



International Shooting Sport Federation  
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.  
Fédération Internationale de Tir Sportif  
Federación Internacional de Tiro Deportivo

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO**



# **REGLAMENTO TÉCNICO ESPECIAL**

**PARA**

**Trap**

**Skeet**

**Skeet Equipos Mixtos**

**Trap Equipos Mixtos**

**Doble Trap**

**Pruebas de equipo**

En vigor a partir del 04/05/2023



## CAPÍTULOS

9.1	GENERAL	3
9.2	SEGURIDAD	3
9.3	REGLAS PARA CAMPOS Y PLATOS	5
9.4	EQUIPOS Y MUNICIONES	6
9.5	OFICIALES DE COMPETICIÓN	8
9.6	PRUEBAS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN	14
9.7	PLATO: REGULAR, IRREGULAR, ROTO, BUENO, CERO Y NULO	16
9.8	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP	17
9.9	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP	23
9.10	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET	28
9.11	ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN	37
9.12	INTERRUPCIONES	39
9.13	VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN	41
9.14	PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS, TIEMPO Y PUNTUACIÓN (RTS)	42
9.15	EMPATES Y DESEMPATES	46
9.16	INFRACCIONES DE LAS REGLAS	50
9.17	PROTETAS Y APELACIONES	53
9.18	PRUEBAS POR EQUIPOS	55
9.19	DIBUJOS Y TABLAS 5	55
9.20	ÍNDICE 6	62

### NOTA:

Cuando las figuras y tablas contienen información específica, tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.



## **9.1 GENERAL**

- 9.1.1 Estas Reglas son parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplican a todas las pruebas de Tiro al Plato.
- 9.1.2 Todos los deportistas, entrenadores, oficiales de equipo y oficiales deben estar familiarizados con las reglas de la ISSF y deben asegurarse de que se cumplan estas reglas. Es responsabilidad de cada deportista cumplir con las reglas.
- 9.1.3 Cuando una regla se refiere a deportistas diestros, la misma regla a la inversa se refiere a deportistas zurdos.
- 9.1.4 A menos que una regla se aplique específicamente a una prueba masculina o femenina, debe aplicarse de manera uniforme tanto a las pruebas masculinas como femeninas.
- 9.1.5 Cuando las figuras y tablas de estas reglas contengan información específica, la información específica de estas figuras y tablas tiene la misma autoridad que las reglas numeradas.

## **9.2 SEGURIDAD**

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

La seguridad de los deportistas, el personal del campo de tiro y los espectadores, requiere una atención constante y cuidadosa en el manejo del arma y, precaución al moverse por el campo de tiro. Se recomienda encarecidamente que todo el personal que opere delante de la línea de tiro use chalecos o chaquetas de alta visibilidad. La autodisciplina es necesaria por parte de todos.

### **9.2.2 Transporte de escopetas**

Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando están vacías, deben manipularse siempre con el máximo cuidado (penalización - posible **DESCALIFICACIÓN**).

- a) Las escopetas de dos cañones convencionales deben transportarse vacías con la recámara visiblemente abierta;
- b) Las escopetas que no estén en uso deben colocarse en un armero, en un estuche cerrado con llave, armería o en otro lugar seguro;
- c) Todas las escopetas deben mantenerse descargadas excepto en el puesto de tiro y solo después de que se haya dado la orden o señal de **“YA/START”**;
- d) Los cartuchos no deben cargarse en la escopeta hasta que el deportista esté situado en el puesto de tiro, frente a las máquinas, con la escopeta apuntando hacia la zona de vuelo del plato y después de que el árbitro haya dado permiso
- e) Cuando se interrumpe la tirada, se debe abrir la escopeta y retirar los cartuchos sin disparar y/o los cartuchos vacíos;
- f) Ningún deportista puede girarse hacia atrás desde el puesto de tiro, antes de que su escopeta esté abierta y vacía;



- g) Después del último disparo y antes de abandonar el campo de tiro o colocar la escopeta en un estante, armería, etc., el deportista debe asegurarse de que no haya cartuchos sin disparar o cartuchos vacíos en la recámara y/o cargador;. El manejo de escopetas cerradas está prohibido cuando el personal operativo se encuentra delante de la línea de tiro.

### 9.2.3 Encarar

- a) Los ejercicios de puntería están permitidos, únicamente en los puestos de tiro designados, con el permiso del árbitro, o en zonas designadas de tiro en seco;
- b) Está prohibido apuntar o disparar a los platos de otro deportista o apuntar o disparar deliberadamente a aves vivas u otros animales; y
- c) Está prohibido apuntar en cualquier sitio que no sea dentro de las zonas y direcciones de tiro en seco designadas.

### 9.2.4 Disparos y disparos de prueba

- a) Los disparos sólo pueden efectuarse cuando sea el turno del deportista y cuando el plato haya sido lanzado;
- b) Con el permiso del árbitro, se permiten disparos de prueba (un máximo de dos (2) disparos) para cada deportista, en cada día de competición, inmediatamente antes del comienzo de la primera ronda del día;
- c) También se permite el disparo de prueba, para cada deportista, antes del inicio de las finales o cualquier desempate posterior a la calificación;
- d) Los disparos de prueba no deben efectuarse al suelo dentro de las zonas de tiro; y
- e) Se permite el disparo de prueba de una escopeta después de una reparación, pero debe coordinarse con el árbitro principal.

### 9.2.5 Orden “ALTO/STOP”

- a) Cuando se da la orden o la señal de “ALTO/STOP”, los disparos deben detenerse inmediatamente y todos los deportistas deben descargar sus escopetas y ponerlas en seguridad;
- b) No se puede cerrar ninguna escopeta hasta que se haya dado la orden de continuar (“YA/START”);
- c) La tirada sólo puede reanudarse con la orden o señal apropiada. “YA/START”; y
- d) Cualquier deportista que manipule una escopeta cerrada después de haber dado la orden de “ALTO/STOP”, sin el permiso del árbitro, podrá ser descalificado.

### 9.2.6 Órdenes

- a) Todas las órdenes de campo deben darse en el idioma inglés;
- b) Los árbitros u otros oficiales de campo apropiados son responsables de dar las órdenes de “YA/START”, “ALTO/STOP” y otras órdenes necesarias; y
- c) Los árbitros deben por tanto, asegurarse de que se obedecen las órdenes y que todas las escopetas se manejan con seguridad.



### 9.2.7 **Protección ocular y auditiva**

- a) Todos los deportistas y otras personas en las cercanías de la línea de tiro, deben usar tapones para los oídos, orejeras o protección similar adecuada para los oídos;
- b) Los deportistas o entrenadores no pueden usar protección auditiva que incorpore cualquier tipo de dispositivo de mejora o recepción de sonido, en el FOP. Los deportistas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos para mejorar el sonido, con la aprobación del jurado (ver también R.T.G. 6.2.5); y
- c) Todos los deportistas, árbitros y oficiales deberían usar gafas de tiro irrompibles o protección ocular similar.

## 9.3 **REGLAS PARA CAMPOS Y PLATOS**

- a) Las reglas para los platos se encuentran en R.T.G. 6.3.6
- b) Las reglas de campo para los campos de plato se encuentran en R.T.G. 6.4.17/18/19 y 20
- c) Ningún deportista, entrenador u oficial de equipo puede interferir de ninguna manera con el equipo del campo, (máquinas, micrófonos, unidades de control, etc.) una vez aprobado por el árbitro o el jurado. Por una primera infracción, al deportista se le dará una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**; una segunda infracción se sancionará con un (1) punto de **DEDUCCIÓN (tarjeta verde)** del último plato alcanzado en la última ronda completa. Cualquier infracción posterior se sancionará con la **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)**. El apagar deliberadamente, la unidad de control, se sancionará con una **descalificación inmediata**. Si un entrenador u oficial de equipo infringe esta regla, la advertencia o sanción se dará a todos los deportistas en la competición con ese entrenador.

## 9.4 **EQUIPOS Y MUNICIONES**

### 9.4.1 **Restricciones de equipo**

- a) Los deportistas deben usar solo equipos y ropa que cumplan con las reglas de la ISSF.
- b) Está prohibido cualquier escopeta, dispositivo, equipo, accesorio u otro elemento que pueda dar a un deportista una ventaja injusta sobre los demás y que no se mencione específicamente en estas reglas, o que sea contrario al espíritu de estas reglas, incluidos los accesorios o dispositivos utilizados para facilitar el recuento de los platos,
- c) Está prohibido el uso de cartuchos con tacos de colores (ver también (9.4.3.1 (f))).
- d) Por la primera infracción de estas reglas, el deportista debe recibir una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**. Para una infracción repetida, el deportista debe recibir una **DEDUCCIÓN (tarjeta verde)** de cinco (5) platos de los últimos cinco (5) platos alcanzados en la última ronda completa.

#### 9.4.1.1 **Control de equipo**

- a) Los deportistas son responsables de garantizar que todos los elementos del equipo y la ropa que utilicen en las competiciones de la ISSF cumplan con las reglas de la ISSF.



- b) El jurado de escopeta es responsable de revisar el equipamiento de los deportistas para asegurar su cumplimiento. El jurado debe proporcionar un servicio de consulta de control de equipos, que esté disponible para todos los deportistas, a partir del primer día de PET para que los deportistas, si lo desean, puedan revisar su equipo antes de la competición.
- c) Para garantizar el cumplimiento de las reglas de la ISSF, el jurado realizará controles aleatorios durante la competición y cualquier deportista que infrinja las reglas será sancionado, según las reglas.
- d) Los deportistas que infrinjan las reglas para escopetas o cintas marcadoras de Skeet deben ser descalificados.

#### 9.4.1.2 **Equipamiento en el FOP o zona de tiro**

Cualquier equipo o accesorio en el FOP o en la zona de tiro se considerará disponible para uso del deportista en cuestión y estará sujeto a inspección o verificación por parte del jurado. Se aplicarán sanciones.

#### 9.4.2 **Escopetas**

##### 9.4.2.1 **Tipos de escopetas**

- a) Podrán utilizarse todos los tipos de escopetas de ánima lisa, **pero excluyendo las semiautomáticas y las escopetas de corredera**, siempre que su calibre no supere el calibre 12. Se pueden usar escopetas de calibre menor al 12.
- b) Las escopetas no deben tener un acabado de camuflaje.

##### 9.4.2.2 **Disparadores de liberación**

Están prohibidas las escopetas con cualquier tipo de mecanismo de gatillo de "liberación".

##### 9.4.2.3 **Correas**

Se prohíben las correas en las escopetas.

##### 9.4.2.4 **Cargadores**

Las escopetas con cargador deben tenerlo bloqueado para que no sea posible poner más de un (1) cartucho en el cargador.

##### 9.4.2.5 **Cambio de escopetas**

No se permite el cambio de escopeta o partes de la misma que funcionen correctamente, incluidos los reductores intercambiables, en la misma ronda.

##### 9.4.2.6 **Compensadores**

Se prohíbe la adición de compensadores y dispositivos similares (diseñados para reducir la elevación de la boca) instalados en los cañones de las escopetas, excepto que se permiten los reductores intercambiables con agujeros, (consulte la regla 9.4.2.7 y 8).

##### 9.4.2.7 **Cañones agujereados y, reductores intercambiables (con o sin agujeros)**

Los cañones con agujeros están permitidos, siempre que no se extiendan más atrás de 20cm medidos desde el extremo de la boca, o medidos desde el extremo de la boca de cualquier reductor intercambiable; y



9.4.2.8 Se permiten reductores intercambiables (con o sin agujeros) instalados en el extremo de la boca. En el caso de reductores intercambiables con agujeros, sus agujeros (más los agujeros del cañón) no se extenderán más atrás de 20cm medidos desde el extremo de la boca del reductor intercambiable.

#### 9.4.2.9 Miras ópticas

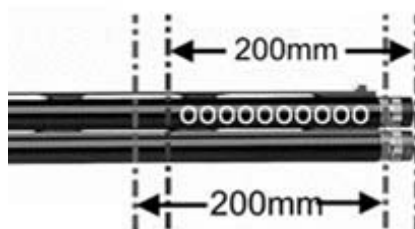
Se prohíben todos los dispositivos o visores instalados en la escopeta que tengan propiedades de aumento, emisión de luz hacia adelante, detección o, que proporcionen una mejora visual del plato.

#### 9.4.2.10 Profundidad de la culata y agujeros del cañón

9.4.2.11 La profundidad de la culata (ya sea ajustable o del tipo “Monte Carlo”) medida desde el punto más alto de la mejilla hasta el punto más bajo de la punta de la cantonera, no debe exceder los 170 mm (17 cm). No se permite ninguna extensión vertical de la punta de la cantonera que no sea parte integral de la culata y que simplemente tenga la intención de aumentar su ancho.



9.4.2.12 Los agujeros del cañón no deben extenderse más de 200 mm (20 cm) desde el extremo de la boca o el extremo del reductor intercambiable (ver también: 9.4.2.7 y 8).



#### 9.4.3 Municiones

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

- La carga de perdigones no debe exceder los 24,0 g (+0,5 g de tolerancia). Para determinar si un deportista está usando cartuchos que cumplen con esta regla, el procedimiento de inspección de cartuchos debe determinar que el promedio del peso de los cartuchos seleccionados no exceda la carga máxima de disparo más la tolerancia (24,5 g);
- Los perdigones deben tener forma esférica;
- Los perdigones deben ser de plomo, aleación de plomo o de cualquier otro material aprobado por la ISSF;
- Los perdigones no deben exceder los 2,60mm de diámetro;





- e) Los perdigones pueden estar recubiertos;
- f) Sólo se podrán utilizar tacos transparentes o translúcidos sin color. Los tacos de colores están prohibidos;
- g) Están prohibidos los cartuchos de pólvora negra, trazadores, incendiarios u otros tipos especiales; y
- h) No se podrán realizar cambios internos que den un efecto extra o especial de dispersión, tales como la carga inversa de componentes, dispositivos cruzados etc.

#### 9.4.3.2 **Inspección de cartuchos**

- a) El control de equipo o el jurado de escopeta debe implementar un procedimiento de inspección de cartuchos que sea aprobado por el comité de escopeta de la ISSF. Los detalles específicos, para llevar a cabo el procedimiento de inspección de cartuchos, se encuentran en la guía de control de equipos de escopeta que está disponible en la sede de ISSF.
- b) Durante una competición, un árbitro (bajo las instrucciones del jurado) o un miembro del jurado, para el procedimiento normal de control de cartuchos, puede coger uno o más cartuchos de los deportistas para su inspección, en cualquier momento cuando el deportista esté en la zona de tiro.
- c) Cuando los cartuchos se venden, a los equipos participantes, en el lugar de competición de la ISSF, el control de equipo o el jurado de escopeta, deben probar muestras seleccionadas de estos cartuchos, antes del entrenamiento previo a la competición (PET) y, publicar los resultados de estas pruebas para que esta información esté disponible para entrenadores y deportistas.
- d) Si un deportista usa munición que no está de acuerdo con la regla 9.4.3.1 a) (carga máxima de disparo), debe ser **DESCALIFICADO (tarjeta roja)**; y
- e) Si un deportista usa munición que no está de acuerdo con la regla 9.4.3.1, debe recibir una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)** o ser penalizado de acuerdo con las reglas 9.4.1 d) y 9.16.4.1 e).

## 9.5 **OFICIALES DE COMPETICIÓN**

### 9.5.1 **GENERAL**

Todas las personas designadas para servir como oficiales en las competiciones de la ISSF, deben poseer calificaciones válidas apropiadas para el nivel de la competición. Cuando estén de servicio, todos los miembros del jurado deben usar el chaleco (rojo) oficial de jurado de la ISSF que se puede comprar en la sede de la ISSF. Además, cuando estén de servicio, todos los árbitros deben usar el chaleco (azul) oficial de árbitro de plato de la ISSF, que se pueden comprar en la sede de ISSF.

### 9.5.2 **JURADO**

#### 9.5.2.1 **Deberes antes del inicio de la competición**

Antes de que comience la competición, el jurado debe:

- a) Verificar los campos para asegurarse de que cumplan con estas reglas;
- b) Asegurarse de que los platos estén correctamente colocados de acuerdo con estas reglas;





- c) Revisar la organización de la competición, para confirmar que está debidamente preparada, para llevar a cabo la competición;
- d) Establecer un servicio de consulta de control de equipos donde los deportistas puedan hacer revisar sus escopetas, vestimenta y accesorios; y
- e) Cooperar con la oficina de RTS en la verificación, elaboración y distribución de las listas de inicio, tanto para el PET, la fase de calificación y las finales, así como los posibles desempates antes y durante las finales.

#### 9.5.2.2 **Deberes durante la competición**

Durante la competición, el jurado debe:

- a) Supervisar la competición;
- b) Asesorar y asistir al comité organizador;
- c) Velar por la correcta aplicación de las reglas;
- d) Revisar las escopetas, municiones y equipos de los deportistas;
- e) Comprobar que los platos estén correctamente colocados después de una avería de la máquina lanzaplatos;
- f) Realizar controles aleatorios durante las rondas de calificación para asegurar el cumplimiento de los límites de tiempo de preparación;
- g) Realizar controles aleatorios durante la competición para garantizar el cumplimiento de las reglas relativas a escopetas, municiones, chalecos de tiro y otras prendas de vestir;
- h) Atender las protestas debidamente presentadas;
- i) Hacer cumplir la elegibilidad, los derechos comerciales y, las reglas de patrocinio y publicidad de la ISSF;
- j) Aprobar las listas oficiales de clasificación preliminar y final que produce la oficina de RTS y confirmar/verificar los deportistas elegibles para participar en los desempates y finales.
- k) Tomar decisiones sobre sanciones;
- l) Aplicar sanciones en su caso; y
- m) Tomar decisiones en los casos no previstos en el reglamento, o contrarios al espíritu de este reglamento.

#### 9.5.3 **Director de tiro, CRO**

##### 9.5.3.1 **General**

El director de tiro, CRO, es nombrado por el comité organizador. Debe tener una amplia experiencia en el tiro al plato y un conocimiento profundo de las escopetas, los platos, las máquinas de lanzamiento de platos, los sistemas acústicos de disparo, los marcadores de puntuación y el equipo de tiro. Debe tener una licencia válida de juez o árbitro de escopeta de la ISSF.



### 9.5.3.2 **El CRO es responsable de:**

- a) Cumplir con todos los aspectos técnicos y logísticos con respecto a la preparación y desarrollo adecuado de una competición; y
- b) Realizar todas las funciones enumeradas a continuación en estrecha colaboración con el delegado técnico, el jurado, el comité organizador, el árbitro principal, la oficina RTS y otros miembros del personal.

