición de inicio, será asignada de acuerdo al lugar que obtuvieron los tiradores en el evento de clasificación, empezando de izquierda a derecha.</p> <p><u>Los finalistas empezaran en cero.</u></p>
BLANCOS	<p>Tres grupos de 5 blancos electrónicos de 25m deberán ser usados.</p> <p>Dos puestos de tiro de 1.5 metros de distancia deberán ser designados para cada grupo de 5 blancos.</p> <p>Cada tirador deberá tomar su posición para que al menos un pie toque la marca de la línea de tiro de lado derecho o izquierdo de la línea, según lo define la regla 6.3.16.6 (cada línea deberá ser de 75cm desde el centro de la línea o del grupo de blancos).</p>

RESULTADOS

La puntuación es impacto o falla solamente.

Cada impacto cuenta un punto; cada falla es cero.

El tamaño de la zona de impacto es de 9.7 mm en el blanco de pistola de Tiro Rápido a 25 m.

El tamaño actual de la zona de impacto deberá usarse en las rondas de competencia finales de Campeonatos de la ISSF y podrá ser ajustado por el Comité Ejecutivo de la ISSF, pero cualquier cambio en la zona de impacto deberá anunciarse con anticipación.

Una proyección grafica de impactos o fallas en cada serie, durante la competencia se mostraran en los monitores de los tiradores y en las pantallas en la cancha de finales.

Los tiradores, en las Finales iniciaran en cero puntos.

Los tiradores que participan en la final, son los que clasifican, de acuerdo a su evento de clasificación.

Durante las finales, los resultados de cada tirador se acumulan, determinando el lugar por el número total de disparos de todas las series en finales (excluyendo cualquier desempate).

Si una deducción se aplica al resultado de las series de competencia, una puntuación por debajo de cero se registrara.

ejemplo:

3-1 deducción de puntos = 2.

0-1 deducción de puntos = 0.

<p>30 minutos antes PROCEDIMIENTO E INICIO</p>	<p>El tiempo de inicio de la competencia será cuando se da la orden “CARGAR”, para la primera serie de competencia. (LOAD)</p> <p>Los tiradores deberán de reportarse en el área de preparación, por lo menos 30 minutos antes de la hora de inicio.</p> <p>Sera penalizado y se le deducira del resultado de su primera serie de competencia, si el tirador no se reporte a tiempo (30 minutos antes de la hora de inicio) en las finales.</p> <p>Los tiradores deberán reportarse con su equipo, ropa de competencia y el uniforme nacional del equipo, que podrá ser utilizado para la ceremonia de premiación.</p> <p>El Jurado deberá usar la lista de inicio para finales, para confirmar que todos los tiradores estén presentes y que sus nombres y países, estén correctos; de acuerdo a lo que arrojo el sistema en los cuadros indicadores.</p> <p>Los tiradores podrán, cambiarse de ropa, si es necesario; y los Jueces deberán completar el chequeo de equipo durante el periodo de preparación.</p> <p>Está permitido que los tiradores coloquen su equipo, en el puesto de tiro, pueden incluir una pistola de reserva que podrá ser usada para remplazar la que se esté usando por una falla, no más de 15 minutos antes de iniciar.</p> <p>Ni los estuches de armas, ni los contenedores de equipo deberán estar en el piso detrás de la línea de tiro.</p>
--	---

