



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



ISSF

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

Reglamento Técnico Especial Para Tiro al Plato

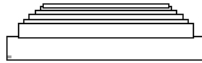


**Foso
Doble Trap
Skeet
Trap Automático**

Edición de la ISSF 2001

Nueva Traducción Actualizada por la RFEDETO

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 1/01/2002.



9.1.0	GENERALIDADES
9.2.0	SEGURIDAD
9.3.0	NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS
9.4.0	EQUIPO Y MUNICION
9.5.0	OFICIALES DE COMPETICION
9.6.0	DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICION
9.7.0	ACTUACIONES PREVIAS A LA COMPETICION (ESCUADRAS)
9.8.0	INTERRUPCIONES
9.9.0	NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y DELEGADOS DE EQUIPO
9.10.0	RESERVADO
9.11.0	PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACION
9.12.0	DESEMPATES
9.13.0	RECLAMACIONES Y APELACIONES
9.14.0	FINALES EN MODALIDADES OLIMPICAS
9.15.0	INDICE

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



Numeración de los Artículos:

Los artículos en el Reglamento de Plato que se refieren sólo a las pruebas de Foso, a las pruebas de Doble Trap o a las pruebas de Skeet están especialmente indicados.

Los artículos que tienen la letra “T” delante del número del artículo se aplican sólo a Foso.

Aquellas con la letra “D” se aplican a Doble Trap.

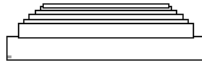
Los artículos que tiene la letra “S” delante del número del artículo se aplican sólo a Skeet.

Los artículos que tiene la letra “A” delante del número del artículo se aplican sólo a Trap Automático.

Los artículos que no tienen ninguna letra delante se aplican con uniformidad tanto a Foso, a Doble Trap, a Skeet y a Trap Automático.

Ejemplo:

T.9.6.2.1	Norma de Foso
D.9.6.3.7	Norma de Doble Trap
S.9.6.4.2	Norma de Skeet
A.9.6.2.5.1	Norma de Trap Automático
9.7.1	Aplicable a todas – Foso, Doble Trap, Skeet y Trap Automático
A.T.D.9.4.2.4	Aplicable a Trap Automático, Doble Trap, y Foso



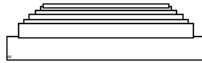
9.1.0 GENERALIDADES

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

9.2.0 SEGURIDAD – ver también Normas para el Manejo de Escopetas 9.9.4

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

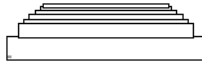
- 9.2.1** El Reglamento de la ISSF, establece sólo los requisitos específicos de seguridad que se exigen por la ISSF, y que son de aplicación en los Campeonatos de la ISSF. Las normas especiales de seguridad requeridas para los campos de tiro varían de un país a otro. Por ello, no se establecen detalles en este Reglamento. La seguridad de un Campo de Tiro depende en gran medida de las condiciones locales, y el Comité de Organización puede establecer reglas adicionales de seguridad. El Comité de Organización debe conocer las normas de seguridad de un Campo de Tiro y tomar las medidas necesarias para aplicarlas. El Comité de Organización es responsable de la seguridad. Debe informarse a los Delegados de equipo y a los tiradores de cualquier norma especial.
- 9.2.2** La seguridad de los tiradores, árbitros de cancha y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas y precaución en los desplazamientos por el campo. Es necesaria autodisciplina por parte de todos. Cuando falte esta autodisciplina, los Árbitros de Campo deberán imponerla y los tiradores y delegados de equipo deberán colaborar para conseguirla.
- 9.2.3** Cualquier miembro del Jurado o Árbitro de Campo puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad. Los tiradores y delegados de equipo están obligados a notificarles inmediatamente sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o que pueda ser causa de un accidente.
- 9.2.4** Nadie, excepto un Árbitro o un Miembro del Jurado puede tocar el equipo de un tirador incluyendo la escopeta, sin su permiso, pero solo en su presencia y con su conocimiento.
- 9.2.5** Para garantizar la seguridad, todas las escopetas deberán manipularse siempre con máximo cuidado en todo momento.
- 9.2.5.1** Las escopetas sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y únicamente después de haberse dado la orden o señal de **CARGUEN**.
- 9.2.5.2** Después del último disparo el tirador debe asegurarse antes de abandonar el puesto de tiro, que no hay ningún cartucho en la recámara y/o cargador.