### 9.5.3.3 **Los deberes del CRO son:**

- a) Instruir y supervisar la preparación de los campos de tiro, de acuerdo con los requisitos técnicos y de seguridad, descritos en las reglas técnicas de la ISSF, referentes a los campeonatos de tiro al plato;
- b) Instruir y supervisar la preparación de las instalaciones auxiliares, tales como depósitos de escopetas y municiones, servicio técnico, medios de comunicación entre los campos de tiro, personal técnico, etc.;
- c) Dirigir y supervisar la preparación de los platos para el entrenamiento y la competición;
- d) Proporcionar platos especiales (flash) llenos de polvo de colores para las finales y cualquier desempate en las finales;
- e) Asegurar que las máquinas estén ajustadas de acuerdo con la configuración del día;
- f) Asegurar que todos los sistemas necesarios, del campo, funcionen correctamente;
- g) Asegurarse de que todo el equipamiento esté en cada campo y colocado correctamente (marcador de puntuación grande, mesas, relojes de campo, asientos y sombrillas para los árbitros asistentes, instalaciones para los deportistas, anotadores, etc.);
- h) Asistir al comité organizador en la elaboración de programas de entrenamiento oficiales y no oficiales y asesorar en la elaboración del calendario de competiciones.
- i) Tomar decisiones, con la aprobación del jurado, sobre cambios de los horarios de competición las asignaciones de campo y la interrupción de las tiradas en los campos, por seguridad u otras razones; y
- j) Instruir al personal operativo sobre las máquinas, sistemas de liberación, etc. con especial atención a la seguridad.

## 9.5.4 **Árbitro principal CR**

### 9.5.4.1 **General**

El árbitro principal, CR, debe ser designado por el comité organizador junto con la ISSF. Debe poseer una licencia de árbitro de plato de la ISSF y debe tener una amplia experiencia en tiro al plato y en la organización de competiciones de la ISSF y un conocimiento profundo de las reglas de la ISSF que se aplican a la competición.



#### 9.5.4.2 **Los deberes del árbitro principal, en general, son:**

- a) Asistir al comité organizador ya la ISSF, en la selección y nombramiento de los árbitros;
- b) Supervisar a los árbitros y árbitros asistentes;
- c) Dar instrucción e información a los árbitros y árbitros asistentes;
- d) Supervisar el trabajo de los árbitros y evaluar su desempeño.
- e) Preparar los horarios y asignaciones de los árbitros, incluidos los desempates y las finales;
- f) Tomar decisiones en cooperación con el jurado, como, cuándo y en qué polígonos, se le puede permitir completar su ronda a un deportista que tuvo que abandonar su escuadra para reparar un mal funcionamiento de la escopeta o fue declarado “AUSENTE”; y
- g) Mantener informado al CRO de cualquier dificultad, fallo, avería de las máquinas, retrasos, etc., en los campos;
- h) Asegurar que todos los árbitros estén presentes a tiempo en los campos para conducir la competición.
- i) Supervisar que la competición se lleve a cabo de acuerdo con los tiempos del calendario de competición y tomar las medidas necesarias en caso de retrasos.
- j) Cooperar con el delegado técnico y el jurado, en el buen desarrollo de la competición y seguir sus directrices.

#### 9.5.5 **Árbitros**

##### 9.5.5.1 Los árbitros deben ser designados por el comité organizador en cooperación con el árbitro principal y deben:

- a) Poseer una licencia de árbitro de plato ISSF y un certificado oftalmológico actualizado en vigor;
- b) Tener amplia experiencia en el tiro al plato; y
- c) Tener un conocimiento profundo de las reglas de tiro al plato, de la ISSF, que se aplican a la competición.

##### 9.5.5.2 **Las principales funciones del árbitro son:**

- a) Antes del comienzo de cualquier ronda asegurarse de que los campos sean seguros;
- b) Comprobar que la escuadra correcta de deportistas esté presente en el campo, antes del comienzo de una ronda y, asegurarse de que los árbitros laterales estén listos en sus posiciones asignadas;



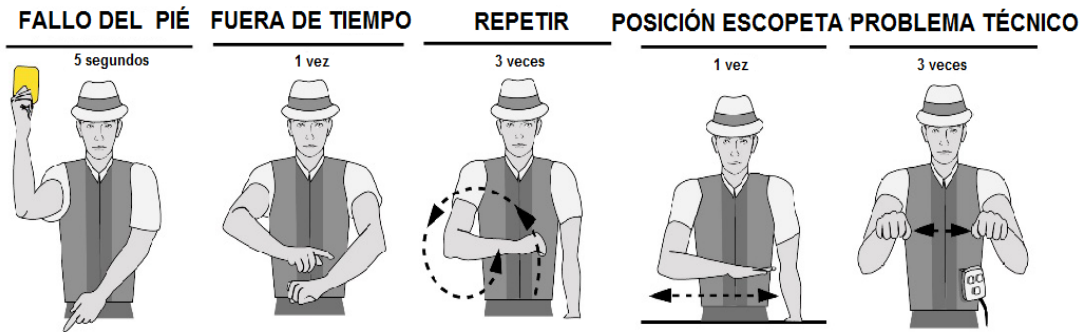
- c) Asegurar que se utilice el procedimiento correcto para declarar a un deportista **“AUSENTE”** (ver regla 9.11.2.6 y 7 para deportista **“AUSENTE”**);
- d) Tomar decisiones inmediatas con respecto a **"PLATOS BUENOS"** (en todos los casos dudosos o en desacuerdo con el deportista, el árbitro debe consultar a los árbitros asistentes antes de tomar una decisión final);
- e) Tomar decisiones inmediatas con respecto a **"PLATOS PERDIDOS"** o **“CERO”** (el árbitro debe dar una señal clara y distinta para todos los platos declarados **"CERO"**);
- f) Tomar decisiones inmediatas sobre **“PLATOS NULOS Y PLATOS IRREGULARES”** (si es posible, el árbitro debe decir **“PLATO NULO”** o dar alguna señal antes de que el deportista dispare);

Nota: Los platos irregulares requieren una decisión inmediata del árbitro.

- g) Aplicar **ADVERTENCIAS (tarjeta amarilla)** o **DEDUCCIONES (tarjeta verde)** automáticas por infracciones técnicas cuando corresponda, conforme a las reglas (Ver: sección 9.16);
- h) Asegurar que el resultado de cada disparo se anote correctamente (en las hojas y en los marcadores de puntuación);
- i) Al final de cada ronda, firmar la hoja de puntuación oficial y asegurarse de que los resultados finales de la ronda se publiquen correctamente y se anoten las advertencias iniciales sobre infracciones técnicas. Las advertencias iniciales sobre infracciones técnicas o de reglas también deben anotarse en un informe de incidentes que debe entregarse a la oficina de RTS.
- j) Cualquier desacuerdo planteado por un deportista, con respecto a su resultado final anotado en una hoja de puntuación, debe verificarse siempre que sea posible, antes de que la hoja de puntuación sea entregada a la oficina de RTS.
- k) Asegurar que los deportistas no sean molestados;
- l) Controlar la comunicación verbal del entrenador (se permite la comunicación no verbal de acuerdo con RTG 6.12.5.1);
- m) Pronunciarse sobre las protestas, recibidas, de los deportistas;
- n) Resolver sobre las escopetas averiadas;
- o) Resolver sobre las interrupciones;
- p) Velar por el correcto desarrollo de la ronda; y
- q) Velar por la aplicación de las reglas de seguridad.



### 9.5.5.3 Señales con las manos que deben utilizar los árbitros durante la competición



### 9.5.5.4 Señales manuales adicionales para ser utilizadas por los árbitros durante las finales



### 9.5.5.6 Advertencias emitidas por el árbitro

- El árbitro debe dar **ADVERTENCIAS** por infracciones de las reglas (**tarjeta amarilla**) y debe anotar dichas advertencias en la hoja oficial de puntuación del campo (ver sección 9.16); pero
- El árbitro no podrá imponer sanciones o descalificaciones que sean responsabilidad del jurado.

### 9.5.6 Árbitros asistentes

#### 9.5.6.1 El árbitro debe ser asistido por dos (2) o tres (3) árbitros asistentes:

- El comité organizador proporcionará árbitros asistentes cualificados;
- El árbitro puede aceptar sustitutos experimentados, pero al menos deben ser titulares de una licencia de árbitro nacional.

#### 9.5.6.2 Las funciones principales de un árbitro asistente son:

- Vigilar cada plato lanzado;
- Observar cuidadosamente si un plato se rompe antes de que se efectúe el disparo;
- Dar, inmediatamente después de un disparo, una señal al árbitro si observa que, en su opinión, el plato(s) es (son) **“CERO”**;



- d) Si es necesario, marcar el resultado de la decisión del árbitro, con respecto a cada disparo, en la hoja de puntuación oficial;
- e) Si se le solicita, asesorar al árbitro sobre cualquier otro asunto relacionado con los platos;
- f) Estar posicionados de tal manera que puedan observar toda la zona de tiro, sin obstrucciones;
- g) Indicar al árbitro, en una prueba de Skeet, si el plato no se acierta dentro de los límites; y
- h) En una prueba de Skeet, en el momento del disparo en el puesto 8, los dos árbitros laterales, bajo las indicaciones del árbitro, deben abandonar sus posiciones originales y colocarse en el centro del recorrido (en línea con los puestos 4 y 8), detrás del árbitro, para poder, si es necesario, avisarle si el plato está o no, dentro de los límites.
- i) Informar al jurado en caso de protesta.

#### 9.5.6.3 **Asesorar al árbitro**

El árbitro siempre debe tomar la decisión final. Si algún árbitro asistente está en desacuerdo, es su deber avisar al árbitro levantando un brazo o atrayendo su atención de otra manera. El árbitro debe entonces tomar una decisión final.

## **9.6 PRUEBAS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN**

### 9.6.1 **Pruebas de tiro (ver GR sección 3 regla 3.3.1):**

#### 9.6.1.1 **Pruebas olímpicas:**

Skeet individual masculino  
Skeet individual femenino  
Trap individual masculino  
Trap individual femenino  
Skeet equipo mixto, todas las categorías (masculino-femenino)

#### 9.6.1.2 **Pruebas adicionales**

Skeet individual júnior masculino  
Skeet individual júnior femenino  
Trap individual júnior masculino  
Trap individual júnior femenino  
Trap equipo mixto en categorías senior y junior  
Skeet equipo mixto en categorías júnior  
Trap equipo (hombres, júnior masculinos, damas, júnior femeninos)  
Skeet equipo (hombres, júnior masculinos, damas, júnior femeninos)  
Doble Trap individual masculino  
Doble Trap individual femenino  
Doble Trap individual júnior masculinos  
Doble Trap individual júnior femenino  
Pruebas individuales todas las categorías, género y edad



### 9.6.1.3 Los programas para cada prueba son:

<b>Prueba</b>	<b>Categorías</b>	<b>Fase de calificación Número de platos</b>	<b>Fase final</b>
Skeet individual	Todas (H, HJ, M, MJ)	125 en 5 rondas de 25 cada una, disparados en 2 o 3 días	Eliminaciones con 50 platos para la medalla de Bronce. 60 platos para decidir las medallas de Oro/Plata (Ver: Regla 6.19.4.2)
Trap individual	Todas (H, HJ, M, MJ)	125 en 5 rondas de 25 cada una, disparados en 2 o 3 días	Eliminaciones con 40 platos para la medalla de Bronce. 50 platos para decidir las medallas de Oro/Plata (Ver: Regla 6.19.4.1)
Skeet equipo mixto	Todas (H, HJ, M, MJ)	75 en 3 rondas de 25 cada una,	Fase final 1; (medalla de bronce) Fase final 2; (medalla de oro/plata) (Ver: Regla 6.20.1)
Trap equipo mixto	Todas (H, HJ, M, MJ)	75 en 3 rondas de 25 cada una,	Sin final
Skeet equipo	Todas (H, HJ, M, MJ)	75 en 3 rondas de 25 cada una,	Sin final
Trap equipo	Todas (H, HJ, M, MJ)	75 en 3 rondas de 25 cada una,	Sin final
Doble Trap individual	Todas (H, HJ, M, MJ)	120 en 4 rondas de 30 cada uno, disparados en 1 o 2 días	Sin final

Nota: La descripción de los formatos de las finales en pruebas individuales se puede encontrar en la sección 6.19, así como los formatos detallados de las finales de equipos mixtos en la sección 6.20. Las pruebas por equipos se pueden encontrar en la sección 9.18 de las reglas.

## 9.6.2 Entrenamiento

### 9.6.2.1 Entrenamientos previos PET

- Debe proporcionarse PET para cada prueba, el día o días antes del comienzo de la competición oficial, en los mismos campos y la misma marca y color de los platos que se utilizarán en la competición oficial;
- El jurado debe verificar que los platos estén preparados correctamente para todos los PET;
- Todos los tiempos de entrenamiento deben distribuirse equitativamente entre los deportistas presentes, para que no se dé ninguna ventaja; y
- Para Skeet, se proporcionarán dos dobles adicionales (un doble inverso en el puesto 3 y un doble inverso en el puesto 5).





### 9.6.2.2 **Entrenamiento no oficial**

La disponibilidad de campos para entrenamientos no oficiales, es responsabilidad del comité organizador, y debe:

- a) Garantizar que el entrenamiento no oficial no debe interferir, de ninguna manera, con las pruebas de competición programadas;
- b) Ser repartidos equitativamente, entre las naciones presentes, de modo que no se de ninguna ventaja; y
- c) Asegurarse de que todos los oficiales de equipo presentes, estén informados de los horarios de los entrenamientos no oficiales.

## 9.7 **PLATO: REGULAR, IRREGULAR, ROTO, BUENO, CERO Y NULO**

### 9.7.1 **Plato regular**

- a) Un plato regular es un (1) plato entero, pedido por el deportista y lanzado de acuerdo con las reglas; y
- b) Un doble regular son dos (2) platos enteros, pedidos por el deportista y, lanzados simultáneamente de acuerdo con las reglas.

### 9.7.2 **Plato irregular**

Un plato irregular es un plato que no se lanza de acuerdo con las reglas, y vuela a lo largo de una trayectoria diferente a la especificada en las reglas, en ángulo, elevación o distancia.

Un doble irregular ocurre cuando;

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

### 9.7.3 **Plato roto**

- a) Un plato roto es cualquier plato que no sale entero de acuerdo con las especificaciones generales para platos de arcilla (R.T.G. 6.3.6.1); y
- b) Un plato roto es un plato "NULO" y siempre debe repetirse.

### 9.7.4 **Plato "BUENO"**

- a) Un plato se declara como "BUENO" cuando se lanza y golpea un plato regular de acuerdo con las reglas de la prueba y se rompe al menos una (1) pieza visible;
- b) Un plato que solo está “desempolvado”, pero del cual no se ve ninguna pieza visible, no es un plato “BUENO”;
- c) Cuando se utilicen platos flash (llenos de polvo), también se debe declarar un plato como “BUENO” cuando haya una aparición visible de polvo después de efectuar un disparo; y
- d) Todas las decisiones sobre los platos en relación a “BUENO”, “CERO”, “IRREGULAR” o “NULO” recaen finalmente en el árbitro.



- f) Está prohibido recoger un plato del suelo del campo de tiro, para determinar si fue o no **"BUENO"**.

#### 9.7.5 **Plato "CERO"**

Un plato, debe ser declarado **"CERO"** cuando:

- a) No es alcanzado durante su vuelo dentro de los límites de tiro;
- b) Sólo se desprende polvo y no se le rompe ningún trozo visible;
- c) El deportista no dispara a un plato regular que ha pedido y no hay ninguna razón mecánica o externa que haya impedido que el deportista dispare;
- d) El deportista no puede disparar su escopeta por cualquier motivo atribuible a un fallo suyo;
- e) El deportista no puede disparar porque no ha liberado el "seguro" o el "seguro" se ha deslizado a la posición de bloqueo;
- f) El deportista se ha olvidado de cargar;
- g) En el caso de una semiautomática, el deportista no ha quitado el tope del cargador;
- h) Si después de una interrupción el deportista ha abierto la escopeta o ha tocado el seguro antes de que el árbitro la haya examinado; o
- i) Es la tercera o posterior interrupción en la misma ronda.

#### 9.7.6 **Plato "NULO"**

- a) Un plato **"NULO"** es irrelevante para la competición y siempre debe repetirse;
- b) El árbitro, si es posible, debe decir **"NULO"** antes de disparar el deportista, pero si dice **"NULO"** después de haber disparado, se debe declarar **"NULO"** independientemente de si el/los plato/s fue/sen alcanzado/s o no; y
- c) Después de que se declara **"NULO"**, el deportista puede abrir la escopeta y volver a colocarse en su puesto.

## **9.8 REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP**

### **9.8.1 Realización de una ronda de Trap**

Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar un puesto de tiro en el orden que se muestra en la hoja de puntuación. El sexto deportista debe colocarse en la zona marcada (puesto 6) detrás del puesto de tiro 1, listo para moverse al puesto 1, tan pronto como el primer deportista haya disparado a un plato regular y se conozca el resultado. El árbitro debe hacerse cargo y cuando se hayan completado todos los procedimientos preliminares, (nombres, números, árbitros asistentes, visualización de platos, disparos de prueba, etc.) dar la orden de **"YA/START"**.



### 9.8.1.1 Procedimiento

- a) Cuando el primer deportista esté listo para disparar, debe levantar la escopeta hasta el hombro y pedir fuerte y contundente el plato, después de lo cual el plato debe lanzarse inmediatamente;
- b) Cuando se conoce el resultado de los disparos, el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido del tercero y así sucesivamente;
- c) Cuando el deportista haya pedido el plato, debe salir inmediatamente, dejando solo el tiempo de reacción humana para presionar un botón, si el lanzamiento es manual;
- d) Se pueden efectuar dos (2) disparos a cada plato, excepto que en las finales y en cualquier desempate antes o durante las finales solo se puede disparar uno (1). Si un deportista realiza dos (2) disparos, el plato se declarará "**CERO**" ya sea que haya sido alcanzado o no, por cualquiera de los disparos;
- e) Después de que el deportista número 1 haya disparado a un plato regular, debe prepararse para moverse al puesto 2, tan pronto como el deportista en el puesto 2 haya disparado a un plato regular; los otros deportistas del equipo deben, en sus puestos, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- f) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los deportistas hayan disparado a los 25 platos (**2 a la izquierda, 2 a la derecha y 1 al centro en cada uno de los cinco puestos**);
- g) Una vez que ha comenzado la ronda, un deportista puede cerrar la escopeta solo después de que el deportista anterior haya completado su turno;
- h) Un deportista que haya disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el deportista de la derecha haya disparado a un plato regular y se anote el resultado, excepto cuando el deportista haya terminado de disparar en el puesto 5; en este caso debe girarse en el sentido de las agujas del reloj y dirigirse inmediatamente al puesto 6, con la escopeta descargada, teniendo cuidado de no molestar a los deportistas que están en la línea, a su paso;
- i) Todas las escopetas deben llevarse **ABIERTAS** al moverse de los puestos 1 al 5 y, y **ABIERTAS y DESCARGADAS** entre los puesto 5 al 6 y, entre el puesto 6 y el puesto 1;
- j) Todo deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 o lleve su escopeta cargada entre los puestos 5 y 6 deberá recibir una primera **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**; cualquier ocurrencia posterior en la misma ronda se sancionará con la **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)**; y
- k) Ningún deportista que haya disparado en un (1) puesto puede pasar hacia el siguiente puesto de tal manera que interfiera con otro deportista o los árbitros de campo.