<p>10 minutos antes PERIODO DE PREPARACION Y DISPAROS DE ENSAYO</p>	<p><u>Habr� un periodo de preparaci3n y una serie de ensayo antes de la presentaci3n de los tiradores.</u></p> <p><u>El “Juez de Cancha” llamara a los tiradores a la l�nea de tiro, 10 minutos antes de iniciar.</u></p> <p>A continuaci3n, el “Juez de Cancha” iniciara el periodo de preparaci3n (2 minutos), anunciando “TIEMPO DE PREPARACION, INICIA AHORA”</p> <p>(PREPARATION BEGINS NOW).</p> <p>Despu�s de los 2 minutos, el “Juez de Cancha” anunciara “FIN DEL TIEMPO DE PREPARACION”</p> <p>(END OF PREPARATION)</p> <p><u>La serie de ensayo deber� comenzar inmediatamente despu�s del periodo de preparaci3n.</u></p> <p>Las series de ensayo, se dispararan con las mismas 3rdenes y la misma secuencia descrita en los detalles de los procedimientos para las 3rdenes y disparos como abajo se indican.</p> <p>Cada tirador disparara una serie de ensayo, de cinco disparos, en cuatro segundos en secuencia; empezando con el tirador de la izquierda.</p> <p>No se anunciaran los resultados, despu�s de la serie de ensayo.</p> <p>El tirador deber� dejar su pistola debajo en el banco y dar la vuelta para quedar frente a los espectadores para la presentaci3n de tiradores.</p>
---	---

	<p>El Juez de Cancha deberá verificar que el sistema de acción del arma este abierto y que no este cargada.</p>
<p>6 minutos antes PRESENTACION DE FINALISTAS</p>	<p>Después de las series de ensayo, el anunciador presentara a los tiradores dando: su nombre, resultado obtenido en el evento de clasificación y dando la información mas importante de los logros más sobresalientes de cada finalista.</p> <p>El anunciador presentara también al Oficial Jefe de Jueces de Cancha y a los Miembros del Jurado a cargo.</p> <p>Inmediatamente después de ser presentados, los tiradores tomara los puestos de tiro asignados y esperaran la orden de “CARGAR.</p> <p>(LOAD).</p> <p><u>Cualquier tirador que no se encuentre en el puesto de tiro asignada, cuando inicie la presentación de los tiradores automáticamente pasara al ultimo lugar en la final con el resultado obtenido en su evento de clasificación; y no se le permitirá participar en la FINAL.</u></p>

**PROCEDIMIENTOS DETALLADOS
DE ORDENES DE TIRO**

- Todas las series finales de competencia, consisten de 5 tiros en 4 segundos.
- Para cada serie, todos los tiradores restantes dispararan separadamente y sucesivamente.
- El orden para disparar todas las series, es de izquierda a derecha.
- 30 segundos después de la presentación de los tiradores, el Juez de Cancha ordenara,
- **PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETENCIA,CARGAR**
- **(FOR THE FIRST COMPETITION SERIES).**
- **(LOAD).**
- Después de la orden “**CARGAR**”, los tiradores tendrán un minuto para cargar su arma (regla 8.6.4.2 no aplica para finales).
- **(LOAD)**
- **Solo la orden “CARGAR” será dada, después de empezar la primera serie de competencia.**
- **(LOAD)**

Durante toda la fase final, los tiradores podrán continuar cargando su arma, si lo requieren.

Después de la orden “**CARGAR**” los tiradores podrán ajustar sus pistolas, hacer ejercicio o levantar el brazo; excepto cuando el otro tirador, en el grupo del blanco cinco este tirando.

(LOAD)

Durante este tiempo, el otro tirador en el grupo del blanco cinco, podrá tomar su pistola para prepararse, pero no puede hacer ningún ejercicio o levantar el brazo.

Un minuto después de la orden “**CARGAR**”, el Juez de Cancha, llamara por su nombre al primer tirador llamándolo “**DANDO EL APELLIDO DEL TIRADOR NUMERO 1**”

(FAMILY NAME OF SHOOTER #1).

(LOAD)

Después de que los nombres de los tiradores sean anunciados podrán cargar su arma y prepararse para disparar.

15 segundos después de llamar al primer tirador, el “Juez de Cancha” anunciara “**ATENCION**” y se encenderán las luces rojas.

(ATTENTION)

El primer tirador deberá llevar su pistola a la posición de “listo” (regla 8.6.1).

Las luces verdes se encenderán después de un lapso de 7 segundos.

Después de un periodo de cuatro segundos, las luces rojas se encenderán de 10 a 14 segundos (tiempo para cambio de blancos).

Durante un lapso de 10-14 segundos, el anunciador reportará el resultado de estas series (ejemplo “cuatro (4) disparos”).