- 9.2.5.3** Los ejercicios de puntería están permitidos, pero sólo con el permiso del Árbitro y únicamente en el puesto de tiro o en una zona designada para ello. La manipulación de las escopetas no está permitida cuando el personal del campo se encuentre delante de la línea de tiro.
- 9.2.5.4** Todas las escopetas deben estar descargadas, excepto en el puesto de tiro, después de que haya sido dada la orden de **CARGUEN**.
- 9.2.5.5** Durante el tiro, la escopeta sólo se podrá dejar después de haber retirado el cartucho(s) y/o el cargador.
- 9.2.6** Cuando se da la orden o señal de **DESCARGUEN**, el tiro debe pararse inmediatamente. Todos los tiradores deben descargar sus escopetas y ponerlas el seguro. El tiro sólo puede reanudarse con la orden o señal adecuada.
- 9.2.7** El Árbitro u otro árbitro auxiliar son los responsables de dar las órdenes de **CARGUEN**, **DESCARGUEN**, y otras órdenes necesarias. El Árbitro debe asegurarse también de que las órdenes sean obedecidas y que las escopetas se manipulen con seguridad. Cualquier tirador que manipule o cargue una escopeta, después de que haya sido dada la orden de **DESCARGUEN**, sin el permiso del Árbitro, puede ser descalificado.
- 9.2.8** **Protección para los oídos:**
- Se recomienda a todos los tiradores y demás personas que estén en las proximidades de la línea de tiro, la utilización de tapones para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar. Los protectores de oído que lleven incorporados cualquier dispositivo receptor o emisor de ondas sonoras no están permitidos.
- 9.2.9** **Protección de los ojos:**
- Se recomienda a todos los tiradores el uso de gafas inastillables durante el tiro o alguna protección similar para los ojos.

9.3.0 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS PLATOS

Las especificaciones detalladas para los campos de tiro al plato (Foso, Doble Trap, Skeet) y los platos pueden encontrarse en el **RTG 6.3**.



9.4.0 EQUIPO Y MUNICIÓN .

9.4.1 General:

Todos los dispositivos, municiones o equipos que no se mencionen en estas Normas, o sean contrarios al espíritu del Reglamento de la ISSF no están permitidos. El Jurado tiene derecho a examinar en cualquier momento la munición, armas y vestimenta del tirador. Los Jefes de Equipo son igualmente responsables del atuendo y de sus miembros de equipo de acuerdo con estas normas.

9.4.2 Escopetas

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

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

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

9.4.2.3 Los cambios de escopeta o de las partes esenciales de la misma, incluyendo los choques, no están permitidos entre los puestos de una misma vuelta, a no ser que el Árbitro declare una avería (ver **9.8.4**).

A.T.D.9.4.2.4 Los compensadores u otros mecanismos que sirvan a esos efectos están prohibidos en todas las escopetas utilizadas para el tiro de Foso, Doble Trap y Trap Automático.

9.4.3 Munición – General .

9.4.3.1 Después de disparar, la longitud del cartucho no debe exceder la especificación Standard de 70 mm. La carga del disparo no debe exceder los 24 g. (tolerancia admitida + 0,5 g). Los perdigones deben ser sólo de forma esférica, hechos de plomo o de aleación de plomo o de un material alternativo y con un diámetro no mayor de 2,5 mm. (tolerancia + 0,1 mm). Los perdigones pueden ser niquelados. Están prohibidos los cartuchos de pólvora negra, trazadores, incendiarios o cartuchos de otro tipo especial.

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

9.4.3.3 El Árbitro o los Miembros del Jurado pueden retirar un cartucho sin disparar de la escopeta del tirador para revisarlo.