### 9.8.1.2 **Límite de tiempo de preparación**

- a) Un deportista debe tomar posición, cerrar la escopeta y pedir el plato, dentro de los doce (12) segundos, después de que el deportista anterior haya disparado a un plato regular, haya abierto la escopeta y el resultado esté anotado, o después de que el árbitro ha dado la orden “YA/START”;
- b) En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en las reglas;
- c) Cuando las escuadras estén compuestas por cinco (5) deportistas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para dar al deportista que sale del puesto 5, tiempo adicional suficiente para llegar al puesto 1; y
- d) Durante las rondas de calificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates previos a las finales y durante las finales, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por un dispositivo de cronometraje electrónico, que debe ser administrado por un árbitro seleccionado entre los árbitros de competición designados.

### 9.8.1.3 **Interrupciones**

- a) Si una ronda se interrumpe durante más de cinco (5) minutos, debido a un mal funcionamiento técnico, que no es culpa de un deportista, se debe permitir que la escuadra vea un (1) plato regular de cada máquina, en el grupo en que la interrupción se produjo, antes de que se reanude la competición.
- b) Si un mal funcionamiento técnico o cualquier otra situación imprevista (ejemplo: la unidad de control se configura accidentalmente al comienzo de una ronda con un número incorrecto de deportistas participantes) requiere reiniciar la unidad de control, la puntuación debe continuar desde el momento donde el mal funcionamiento o el reinicio comienza, no se admitirá ninguna protesta con respecto a la distribución desigual de los platos.

## 9.8.2 **Distancias, ángulos y alturas de los platos**

### 9.8.2.1 **Tabla de configuración de Trap**

Cada máquina debe configurarse antes del comienzo de la competición con una (1) de las tablas de configuración de máquinas de la 1 a la 9, de la regla 9.21.9, sorteadas bajo la supervisión del jurado.

### 9.8.2.2 **Competición de Trap, ajustes y configuraciones**

En una competición, dependiendo del número de campos que se utilicen, las escuadras deberán programarse antes del inicio de la competición bajo la supervisión del jurado, de forma que, siempre que sea posible, cada escuadra deberá tirar:

- a) El mismo número de veces en cada campo en uso;
- b) El mismo número de veces en una configuración particular;
- c) Siempre que sea posible, las configuraciones utilizadas en el entrenamiento no oficial, oficial o PET deben ser diferentes de las utilizadas durante la competición;



- d) Si el comité organizador, junto con el jurado, deciden que la competición de Trap para cualquier grupo de deportistas (por ejemplo: hombres, mujeres o júnior) se llevará a cabo en un (1) campo separado, la configuración deben cambiarse después de que todos los deportistas, en ese grupo hayan completado cincuenta (50) platos (excepto en competiciones especiales de la ISSF, con un número muy reducido de deportistas participantes);

#### 9.8.2.3 **Limitaciones de los platos**

Los platos deben lanzarse de acuerdo con los esquemas seleccionados en las tablas del 1 al 9 (regla 9.21.9) y dentro de los siguientes límites:

- a) Altura a 10m -- 1,5m a 3,0 m, según las tablas de configuración de máquinas 1-9, con una tolerancia de +/- 0,15m;
- b) Ángulo -- según las tablas de ajuste de máquinas 1-9, con una tolerancia de 5 grados; y
- c) Distancia: 76,0m +/- 1,0m (medida desde el borde frontal del techo del foso).

#### 9.8.2.4 **Procedimiento de configuración de las máquinas**

Cada máquina debe configurarse para lanzar el plato como sigue:

- a) Ajustar el ángulo a cero (0) grados, posición directa;
- b) Ajustar la tensión del muelle y la altura a 10 m por delante del borde delantero del foso para obtener la altura y la distancia requeridas; y
- c) Ajustar al ángulo requerido medido desde una posición inmediatamente por encima del centro de cada máquina, en la parte superior del techo del foso.

#### 9.8.3 **Comprobaciones del jurado**

##### 9.8.3.1 **Platos de prueba**

- a) Cada campo debe estar configurado antes del inicio de la competición y las configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el jurado;
- b) Cada día, después de que las máquinas hayan sido ajustadas y aprobadas por el jurado, se debe lanzar un (1) plato de prueba desde cada máquina, en secuencia, desde cada campo de tiro en uso, antes del inicio de la competición (antes del inicio de las primeras rondas del día);
- c) También se debe lanzar un (1) plato de prueba desde cada máquina, en secuencia, desde cada campo de tiro en uso, en los casos en que haya una pausa de tiempo entre rondas en el programa de competición y los deportistas no puedan observar los platos del campo en que dispararán su próxima ronda.
- d) Los platos de prueba pueden ser observados por los deportistas; y
- e) Todos los deportistas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido entrar en el foso después de que el jurado haya examinado y aprobado la configuración de las máquinas (ver regla 9.3.c)).



## 9.8.4 Reglas generales de las máquinas

### 9.8.4.1 Trayectoria irregular

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

### 9.8.4.2 Plato rechazado

Un deportista puede rechazar un plato si:

- a) Un plato no se lanza inmediatamente después de pedirlo el deportista;
- b) El árbitro está de acuerdo en que el deportista, después de pedir el plato, estaba **visiblemente perturbado** por alguna causa externa; o
- c) El árbitro está de acuerdo en que el plato fue irregular.

**Procedimiento por el deportista:** el deportista que rechaza un plato debe indicarlo abriendo la escopeta y levantando un brazo. El árbitro debe entonces tomar su decisión.

### 9.8.4.3 Un plato "NULO" es un plato que no se lanza de acuerdo con estas reglas:

- a) La decisión de plato "NULO" es siempre responsabilidad del árbitro;
- b) Un plato declarado "NULO" por el árbitro siempre debe repetirse desde la misma máquina (ya sea tocado o no). Sin embargo, el deportista no podrá rechazarlo aunque considere que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo; y
- c) Un árbitro debe intentar decir "NULO" antes de que el deportista dispare. Sin embargo, si el árbitro dice "NULO" durante, o inmediatamente después de que el deportista haya disparado, la decisión del árbitro debe mantenerse y el plato debe repetirse independientemente de si el plato fue "BUENO" o no.

### 9.8.4.4 Debe declararse un plato "NULO" incluso si el deportista ha disparado cuando:

- a) Se lanza un plato roto o irregular;
- b) Se lanza un plato de un color claramente diferente al de los demás que se utilizan en la competición;
- c) Se lanzan dos (2) platos;
- d) El plato es lanzado desde una máquina en otro grupo;
- e) Un deportista dispara fuera de turno;
- f) Otro deportista dispara al mismo plato;
- g) El árbitro está convencido de que el deportista, después de pedir el plato, estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- h) El árbitro detecta una primera infracción de la posición del pie del deportista en una ronda;
- i) El árbitro detecta una primera infracción del límite de tiempo;
- j) El árbitro, por cualquier motivo, no puede decidir si el plato fue "BUENO" o no (en tales casos, el árbitro siempre debe consultar a los árbitros asistentes antes de tomar la decisión);



- k) El disparo se descarga involuntariamente antes de que el deportista haya pedido el plato. Sin embargo, si el deportista después dispara al plato con el segundo disparo, el resultado debe anotarse. Además, el deportista debe ser advertido y si la misma situación ocurre una segunda o posterior vez en una ronda, el plato o los platos serán declarados **“CERO”**; o
- l) El primer disparo es un fallo y el segundo disparo falla debido a una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho. En este caso, el plato debe repetirse y **debe fallarse con el primer disparo** y acertar solo con el segundo disparo. Si el plato es alcanzado con el primer disparo, debe declararse **“CERO”**.

9.8.4.5 **Se debe declarar un plato "NULO" siempre que el deportista NO haya disparado cuando:**

- a) Se lanza un plato antes de pedirlo el deportista;
- b) Un plato no se lanza inmediatamente después de pedirlo (ver Nota);
- c) La trayectoria de un plato es irregular (ver Nota);
- d) Hay una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho; o
- e) El primer disparo del deportista falla debido a una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho y no efectúa el segundo disparo. Si se disparó el segundo disparo, se debe anotar el resultado de ese plato.

Nota: A menos que el árbitro diga **“PLATO NULO”** antes o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se debe permitir ninguna reclamación por un plato irregular si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad se basa únicamente en un supuesto “lanzamiento rápido” o un supuesto “lanzamiento lento” o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el deportista dispara, se debe anotar el resultado.

9.8.4.6 **Un plato debe ser declarado “CERO” cuando:**

- a) No es golpeado durante el vuelo;
- b) Sólo está desempolvado y no se le rompe ningún trozo visible;
- c) Un deportista, por cualquier motivo no permitido, no dispara a un plato regular que ha pedido;
- d) Después de una interrupción de la escopeta o del cartucho, el deportista abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro la haya inspeccionado;
- e) Un deportista sufre una tercera o posterior interrupción de la escopeta o del cartucho en la misma ronda;
- f) El primer disparo es un fallo y el deportista no efectúa su segundo disparo porque olvidó cargar un segundo cartucho en la escopeta, soltar el tope del cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro se ha deslizado a la posición “seguro” por el retroceso del primer disparo;
- g) El deportista no puede disparar su escopeta porque no ha quitado el seguro o se ha olvidado de cargar;
- h) Se infringe el límite de tiempo y el deportista ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda (regla 9.16.4); o
- i) Se infringe la posición del pie del deportista y ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda (regla 9.16.4).





## **9.9 REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP**

### **9.9.1 Realización de una ronda de Doble Trap**

- a) Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar un puesto de tiro en el orden que se muestra en la hoja de puntuación;
- b) El sexto deportista debe colocarse en el zona marcada detrás del puesto 1 (puesto 6) preparado para moverse al puesto 1 tan pronto como el primer deportista haya disparado a un doble regular y se conozcan los resultados; y
- c) El árbitro debe asegurarse de que se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, árbitros asistentes, disparos de prueba, visualización de platos, etc.) y dar la orden “**YA/START**”.

### **9.9.2 Procedimiento**

- a) Cuando el primer deportista está preparado para disparar, debe llevarse la escopeta al hombro y pedir claramente el doble, después de lo cual el doble debe lanzarse inmediatamente después de pedirlo el deportista.
- b) Cuando se conoce el resultado de los disparos, el segundo deportista debe hacer lo mismo, seguido del tercero y así sucesivamente;
- c) Después de que el primer deportista haya disparado a un doble regular, debe prepararse para moverse al puesto 2 tan pronto como el deportista de ese puesto haya disparado a un doble regular. Los otros deportistas en el equipo deben, en sus puestos, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- d) Esta secuencia debe continuar hasta que todos los deportistas hayan disparado el número requerido de dobles;
- e) Una vez que ha comenzado la ronda, un deportista puede cerrar la escopeta, solo después de que el deportista anterior haya completado su turno;
- f) Un deportista que haya disparado, no debe abandonar el puesto antes de que el deportista de la derecha haya disparado un doble regular y se anoten los resultados, excepto cuando el deportista haya terminado de disparar en el puesto 5. En este caso, debe dirigirse inmediatamente al puesto 6, con la escopeta descargada, teniendo cuidado de no molestar a los deportistas, que están en la línea, a su paso;
- g) Todas las escopetas deben llevarse **ABIERTAS** y **DESCARGADAS** cuando se mueven entre cualquier puesto
- h) Todo deportista que cargue su escopeta disparada en un puesto ante de salir de ella, o lleve su escopeta cargada entre cualquier puesto, debe recibir una primera **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**; cualquier ocurrencia posterior hasta el final del proceso de calificación resultará en **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)**; y
- i) Todo deportista que cargue su escopeta en el puesto 6 deberá recibir una primera **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**; cualquier ocurrencia adicional en la competencia resultará en la **DESCALIFICACIÓN**; y
- j) Ningún deportista que haya disparado en un puesto puede pasar al siguiente puesto de manera que interfiera con otro deportista u oficiales del partido.



### 9.9.3 Límite de tiempo de preparación

- a) Un deportista debe tomar posición, cerrar la escopeta y pedir el doble dentro de los doce (12) segundos después de que el deportista anterior haya disparado un doble regular, haya abierto la escopeta y el resultado esté anotado, o después de que el árbitro ha dado la orden “YA/START”;
- b) En caso de incumplimiento de este plazo, se aplicaran sanciones según lo dispuesto en estas reglas;
- c) Cuando las escuadra estén compuestas por cinco (5) deportista o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para dar al deportista que sale del puesto 5, tiempo adicional suficiente para llegar al puesto 1; y
- d) Los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro.

### 9.9.4 Interrupción

Si una ronda se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa de un deportista, se debe permitir que la escuadra vea un (1) doble regular, de cada esquema, antes de que se reanude la competición.

### 9.9.5 Tabla de configuración de Doble Trap, distancias, ángulos y elevaciones de los platos

Cada máquina debe ser configurada antes del inicio de la competición cada día de acuerdo a la siguiente tabla:

Configuración / Esquema.	Máquina número	Ángulo *. (grados)	Altura a 10m. (+/- 0.1m.)	Distancia (+/- 1m.)
A	7 (1)	5 izquierda	3.00m	55 metros (medidos desde el borde frontal del techo del foso)
	8 (2)	0	3.50m	
B	8 (2)	0	3.50m	
	9 (3)	5 derecha	3.00m	
C	7 (1)	5 izquierda	3.00m	
	9 (3)	5 derecha	3.00m	

\* Nota:  
Los ángulos deben configurarse con una tolerancia de un (1) grado.  
La distribución de los platos debe ser aleatoria, pero cada deportista debe recibir un (1) esquema "A" doble, un (1) esquema "B" doble y un (1) esquema "C" doble en cada puesto en algún momento durante cada ronda.

### 9.9.6 Verificación del jurado

Cada campo debe ajustarse, cada día, antes del inicio de la competición. Los ajustes deberán ser examinados, aprobados y sellados por el jurado.



### 9.9.6.1 **Platos de prueba**

- a) Cada día, después de que las máquinas hayan sido ajustadas y aprobadas por el jurado, se debe lanzar un doble regular de prueba desde cada configuración, uno (1) del esquema A, uno (1) del esquema B y uno (1) del esquema C, antes de que cada escuadra dispare su primera ronda del día;
- b) Los platos de prueba pueden ser observados por los deportistas; y
- c) Todos los deportistas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido entrar en el foso después de que el jurado haya examinado y aprobado la configuración de las máquinas (ver regla 9.3).
- d) Durante la competición, después de un tiempo de descanso programado, se debe lanzar un (1) doble regular desde cada configuración, uno (1) del esquema A, uno (1) del esquema B y uno (1) del esquema C, antes de que una escuadra dispare.

### 9.9.7 **Reglas generales de Doble Trap**

#### 9.9.7.1 **Trayectoria irregular**

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

#### 9.9.7.2 **Doble rechazado**

Un deportista puede negarse a disparar a un doble si:

- a) El doble no se lanza inmediatamente después de pedirlo el deportista;
- b) El árbitro está de acuerdo en que el deportista, después de pedir un doble, estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El árbitro está de acuerdo en que cualquiera de los platos fue irregular.

**Procedimiento por el deportista:** el deportista que rechaza un doble debe indicarlo abriendo la escopeta y levantando un brazo. El árbitro debe entonces dar su decisión.

#### 9.9.7.3 **“DOBLE NULO”**

Un **“DOBLE NULO”** ocurre cuando uno o ambos platos no son lanzados de acuerdo con estas Reglas:

- a) Una decisión de **“NULO”** es siempre responsabilidad del árbitro;
- b) Un doble declarado como **“NULO”** por el árbitro siempre debe repetirse, ya sea que uno o ambos platos hayan sido BUENOS o no; y
- c) Un árbitro debe intentar decir **“DOBLE NULO”** antes de que el deportista dispare. Sin embargo, si el árbitro dice **“DOBLE NULO”** durante, o inmediatamente después de que el deportista haya disparado, la decisión del árbitro debe mantenerse y los platos deben repetirse independientemente de si cualquiera de los platos del doble fue **“BUENO”** o no.



9.9.7.4 **Se debe declarar un “DOBLE NULO” incluso si el deportista ha disparado, cuando:**

- a) Se lanza un plato roto o irregular;
- b) Se lanza un plato de un color claramente diferente, al de los demás que se utilizan en la competición;
- c) Se lanza solo un (1) plato;
- d) Los platos no se lanzan simultáneamente;
- e) Los platos chocan;
- f) Los fragmentos de un (1) plato rompen el otro plato;
- g) El primer disparo rompe ambos platos;
- h) Un deportista dispara fuera de turno;
- i) Otro deportista dispara al mismo doble;
- j) Ambos disparos se realizan simultáneamente (ver regla 9.12.1.1), “Número de interrupciones permitidas”);
- k) El árbitro está convencido de que el deportista, después de pedir el doble, estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- l) El árbitro detecta una primera infracción de la posición del pie del deportista en una ronda;
- m) El árbitro detecta una primera infracción del límite de tiempo;
- n) El árbitro, por cualquier motivo, no puede decidir si uno de los platos fue **"BUENO"** o no (en tales casos, el árbitro siempre debe consultar a los árbitros asistentes antes de anunciar la decisión); o
- o) El primer disparo es un fallo y el segundo disparo falla debido a una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho. En este caso, el primer plato debe declararse **"CERO"** y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo únicamente.

9.9.7.5 **Debe declararse un “DOBLE NULO”, siempre que el deportista NO haya disparado cuando:**

- a) El doble se lanza antes de que el deportista lo pida;
- b) El doble no se libera inmediatamente (ver Nota abajo);
- c) La trayectoria de cualquier de los platos es irregular (ver Nota abajo);
- d) Hay una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho; o
- e) El deportista falla el primer disparo debido a una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho y no dispara el segundo. El doble debe repetirse para establecer el resultado de ambos disparos, incluso si se realizó el segundo disparo.