Inmediatamente después de que se anuncie el resultado del primer tirador, el Juez señalará que los blancos estén listos, las luces rojas se apagaran.

Poco después de que las luces rojas se apaguen, el Juez de Cancha anunciará **“EL APEIDO DEL TIRADOR NUMERO 2”**

(FAMILY NAME OF SHOOTER #2).

15 segundos después se dará la orden **“ATENCIÓN”** y el procedimiento de sincronización para que la serie proceda.

(ATTENTION)

El otro tirador continuará disparando, en orden hasta que todos los demás tiradores en la competencia, hagan sus disparos de serie.

Habrà una pausa de 30 segundos, después de que todos los tiradores completen una serie.

Durante esta pausa, el anunciador dará las posiciones actuales de los tiradores; los mejores resultados y tiradores eliminados.

Para la segunda serie, el “Juez de Cancha” anunciará **“(EL APELLIDO DEL TIRADOR NUMERO 1. (FAMILY NAME OF SHOOTER #1))”**

<p><u>0:00 minutos antes</u> <u>INICIO DE LA RONDA FINAL DE</u> <u>COMPETENCIA</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • 30 segundos antes, de que se complete la presentación de los tiradores, el “Juez de Cancha” dará las órdenes para empezar el procedimiento de tiro para el primer competidor. • Esta secuencia continuara hasta que todos los tiradores hayan disparado todas las series. • Se ordenara a todos los tiradores disparar series adicionales, si es necesario para esa etapa de la competencia • (“Detalles del procedimiento para ordenes y disparos”).
<p>ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todos los tiradores hayan efectuado 4 series, el tirador con menor puntuación del listado sera eliminado (6 lugar).</p> <p>Después de que los tiradores restantes hayan disparado la quinta serie, el tirador con el resultado mas bajo del listado es eliminado (5 lugar).</p> <p>Después de que los tiradores restantes hayan disparado su sexta serie, el tirador restante con el resultado mas bajo del listado sera eliminado (4 lugar).</p> <p>Después de que los tiradores hayan disparado su séptima serie, el tirador restante con el resultado mas bajo en el listado sera eliminado (3er lugar, ganador de la medalla de bronce).</p> <p>Cuando un tirador es eliminado, el deberá descargar su pistola (retirar cartucho y abrir el sistema de acción) y poner el arma en el banco antes de dar un paso hacia atrás.</p> <p>Un “Juez de Cancha”, verificara que el sistema de acción del arma este abierto y que no haya ningún cartucho dentro del arma.</p>

RONDA FINAL DE COMPETENCIA	<p>Después de que los dos finalistas restantes disparen la octava serie y si no hay ningún empate y protestas, el Juez de Cancha anunciara.</p> <p>“LOS RESULTADOS FINALES SON” (RESULTS ARE FINAL).</p> <p>El tirador clasificado con el resultado más alto dentro del listado sera el ganador de la medalla de oro, y el segundo tirador del listado, será el ganador de la medalla de plata.</p>
MEDALLAS	<p>Después de que el Juez de Cancha haya anunciado los resultados finales, el anunciador deberá inmediatamente anunciar:</p> <p>“El ganador de la Medalla de Oro es (Nombre), de (País) con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Plata es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Bronce (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p>
TIROS FUERA DE TIEMPO	<p>Si un tirador hace un disparo fuera de tiempo; o no lo hace, a los cinco blancos en tiempo; se le hará una deducción de un punto por cada disparo será deducido del resultado de cada serie, el disparo será marcado con “Overtime”.</p>