9.4.4 Vestimenta

- 9.4.4.1** El tirador es responsable de presentarse al puesto de tiro vestido de forma digna y adecuada para una competición pública.
- 9.4.4.2** Para seniors y damas están permitidos pantalones deportivos, pantalones y chaquetas de chandal y para mujeres blusas, faldas o vestidos deportivos similares. Están permitidos pantalones cortos tipo bermuda a no más de 15 cm por encima del centro de la rodilla. Camisas, camisetas y prendas similares sin mangas no están permitidas.
- 9.4.4.3** El **número de dorsal** lo deben llevar todos los tiradores en sus espaldas y por encima de su cintura en todo momento mientras estén participando en los entrenamientos oficiales o competiciones. Si el dorsal no está puesto, el tirador no podrá empezar o continuar.
- 9.4.5** **TODOS LOS TIRADORES TAMBIÉN DEBEN CUMPLIR con las normas de Cotización y Patrocinio de la ISSF (SECCION 4 de Normas y Regulaciones de los Estatutos Oficiales).** Esta sección cubre las normas para participar en las competiciones de la ISSF, y asuntos tales como: Emblemas, Patrocinadores, Publicidad y Marketing Comercial de Ropa junto con Controles y Sanciones.

9.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

9.5.1 Deberes y Funciones del Jurado:

9.5.1.1	Averiguar antes de que comience la competición que los campos de tiro y la organización de la competición se ajusta al reglamento de la ISSF.
9.5.1.2	Durante la competición:
9.5.1.2.1	Supervisar la competición
9.5.1.2.2	asegurarse de la correcta aplicación del reglamento y tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las normas.
9.5.1.2.3	inspeccionar en cualquier momento en el área de tiro la munición, escopetas y equipo de los tiradores.
9.5.1.2.4	tomar las decisiones individuales, de acuerdo con el espíritu e intenciones del reglamento de la ISSF.
9.5.1.2.5	tomar las decisiones referentes a sanciones y penalizaciones contra los competidores que no se adhieran a las reglas y cuya conducta muestre antideportividad.
9.5.1.2.6	atender a todas las reclamaciones presentadas de acuerdo con las normas de la ISSF y asegurarse de la Elegibilidad de la ISSF referente a las normas de marcas comerciales en prendas y equipos.

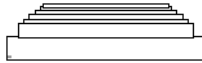


9.5.2 Director de Tiro

9.5.2.1 El Director de Tiro es nombrado por el Comité Organizador. Es responsable de todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación y la propia dirección de la competición.

9.5.2.2 Los deberes del Director de Tiro son los siguientes:

9.5.2.2.1	dar instrucciones y supervisar la preparación de los campos de tiro de acuerdo con los requerimientos técnicos y de seguridad tal y como se describen en el reglamento técnico de la ISSF, referentes a las competiciones de Tiro al Plato.
9.5.2.2.2	dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como armería, cartuchería servicio médico y técnico, sistemas de comunicación entre los campos de tiro, personal técnico, etc.
9.5.2.2.3	dirigir y supervisar la preparación de los platos de entrenamiento y competición. Así como proveer los platos especiales cubiertos con polvo coloreado para las Finales.
9.5.2.2.4	proveer una báscula métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y de los platos.
9.5.2.2.5	proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los platos, y los cartuchos.
9.5.2.2.6	preparar los horarios de entrenamientos, así como los programas de la competición, incluyendo las listas de escuadras.
9.5.2.2.7	preparar las reuniones técnicas de los Oficiales de competición y Jefes de equipo así como los sorteos antes del comienzo del campeonato en cooperación y coordinación con el Jurado.
9.5.2.2.8	tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en el horario y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras.
9.5.2.2.9	nombrar con la conformidad del Comité Organizador al Jefe de Árbitros a quién se designará de entre el grupo de Árbitros nombrados.
9.5.2.2.10	el Director de tiro realiza todas las anteriores obligaciones en estrecha cooperación con el Jurado, el Jefe de Árbitros, la Oficina de clasificación y demás personal de organización.



9.5.3 Los Árbitros – El Jefe de Árbitros

Todas las personas que sean designadas para actuar como árbitros en competencias de la ISSF deben poseer una licencia válida de juez de la ISSF apropiada al nivel de la competición.