Nota: A menos que el árbitro diga “**NULO**” antes, durante o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se debe permitir ninguna reclamación, por un plato irregular, si el plato fue disparado, cuando la reclamación de irregularidad se basa únicamente en un supuesto "lanzamiento rápido" o un supuesto "lanzamiento lento" o una desviación de las líneas prescritas de vuelo. De lo contrario, si el deportista dispara, se debe anotar el resultado.

#### 9.9.7.6 Un plato debe ser declarado “**CERO**” cuando:

- a) No es alcanzado, “**BUENO**”, durante su vuelo;
- b) Sólo está “desempolvado” y no se le ha roto ningún trozo visible;
- c) Un deportista, sin motivo alguno, no dispara a un doble regular que ha pedido, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**";
- d) Un deportista, sin motivo alguno, no realiza un segundo disparo, el resultado del primero debe ser anotado y el segundo plato declarado “**CERO**”;
- e) El **primer disparo** es declarado “**CERO**” y el deportista no dispara el segundo porque olvidó colocar un segundo cartucho en la escopeta, soltar el tope del cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro se ha deslizado a la posición “seguro” por el retroceso del primer disparo, los platos deben declararse “**CERO**” y “**CERO**”;
- f) El deportista no puede disparar su escopeta porque no ha quitado el seguro o se olvidó cargar, los platos deben declararse “**CERO**” y “**CERO**”;
- g) Se infringe el límite de tiempo y el deportista ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**" (regla 9.16.4); o
- h) Se infringe la posición del pie del deportista y ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma serie, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**" (regla 9.16.4).

#### 9.9.7.7 Resultado en caso de una interrupción:

- a) El deportista dispara al primer plato pero una interrupción admisible impide disparar el segundo, el resultado del primer disparo debe ser anotado y el doble repetido para determinar el resultado del segundo disparo solamente;
- b) Después de una interrupción de la escopeta o del cartucho, el deportista no puede efectuar el **primer disparo** y abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro la haya inspeccionado, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**";
- c) Después de una interrupción de la escopeta o del cartucho, el deportista no puede efectuar el **segundo disparo** y abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro la haya inspeccionado, el resultado del primer disparo debe ser anotado y el segundo plato debe ser declarado “**CERO**”;
- d) Un deportista sufre una tercera o posterior interrupción de la escopeta o del cartucho en la misma ronda, en el primer disparo, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**"; o



- e) Un deportista sufre una tercera o posterior interrupción de la escopeta o del cartucho en la misma ronda, en el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe ser anotado y el segundo plato debe ser declarado “CERO”;

#### 9.9.7.8 **Consecuencias en caso de un disparo involuntario:**

- a) Un disparo se descarga involuntariamente antes de pedir el plato el deportista, el árbitro debe declarar “NULO” y advertir al deportista; sin embargo, si la misma situación ocurre por segunda vez o posteriores en una ronda, ambos platos serán declarados “CERO”;
- b) Un disparo se descarga involuntariamente **después de pedir el plato el deportista, pero antes de que aparezcan los platos** y, realiza disparo el segundo, el primer plato debe ser declarado “CERO” y el segundo plato debe anotarse de acuerdo con el resultado del segundo disparo. Sin embargo, a un deportista solo se permite una (1) vez en la misma ronda. Si la misma situación ocurre por segunda vez o posteriores, ambos platos deben declararse “CERO” y el árbitro debe emitir una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**;
- c) Un disparo se descarga involuntariamente **después de pedir el plato el deportista, pero antes de que aparezcan los platos** y no realiza un segundo disparo, el primer plato debe declararse “CERO” y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo solamente. Sin embargo, a un deportista solo se permite una (1) vez en la misma ronda. Si la misma situación ocurre por segunda vez o posteriores, ambos platos deben declararse “CERO”;

#### 9.9.7.9 **Disparos al suelo**

Un deportista que dispara al suelo debe recibir una primera **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**. Para una repetición en la misma ronda, ambos platos serán declarados “CERO” tanto si se aciertan como si no.

## 9.10 **REGLAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET**

### 9.10.1 **Realización de una ronda de Skeet**

La escuadra debe reunirse en el campo de tiro, en una zona al lado del puesto de tiro 1, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda.

El árbitro debe hacerse cargo y cuando se hayan completado todos los procedimientos preliminares (nombres, números, árbitros asistentes, disparos de prueba, prueba de platos, etc.) dar la orden de “YA/START”.

#### 9.10.1.1 **Método**

Después de dar la orden “YA/START”:

- a) El primer deportista debe pasar al puesto 1, cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente, adoptar la posición PREPARADO y pedir el plato, después de lo cual se debe lanzar un plato regular desde la caseta alta, dentro de un período indefinido que varía aleatoriamente desde cero (0) hasta un máximo de tres (3) segundos;

Nota: si se utiliza un sistema de micrófono electrónico, debe programarse para insertar aleatoriamente un retraso que varíe de 0,2 a 3,0 segundos.



- b) Cuando se conozca el resultado del disparo, el primer deportista permanecerá en el puesto, cargará dos (2) cartuchos, adoptará la posición PREPARADO, pedirá el plato y disparará un doble regular;
- c) Cuando se conocen los resultados de ambos disparos, el primer deportista debe abandonar el puesto;
- d) El segundo deportista debe entonces hacer lo mismo, seguido por el tercero y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo hayan disparado cada uno la secuencia requerida en el puesto 1;
- e) El primer deportista debe pasar al puesto 2 y disparar el número requerido de platos, en la secuencia y el tiempo requeridos, seguido por turnos por cada miembro del equipo;
- f) Esta rotación continuará hasta que todos los miembros del equipo hayan disparado en todos los puestos requeridos;
- g) Ningún deportista en la escuadra puede avanzar al puesto antes de su turno de tiro, antes de la orden de disparar del árbitro o antes de que el deportista anterior haya disparado y haya dejado el puesto; y
- h) Ningún deportista que haya disparado en un (1) puesto puede pasar al siguiente hasta que todos los miembros de la escuadra hayan terminado de disparar en el puesto o de tal manera que interfiera con otro deportista o impida las funciones de los oficiales de competición.

## 9.10.2 Procedimientos de competición

### 9.10.2.1 Límites de tiempo de preparación.

Los deportistas deben pedir y disparar a sus platos de acuerdo con los siguientes límites de tiempo:

- a) Después de que el árbitro haya dado la señal de **“YA/START”** o después de que el deportista anterior haya abandonado el puesto, el siguiente deportista debe ocupar el puesto dentro de los **diez (10) segundos**;
- b) El deportista debe colocarse con ambos pies, completamente, dentro de los límites del puesto, tomar posición, cargar la escopeta, adoptar la posición de PREPARADO y pedir el plato en la secuencia requerida para el puesto de tiro;
- c) El deportista, entonces, debe pedir que se lance el siguiente simple o doble, desde ese puesto en el menor tiempo posible;
- d) El tiempo máximo total permitido para pedir y disparar en la secuencia requerida para ese puesto es de treinta (30) segundos, tanto en las rondas de calificación como en las finales, después de que el deportista haya ocupado el puesto; y
- e) Durante las rondas de calificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates previos a las finales y durante las finales, los límites de tiempo de preparación deben controlarse con un dispositivo de cronometraje electrónico administrado por el árbitro designado.





### 9.10.2.2 Secuencia de tiro para rondas de calificación

Solo se puede efectuar un (1) disparo a cada plato.

PUESTOS DE TIRO	PLATOS	ORDEN
1	Simple	Alto
	Doble	Alto - Bajo
2	Simple	Alto
	Doble	Alto - Bajo
3	Simple	Alto
	Doble	Alto - Bajo
4	Simple	Alto
	Simple	Bajo
5	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - Alto
6	Simple	Bajo
	Doble	Bajo - Alto
7	Doble	Bajo - Alto
4	Doble	Alto - Bajo
	Doble	Bajo - Alto
8	Simple	Alto
	Simple	Bajo

### 9.10.2.3 Procedimientos especiales para el puesto 8:

Cuando la escuadra avanza al puesto 8, debe colocarse en su orden de tiro detrás del árbitro, que debe colocarse aproximadamente a cinco (5) metros del puesto 8, en una línea imaginaria trazada entre los centros del puesto 8 y del puesto 4.

Después de que el árbitro haya declarado “YA/START”, cada deportista por turno debe:

- Tomar posición para el plato de la caseta alta;
- Cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente;
- Adoptar la posición PREPARADO;
- Pedir el plato; y
- Disparar al plato de la caseta alta.

**Después girar en el sentido de las agujas del reloj** (hacia la derecha, en la dirección del puesto de cruce de platos):

- Tomar posición para el plato de la caseta baja;
- Cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente;
- Adoptar la posición PREPARADO;
- Pedir el plato;
- Disparar al plato de la caseta baja; y
- Cuando se conoce el resultado de este último disparo, el deportista debe abandonar el puesto y pasar a la parte trasera, de la fila de los deportistas que aún tienen que disparar. Cada deportista debe hacer lo mismo sucesivamente.



#### 9.10.2.4 **Secuencia de carga de cartuchos**

- a) En el puesto 8, tanto para los platos altos como para los platos bajos, la escopeta solo debe cargarse con un (1) cartucho;
- b) En el puesto 4 donde se van a disparar dos (2) platos simples, se deben cargar dos (2) cartuchos, antes de pedir el primer plato simple;
- c) En caso de que un deportista, en platos simples, se olvide de cargar el segundo cañón en el puesto 4 (cuando se van a disparar dos (2) platos simples) y después de pedir o disparar al primer plato, recuerda y abre su escopeta para cargar o levanta la mano para pedir permiso al árbitro para cargar su escopeta, el plato será declarado **“CERO”**;
- d) Cuando se interrumpa la tirada, la escopeta deberá abrirse y vaciarse; y
- e) Ningún deportista puede girarse hacia atrás, desde el puesto de tiro, antes de que su escopeta esté abierta y vacía.

#### 9.10.2.5 **Platos de prueba**

Los deportistas de cada equipo pueden ver un plato regular de cada una de las casetas, alta y baja:

- a) Desde el puesto 1 inmediatamente antes del comienzo de su primera ronda en cada día de competición;
- b) Si el árbitro declara plato **“NULO”**, el deportista puede pedir que se lance un (1) plato de prueba después de cada plato irregular, o un (1) plato doble de prueba después de un doble irregular, siempre que no se haya disparado sobre el plato irregular o sobre ambos platos de un doble irregular; y
- c) Si una ronda de tiro se interrumpe durante más de cinco (5) minutos, debido a un mal funcionamiento técnico, que no es culpa de un deportista, antes de que se reanude la competición, se debe permitir que la escuadra vea un (1) plato regular de cada máquina.

#### 9.10.2.6 **Encarar en el campo**

Ejercicios de puntería y encare:

- a) Pueden realizarse después de que el árbitro haya ordenado **“YA/START”** solo en el puesto 1. El deportista puede, (dentro del límite de tiempo permitido) después de cargar y antes de disparar, llevar la escopeta al hombro y mirar durante unos segundos tanto para el plato simple como para el doble;
- b) El deportista, entonces, debe adoptar la posición de PREPARADO antes de pedir el(los) plato(s);
- c) Antes del comienzo de la ronda, no se permite que un deportista haga ejercicios de apuntar o encarar, con o sin la escopeta, en cualquier otro puesto; y
- d) Durante la ronda, los deportistas que no están disparando pueden, sin molestar a los otros deportistas o al árbitro, usar su mano para seguir los platos mientras otro deportista está disparando.



### 9.10.3 Distancias y elevaciones de los platos

- a) Las máquinas para Skeet deben fijarse antes del inicio de la competición de acuerdo con las especificaciones. (En condiciones climáticas en calma, los platos deben recorrer una distancia de **68,00m +/- 1,00m**, medidos desde el frente de la caseta detrás de los puestos 1 y 7). Los ajustes deberán ser examinados, aprobados y sellados por el jurado, antes de cada día de competición.
- b) Todos los deportistas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido entrar en las casetas de Skeet después de que el jurado haya examinado y aprobado la configuración de las máquinas (ver regla 9.3.c)).
- c) En función del número de campos en uso, las escuadras deberán programarse, antes del inicio de la competición, bajo la supervisión del jurado, de forma que, siempre que sea posible, cada escuadra deberá disparar el mismo número de veces en cada uno de los campos en uso.

#### 9.10.3.1 Trayectoria irregular

Todo plato que vuele por una trayectoria distinta a la especificada en las reglas, en ángulo, elevación o distancia, debe ser considerado irregular. Un plato también debe ser considerado irregular en caso de que no pase el límite de distancia.

### 9.10.4 Posición de PREPARADO

Desde el momento en que pide el plato y hasta que aparezca(n), el deportista debe colocarse en la posición PREPARADO con:

- a) Ambos pies completamente dentro de los límites del puesto de tiro;
- b) Sostener la escopeta con ambas manos;
- c) La culata de la escopeta en contacto con el cuerpo; y
- d) La punta de la culata sobre o debajo de la cinta marcadora oficial de la ISSF y claramente visible para el árbitro estando en la posición correcta.

#### 9.10.4.1 Cinta marcadora

Para ayudar al árbitro a controlar la posición del arma, **la cinta marcadora oficial de la ISSF** debe estar permanentemente adherida al chaleco de tiro (prenda exterior).

#### 9.10.4.2 La cinta marcadora oficial de la ISSF debe ser:

- a) De 250mm de largo, 30mm de ancho, de color amarillo, con el logotipo de la ISSF;
- b) Estar fijada permanentemente al lado apropiado del chaleco de tiro.

#### 9.10.4.3 Verificación de la cinta marcadora

- a) Los deportistas son responsables de asegurarse de que la cinta marcadora esté colocada correctamente, según la regla 9.10.4.4 a continuación. El jurado dispondrá de un servicio de consulta de control de equipamiento, que estará a disposición de todos los deportistas a partir del primer día de PET, para que los deportistas, si así lo desean, puedan hacer revisar su equipamiento antes de la competición.
- b) Para garantizar el cumplimiento de las reglas de la ISSF, el jurado realizará controles aleatorios durante la competición y cualquier deportista que infrinja las reglas debe ser descalificado (ver regla 9.16.6.1).



#### 9.10.4.4 **La posición correcta de la cinta marcadora debe verificarse de la siguiente manera:**

- a) Todos los bolsillos del chaleco de tiro deben estar vacíos;
- b) El deportista debe colocarse de pie, (erguido) mientras sostiene el brazo derecho (tirador diestro) en una posición de ángulo recto, en el costado del cuerpo con el antebrazo horizontal y la parte superior del brazo vertical. La posición de ángulo recto del brazo que dispara se fijará entonces usando un accesorio especial (ver ilustración);
- c) El miembro del jurado después proyectará un rayo láser horizontal, sobre la cinta marcadora, para mostrar la ubicación de la punta del codo, en relación con la cinta;
- d) El rayo láser debe proyectarse sobre la mitad superior de la cinta marcadora o, más arriba, para que sea legal;
- e) Después se debe colocar un sello ISSF en cualquiera de los extremos de la cinta marcadora;
- f) Todos las cintas marcadoras ilegales deberán colocarse correctamente y someterse a una nueva verificación, antes de que se le permita competir al deportista; y
- f) Los chalecos de tiro no deben estar contruidos con ningún elemento (cinta, cordón, banda elástica, etc.) que pueda usarse para reajustar el chaleco.



#### 9.10.5 **Reglas generales de Skeet**

##### 9.10.5.1 **Plato rechazado**

Un deportista puede rechazar un plato si:

- a) Un plato no es lanzado dentro del tiempo debido;
- b) En un “**Doble**” los platos no se lanzan simultáneamente;
- c) El árbitro está de acuerdo en que el deportista, después de pedir el/los plato(s), estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- d) El árbitro está de acuerdo en que un plato era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

**Procedimiento por parte del deportista:** el deportista que rechaza un plato debe indicarlo abriendo la escopeta y levantando un brazo. El árbitro debe entonces dar su decisión.



#### 9.10.5.2 **“PLATO NULO”**

- a) Un plato **“NULO”** es un plato que no se lanza de acuerdo con estas reglas;
- b) La decisión de **“PLATO NULO”** es siempre responsabilidad del árbitro;
- c) Un plato declarado **“NULO”** por el árbitro siempre debe repetirse, se haya acertado o no; y
- d) El árbitro debe intentar decir **“PLATO NULO”** antes de que el deportista dispare. Sin embargo, si el árbitro dice **“PLATO NULO”** durante o inmediatamente después de que el deportista dispare, la decisión, del árbitro, debe mantenerse y los platos deben repetirse independientemente de si fueron **“BUENOS”** o no.

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

- a) Se lanza un plato roto;
- b) Se lanza un plato de color exterior, claramente diferente, al de los demás que se utilizan en la competición;
- c) Dos (2) platos son lanzados en simples;
- d) Se lanza un plato desde la máquina equivocada;
- e) La posición de PREPARADO es incorrecta y el deportista no ha recibido una advertencia previa en esa ronda;
- f) El árbitro detecta una primera infracción del límite de tiempo;
- g) El árbitro detecta una primera infracción de la posición del pie del deportista en una ronda;
- h) El árbitro está convencido de que el deportista, después de pedir el (los) plato(s), estaba visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- i) El árbitro, por alguna razón, no puede decidir si el plato fue **"BUENO"**, **"CERO"** o **"NULO"**. En este caso, el árbitro siempre debe consultar al árbitro asistente antes de tomar una decisión final;
- j) Un deportista tiene una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho; o
- k) Un disparo se descarga involuntariamente antes de que el deportista pida el plato, el árbitro debe advertir al deportista; sin embargo, si ocurre la misma situación por segunda vez o posterior en una ronda, los platos se declararán **"CERO"**.

#### 9.10.5.4 **Debe declararse “PLATO NULO” siempre que el deportista NO haya disparado cuando:**

- a) Se lanza un plato antes de pedirlo el deportista;
- b) Se lanza un plato después de un período superior a tres (3) segundos;
- c) La trayectoria de un plato es irregular; o
- d) Hay una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho.



#### 9.10.5.5 Reglas adicionales de “PLATO NULO” que se aplican a dobles

Ambos platos deben ser declarados "NULO" y se repetirá el lanzamiento, para determinar el resultado de ambos disparos cuando:

- a) Cualquiera de los platos es irregular (ver nota);
- b) Se lanza un solo plato en dobles;
- c) El primer disparo rompe ambos platos. A un deportista solo se le permiten dos (2) intentos en cualquier puesto, si la misma situación ocurre por tercera vez, el primer plato debe ser declarado "BUENO" y el segundo "CERO";
- d) Fragmentos del primer plato rompen el segundo plato;
- e) Los platos chocan;
- f) El deportista tiene una interrupción admisible de la escopeta o del cartucho y no puede efectuar el primer disparo; o
- g) Ambos disparos se efectúan simultáneamente.