<p>FALLAS MALFUNCIONAMIENTOS.</p>	<p style="text-align: center;">O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si una “falla” o un “malfuncionamiento” ocurren, el “Juez de Cancha” deberá determinar, si es admisible o no admisible. • Si la “falla” o el “malfuncionamiento” es admisible, el tirador deberá repetir la serie. • El tirador tendrá 15 segundos para estar listo para repetir la serie. • Cualquier otro malfuncionamiento admisible no esta permitido repetir disparos; y solo contarán los disparos que se muestren. • Si la falla o el malfuncionamiento no es admisible, habrá una penalidad de 2 puntos que deberán ser deducidos del resultado del tirador.
<p>DESEMPATE TIE BREAKER</p>	<p>Si hay un empate en los tiradores de menor resultado en el listado; deberán ser eliminados; los tiradores empatados deberán disparar un desempate adicional de series de cuatro segundos hasta que se rompa el empate.</p> <p>Para todas las series de desempate, el “Juez de Cancha”, llamara por el nombre al primer tirador para el primer disparo diciendo “NOMBRE DEL TIRADOR, NUMERO 1” y el procedimiento normal de tiro.</p> <p>(FAMILY NAME OF SHOOTER #1).</p>

- 6.16.8** Blancos fallados en eventos de 10m, 25m y 50m.
- 6.6.8.1** **Si ocurre una “falla” en todos los blancos de finales, el procedimiento que deberá seguirse es el siguiente:**
- 6.16.8.2** Los disparos o series que fueron completados por todos los tiradores, se calificarán con un subtotal.
- 6.16.8.3** **Si la falla no se puede corregir, para permitir continuar con las finales en una hora;** el subtotal registrado será el resultado total de la final de la competencia y los premios serán sobre esta base.
- 6.16.8.4** **Cuando la falla se corrige y es posible continuar con las finales en una hora, se aplicará el procedimiento siguiente:**
- 6.16.8.4.1** **Eventos de 10m y 50 m**
- Los disparos restantes serán completados.
- Se permitirán cinco minutos de disparos ilimitados de ensayo, después de que los tiradores estén en sus puestos.
- 6.16.8.4.2** **Eventos de 25m**
- Los disparos o series restantes deberán ser completados.
- Se permitirá una serie de ensayo, en los eventos de Pistola a 25m.
- 6.16.8.5** **Si un blanco falla o no funciona:**
- 6.16.8.5.1** **Eventos de 10m y 50m**
- El tirador será cambiado a un puesto de reserva.
- A solicitud del tirador, se le permitirán dos (2) minutos de disparos de ensayo, antes de que él repita los disparos previos a los disparos de competencia.
- 6.16.8.5.2** **Eventos de 25m**
- 6.16.8.5.2.1** Los tiradores en los eventos de Pistola Mujeres a 25m deberán ser cambiados, o el blanco deberá ser reemplazado.
- Si una tiradora solicita una serie adicional de ensayo, deberá ser permitida, para que ella complete los disparos, previo a los disparos de competencia.

6.16.8.5.2.2 Si uno o mas blancos de un grupo de 5 falla; el tirador en el evento de Pistola de Tiro Rápido Hombres a 25m, deberá ser cambiado a otro grupo.

Se permitirá si lo solicita el tirador, una serie de ensayo, antes de que disparen las series faltantes.o series subsecuentes.

6.16.8.6 Resultados Finales Oficiales

6.16.8.6.1 En todos los eventos, excepto en el evento de Pistola de Tiro Rápido a 25m, el resultado de la competencia final, deberá ser sumada a los resultados individuales, del evento de clasificación.

6.16.8.6.2 En el evento de Pistola de Tiro Rápido Hombres a 25m, los resultados de la competencia de clasificación, deberán mostrarse; así como el numero de disparos en la final (excluyendo cualquier disparo registrado durante los desempates); pero los resultados del evento de clasificación no deberán ser sumados a los resultados de las finales; y el resultado final será determinado únicamente por los disparos en las finales (excluyendo los disparos de desempate).

6.16.8.6.3 Para todos los eventos, excepto Pistola de Tiro Rápido a 25m, el resultado del evento de clasificación y el de finales deberá sumarse, para mostrarlo en el marcador final e imprimirse en los resultados oficiales.

6.16.8.6.4 Para los eventos de Pistola de Tiro Rápido a 25m, los resultados, (como en el Artículo 6.16.8.5.2) deberán mostrarse en el marcador final, e imprimirse en el boletín de los resultados oficiales.

6.16.9 Protestas en Finales.

6.16.9.1 Cualquier protesta deberá hacerse inmediatamente y deberá ser por el tirador o el entrenador, mediante el levantamiento de la mano.