9.5.3.1 Jefe de Árbitros

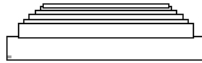
9.5.3.1.1	Supervisar a los Árbitros de Campo.
9.5.3.1.2	Dar las instrucciones e informar a los Árbitros de Campo y Árbitros Auxiliares sobre las decisiones concernientes a la organización y procedimientos de la competición.
9.5.3.1.3	Preparar los horarios y la asignación para los Árbitros de Campo.
9.5.3.1.4	Preparar las canchas para el desarrollo de las competiciones; • asegurarse que las máquinas estén ajustadas de acuerdo con los esquemas seleccionados para el día correspondiente. • asegurarse que todos los sistemas funcionan adecuadamente. • asegurarse de que todos los equipos de las canchas estén ubicados en el sitio y distancia correspondiente, p.ej., grandes marcadores, asientos para los Árbitros Auxiliares, instalaciones para los tiradores y controladores de pizarra, etc.
9.5.3.1.5	Instruir al personal auxiliar con respecto a las máquinas lanzaplatos, distribuidoras, con particular atención a la seguridad.
9.5.3.1.6	Tomar decisiones, conjuntamente con el jurado, tales como cuando y en que cancha, un tirador que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado ausente (ver 9.6.1.2) se le permitirá completar su serie.
9.5.3.1.7	Mantener informado al Director de Tiro de cualquier dificultad mecánica o de otra índole que pueda producirse en cualquiera de las canchas.

9.5.3.2 Árbitros

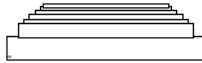
9.5.3.2.1 La competición de tiro deberá estar a cargo de un Árbitro con amplia experiencia en el tiro al plato y con un conocimiento preciso de las escopetas. Su principal función es la de tomar decisiones con respecto a los platos **BUENOS** o **CEROS**, repetidos, etc. y debe dar una señal inequívoca para todos los platos **FALLADOS**. El Árbitro también debe decidir sobre las escopetas defectuosas o con averías. El Árbitro puede advertir la violación de una norma (tarjeta amarilla) a los tiradores y debe escribir tal amonestación en la tarjeta de puntuación oficial. El Árbitro no puede valorar la sanción o descalificación, la cual está bajo la responsabilidad del Jurado.

9.5.3.2.2 El Árbitro debe estar asistido por tres (3) Árbitros Auxiliares, normalmente designados por rotación por el Jefe de Árbitros de entre los tiradores y preferiblemente entre los que han disparado en la escuadra anterior. El Comité Organizador debe suministrar Árbitros Auxiliares cualificados.

9.5.3.2.3 Todos los tiradores deben aceptar este cargo cuando sean designados.



- 9.5.3.2.4** Si un tirador ha sido designado como Árbitro Auxiliar y no se presenta ya sea para dar su negativa a arbitrar, o para presentar un sustituto aceptable, se le sancionará con la deducción de un (1) plato de su resultado final por cada negativa. Las posteriores negativas pueden dar lugar a su descalificación de la competición.
- 9.5.3.2.5** La función principal del Árbitro Auxiliar es la de observar cada plato lanzado e inmediatamente después del disparo, dar una señal si considera que el plato es **CERO**. Debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo.
- 9.5.3.2.6** Dos de los Árbitros Auxiliares deben situarse a los lados del campo en lugares que les permitan observar todo el área de tiro. El tercer Árbitro Auxiliar debe situarse cerca de la pizarra de puntuación para asegurar que el anotador coloca los resultados correctos de cada disparo.
- 9.5.4** El Árbitro debe tomar decisiones inmediatas si los platos son **BUENOS** o **CEROS**, se tiene que volver a repetir un plato, si hay platos irregulares o si se producen otras desviaciones de las Reglas. Si es posible, se debe gritar **NULO** o dar alguna otra señal antes de que el tirador dispare. Los platos irregulares requieren una decisión inmediata y muy precisa por parte del Árbitro.
- 9.5.5** Un plato declarado **NULO** por el Árbitro, debe repetirse independientemente de que el tirador lo haya roto o no.
- 9.5.6** El Árbitro siempre debe tomar la decisión final. Si cualquier Árbitro Auxiliar está en desacuerdo, es su obligación de advertirlo al Árbitro levantando el brazo o llamando su atención de alguna otra forma. El Árbitro debe entonces tomar una decisión final.
- 9.5.7** En todos los casos dudosos el Árbitro debe consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final.
- 9.5.8** La decisión del Árbitro puede ser apelada en los temas concernientes a la interpretación y aplicación de las Reglas. Las decisiones del Árbitro son definitivas y no se permiten reclamaciones en temas concernientes con platos **BUENOS, CEROS** o irregulares.
- 9.5.9** El Árbitro y el Árbitro Auxiliar, bajo el control del Jurado son responsables de la aplicación de las normas de seguridad y del correcto desarrollo de la competición.