Nota: A menos que el árbitro diga “**PLATO NULO(s)**” antes o inmediatamente después de que el deportista dispare, no se debe permitir ninguna reclamación por un plato o platos, si se disparó sobre cualquiera de los platos, cuando la reclamación es de irregularidad se basa únicamente en un supuesto “lanzamiento rápido”, o un supuesto “lanzamiento lento” o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el deportista dispara, se deben anotar los resultados.

#### 9.10.5.6 Plato cero

Un plato también debe ser declarado “**CERO**” cuando:

- a) No es “**BUENO**”;
- b) Es “**BUENO**” fuera de los límites;
- c) Sólo está “desempolvado” y no se le ha roto ningún trozo visible;
- d) Un deportista, sin motivo permitido, no dispara a un plato regular que ha pedido;
- e) El deportista no puede disparar su escopeta porque no ha soltado el seguro o se ha olvidado de cargar;
- f) Después de una interrupción de la escopeta o del cartucho, un deportista abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro la haya inspeccionado;
- g) Un deportista sufre una tercera interrupción o posterior en la misma ronda;
- h) La posición PREPARADO de un deportista no está de acuerdo con las reglas y el deportista ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda (regla 9.16.4);



- i) Se infringe la posición del pie y el deportista ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda (regla 9.16.4);
- j) Se infringe el límite de tiempo y el deportista ya ha sido advertido una vez (**tarjeta amarilla**) en la misma ronda (regla 9.16.4); o
- k) En simples, se descarga un disparo involuntariamente después de que el deportista haya pedido el plato, pero antes de que aparezca. El deportista debe ser advertido (**tarjeta amarilla**). El plato también debe ser declarado "**CERO**" para la segunda o cualquier descarga involuntaria posterior en la misma ronda.

#### 9.10.5.7 Reglas adicionales de plato “CERO” que se aplican a dobles

Además, en el caso de dobles también deberá ser de aplicación lo siguiente:

- a) Cuando un deportista, sin motivo permitido, no dispara al **primer plato** de un doble regular que ha pedido, debe declararse “**CERO**” y “**CERO**”;
- b) Cuando un deportista, sin motivo permitido, no dispara al **segundo plato**, de un doble regular que ha pedido, el primer plato debe anotarse de acuerdo con el resultado y el segundo plato debe declararse "**CERO**";
- c) Un deportista falla el primer plato del doble y golpea accidentalmente el segundo plato con el mismo disparo; el primer plato será declarado “**CERO**” y el doble repetido, para determinar el resultado del segundo disparo únicamente. El deportista siempre debe disparar a ambos platos, en los dobles repetidos;
- d) Un disparo se **descarga involuntariamente después** de que el deportista haya pedido, pero antes de que aparezcan los platos, el primer plato debe ser declarado “**CERO**” y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo solamente. El deportista debe disparar a ambos platos, en el doble repetido; Para una segunda o posterior descarga involuntaria en la misma ronda, los platos deben declararse "**CERO**" y "**CERO**" y el árbitro debe emitir una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**;
- e) Si un deportista **falla** el primer plato en un doble y tiene una interrupción admisible en el segundo disparo, el primer plato debe ser declarado “**CERO**” y el doble repetido para establecer el resultado del segundo disparo solamente. El deportista debe disparar a ambos platos, en el doble repetido;
- f) Si el deportista **acierta** el primer plato en un doble y tiene una interrupción admisible en el segundo disparo, el primer disparo debe ser declarado "**BUENO**" y el doble repetido para establecer el resultado del segundo disparo solamente. El deportista debe disparar a ambos platos en el doble repetido; o
- g) Si los platos de un doble regular se disparan en orden inverso, ambos deben declararse “**CERO**”.

#### 9.10.5.8 Disparos fuera de turno

Si un deportista dispara inadvertidamente fuera de su turno, el resultado de los disparos debe ser anotado y el deportista debe recibir una **ADVERTENCIA** oficial (**tarjeta amarilla**). Cualquier repetición en la misma ronda dará como resultado que el plato o platos disparados sean declarados “**CERO**” y el asunto remitido al jurado. El deportista puede ser **DESCALIFICADO (tarjeta roja)**.





## **9.11 ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN**

### **9.11.1 Horarios de tiro**

- a) Los deportistas y oficiales de equipo deben ser informados de la hora exacta de inicio, los horarios de las escuadras y campos y las posiciones asignadas dentro de las escuadras, no más tarde de dos (2) horas después de la reunión técnica, del día anterior a la competición;
- b) Los deportistas y oficiales de equipo deben ser informados de los horarios de campo para el PET antes de las 18:00 horas del día anterior; y
- c) Si es necesario cambiar alguno de los horarios por cualquier motivo, los deportistas y oficiales de equipo deben ser informados inmediatamente, publicando los nuevos horarios en el marcador principal de avisos y el marcador de puntuación del campo de tiro y distribuyéndolos a todos los equipos participantes. Si es necesario, publicar los nuevos horarios en los tableros de información de los hoteles oficiales.

#### **9.11.1.1 Sustitución de un deportista**

Si un deportista ha efectuado un disparo en la competición y debe retirarse, no podrá ser sustituido. Esta regla se aplicará también a las competiciones compuestas de varias partes o realizadas a lo largo de varios días.

#### **9.11.1.2 Interrupciones del programa**

Una vez iniciada la tirada, ésta debe continuar sin interrupción según el programa, salvo por motivos de seguridad, interrupciones mecánicas, malas condiciones de iluminación, condiciones meteorológicas extremas u otros retrasos forzados en el programa, que afecten gravemente a la calidad de la competición. Solo el Chief Range Officer (CRO) puede interrumpirla, con la aprobación del jurado, en caso de fuertes lluvias, tormentas o relámpagos.

### **9.11.2 Escuadras**

#### **9.11.2.1 Composición de la escuadra**

- a) Una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros, excepto cuando el sorteo no permita una distribución totalmente uniforme; y
- b) **No se permiten equipos de menos de cinco (5) deportistas**, excepto cuando un deportista es declarado “AUSENTE” al comienzo de una ronda o un deportista tiene que abandonar una ronda por cualquier motivo.

#### **9.11.2.2 Deportistas auxiliares (reservas)**

- a) El comité organizador debe tener disponibles deportistas de nivel competente que puedan ser requeridos para actuar como deportistas que no compiten (reservas):
- b) Si la escuadra está compuesta por menos de cinco (5) miembros sorteados, deberá ser completada con deportistas auxiliares (reservas);
- c) El comité organizador también podrá, con la aprobación del jurado, utilizar deportistas auxiliares (reservas) para completar escuadras de sólo cinco (5) miembros; y
- d) Estos deportistas auxiliares deben tener sus puntuaciones publicadas, de la manera normal, en la hoja de puntuación oficial para proporcionar continuidad. Sin embargo, sus nombres y nacionalidad no figurarán en ningún documento oficial.



### 9.11.2.3 **Sorteo de las escuadras**

- a) El sorteo de las rondas de calificación debe hacerse de manera que los deportistas de cada país se distribuyan de tal manera que ninguna escuadra contenga más de un (1) deportista de cada nación (excepto en la Final de la Copa del Mundo, Torneo Final de Año y los Juegos Olímpicos si es necesario);
- b) La asignación de deportistas a las escuadras y, las posiciones dentro de las escuadras, debe hacerse por sorteo, bajo la supervisión del jurado. Esto puede hacerse con un programa informático adecuado para este propósito; y
- c) La selección aleatoria de los campos y, la división de las rondas, debe hacerse bajo la supervisión del jurado.

### 9.11.2.4 **Ajustes de las escuadras**

El jurado, en colaboración con el comité organizador y la oficina RTS, y con la aprobación del(los) delegado(s) técnico(s), puede ajustar el sorteo, pero solo para asegurar que se cumplan los requisitos del sorteo de escuadras (regla 9.11.2.3).

### 9.11.2.5 **Orden de tiro**

El orden de tiro de las escuadras y el orden de tiro dentro de las escuadras, también deben ser modificados, día a día, por el comité organizador y la oficina RTS, bajo la supervisión del jurado. Esto se puede hacer haciendo que las escuadras y los miembros de cada escuadra disparen en orden inverso o dividiendo las escuadras de la manera acordada por el jurado. En el caso de una competición de un (1) día, el orden de tiro dentro de las escuadras puede, cambiarse, de ronda a ronda, con el permiso del jurado,

### 9.11.2.6 **Deportista ausente**

Si un deportista no está presente en el campo de tiro cuando se verifica su nombre con la tarjeta de puntuación, el árbitro debe hacer que se diga en voz alta el número de dorsal y el nombre del deportista tres (3) veces en un (1) minuto. Si el deportista no se presenta al final de ese minuto, el árbitro debe declararlo “AUSENTE” y no se le debe permitir unirse a la escuadra y la ronda debe comenzar sin él.

### 9.11.2.7 **Ronda de recuperación de deportista ausente**

- a) Un deportista que es declarado “AUSENTE” debe presentarse ante el árbitro principal antes de que el equipo haya terminado esa ronda y solicitar permiso para disparar la ronda perdida. El no hacerlo puede resultar en la descalificación.
- b) Se le permitirá entonces al deportista tirar la ronda perdida en el momento y en el campo decidido por el árbitro principal con una deducción de tres (3) puntos que se aplicarán contra los últimos tres (3) platos acertados en la ronda de recuperación. El deportista debe, si es posible, disparar una ronda de recuperación en el mismo campo que el que tuvo que abandonar o estuvo ausente.

### 9.11.2.8 **Circunstancias excepcionales**

Si un deportista llega tarde a una competición o no se presenta ante el árbitro principal antes de que el equipo haya terminado esa ronda y se puede probar que la tardanza se debió a circunstancias fuera de su control, el jurado debe, siempre que sea posible, darle la oportunidad de participar, sin interrumpir el programa general de tiro. En este caso, el árbitro principal determinará cuándo y dónde disparará, no se impondrá ninguna sanción.



## **9.12 INTERRUPCIONES**

### **9.12.1 Definición de interrupción**

El fallo de una escopeta correctamente cargada para disparar cuando se aprieta el gatillo (fallo mecánico o fallo de disparo), o un cartucho defectuoso, que no libera su carga completa cuando se percute el fulminante, o cuando se aprieta una sola vez el gatillo, o la operación involuntaria de apretar ambos gatillos en una escopeta de doble gatillo produce una descarga simultánea, debe anotarse como una interrupción.

#### **9.12.1.1 Número de interrupciones permitidas**

Al deportista se le permite un máximo de dos (2) interrupciones por ronda, ya sea que haya cambiado, o no, su escopeta o munición.

- a) Todos los platos regulares en los que ocurra cualquier interrupción adicional de la escopeta o de la munición en la misma ronda, serán declarados "**CERO**", independientemente de que el deportista haya intentado disparar o no; y
- b) Si después de una interrupción, el árbitro está de acuerdo con el deportista en que la escopeta necesita reparación, entonces se pueden tomar medidas de acuerdo con las reglas para escopetas averiadas (ver regla 9.12.4.1).
- c) Para interrupciones durante las finales en pruebas individuales ver la regla 9.19.6
- d) Para interrupciones durante las pruebas por equipos, consulte la regla 6.20.4.8

#### **9.12.2 Selección del cañón**

Cuando un deportista esté usando una escopeta de doble cañón, se supondrá que está disparando primero con el cañón inferior (o con el cañón derecho, en el caso de una escopeta paralela), a menos que le indique al árbitro **antes** de cada disparo de sus rondas, que tiene otra intención.

#### **9.12.3 Procedimiento en caso de interrupción**

Las decisiones sobre las interrupciones de la escopeta o del cartucho deben ser tomadas por el árbitro.

##### **9.12.3.1 En caso de fallo de cartucho por cualquier motivo, el deportista debe:**

- a) Mantener la escopeta apuntando en la zona de vuelo del plato;
- b) No abrir la escopeta;
- c) No tocar la palanca del seguro;
- d) Entregar la escopeta, de manera segura, al árbitro para que la examine si se lo solicita; y
- e) Responder a cualquier pregunta del árbitro.

Nota: El deportista es responsable de revisar la escopeta después de que el árbitro se la devuelva.



### 9.12.3.2 **No se consideran interrupciones las siguientes:**

- a) Manipulación defectuosa del mecanismo por parte del deportista;
- b) No colocar un cartucho en la recámara correcta de la escopeta; o
- c) Cualquier fallo imputable al deportista

### 9.12.3.3 **Interrupciones de la munición (fallos de disparo)**

Las decisiones sobre las interrupciones de la munición, deben ser tomadas por el árbitro. Las siguientes se consideran fallos de la munición cuando **la hendidura del percutor** es claramente perceptible y:

- a) La carga de pólvora no se enciende;
- b) Sólo prende el fulminante;
- c) Se ha olvidado cargar la pólvora; o
- d) Quedan algunos componentes de la carga en el cañón.
- e) Los cartuchos de calibre incorrecto no deben considerarse como munición defectuosa. (Colocar un cartucho de calibre 20 o calibre 16 en una escopeta de calibre 12 es peligroso y también puede someter al deportista a sanciones, por manejo inseguro de la escopeta).

### 9.12.4 **Acciones después de declarar una interrupción**

#### 9.12.4.1 **Escopetas inhabilitadas**

Las decisiones sobre escopetas inhabilitadas deben ser tomadas por el árbitro. Una escopeta se considera inhabilitada si:

- a) No puede ser disparar;
- b) El deportista que ya ha sufrido dos (2) fallos en la escopeta o munición, en una ronda, obtiene permiso del árbitro para cambiarla;
- c) No logra expulsar la vaina por un defecto mecánico; o
- d) Por cualquier otra causa que inutilice la escopeta

9.12.4.2 Si el árbitro decide que la escopeta averiada o que el mal funcionamiento de la escopeta o de la munición no es culpa del deportista, y que la escopeta no se puede reparar lo suficientemente rápido, el deportista puede usar otra escopeta, si puede obtenerla dentro de tres (3) minutos después de que la escopeta haya sido declarada **"INHABILITADA"**. O

9.12.4.3 El deportista después de obtener el permiso del árbitro, puede abandonar la ronda y terminar los platos restantes, en una ronda de recuperación, en el momento que determine el árbitro jefe.



## 9.12.5 Procedimientos para completar una ronda de recuperación

### 9.12.5.1 Trap

Al deportista que se le ha asignado un tiempo y un campo con el esquema correcto (el mismo esquema que en la ronda original, interrumpida), debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y se le mostrarán los tres (3) platos de ese grupo, después de lo cual el árbitro debe dar la orden “**YA/START**”. El deportista después debe ocupar el puesto y disparar de manera normal. Después debe disparar desde los puestos restantes para completar la ronda.

### 9.12.5.2 Doble Trap

Al deportista que se le ha asignado un tiempo y un campo de tiro, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y allí se le permite ver el esquema A, el esquema B y el esquema C de dobles regulares, después de lo cual el árbitro debe dar la orden de “**YA/START**”. El deportista después debe ocupar el puesto y disparar de manera normal a un doble. Después debe disparar desde los puestos restantes para completar la ronda.

### 9.12.5.3 Skeet

Al deportista que se le ha asignado un tiempo y un campo, debe permanecer **detrás del puesto donde va a disparar** y allí se le permitirá ver un plato regular alto y un plato regular bajo de cada caseta, el árbitro debe dar la orden de “**YA/START**”. El deportista después debe ocupar el puesto y disparar de manera normal al número requerido de platos. Después debe disparar desde los puestos restantes para completar la ronda.

### 9.12.5.4 Ronda de recuperación (certificación de la puntuación)

El árbitro debe entonces asegurarse de que la hoja de las puntuaciones de la ronda de recuperación y la hoja de la ronda interrumpida original se sumen correctamente, sean firmadas por el deportista y por el árbitro, antes de llevar la hoja de puntuación a la oficina de RTS.

## 9.13 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

Véase también R.T.G. 6 .7 y R.T.G.6.22 (código de vestimenta ISSF)

### 9.13.1 Vestimenta de los deportistas

- a) Se permiten pantalones deportivos, pantalones de entrenamiento (calentamiento deportivo) y chaquetas, para hombres y mujeres y blusas deportivas similares, faldas y vestidos para mujeres. Se prohíben los pantalones vaqueros o pantalones similares en colores no deportivos y cualquier prenda que sea transparente o traslúcida;
- b) No se permiten zapatos de punta o tacón abiertos, sandalias o cualquier otro calzado similar;
- c) Se permiten pantalones cortos o faldas con la parte inferior de la pierna con no más de **15 cm por encima** del centro de la rótula;
- d) No se permiten camisas, camisetas y prendas similares sin mangas o con mangas de menos de 10 cm de largo; y
- e) Está prohibida la ropa hecha de material de camuflaje.



### 9.13.2 **Números de dorsal (inicio).**

Todos los deportistas deben usar los números de dorsal (inicio):

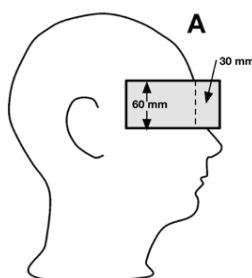
- a) En la espalda y por encima de la cintura;
- b) Siempre que esté participando en el PET y en la competición;
- c) Si no lleva puesto el dorsal, el deportista no podrá comenzar ni continuar; y
- d) El número de dorsal debe mostrar el número asignado, lo más grande posible, pero no debe tener **menos de 20mm de alto**.

### 9.13.3 **Identificación nacional del COI**

La abreviatura del COI de la nación del deportista y la primera letra del apellido del deportista deben mostrarse en letras latinas (abreviatura del COI en la parte superior) en la parte posterior de la zona del hombro, de la prenda exterior de tiro y, por encima del número de dorsal. La bandera de la nación puede exhibirse en el lado izquierdo de la abreviatura nacional del COI.

### 9.13.4 **Tapaojos**

Los tapaojos laterales (en uno o ambos lados) unidas al sombrero, gorra, gafas de tiro o a una banda para la cabeza, que no excedan los 60mm de profundidad, están permitidos solo para los deportistas de escopeta. El borde frontal de un tapaojos lateral, visto desde un lado, no debe extenderse más de 30mm por delante del punto central de la frente. Los tapaojos laterales deben estar hechos **únicamente de material plástico**. Se permite un tapaojos frontal que no supere los 30mm de ancho.