La decisión del Jurado es final; y el costo de la protesta, podra hacerse efectiva, si la protesta no procede.

FINALES

9.1.1 EVENTOS DE ESCOPETA

EVENTOS	HOMBRES (CLASIFICACION + FINALES)	MUJERES (CLASIFICACION + FINALES)
Fosa	125 (5x25) + Finales (25)	75 (3x25) + Finales (25)
Doble Fosa	150 (3x50) + Finales (50)	-
Skeet	125 (5x25) + Finales (25)	75 (3x25) + Finales (25)

Las reglas técnicas para cada evento también se aplicaran a las finales para estos eventos, excepto cuando las diferencias se muestren aquí.

9.14.2 NUMERO DE FINALISTAS POR CADA EVENTO

Los seis (6) tiradores con el resultado más alto del listado final de la ronda del evento de clasificación de cada evento avanzaran a la final.

9.14.3 ORDEN DE LOS TIRADORES EN LAS FINALES.

Cada tirador disparara en el orden como se decidió, de acuerdo a sus resultados obtenidos en el evento de clasificación.

Los tiradores con el resultado de clasificación más alto, dispararan en la posición número seis (6), el resultado mas alto siguiente en la posición número cinco (5) y así consecutivamente (6-5-4-3-2-1).

Los tiradores que entran a finales con resultados empatados, el orden se determinara de acuerdo a la regla “**de conteo hacia atrás**”.

Si el empate sigue, el orden de los tiradores se determinara por sorteo.

El orden de los tiradores con resultado perfecto, deberá decidirse por el Jurado; o por sorteo.

9.14.4 ORDENES EN LA CANCHA

Todas las órdenes en la cancha deberán darse en Inglés.

Procedimiento para las finales de los eventos de escopeta

Tiempo antes del inicio de la competencia	Etapa	Procedimiento
20:00 minutos antes	Reporte de Finalistas y Calentamiento	<ul style="list-style-type: none">• El capitán de equipo es el responsable de que sus tiradores se encuentren en el área de preparación.• Los tiradores deberán reportarse en la cancha para finales 20 minutos antes de que inicie la ronda final.• Los tiradores deberán reportarse con sus escopetas, ropa de competencia y el uniforme nacional, que podrán usarse en la ceremonia de premiación.• El Jurado deberá completar cualquier chequeo durante el periodo de presentación.• Los Jueces autorizaran a los tiradores que vayan a las estaciones de tiro para hacer ejercicios de calentamiento o tiros en seco.• El Juez checar que los nombres y países de los tiradores estén correctos de acuerdo con la lista de tiradores que pasaron a la final en el evento de clasificación

12:00 minutos antes	Muestra de discos y prueba de tiro	<ul style="list-style-type: none"> • El Juez autorizara a los tiradores que completen los disparos de prueba y la muestra de discos, de acuerdo a las reglas para cada evento.
5:00 minutos antes	Reunión de Tiradores finalistas y Jueces	<ul style="list-style-type: none"> • Los seis (6) tiradores; el Juez y los miembros del Jurado a cargo deberán reportarse en el área de presentación designada en el centro de la cancha, cerca del stand de espectadores.
4:00 minutos antes	Presentación de Tiradores Finalistas	<ul style="list-style-type: none"> • El anunciador presentara a los tiradores dando el nombre, resultado de clasificación y una breve información de los logros mas importantes de cada finalista. • El anunciador también presentara a los Jueces, y a los Miembros del Jurado a cargo.
1:00 minutos antes	Preparación Final	<ul style="list-style-type: none"> • Un minuto antes de la primera ronda final, el Juez dará las ordenes a los tiradores para que ocupen sus estaciones de tiro.