9.6.0 DESARROJO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICIÓN.

9.6.0.1 Programa de Modalidades y Competición

Modalidad	Numero de Platos	
	Seniors	Damas
Foso	125	75
Trap Automático	125	75
Doble Trap	150	120
Skeet	125	75

T.S.A.9.6.0.1.1 Foso, Skeet y Trap Automático

T.S.A.9.6.0.1.1.1 Individual Seniors:

La competición consta de 125 platos para los Campeonatos de la ISSF disparados en cinco (5) series de 25 platos cada una. Se pueden disparar en dos días solamente 75 + 50 platos.

T.S.A.9.6.0.1.1.2 Individual Damas:

La Competición consiste en 75 platos para los Campeonatos de la ISSF disparados en tres (3) series de 25 platos cada una. Se pueden disparar en un solo día.

D.9.6.0.1.2 Doble Trap

D.9.6.0.1.2.1 Individual Seniors

La Competición consiste en 150 platos para los Campeonatos de la ISSF disparados en tres (3) series de 25 dobles, 150 platos cada uno disparados en un día. Si el numero de participantes excede de la capacidad de los campos para la prueba de un día deberá programarse en dos días, p.ej. el primer día 100 platos, el segundo día 50 platos, más la Final.

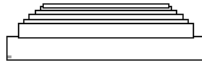
D.9.6.0.1.2.2 Individual Damas

La Competición consiste en 120 platos para los Campeonatos de la ISSF disparados en tres (3) series de 20 dobles, 120 platos cada uno, más la Final, disparados en un solo día.

9.6.0.2 Programa

La programación de las pruebas importantes de tiro al plato debería seguir el siguiente orden:

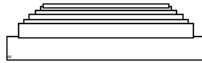
- Foso – Doble Trap – Skeet.
- Trap automático puede dispararse como una competición separada o junto con otras disciplinas de Plato.
- Debe preverse un día de entrenamientos oficiales para Foso, Doble Trap, Skeet y Trap Automático.



- 9.6.0.3** El tirador debe permanecer de pie, con los pies dentro de los límites del puesto de tiro.
- 9.6.0.4** Un plato regular es cualquier plato entero pedido por el tirador y lanzado de acuerdo con estas Normas.
- 9.6.0.5** Un plato roto es cualquier plato que no esté entero de acuerdo con **RTG 6.3.2.8**. Al tirador que le salga un plato roto debe repetir el disparo sobre un plato regular, independientemente de si fue alcanzado o fallado.
- 9.6.0.6** Un doblete es regular cuando ambos platos son lanzados simultáneamente de acuerdo con estas Normas.
- 9.6.0.7** Un doblete es irregular cuando uno o ambos platos del doblete son irregulares o cuando solo es lanzado un plato.