## **9.14 PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS, CRONOMETRAJE Y PUNTUACIÓN (RTS)**

El miembro del jurado responsable RTS, de los procedimientos de resultados, el cronometraje y la puntuación, será designado entre los miembros del jurado designados por la ISSF o por el delegado técnico en cooperación con el presidente del jurado.

### 9.14.1 **Oficina RTS**

#### 9.14.1.1 **Es deber de la Oficina de RTS ANTES de la competición:**

- a) Preparar las hojas de puntuación para cada escuadra; y
- b) Asegurarse de que la hoja de puntuación correcta esté con el equipo correcto en el campo correcto.

#### 9.14.1.2 **Es deber de la Oficina de RTS DESPUÉS de cada ronda:**

- a) Recibir y verificar los totales de los platos acertados y verificar los resultados;



- b) Registro de puntuaciones;
- c) Publicar las puntuaciones preliminares en el marcador de anuncios del campo inmediatamente; y
- d) Si algún resultado está pendiente debido a una protesta, dichas puntuaciones deben omitirse por el momento y se deben publicar las puntuaciones restantes.
- e) Observar los informes de incidentes y las advertencias oficiales (tarjetas amarillas) anotadas en las hojas de puntuación, por los árbitros, durante las rondas de competición y preparar las notificaciones necesarias, a los árbitros, para posibles deducciones por infracciones repetidas, en las rondas restantes de la competición.

#### 9.14.1.3 **Es deber de la oficina de RTS al finalizar las tiradas cada día:**

- a) Sumar las puntuaciones oficiales en el menor tiempo posible;
- b) Preparar los resultados preliminares precisos para su distribución a la prensa, oficiales de equipo, jurado y delegado(s) técnico(s);
- c) Preparar y publicar los resultados finales exactos inmediatamente;
- d) Publicar los resultados finales correctos que contengan el apellido completo, el nombre completo (sin abreviaturas), los números de dorsal y las abreviaturas del COI, de la nación de cada deportista, tan pronto como sea posible después del cierre de cualquier período de protesta aplicable; y
- e) El comité organizador debe conservar las hojas de puntuación de campo, que muestran los resultados de cada plato disparado, durante un mínimo de 12 meses después de la finalización de la competición.

#### 9.14.2 **Procedimientos de puntuación**

La puntuación se realiza oficialmente en cada campo, para cada ronda de 25 platos en Trap y Skeet o 15 dobles en pruebas de Doble Trap:

- a) En todas las competiciones de la ISSF, las puntuaciones individuales deben llevarse en cada campo por dos (2) personas diferentes, que suelen ser árbitros asistentes;
- b) Una persona debe mantener un marcador de puntuación oficial permanente; y
- c) La segunda persona debe mantener un marcador de puntuación manual, excepto que cuando se use un marcador de puntuación electrónico, debe ser mantenido por el árbitro.

##### 9.14.2.1 **Marcadores de puntuación**

##### 9.14.2.2 **Campos con marcadores de puntuación electrónicos;**

El árbitro debe controlar el funcionamiento de los marcadores de puntuación electrónico y asegurarse de que los resultados se anoten correctamente.

##### 9.14.2.3 **Dos (2) personas deben ser designadas como árbitros asistentes de la siguiente manera:**

- a) La primera persona debe colocarse al lado de la línea de tiro para funcionar como árbitro asistente y mantener una hoja de puntuación oficial permanente;





- b) La segunda persona debe colocarse al otro lado de la línea de tiro para funcionar como árbitro asistente; y
- c) Se podrá designar a una tercera persona para llevar la hoja de puntuación oficial y, en este caso, las otras dos personas actuarán únicamente como árbitros asistentes.

#### 9.14.2.4 **Errores visibles en el marcador de puntuación**

Si en algún momento el marcador de puntuación electrónico, visible, mostrara una puntuación incorrecta, el árbitro debe detener inmediatamente la tirada y con el mínimo retraso tomar las medidas necesarias para corregirlo. Si por alguna razón, no es posible corregir la pantalla, se tomará la siguiente acción:

- a) El marcador de puntuación oficial debe ser examinado y verificado hasta el punto en que falló el marcador de puntuación electrónico;
- b) Después, si es posible, para sustituir rápidamente un marcador de puntuación manual, ingresar las puntuaciones en él hasta el punto del fallo y continuar la ronda;
- c) Si no es posible la sustitución por un marcador de puntuación manual, se debe introducir una segunda hoja de puntuaciones adicional, incluir las puntuaciones verificadas anotadas en ella, y la ronda debe continuar con la segunda hoja bajo el control de una persona calificada designada por el árbitro principal; y
- d) En el caso de que exista una diferencia en las puntuaciones anotadas entre las dos (2) hojas de puntuación, debe prevalecer aquella que esté bajo el control del oficial designado por el árbitro principal.

#### 9.14.3 **Campos con marcadores de puntuación manuales**

Tres (3) personas deben ser designadas como árbitros asistentes, de la siguiente manera:

- a) La primera persona debe estar posicionada en el lado izquierdo o derecho del campo, para actuar como árbitro asistente y también mantener el marcador de puntuaciones manual;
- b) La segunda persona debe colocarse en el lado opuesto y actuar como árbitro asistente;
- c) La tercera persona debe colocarse en la parte trasera de la línea de tiro, para mantener una hoja de puntuación oficial permanente y también para verificar que las puntuaciones que se muestran en el marcador manual se anoten correctamente;
- d) Cada anotador debe marcar la hoja o el marcador de forma independiente pero basándose únicamente en la decisión dada por el árbitro;
- e) Al final de cada ronda, se deben comparar los resultados y se deben apuntar las puntuaciones correctas en la hoja de puntuación oficial antes de que se entregue en la oficina de RTS; y
- f) En caso de diferencias no resueltas, deberán prevalecer las puntuaciones que figuren en el tableo manual.



#### 9.14.3.1 **Certificación de puntuación**

Cuando se completa una ronda y los resultados individuales se han comparado, anunciados en voz alta y aceptados por cada deportista, el árbitro y cada deportista deben firmar o poner sus iniciales en la hoja de puntuación, a no ser que el deportista no esté de acuerdo con el resultado que se le muestra y es su intención hacer una protesta.

#### 9.14.4 **Resultados y clasificaciones**

##### 9.14.4.1 **Pruebas individuales**

Para cada deportista, los resultados de cada ronda deben anotarse de manera legible en las hojas de puntuación, oficiales y el total de las rondas de calificación, y cualquier desempate debe anotarse y las puntuaciones se clasificarán en orden descendente.

##### 9.14.4.2 **Regla de cuenta atrás**

Los empates se resolverán de la siguiente manera:

- a) Se deben comparar las puntuaciones de la última ronda de 25 platos (Doble Trap 15 dobles). El ganador es el deportista con la puntuación más alta en esa ronda;
- b) En caso de que el empate aún no se resuelva, se debe comparar la ronda **anterior** y, si aún no se rompe, la ronda **anterior** y así sucesivamente; y
- c) Si los resultados de todas las rondas siguen siendo iguales, los empates deben decidirse **contando hacia atrás, plato por plato**, desde el **último plato** de la **última ronda** (y si es necesario, desde la penúltima ronda, etc.) hasta que se encuentra un cero (0). Si los deportistas empatados tienen ceros (0) en el mismo plato, la cuenta atrás continuará hasta que se resuelva el empate.

##### 9.14.5 **Pruebas equipos (equipos y equipos mixtos)**

- a) Se deben anotar las puntuaciones de cada miembro del equipo y se debe sumar el número de todos los platos acertados por los miembros del equipo, de cada equipo en cada una de las rondas de calificación y se deben clasificar las puntuaciones del equipo en orden descendente (empates, ver regla 9.14.4.2. 2).
- b) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe clasificarse y debe mostrarse en la lista de resultados con la observación "**DSQ**".

##### 9.14.5.1 **Empates de equipos (aplicable tanto al equipo como al equipo mixto)**

Si dos (2) o más equipos tienen las mismas puntuaciones, las clasificaciones deben decidirse por la puntuación **combinada** de los miembros del equipo, en la última ronda, después por la penúltima ronda, etc. hasta que se desempate. Si el empate no se resuelve (es decir, todas las puntuaciones combinadas de los miembros del equipo, son iguales en todas las rondas), entonces los empates deben decidirse contando hacia atrás, a partir de la puntuación combinada de los miembros del equipo, del último plato de la última ronda ( y si es necesario, el penúltimo plato o la penúltima ronda, etc.). El equipo con la puntuación combinada más baja del último plato obtendrá la clasificación más baja.



Ejemplo:

#### EQUIPO 1

Deportista 1: XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXXXXXX 23

Deportista 2: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24

Deportista 3: XXXXXXXXXXX0XXXXXXXXX0XXX0X 22

Puntuación total: 69 Clasificación: **2º puesto**

#### EQUIPO 2

Deportista 1: XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23

Deportista 2: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

Deportista 3: XXXXXXX0XXXXXXXXXXXXXXXXX0X0X 22

Puntuación total: 69 Clasificación: **1º puesto**

## **9.15 EMPATES Y DESEMPATES**

### **9.15.1 Competiciones con finales**

Los empates en pruebas con finales se decidirán de acuerdo con las siguientes reglas:

#### **9.15.1.1 Empates antes de la final**

- a) Después de la fase de calificación de 125 platos, los seis (6) deportistas de mayor puntuación se clasificarán para la final, según las reglas.
- b) Cualquier empate para los puestos del 1 al 6 se decidirá mediante un desempate de acuerdo con la regla 9.15.2.
- c) Los seis deportistas clasificados para la final recibirán nuevos números de dorsal del 1 al 6 según la clasificación de la calificación o cualquier desempate eventual y competirán en la final, según las reglas.
- d) Las puntuaciones individuales empatadas en el 7º lugar y posteriores lugares, no decididos por un desempate, deben clasificarse de acuerdo con la regla de cuenta atrás. En caso de empate absoluto, los deportistas empatados compartirán la misma clasificación, con sus nombres listados en orden alfabético según sus apellidos.
- e) Ver la regla 6.6.6.c) para la asignación de puestos en la clasificación a los deportistas que compiten por puntuación mínima de clasificación (MQS) o puntos de clasificación solamente (RPO).

### **9.15.2 Procedimientos de desempate**

#### **9.15.2.1 General**

- a) Si la hora del desempate no se anuncia con anticipación, los deportistas involucrados deben permanecer en contacto con la oficina de competición, ya sea personalmente o a través de su entrenador u oficial de equipo, para estar listos para disparar cuando se convoque el desempate;
- b) Cualquier deportista que no esté en su posición asignada y listo para disparar, a la hora oficial de inicio, será declarado "AUSENTE", no se le debe permitir participar en el desempate y automáticamente se le otorgará el lugar más bajo en el desempate utilizando su puntuación de calificación.



- c) Las posiciones iniciales en el desempate serán decididas por el ranking de calificación provisional (deportista con el ranking más alto en disparar primero). En caso de un empate con puntuaciones perfectas o un empate con las mismas puntuaciones que no pueda resolverse por la regla de la cuenta atrás, el orden de tiro en el desempate se determinará por sorteo.
- d) En caso de más de un desempate, el o los desempates de la posición más baja deben dispararse primero;
- e) Si el resultado de los desempates de los deportistas clasificados para la final es el mismo, esos deportistas deben continuar desempatando hasta que se resuelva el empate, para establecer su clasificación;
- f) Cualquier deportista restante con el mismo resultado de desempate, que no obtenga un lugar en la final (lugar 7 e inferiores) debe tener sus clasificaciones determinadas de acuerdo con la regla de la cuenta atrás;
- g) Siempre que sea posible, los desempates, para desempatar antes de una final, deben tener lugar en un campo diferente al que se utilizará para la final; y
- h) Los desempates **antes** de las finales se deben realizar con platos estándar, excepto cuando se pueden usar platos flash del mismo tipo que los usados en las rondas de calificación.
- i) Los desempates antes de la final, siempre que sea posible, deben comenzar dentro de un máximo de **treinta (30) minutos** después de terminada la tirada regular.

#### 9.15.2.2 **Límite de tiempo de preparación en los desempates previos a las finales**

- a) Después de que el árbitro dé la orden de **“YA/START”**, o después de que el deportista precedente haya disparado a un plato regular, el deportista debe tomar posición, cargar su arma y pedir el plato, o el doble, dentro de los doce (12) segundos de ocupar el puesto en Trap o dentro de los quince (15) segundos en Skeet.
- b) Los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por un dispositivo de cronometraje electrónico, que debe ser administrado por un árbitro seleccionado de entre los árbitros designados. En caso de incumplimiento del límite de tiempo se aplicarán sanciones.

#### 9.15.2.3 **Procedimientos de desempate de Trap antes de la final**

- a) Antes de que comience el desempate, se lanzará un plato izquierdo y uno derecho desde cada uno de los cinco (5) puestos. Todos los deportistas empatados deberán alinearse detrás del puesto 1 en el orden decidido por su clasificación provisional de calificación (el deportista con la clasificación más alta disparará primero). Comenzando en el puesto 1, deben disparar a platos regulares (izquierdo o derecho) hasta que se resuelva el empate de acuerdo con la siguiente secuencia:  
puesto 1, plato izquierdo,  
puesto 2, plato derecho,  
puesto 3, plato izquierdo,  
puesto 4, plato derecho,  
puesto 5 plato izquierdo,  
después puesto 1 nuevamente, esta vez disparando a un plato derecho y así sucesivamente;



- b) El primer deportista a la orden debe colocarse en el puesto de tiro, cargar y pedir el plato como se indica arriba en el punto a);
- c) Solo se permite un (1) disparo a cada plato; la escopeta debe cargarse con un (1) cartucho solamente; el segundo cañón no debe cargarse con ningún cartucho descargado, cargado o simulado. Por una primera infracción, el deportista recibirá una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**. Para cualquier segunda infracción o posteriores, el plato será "**CERO**";
- d) Después de disparar, el deportista debe colocarse **detrás de los deportistas** que aún no han disparado;
- e) Cada deportista empatado debe hacer lo mismo a su vez;
- f) Si después de que todos los deportistas hayan disparado en el puesto 1 y continúe el empate, todos los deportistas empatados deben moverse al puesto 2 y repetir el procedimiento; y
- g) Este sistema de tiro, puesto por puesto, debe continuar mientras persista el empate.
- h) Si un deportista dispara inadvertidamente fuera de su turno, el resultado del disparo debe ser anotado y el deportista debe recibir una **ADVERTENCIA oficial (tarjeta amarilla)**. Cualquier repetición el resultado debe ser declarado "**CERO**".

#### 9.15.2.4 Procedimientos de desempate antes de la final

- a) Antes de que comience el desempate, el primer deportista debe colocarse inmediatamente detrás del puesto 4 y se le permitirá ver un (1) doble regular;
- b) Todos los deportistas empatados dispararán por turnos en el puesto 4 en el orden decidido por su clasificación provisional de calificación (el deportista con la clasificación más alta disparará primero);
- c) Después de que el árbitro declare "**YA/START**", el primer deportista debe pasar al puesto, cargar y disparar un doble regular (alto/bajo). Después debe abandonar el puesto e ir a la parte trasera de los deportistas que aún tienen que disparar;
- d) Todos los deportistas empatados, a su vez, deben hacer lo mismo;
- e) Los deportistas que fallan el mayor número de platos, después de cada doble, serán eliminados;
- f) Todos los que todavía están empatados deben esperar y el primer deportista, después, debe pasar al puesto, cargar y disparar un doble inverso (bajo/alto). Después debe abandonar el puesto e ir a la parte trasera de los deportistas que aún tienen que disparar;
- g) Todos los deportistas que aún estén empatados deben hacer lo mismo a su vez; y
- h) Si no se resuelve ningún empate, este procedimiento de disparar a un doble normal y a un doble inverso debe continuar hasta que se determinen todos los resultados.
- i) Si un deportista dispara, inadvertidamente, fuera de su turno, el resultado debe ser anotado y el deportista debe recibir una **ADVERTENCIA oficial (tarjeta amarilla)**. Cualquier repetición debe resultar en que los platos a los que se dispare sean declarados "**CERO**".



#### 9.15.2.5 **Procedimientos de desempate en Doble Trap**

- a) Los desempates se realizarán en el esquema “C” (máquinas 7 y 9).
- b) Todos los deportistas empatados, por turnos, uno detrás de otro, a partir del puesto 1, dispararán a un doble regular en el orden que decidirá el jurado, por sorteo;
- c) Solo en el puesto 1, se debe permitir a los deportistas ver un (1) doble regular, antes de que el primer deportista dispare;
- d) Después de que el árbitro ordene “**YA/START**”, el primer deportista debe cargar y disparar al doble. Después debe abandonar el puesto e ir a colocarse, a un mínimo de 1 metro, inmediatamente detrás del siguiente puesto. El resto de los deportistas, que aún no han disparado en ese puesto, deben entonces pararse en una línea detrás del primer tirador;
- e) Todos los deportistas que permanezcan empatados deben hacer lo mismo, a su vez;
- f) El primer deportista no debe colocarse en el puesto hasta que el árbitro ordene “**YA/START**”;
- g) Los deportistas que acierten el mayor número de platos en el puesto de tiro respectivo son los ganadores del desempate y califican para la final;
- h) Este proceso continuará hasta que se resuelvan todos los empates;

#### 9.15.2.6 **Desempates en las finales**

Los desempates en las finales deben realizarse de acuerdo con las reglas 6.19.4.3.b) para Skeet y 6.19.4.3.a) para Trap.

#### 9.15.3 **Competiciones sin finales**

##### 9.15.3.1 **Empates Individuales**

Los empates en competiciones donde no haya finales se resolverán de la siguiente manera;

##### 9.15.3.2 **Empates con puntuaciones perfectas**

Estas no desempatarán, pero compartirán el primer lugar con los nombres enumerados en orden, según el alfabeto latino (apellidos). Las siguientes clasificaciones deben estar debidamente numeradas.

##### 9.15.3.3 **Empates en los primeros tres (3) lugares**

Estos se resolverán mediante un desempate de acuerdo con la regla 9.15.2.

- a) Las posiciones de inicio serán decididas por la clasificación provisional de clasificación (deportista con la clasificación más alta baja primero);
- b) Cuando varios deportistas están empatados, en más de un (1) puesto en la clasificación, por ejemplo dos deportistas empatados en el primer lugar (lugares 1 y 2) y dos deportistas empatados en el tercer lugar (lugares 3 y 4), todos desempatarán en el mismo campo para determinar la clasificación individual; y



- c) Se resolverá primero el empate para la posición más baja, seguido de los siguientes puestos para la posición más alta, hasta que se resuelvan todos los empates. Todos los deportistas empatados serán clasificados de acuerdo con la puntuación en la serie de desempates.