<p>0:00 minutos antes</p>	<p>Inicio de la Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El Juez indicara al primer tirador (6to lugar), dando la orden “LISTO” • (READY). • El primer tirador en Fosa o Doble Fosa, tiene 10 segundos para pedir el primer disco o un disco doble sencillo. • Después de que el primer tirador haya disparado, todos los otros tiradores de la escuadra, tienen 10 segundos para pedir un disco o un disco doble sencillo. • En Skeet, en cada estación, cada tirador tiene 15 segundos previos al tirador que haya salido de la estación; o el Juez que haya dado la orden de “LISTO” para hacer el primer disparo al primer disco en la estación. • (READY). • Cualquier disco disparado en la misma estación por el mismo tirador deberá ser pedido en un lapso de 10 segundos, previos al disparo.
----------------------------------	----------------------------------	--

<p>Después de que los seis (6) tiradores en Fosa o Doble Fosa, hayan disparado el mismo numero de discos; o después de que los tiradores de Skeet hayan completado una estación</p>	<ul style="list-style-type: none">• El Juez deberá indicar a los tiradores hacer una pausa.• La televisión podrá aprovechar esta pausa para mostrar los resultados actuales y los lugares.• Después de 20 segundos, el Juez indicara al primer tirador (6to lugar) para que empiece, dando la orden de “LISTO” (READY).• El primer tirador en Fosa o Doble Fosa tendrá 10 segundos para “pedir” el siguiente disco sencillo; o un disco doble.• Todos los otros tiradores en la escuadra tendrán 10 segundos para “pedir” a estos discos sencillos o discos dobles; después de que el primer tirador haya disparado.• El primer tirador en Skeet, después de que haya recibido la orden del Juez “LISTO” en cada estación, tendrá 15 segundos para “pedir” el primer disco para disparar en esa estación.<ul style="list-style-type: none">• (READY)• Cualquier disco disparado en la misma estación por el mismo tirador deberá ser “pedido” en un plazo de 10 segundos previos al disparo.
--	---

<p>Disparos completos, después de todas las finales</p>	<ul style="list-style-type: none">• El Juez determinara, si hay cualquier empate o protesta.• Si no hay empates ni protestas, el Juez deberá inmediatamente anunciar “LOS RESULTADOS FINALES SON” (FINAL RESULTS)• Si hay empates por primero, segundo y tercer lugares, solamente los miembros del Jurado a cargo, deberán efectuar el sorteo, para disparar en orden sin más demora.• El Juez será entonces el que conduzca los disparos de desempate hasta que se rompa el empate de acuerdo a la regla 9.12.1.2 (primero el menor de la lista).• Los empates abajo del tercer lugar, deberán romperse por el resultado mas alto de la ronda final; o si el empate no se rompe, deberá ser por el resultado de su evento de clasificación.• El Juez deberá inmediatamente anunciar “LOS RESULTADOS FINALES SON (RESULTS ARE FINAL)”.
--	---

<p>Cuando los disparos han sido completados después de todas las finales</p>	<p>El anunciador deberá informar:</p> <p>“El ganador de la Medalla de Oro es (Nombre), de (País), con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Plata es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p> <p>El ganador de la Medalla de Bronce es (Nombre), de (país), con un total de (resultado)”.</p>
---	--

9.14.5 HORA DE INICIO

Tal como figura en el programa oficial de tiro, salvo que se modifique.

Cualquier modificación al horario publicado deberá ser informado a los responsables de los equipos, a los tiradores; y a los medios de comunicación, lo antes posible.

Un aviso por separado, deberá publicarse en las canchas para finales; y en el panel de información oficial.

Cualquier modificación deberá hacerse del conocimiento del público.

9.14.6 TIRADORES AUSENTES O RETARDADOS

Cualquier finalista que no se encuentre en la posición que tiene asignada, antes de que inicie la presentación de Finalistas; después de que lo llamen **tres veces** por su nombre en un lapso de un minuto, **automáticamente se le dará el último lugar en las finales,** con el resultado de su evento de clasificación; **y no se le permitirá participar en las Finales.**

9.14.7 PROCEDIMIENTO PARA LA “RONDA FINAL” DE LA COMPETENCIA

9.14.7.1 Salvo las disposiciones encontradas en esta sección, las reglas normales para Fosa, Doble Fosa y Skeet serán aplicadas para finales.

9.14.7.2 FOSA

Después de haber iniciado la presentación para finales, a los tiradores se les deberá mostrar un disco de cada máquina de Fosa.