9.6.1 Normas Disciplinarias – Sanciones por Violar las Normas ver 9.9.3 .

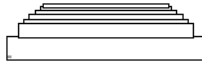
- 9.6.1.1** Es responsabilidad del tirador estar presente en el puesto correcto a la hora correcta, con todo el equipo y munición necesario, y **LISTO** para tirar.
- 9.6.1.2** Si un tirador no está presente en el puesto cuando le llaman por su nombre el Árbitro gritará tres (3) veces el nombre del tirador en el plazo de un (1) minuto. Si el tirador no aparece al cabo de las tres llamadas, el Árbitro debe declararle **AUSENTE** en voz alta. A partir de ese momento, el tirador declarado **AUSENTE** no podrá volver a unirse a la escuadra y ésta empezará a disparar sin él. Se le podrá permitir disparar la serie perdida en algún momento y en el campo que decida el Jefe de Árbitros, pero el tirador será penalizado con la deducción de tres (3) platos. La penalización deberá ser deducida de los resultados de la serie que ha recuperado.
- 9.6.1.3** Si un tirador llega tarde a una competición y puede probar que su retraso es debido a circunstancias fuera de su control, el Jurado, siempre que sea posible debe darle la oportunidad de tomar parte sin estorbar al resto del programa de tiro. En este caso el Jefe de Árbitros determinará cuando y donde disparará y no será penalizado con ninguna deducción.
- 9.6.1.4** Un competidor declarado **AUSENTE** debe presentarse ante el Jefe de Árbitros antes de que la escuadra haya terminado la serie y pedir permiso para disparar la vuelta que perdió. Si no lo hiciera debe ser descalificado de la competición.



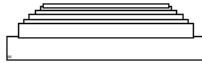
- 9.6.1.4.1** Si un tirador utiliza escopetas o municiones que no estén de acuerdo con las Normas **9.4.2** y **9.4.3** todos los platos disparados con dicha escopeta o munición serán anotados como ceros. Si el Jurado descubre que el tirador ha cometido tal infracción deliberadamente, puede descalificarlo de la competición. No obstante, si el Jurado considera que el tirador no pudo darse cuenta del fallo y a pesar del fallo no ha conseguido una ventaja esencial, el Jurado puede decidir ignorar el fallo.
- 9.6.1.5** Si el tirador deja su escuadra por una de las razones citadas en la Norma **9.8.4** o por otras razones especificadas en este reglamento, se le debe permitir disparar los platos restantes más tarde.
- 9.6.1.6** Si el tirador deja su escuadra sin ninguna de las razones citadas en este reglamento, o sin ninguna razón aceptada y aprobada por el Árbitro, todos los platos restantes de la serie deben ser apuntados como fallos (**CEROS**).
- 9.6.1.7** Todas las demás infracciones que no estén incluidas en las Normas precedentes **9.6.1.2**, **9.6.1.4**, **9.6.1.5**, **9.6.1.6** o en los Reglamentos específicos debe ser causa de una amonestación al tirador que las infrinja por primera vez. Si vuelve a ocurrir durante la misma serie debe penalizarse con un (1) plato cada vez.
- 9.6.1.8** Un comportamiento antideportivo o intento deliberado de evadir el espíritu de estas Normas puede incurrir en una amonestación, una deducción de plato(s), o una descalificación de la competición basada en la decisión del Jurado o del Jurado de Apelación.

A.T.9.6.2 Foso (y Trap Automático)

- A.T.9.6.2.1** Desarrollo de una Serie de Foso.
- A.T.9.6.2.1.1** Las escuadras que están compuestas de menos de seis (6) tiradores oficiales en los sorteos, deberán completarse con tiradores expertos mientras dure el Campeonato. Estos tiradores auxiliares tendrán una puntuación normal en la pizarra general y en la tarjeta de puntuación a fin de poder seguir tirando. No obstante, sus nombres o nacionalidades no deberán figurar en ningún documento.