#### 9.15.3.4 **Empates para el 4º lugar e inferiores**

La clasificación de las puntuaciones individuales empatadas para el cuarto lugar e inferiores, no decidida por un desempate, debe clasificarse de acuerdo con la **regla de cuenta atrás**.

### 9.16 **INFRACCIONES DE LAS REGLAS**

El jurado, el árbitro principal y el árbitro decidirán sobre las infracciones de las reglas basándose en tres (3) clases de infracciones de las reglas:

- a) “ABIERTAS” – descubiertas;
- b) “TÉCNICAS” – infracciones de las reglas de carácter técnico; y
- c) “OCULTAS” - infracciones deliberadas o muy graves, de las reglas de seguridad.

9.16.1 El jurado es responsable de examinar y decidir el grado de las sanciones a imponer por todas las infracciones denunciadas, que no se imponen, automáticamente, de acuerdo con estas reglas.

9.16.1.1 Cuando se muestren tarjetas de infracción de las reglas, deberán ir acompañadas de la orden “**ADVERTENCIA**” (**tarjeta amarilla**), “**DEDUCCIÓN**” (**tarjeta verde**) o “**DESCALIFICACIÓN**” (**tarjeta roja**) según corresponda, de manera que no deje dudas, en la mente del infractor, en cuanto al significado de la acción realizada. No es necesario mostrar una tarjeta de advertencia, antes de la emisión de cualquier tarjeta de deducción o descalificación.

#### 9.16.2 **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)**

##### 9.16.2.1 **Infracciones abiertas**

En caso de las primeras infracciones abiertas de las reglas, tales como:

- a) Infracción del código de vestimenta;
- b) Interrupción innecesaria de la tirada;
- c) Recibir entrenamiento ilegal durante la competición;
- d) Entrada no autorizada en la zona de competición;
- e) Conducta antideportiva;
- f) Intento deliberado de eludir el espíritu de las reglas;
- g) Disparar inadvertidamente fuera de turno.
- h) Disparar en seco en zonas no autorizadas.
- i) Cualquier otro incidente que requiera la emisión de una advertencia.





- 9.16.2.2 Primero se dará una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)** por parte de un miembro del jurado, árbitro principal o árbitro, para que el deportista, entrenador u oficial de equipo pueda tener la oportunidad de corregir la falta.
- 9.16.2.3 Si un deportista no corrige la falta indicada dentro del tiempo estipulado, se impondrán sanciones.
- 9.16.2.4 En infracciones repetidas por parte de un entrenador u otro oficial de equipo, el jurado requerirá que el infractor abandone las inmediaciones del campo de tiro, por el resto de la ronda y el deportista puede ser sancionado.

### 9.16.3 **Infracciones técnicas**

En el caso de primeras infracciones técnicas, durante una ronda de competición como:

- a) Falta del pie;
- b) Exceder el tiempo límite permitido para pedir el plato;
- c) En Skeet, la posición de PREPARADO del deportista no está de acuerdo con las reglas;
- d) En Skeet, en el puesto 4, el deportista abre la escopeta entre dos (2) disparos individuales (esto no se aplica en el puesto 8)
- e) Seguir o apuntar con la escopeta a un plato, lento o rápido, sin disparar;
- f) Un árbitro mostrará una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)** a cualquier deportista infractor. Esto debe indicarse, en la tarjeta de puntuación correspondiente, antes de que se envíe a la oficina de RTS con el uso de las abreviaturas y al mismo tiempo el árbitro, también, debe enviar un formulario de informe de incidentes cumplimentado.

FF= Falta del pie

TL = Límite del tiempo

SKRP = En Skeet, posición de preparado

OG = Abrir la escopeta entre 2 disparos individuales

FPG = Seguir o apuntar con el arma a un plato, lento o rápido

- g) Por cada segunda infracción técnica o posterior, del mismo tipo en cualquier fase de la competición, (clasificación o final) de cualquiera de las infracciones técnicas enumeradas anteriormente, el deportista debe ser penalizado con la deducción de un (1) punto (tarjeta verde) por el árbitro (ver también: Trap regla 9.8.4.6; Skeet regla 9.10.5.6). Esto debe ser indicado en la tarjeta de puntuación por el árbitro antes de enviar la tarjeta a la oficina de RTS. Además, se debe enviar un formulario de informe de incidentes cumplimentado a la oficina de RTS.

**Procedimiento del árbitro:** El árbitro debe ordenar “**ALTO/STOP**” (antes de que el deportista dispare), informar al deportista de la sanción y le mostrará la tarjeta verde, ajustará el marcador e indicará al siguiente deportista que continúe.

- h) El jurado a cargo de RTS es responsable de proporcionar, durante todas las fases de la competición (calificación y final) la información necesaria a los árbitros para cualquier primer caso anotado de tarjetas amarillas (primera infracción), para que sean capaces de imponer, si es necesario, cualquier deducción (tarjeta verde) por cualquier segunda infracción técnica o posterior como se indicó anteriormente.



9.16.3.1 También se debe dar una ADVERTENCIA (tarjeta amarilla) si un deportista usa una munición que no está de acuerdo con la regla 9.4.3.1 b) a h) (ver también la regla 9.4.3.2 e)).

#### **9.16.4 DEDUCCIÓN (tarjeta verde) por otras infracciones**

**9.16.4.1** Se debe aplicar, la deducción de un (1) punto por otras infracciones impuestas por al menos dos (2) miembros del jurado, al resultado de la última ronda, o la ronda anterior al último, etc. (último plato 'BUENO') de un deportista sancionado, en los siguientes casos:

- a) Obstaculizar a otro deportista de manera antideportiva;
- b) No estar presente o proporcionar un sustituto adecuado, cuando se le requiera para actuar como árbitro asistente;
- c) Si cuando se le pide que dé una explicación de un incidente, un deportista conscientemente y con conocimiento de causa da una información falsa (en casos graves esto podría ser causa de descalificación - ver regla 9.16.5.4.h));
- d) Interferir con el equipo de campo después de una primera infracción.
- e) Cada segundo incidente o posterior, en caso de que un deportista use munición que no esté de acuerdo con la regla 9.4.3.1.b) a h), a menos que se indique lo contrario en las reglas, como en la regla 9.4.1 donde la deducción por el uso de tacos de colores es de cinco (5) puntos.

#### **9.16.4.2 Abandonar el campo de tiro sin permiso**

La deducción de todos los puntos restantes en la ronda, debe darse por decisión de la mayoría del jurado en los casos en que un deportista abandone el campo de tiro sin completar la ronda y sin permiso del árbitro.

#### **9.16.5 DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)**

9.16.5.1 Se requiere la **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)** de acuerdo con las reglas 9.4.1.1(c) y 9.4.3.2.d) por infracciones que involucren escopetas, cintas marcadoras de Skeet o municiones.

9.16.5.2 La descalificación de acuerdo con la regla 9.16.6.4 (a continuación) solo puede ser otorgada por una decisión de la mayoría del jurado. La descalificación de un deportista es expresada por el jurado mostrando una **tarjeta roja** con la palabra **“DESCALIFICACIÓN”**.

9.16.5.3 Si un deportista es descalificado durante cualquier fase de una competición (calificación o final), los resultados de ese deportista para todas las fases de esa competición deben eliminarse y el deportista debe figurar al final de la lista de resultados como (DSQ) con una explicación, de por qué el deportista fue descalificado.

**9.16.5.4** La **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)** de un deportista, o la expulsión de un oficial de equipo o entrenador del campo de tiro puede deberse a:

- a) Infracciones graves de seguridad e infracciones de las reglas de seguridad;
- b) Manejar una escopeta de manera peligrosa (las descargas accidentales repetidas pueden ser motivo de consideración);
- c) Manejo de una escopeta cargada, después de que se haya dado la orden de **“ALTO/STOP”**;



- d) Repetición de hechos que ya hayan sido objeto de advertencia (tarjeta amarilla) o deducción (tarjeta verde);
- e) Abuso deliberado de cualquier oficial técnico, de campo o de equipo;
- f) La negativa continuada de un deportista a actuar como árbitro asistente;
- g) No disparar deliberadamente una ronda, perdida previamente;
- h) Dar información falsa, conscientemente y a sabiendas, en un intento deliberado de ocultar los hechos en casos graves; o
- i) Los casos en que se encubran deliberadamente las infracciones.

## **9.17 PROTESTAS Y APELACIONES**

### **9.17.1 Desacuerdo con una decisión del árbitro durante una ronda**

#### **9.17.1.1 Acciones por parte del deportista**

- a) Si un deportista no está de acuerdo con la decisión de un árbitro con respecto a un plato en particular, debe actuar inmediatamente antes de que el siguiente deportista dispare, levantando un brazo y diciendo **“PROTESTA”**; y
- b) El árbitro debe entonces interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los árbitros asistentes, tomar su decisión. No se aceptará ninguna protesta después de que el siguiente deportista dispare.

#### **9.17.1.2 Acción del oficial de equipo**

- a) Si un oficial de equipo no está satisfecho con la decisión final del árbitro, a excepción de los platos **"BUENO"**, **"CERO"**, **"NULO"** o **"IRREGULAR"**, no debe retrasar la tirada, pero debe llamar la atención del árbitro que anotará, en la hoja de puntuación, que el deportista continúa bajo protesta; y
- b) La protesta deberá ser resuelta por el jurado.

### **9.17.2 Protestas verbales**

Cualquier deportista u oficial de equipo tiene derecho a protestar, con respecto a una condición de la competición o una decisión o acción de oficial de competición, inmediatamente y verbalmente, a un miembro del jurado, al oficial jefe de campo, al árbitro principal o a un árbitro.

#### **9.17.2.1 Dichas protestas pueden hacerse sobre los siguientes asuntos:**

- a) Que no se siguieron las reglas de la ISSF;
- b) Que no se siguió el programa de competición publicado actualmente;
- c) Desacuerdo con una decisión o acción de cualquier oficial de competición; y
- d) Que un deportista fue impedido o molestado por otro deportista, un oficial de competición, espectadores, los medios de comunicación u otras personas o causas.

**Nota:** Solo el deportista en cuestión, puede protestar una decisión del árbitro sobre un plato **"BUENO"**, **"CERO"**, **"NULO"** o **"IRREGULAR"**, actuando como se indica en la regla 9.17.1.1.a).



9.17.2.2 Los oficiales de competición, que reciban protestas verbales, deben considerarlas inmediatamente, tomar una acción inmediata para corregir la situación o remitir el asunto al jurado para una decisión. La tirada puede detenerse temporalmente, si es absolutamente necesario.

### 9.17.3 **Protestas por escrito**

- a) Cualquier deportista u oficial de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una protesta verbal, puede presentar una protesta formal por escrito al jurado;
- b) Se puede presentar una protesta por escrito (formulario de protesta P) sin realizar primero una protesta verbal.

#### 9.17.3.1 **Límite de tiempo de protesta**

Cualquier protesta por escrito (formulario de protesta P) debe presentarse a un miembro del jurado dentro de los veinte (20) minutos posteriores al final de la ronda en la que ocurrió el supuesto incidente. La protesta debe ir acompañada de una tasa de 50,00 EUR. Si la protesta es denegada, la tarifa debe ser entregada al comité organizador; si se confirma la protesta, se debe devolver la tarifa.

### 9.17.4 **Apelaciones**

En caso de desacuerdo con una decisión del jurado, el asunto puede ser presentado al jurado de apelación, excepto que las decisiones de un jurado de protesta de finales no pueden ser apeladas (ver reglas 6.16.6).

#### 9.16.4.1 **Límite de tiempo de apelación**

Dichas apelaciones deben presentarse por escrito **no más tarde** de veinte (20) minutos después de que se haya anunciado oficialmente la decisión del jurado. La apelación debe ir acompañada de una tasa de 100,00 EUR. Si la apelación es denegada, la cuota deberá ser entregada al comité organizador; si se acepta la apelación, se debe devolver la tarifa. Incluida la tasa de protesta inicial de 50,00 EUR

#### 9.16.4.2 **Decisión del jurado de apelación**

La decisión del jurado de apelación o del jurado de protesta de la final es **DEFINITIVA**.



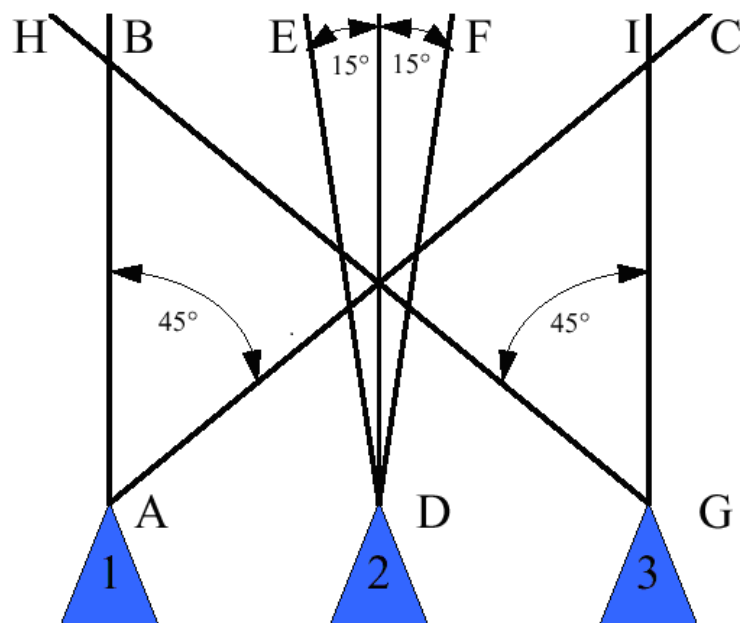
## 9.18 PRUEBAS DE EQUIPO

### 9.18.1 GENERAL PARA PRUEBAS DE TRAP Y SKEET POR EQUIPOS (Ver también la regla 6.11.10)

- Los equipos deben estar compuestos por tres deportistas de la misma nación, del mismo género y categoría. Todos los miembros del equipo deben usar la misma indumentaria de competición con los colores nacionales y la identificación según las reglas aplicables.
- En cada campeonato, las naciones podrán inscribir un máximo de un (1) equipo en cada prueba por equipos, según el Reglamento General.
- Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros deportistas ya inscritos en el campeonato no más tarde de las 12:00h del día anterior a la competición de clasificación.
- La hoja de resultados de la prueba por equipos se toma de las puntuaciones obtenidas por cada uno de los tres deportistas en la competición individual.

## 9.19 DIBUJOS Y TABLAS

### 9.19.1 Ángulos horizontales de las máquinas



Ángulos horizontales máximos para la primera, segunda y tercera máquina de cada grupo.

Los platos de la máquina No. 1 deben caer en la zona A B C.

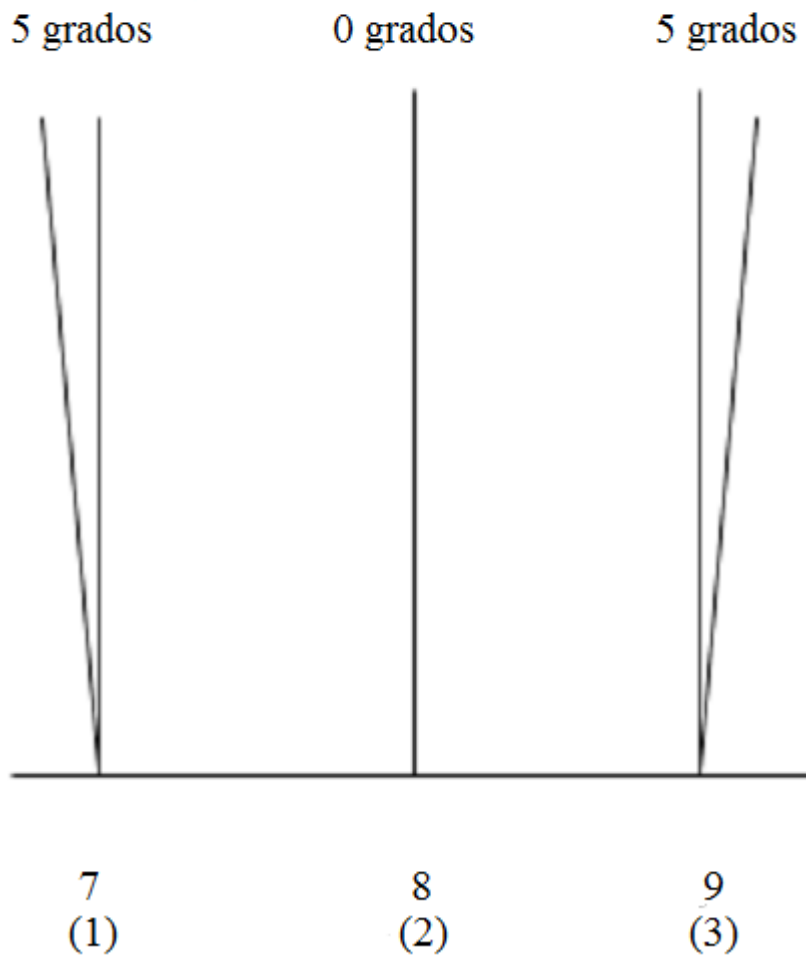
Los platos de la máquina No. 2 deben caer en la zona D E F.

Los platos de la máquina No. 3 deben caer en la zona G H I.