Después de esto, se le permitirá a cada tirador, hacer un disparo de prueba.

Se permitirá a cada tirador, hacer un disparo de prueba a cada disco.

Si un tirador carga 2 cartuchos; y hace un segundo disparo, el disco será declarado “**PERDIDO (LOST)**”; sea o no sea este “BUENO (HIT)”, por cualquiera de los disparos.

9.14.7.3 DOBLE FOSA

Antes de iniciar la presentación de los finalistas, se permitirá, a cada tirador hacer 2 disparos de prueba.

Se permitirá a los tiradores ver un disco regular; o un disco doble.

Después de la presentación de los finalistas, la escuadra deberá disparar otro doble regular, antes de que la competencia comience.

9.14.7.4 SKEET

Antes de iniciar la presentación de los finalistas, se le permitirá a cada tirador hacer 2 disparos de prueba.

Después de que los tiradores, estén en la estación numero 1.

Deberá mostrárseles un **disco regular** lanzado desde cada caseta.

9.1.8 FALLAS O MALFUNCIONAMIENTOS DE ESCOPETAS O CARTUCHOS.

9.14.8.1 Es decisión del Juez indicar si hay una falla o un malfuncionamiento de la escopeta o del cartucho, si es o no, culpa del tirador.

El tirador tiene 3 minutos para reparar la escopeta, sustituirla por otra o reemplazar sus municiones.

Si no termina antes de 3 minutos, el tirador deberá retirarse.

Después de que la “falla” o “el malfuncionamiento” haya sido corregido o el tirador se haya retirado, la final deberá continuar.

El resultado de un tirador que se haya retirado, deberá ser determinado por el total de discos rotos, cuando el malfuncionamiento ocurrió.

9.14.8.2 NUMERO DE “FALLAS” O “MALFUNCIONAMIENTOS” PERMITIDOS

Los tiradores tendrán un máximo de dos (2) “**fallas**” durante las finales; incluyendo cualquier desempate después de las finales, si se ha intentado o no corregir la falla o el malfuncionamiento.

Cualquier “disco regular” en cualquier falla ocurrida por municiones o por la misma escopeta, serán declarados “**PERDIDOS (LOST)**”, sea que el tirador haya intentado disparar o nó.

9.14.9 PROTESTAS DURANTE LA FINAL

Cualquier protesta recibida, deberá ser decidida por el Jurado, inmediatamente.

Esta decisión es inapelable.

9.14.10 FALLAS DEL EQUIPO DE LAS CANCHAS PARA FINALES

9.14.10.1 Procedimiento

Si ocurre una falla en el equipo de las “canchas” para Finales, los disparos completos realizados en la etapa de la distribución, serán contados como subtotal y se aplicara la acción siguiente:

Si el equipo puede ser reparado antes de 30 minutos, los disparos restantes deberán ser completados.

Si se decide que la reparación no pueden ser completada en tiempo; y si es posible cambiar de “cancha” en el tiempo establecido, las finales podrán ser completadas en esta nueva “cancha”.

Ninguna protesta contra la distribución de discos en Fosa, será considerada.

9.14.10.2 Terminación inconclusa de la FINAL.

Si las finales no pueden continuar en cualquier cancha adecuada en un lapso de 30 minutos, después de la revisión, los Juradores deberán declarar las finales terminadas.

9.14.10.3 PROCEDIMIENTOS PARA LA OBTENCION RESULTADOS, DESPUES DE QUE NO SE COMPLETARON LAS FINALES.

El procedimiento que debe aplicarse para decidir los resultados es el siguiente:

El registro de los disparos efectuados en las finales, hasta el punto donde se suspende el evento, deberá ser examinado.

Hasta el momento donde todos los tiradores tengan el mismo número de disparos; **un subtotal del resultado deberá ser anunciado.**

La puntuación de este **subtotal** de las rondas de clasificación, **deberá ser el total del evento.**

Los tiradores que resulten empatados, el resultado deberán determinarse por la regla del “**conteo hacia atrás**”.

La premiación deberá ser con base en estas reglas.