- A.T.9.6.2.2** Cuando el tirador está **PREPARADO** para disparar, debe encararse el arma y gritar con voz alta y clara “**TIRE**”, “**LOS**”, “**VA**”, o alguna otra señal u orden, después de la cual el plato debe lanzarse de inmediato (ver **RTG.6.3.19.4**). El tirador no debe dejar su puesto hasta que el tirador situado a su derecha haya disparado sobre un plato regular y se declare su resultado, excepto cuando el tirador haya completado la vuelta en el Puesto 5. En este caso, debe dirigirse inmediatamente al puesto 1 (6), cuidando de no molestar a los tiradores que se encuentran en la línea como sucede en (ver **A.T.9.6.2.6.2**).
- A.T.9.6.2.3** Un tirador debe situarse, cargar su arma y pedir plato dentro de los diez segundos después de que el tirador de su izquierda haya disparado sobre un plato regular o después de que el Árbitro haya dado la señal de **EMPEZAR**. En caso de incumplimiento con el límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en las Normas **9.6.1.7**.
- T.9.6.2.4** Antes del comienzo de la competición y después de cada cambio de esquemas se debe lanzar un plato de prueba desde cada máquina.
- A.T.9.6.2.4.1** Antes del comienzo de la competición debe lanzarse un (1) plato de prueba para cada escuadra antes de que el primer tirador comience su serie.
- T.9.6.2.5** Si una serie de tiro se interrumpe por más de cinco minutos, debido a una avería técnica ajena al tirador, antes de proseguir la competición se le debe permitir a la escuadra observar un (1) plato regular de cada una de las máquinas del grupo en el que se produjo la interrupción.
- A.9.6.2.5.1** Si una serie de tiro se interrumpe por más de cinco (5) minutos debido a una avería técnica ajena al tirador, antes de proseguir la competición se le debe permitir a la escuadra observar un (1) plato regular.
- A.T.9.6.2.6** Los platos se deben lanzar para cada tirador de acuerdo con estas Normas.
- A.T.9.6.2.6.1** Se pueden efectuar dos (2) disparos a cada plato.
- A.T.9.6.2.6.2** Al comienzo de cada serie los cinco (5) primeros tiradores deben tomar sus posiciones en los puestos del 1 al 5, el sexto (6º) tirador debe permanecer detrás del puesto 1 **PREPARADO** para colocarse tan pronto como el tirador nº 1 haya disparado. Después de que el tirador nº 1 haya disparado un plato regular debe prepararse para ir al puesto 2 tan pronto como el tirador de este puesto haya tirado, y así sucesivamente. Cuando el tirador del puesto 5 haya disparado, debe pasar inmediatamente por detrás de la línea de tiro y volver al Puesto 1 (6) continuando la rotación hasta que cada tirador haya disparado a 25 platos. Ningún tirador que esté disparando en un puesto, debe dirigirse hacia el siguiente puesto por ningún lado que pueda estorbar a otro tirador o a los Árbitros de la competición.



A.T.9.6.2.6.3 Cuando el tirador ha pedido su plato se le debe lanzar inmediatamente, sin más dilación que el tiempo de reacción humana para apretar un botón, independientemente de que el lanzamiento sea manual, eléctrico, acústico-mecánico o mecánico (ver **RTG.6.3.19.4**).

A.T.9.6.2.6.4 Si un plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida, el tirador puede rehusar el plato bajando la escopeta de su hombro.

A.T.9.6.2.7 La Modalidad de Foso y Trap Automático

Distancias, ángulos y elevaciones de los platos:

Las máquinas se deben ajustar antes del comienzo de la competición. Los ajustes deben ser examinados, aprobados y precintados por el Jurado de Competición (ver Figura 9, tablas de ajuste de las máquinas I-IX al final de este Reglamento). Ver figura 3 para Trap Automático.

T.9.6.2.7.1 Los nuevos esquemas deben ajustarse después de cada día de tiro. Las máquinas deben reglarse de acuerdo con las especificaciones que figuran en las tablas al final de este Reglamento:

A.T.9.6.2.7.1.2 La altura de la trayectoria del plato tomada a partir del nivel del techo del foso de máquinas a 10 m del punto de lanzamiento debe ser entre 1,5 m y 3,5 m (ver Figura 3 y 4).

Se permite una tolerancia de 0,5 m en elevación (un mínimo de 1 m y un máximo de 4 m).

A.9.6.2.7.1.3 Con un lanzamiento elevado de 2 m a 10 m hacia delante del foso, un plato lanzado correctamente alcanzará 75 m (± 1 m) si se mide a nivel de tierra (ver figura 3).

A.9.6.2.7.1.4 Los platos deben lanzarse dentro de un área rodeada por ángulos de mínimo 30 grados y máximo 45 grados a derecha e izquierda de la línea central imaginaria dibujada a través del centro de la caseta del Foso y el puesto 3. Los ángulos horizontales deberán medirse desde el borde frontal de la caseta del Foso (ver Figura 3).

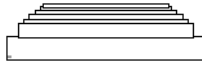
T.9.6.2.7.2 Ajustando las Máquinas

La altura y la distancia debe ajustarse por separado en cada máquina con las máquinas fijadas en posición recta ("0" grados). Los ángulos deben fijarse en cada máquina después de que la altura y la distancia se hayan fijado, medidos desde la parte superior de la lanzadera (ver Figura 5).