9.19.2 Ángulos horizontales de Doble Trap

Tolerancias máximas permitidas  
un (1) grado a la izquierda o a la derecha





9.19.3 Tablas de colocación de las máquinas (I - IX)

<b>TABLA I</b>									
<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>				
1	1	25 D	2.00 m	76.00 m +/-1 m					
	2	5 I	3.00 m						
	3	35 I	1.50 m						
2	4	45 D	2.50 m		76.00 m +/-1 m				
	5	10 D	1.80 m						
	6	35 I	3.00 m						
3	7	35 D	3.00 m			76.00 m +/-1 m			
	8	5 I	1.50 m						
	9	45 I	1.60 m						
4	10	40 D	1.50 m				76.00 m +/-1 m		
	11	0	3.00 m						
	12	25 I	2.60 m						
5	13	20 D	2.40 m					76.00 m +/-1 m	
	14	5 D	1.90 m						
	15	35 I	3.00 m						

<b>TABLA II</b>									
<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>				
1	1	25 D	3.00 m	76.00 m +/-1 m					
	2	5 I	1.80 m						
	3	35 I	2.00 m						
2	4	40 D	2.00 m		76.00 m +/-1 m				
	5	0	3.00 m						
	6	45 I	1.60 m						
3	7	45 D	1.50 m			76.00 m +/-1 m			
	8	0	2.80 m						
	9	40 I	2.00 m						
4	10	15 D	1.50 m				76.00 m +/-1 m		
	11	5 D	2.00 m						
	12	35 I	1.80 m						
5	13	35 D	1.80 m					76.00 m +/-1 m	
	14	5 I	1.50 m						
	15	40 I	3.00 m						





<b>TABLA III</b>					
<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>
1	1	30 D	2.50 m	76.00 m +/-1 m	
	2	0	2.80 m		
	3	35 I	3.00 m		
2	4	45 D	1.50 m		
	5	5 I	2.50 m		
	6	40 I	1.70 m		
3	7	30 D	2.80 m		
	8	5 D	3.00 m		
	9	45 I	1.50 m		
4	10	45 D	2.30 m		
	11	0	3.00 m		
	12	40 I	1.60 m		
5	13	30 D	2.00 m		
	14	0	1.50 m		
	15	35 I	2.20 m		

<b>TABLA IV</b>					
<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>
1	1	40 D	3.00 m	76.00 m +/-1 m	
	2	10 D	1.50 m		
	3	30 I	2.20 m		
2	4	30 D	1.60 m		
	5	10 I	3.00 m		
	6	35 I	2.00 m		
3	7	45 D	2.00 m		
	8	0	3.00 m		
	9	20 I	1.50 m		
4	10	30 D	1.50 m		
	11	5 I	2.00 m		
	12	45 I	2.80 m		
5	13	35 D	2.50 m		
	14	0	1.60 m		
	15	30 I	3.00 m		



TABLA V					
Grupo	Máquina número	Dirección del plato (grados)	Altura a 10 m sobre nivel del suelo	Distancia	Notas
1	1	45 D	1.60 m	76.00 m +/-1 m	
	2	0	3.00 m		
	3	15 I	2.00 m		
2	4	40 D	2.80 m		
	5	10 I	1.50 m		
	6	45 I	2.00 m		
3	7	35 D	3.00 m		
	8	5 I	1.80 m		
	9	40 I	1.50 m		
4	10	25 D	1.80 m		
	11	0	1.60 m		
	12	30 I	3.00 m		
5	13	30 D	2.00 m		
	14	10 D	2.40 m		
	15	15 I	1.80 m		

TABLA VI					
Grupo	Máquina número	Dirección del plato (grados)	Altura a 10 m sobre nivel del suelo	Distancia	Notas
1	1	40 D	2.00 m	76.00 m +/-1 m	
	2	0	3.00 m		
	3	35 I	1.50 m		
2	4	35 D	2.50 m		
	5	10 D	1.50 m		
	6	35 I	2.00 m		
3	7	35 D	2.00 m		
	8	5 I	1.50 m		
	9	40 I	3.00 m		
4	10	45 D	1.50 m		
	11	10 I	3.00 m		
	12	25 I	2.60 m		
5	13	25 D	2.40 m		
	14	5 D	1.50 m		
	15	45 I	2.00 m		



**TABLA VII**

<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>
1	1	35 D	2.20 m	76.00 m +/-1 m	
	2	5 I	3.00 m		
	3	20 I	3.00 m		
2	4	40 D	2.00 m		
	5	0	3.00 m		
	6	45 I	2.80 m		
3	7	40 D	3.00 m		
	8	0	2.00 m		
	9	40 I	2.20 m		
4	10	45 D	1.50 m		
	11	5 D	2.00 m		
	12	35 I	1.80 m		
5	13	20 D	1.80 m		
	14	5 I	1.50 m		
	15	45 I	2.00 m		

**TABLA VIII**

<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>
1	1	25 D	3.00 m	76.00 m +/-1 m	
	2	5 D	1.50 m		
	3	20 I	2.00 m		
2	4	40 D	1.50 m		
	5	0	3.00 m		
	6	45 I	2.80 m		
3	7	35 D	3.00 m		
	8	5 I	2.50 m		
	9	45 I	2.00 m		
4	10	45 D	1.80 m		
	11	0	1.50 m		
	12	30 I	3.00 m		
5	13	30 D	2.00 m		
	14	10 D	3.00 m		
	15	15 I	2.20 m		

**TABLA IX**

<b>Grupo</b>	<b>Máquina número</b>	<b>Dirección del plato (grados)</b>	<b>Altura a 10 m sobre nivel del suelo</b>	<b>Distancia</b>	<b>Notas</b>				
1	1	40 D	3.00 m	76.00 m +/-1 m					
	2	0	1.80 m						
	3	20 I	3.00 m						
2	4	15 D	3.00 m		76.00 m +/-1 m				
	5	10 I	1.50 m						
	6	35 I	2.00 m						
3	7	45 D	1.60 m			76.00 m +/-1 m			
	8	0	2.80 m						
	9	30 I	3.00 m						
4	10	30 D	2.00 m				76.00 m +/-1 m		
	11	5 I	2.00 m						
	12	15 I	3.00 m						
5	13	35 D	2.90 m					76.00 m +/-1 m	
	14	0	1.60 m						
	15	45 I	2.20 m						



## 9.20 ÍNDICE

Administración de partidos	9.11
Advertencia (tarjeta amarilla)	9.16.3 f
Ajustes de plantilla	9.11.2.4
Amonestación emitida por el árbitro	9.5.5.5
Apelaciones	9.17.4
Aplicación de reglas para todas las pruebas de escopeta	9.1.1
Apuntar: cuando esté permitido	9.2.3
Árbitro asistente – Asesoramiento al árbitro	9.5.6.3
Árbitro principal – Deberes	9.5.4.2
Árbitros	9.5.5
Árbitros – Deberes y funciones	9.5.5.2
Árbitros asistentes – Deberes	9.5.6.2
Cambio de armas	9.4.2.5
Campos de Skeet – dibujo de diseño (Regla 6.4.20.3)	9.1.5
Campos de Skeet – Ver dibujo (Regla 6.4.20.4)	9.1.5
Campos y máquinas (Regla 6.4.18.4)	9.1.5
Cañones	9.4.2.7
Cañones con agujeros	9.4.2.7
Cargadores	9.4.2.4
Chaquetas de alta visibilidad – Seguridad	9.2.1
Clasificaciones	9.14.4
Compensadores	9.4.2.6
Conocimiento de las reglas	9.1.2
Control de equipo: cinta marcadora de Skeet	9.10.4.2
Control de equipos	9.4.1.1
Correas	9.4.2.3
Deducción (tarjeta verde)	9.16.4
Deducción de un punto	9.16.4.1
Deportista – Sustitución	9.11.1.1
Deportista ausente	9.11.2.6
Deportista ausente – Circunstancias excepcionales	9.11.2.8
Deportista diestro – Deportista zurdo	9.1.3
Deportista zurdo - Deportista diestro	9.1.3
Deportistas auxiliares – Reservas	9.11.2.2
Desacuerdo con la decisión del árbitro	9.17.1
Descalificación (tarjeta roja)	9.16.5
Desempates	9.15.2
Desempates – Skeet	9.15.2.4
Desempates – General	9.15.2.1
Desempates – Procedimientos	9.15.2
Desempates – Tiempo de preparación de los deportistas	9.15.2.2
Desempates – Trap	9.15.2.3
Desempates antes de las finales	9.15.2.2
Dibujos y tablas	9.19
Dibujos, figuras y tablas (Regla 6.4.18.4)	9.1.5
Disparadores de liberación	9.4.2.2
Disparo de prueba: después de la reparación de un arma	9.2.4 e



Disparo de prueba: tiro y tiro de prueba	9.2.4
Disparos y disparos de prueba	9.2.4
Doble Trap – “Nulo” – Decisión del Árbitro	9.9.7.3 a
Doble Trap – Doble rechazado	9.9.7.2
Doble Trap – Método	9.9.2
Doble Trap – Platos “Cero”.	9.9.7.6
Empates (sin finales) – 4º Lugar y menos	9.15.3.4
Empates (sin finales) – Empates con puntajes perfectos	9.15.3.2
Empates (sin finales) – Para los tres primeros lugares	9.15.3.3
Empates antes de las finales	9.15.1.1
Empates de equipo	9.14.5.1
Empates en competencias con finales	9.15.1
Empates en competencias sin finales	9.15.3
Empates individuales en competencias sin finales	9.15.3.1
Empates y desempates	9.15
Entrenamiento – No oficial	9.6.2.2
Entrenamiento – Pre-Evento (Oficial)	9.6.2.1
Entrenamiento no oficial – Sin Ventaja	9.6.2.2
Entrenamiento previo al evento	9.6.2.1
Equipamiento del deportista en el FOP	9.4.1.2
Equipamiento en el FOP	9.4.1.2
Equipo y municiones	9.4
Errores visibles en el marcador	9.14.2.4
Escopetas	9.4.2
Escopetas – Cambiando	9.4.2.5
Escopetas – Cargadores	9.4.2.4
Escopetas – Correas	9.4.2.3
Escopetas – Miras ópticas	9.4.2.9
Escopetas – Tipos permitidos	9.4.2.1
Escopetas deshabilitadas	9.12.4.1
Escopetas, equipo y municiones	9.4
Escopetas: cañones con agujeros	9.4.2.7
Escopetas: compensadores y accesorios para cañones	9.4.2.6
Escopetas: disparador de liberación	9.4.2.2
Escuadras	9.11.2
Escuadras – Composición	9.11.2.1
Escuadras – Orden de tiro	9.11.2.5
Establecimiento de platos: distancias al plato, ángulos y elevaciones	9.10.3
Figuras y tablas	9.1.5
Formación	9.6.2
Horarios de tiro	9.11.1
Identidad nacional del COI	9.13.3
Infracciones abiertas	9.16.2.1
Infracciones de la regla	9.16
Infracciones técnicas	9.16.3
Inspección de cartuchos	9.4.3.2
Interferir con equipos de campo	9.3.c
Interrupciones	9.12
Interrupciones – Acciones después de declarar una avería	9.12.4
Interrupciones – Definición	9.12.1



Interrupciones – Doble Trap	9.9.4
Interrupciones – Número de interrupciones permitidas	9.12.1.1
Interrupciones – Procedimiento a seguir por el deportista	9.12.5
Interrupciones – Procedimiento en caso de avería	9.12.3
Interrupciones – Trap	9.8.4
Interrupciones de la munición	9.12.3.3
Interrupciones del programa	9.11.1.2
Jefe de campo de tiro – Deberes	9.5.3.3
Jefe de campo de tiro: responsabilidades	9.5.3.2
Jurado – Decisión de la mayoría	9.16.5.2
Jurado – Funciones ante la competición	9.5.2.1
Jurado – Funciones durante la competición	9.5.2.2
Límite de tiempo de apelación	9.17.4.1
Límite de tiempo de protesta	9.17.3.1
Límite de tiempo de protestas y apelaciones	9.17.4.1
Marcadores	9.14.2.1
Marcadores electrónicos	9.14.2.2
Marcadores electrónicos: errores visibles en los marcadores	9.14.2.4
Marcadores manuales	9.14.3
Marcadores: errores visibles en el marcador	9.14.2.4
Miras ópticas	9.4.2.9
Municiones – Especificaciones de los cartuchos	9.4.3.1
Municiones – Inspección de cartuchos	9.4.3.2
Municiones – Interrupciones	9.12.3.3
Municiones – No conforme a las reglas	9.4.3.2 d
Números de dorsal (salida)	9.13.2
Oficiales de competición	9.5
Orden de ALTO/STOP	9.2.5
Orden de tiro	9.11.2.5
Órdenes	9.2.6
Plato “Bueno”	9.7.4
Plato “Nulo”	9.7.6
Plato irregular	9.7.2
Plato normal	9.7.1
Plato roto	9.7.3
Plato(s) perdido(s)	9.7.5
Platos – Regular/irregular/roto/acertado/perdido/plato	9.7
Procedimiento de puntuación	9.14.2
Profundidad de la culata	9.4.2.10
Protección auditiva	9.2.7
Protección ocular	9.2.7
Protesta – Acción a ser tomada por un oficial de equipo	9.17.1.2
Protesta – Acción del deportista	9.17.1.1
Protesta – Al árbitro	9.17.1.1
Protestas por escrito	9.17.3
Protestas verbales	9.17.2
Protestas y apelaciones	9.17
Protestas y apelaciones excepto decisiones de un jurado de protesta final	9.17.4
Prueba de cartuchos vendidos en campeonatos	9.4.3.2 c
Pruebas	9.6.1





Pruebas de mujeres/hombres	9.1.4
Pruebas masculinas/femeninas	9.1.4
Puntuación certificación	9.14.3.1
Regla de cuenta atrás antes de las finales	9.15.1.1 d
Reglas de campo y platos	9.3
Responsabilidad y acciones del jurado	9.16.1
Restricciones de equipo	9.4.1
Resultados del equipo	9.14.5
Resultados individuales	9.14.4.1
Resultados y clasificaciones	9.14.4
Ronda de recuperación – Certificación de puntuación	9.12.5.4
Ronda de recuperación – Doble Trap	9.12.5.2
Ronda de recuperación – Procedimientos	9.12.5
Ronda de recuperación – Skeet	9.12.5.3
Ronda de recuperación – Trap	9.12.5.1
Ronda de recuperación del deportista ausente	9.12.4.3
Ronda no completada: deducción de los puntos restantes	9.16.4.2
Ropa del deportista	9.13.1
RTS – Procedimientos de resultados, cronometraje y puntuación	9.14
RTS –Oficina	9.14.1
Seguridad	9.2
Seguridad – Orden de “ALTO/STOP”	9.2.5
Selección de cañones	9.12.3
Skeet – “NULO” aplicable a dobles	
Skeet – “NULO”, incluso si el deportista ha disparado	9.10.5.3
Skeet – “NULO”, decisión del Árbitro	9.10.5.3
Skeet – “NULO”, si el deportista no ha disparado	9.10.5.4
Skeet – Cinta marcadora	9.10.4.1
Skeet – Control de la cinta marcadora	9.10.4.3
Skeet – Dianas de prueba	9.10.2.5
Skeet – Disparar fuera de turno	9.10.5.8
Skeet – Distancias y elevaciones de los platos – Verificación del jurado	9.10.3
Skeet – Distancias, ángulos y elevaciones de los platos	9.10.3
Skeet – Ensayo, apuntando en los campos	9.10.2.6
Skeet – INICIO	9.10.1 / 9.10.2
Skeet – Interrupción	9.10.2.5 c
Skeet – Límite de tiempo de preparación	9.10.2.1
Skeet – Método	9.10.1.1
Skeet – Plato rechazado	9.10.5.1
Skeet – Plato rechazado – Procedimiento por parte del deportista	9.10.5.1 d
Skeet – Platos “cero” que se aplican a Dobles	9.10.5.7
Skeet – Platos “cero”	9.10.5.6
Skeet – Posición lista	9.10.4
Skeet – Procedimientos para el puesto	8 9.10.2.3
Skeet – Realización de una ronda	9.10.1
Skeet – Reglas de competición	9.10
Skeet – Secuencia de carga de cartuchos	9.10.2.4
Skeet – Secuencia de tiro para rondas de calificación	9.10.2.2
Skeet – Trayectoria irregular	9.10.3.1
Sorteo de escuadras	9.11.2.3



Sustitución de un deportista	9.11.1.1
Tablas de colocación de las máquinas (I - IX)	9.19.3
Tapaojos	9.13.4
Tarjetas de puntuación, mantenidas por los árbitros asistentes	9.14.2.4 c
Tipos de escopetas	9.4.2.1
Transporte de escopetas – Seguridad	9.2.2
Trap – “Nulo”	9.8.4.3
Trap – “Nulo” responsabilidad del árbitro	9.8.4.3 a
Trap – “Nulo” si el deportista no ha disparado	9.8.4.5
Trap – Ángulos horizontales	9.19.1
Trap – Comprobaciones del jurado	9.9.6
Trap – Dibujos y tablas	9.19
Trap – Equipo mixto	9.19
Trap – Evento de equipos mixtos	6.20
Trap – Interrupción – Vista de Platos	9.9.4
Trap – Método	9.9.2
Trap – Plato rechazado – Procedimiento por parte del deportista	9.8.4.2
Trap – Procedimiento de colocación de máquinas	9.8.2.4
Trap – Realización de una ronda	9.8.1
Trap – Reglas de la competición	9.8
Trap – Tabla de configuración	9.9.5
Trap – Tiempo límite de preparación, tiempo adicional para salir del puesto	5 9.9.3
Trap Doble – "Nulo", incluso si el deportista ha disparado	9.9.7.4
Trap doble – “Nulo” – Doble	9.9.7.3
Trap Doble – “Nulo” si el deportista no ha disparado	9.9.7.5
Trap Doble – Ángulos horizontales	9.19.2
Trap Doble – Descarga Involuntaria	9.9.7.8
Trap Doble – Descarga Simultánea	9.9.8.1 j / 9.12.1
Trap Doble – Dibujo de campo (campo separado) (Regla 6.4.19.4)	9.1.5
Trap Doble – Interrupción – Vista de platos	9.9.4
Trap Doble – Mal funcionamiento	9.9.7.7
Trap Doble – Plato rechazado – Procedimiento por parte del deportista	9.9.7.2 c
Trap Doble – Realización de una ronda	9.9.1
Trap Doble – Reglas de competición	9.9
Trap Doble – Trayectoria irregular	9.9.7.1
Trap Doble – Disparar al suelo	9.9.7.9
Trap Doble – Distancias, ángulos y elevaciones del plato	9.9.5
Trap Doble – Platos de prueba	9.9.6.1
Trap Doble – Tabla de configuración de máquinas	9.9.5
Trap Doble – Tiempo límite de preparación, tiempo adicional para salir del puesto	5 9.9.3
Trap Doble – Verificación del jurado	9.9.6
Trap y foso de Doble Trap (Regla 6.4.18.5) 9.1.5	9.1.5
Trap – "Nulo", incluso si el deportista ha disparado	9.8.4.4
Trap – Ángulos horizontales	9.19.1
Trap – Configuración especial preferida no utilizada	9.8.5.2
Trap – Configuración especial preferida para la prueba de Trap	9.8.5.2
Trap – Distancias, ángulos y elevaciones de platos	–
Trap – Límites del plato	9.8.2.3
Trap – Plato rechazado	9.8.4.2
Trap – Platos "ceros"	9.8.4.6



Trap – Platos de prueba	9.9.6.1
Trap – Trayectoria irregular 9.9.7.1	9.9.7.1
Trap – Usar solo una configuración de rango	9.8.5.2 d
Tres o más deportistas empatados por más de un puesto de clasificación	9.15.3.3
Vestimenta de competición (Regla 6.7) y equipamiento	9.13
Vestimenta de competición: zapatos con punta abierta o tacón abierto	9.13.1 b
Zona de tiro en seco	9.2.3 a