T.9.6.2.8 Se deben hacer ajustes especiales para las tiradas de Foso:

T.9.6.2.8.1 Cuando se realiza la competición en tres canchas en dos (2) días (75 – 50 platos), debe usarse un esquema diferente para cada cancha el primer día (75 platos).

Para el segundo día en las tres (3) canchas (50 platos), debe usarse un nuevo esquema ajustándose en las tres (3) canchas el mismo esquema.



T.9.6.2.8.2 Cuando la competición se desarrolla en dos días (75+50 platos), solamente en cuatro (4) canchas, y las escuadras de tiradores constan de grupos mixtos (es decir diferentes categorías de tiradores; seniors, damas y juniors), para el primer día (75 platos) todas las canchas deben ajustarse con el mismo esquema.

Para el segundo día (50 platos) deberá haber un nuevo esquema, con el que todas las canchas se ajustaran.

T.9.6.2.8.3 Si la competición tiene que realizarse en tres (3) días (50+50+25 platos mas Final) porque el numero de tiradores participantes en la competición (solo en casos excepcionales con la aprobación del Comité Ejecutivo de la ISSF) en tres (3) canchas, para el primer día de la competición (50 platos) el ajuste debe ser el mismo para todas las canchas.

Para el segundo día (50 platos) deberá haber un nuevo esquema, con el que todas las canchas se ajustaran.

Para el tercer día (25 platos) deberá haber otro nuevo esquema, con el que todas las canchas se ajustaran otra vez.

T.9.6.2.8.4 Si el Comité Organizador y el Jurado toman la decisión de que en la competición de Foso para cualquier grupo de tiradores (categoría de tiradores, por ejemplo juniors) se desarrollara solamente en una cancha separada, el ajuste debe cambiarse cada vez, después de que todos los tiradores en este grupo han completado 50 platos.

T.9.6.2.8.5 Después de que las máquinas han sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, debe lanzarse un plato de prueba de cada máquina en orden. Estos platos de prueba pueden ser observados por los tiradores. Todos los tiradores, entrenadores y delegados de equipo tienen prohibida la entrada en los fosos después de que el Jurado haya examinado y aprobado los reglajes de la máquinas.

A.9.6.2.8.5.1 Los esquemas de las máquinas deben ajustarse y examinarse por el Jurado cada día antes de que se comience a disparar. Se debe lanzar un (1) plato de prueba de cada escuadra antes de que los tiradores comiencen sus series.

A.T.9.6.2.9 Platos Irregulares – Foso, Trap Automático

A.T.9.6.2.9.1 Cualquier plato que se desplace fuera del recorrido que se especifica en **6.3.19.1** y **RTG.6.3.20**, en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular.

A.T.9.6.2.10 Un plato es declarado **BUENO** cuando es lanzado y alcanzado de acuerdo con las Normas y al menos se ha arrancado una parte visible del plato.



A.T.9.6.2.11 Un plato se declara CERO cuando:

A.T.9.6.2.11.1	No es golpeado durante el vuelo.
A.T.9.6.2.11.2	Se ha arrancado solamente "polvo" y no una parte visible de él.
A.T.9.6.2.11.3	El tirador no le dispara a un plato regular que había pedido.
A.T.9.6.2.11.4	El tirador no es capaz de disparar su escopeta porque no ha quitado el seguro, se ha olvidado de cargar o no ha montado su escopeta.
A.T.9.6.2.11.5	El primer disparo es un fallo y el tirador no puede disparar su segundo tiro porque olvido colocar un segundo cartucho en la escopeta, o quitar el seguro de una escopeta semiautomática, o porque el seguro ha saltado a la posición de "seguro" por el retroceso del primer disparo.
A.T.9.6.2.11.6	Ocurre una avería en la escopeta o en la munición y el tirador abre la escopeta o toca el seguro antes de que el Árbitro la haya examinado (ver Regla 9.8.1).
A.T.9.6.2.11.7	Es la tercera (3ª) o subsiguiente avería de la escopeta o de la munición del mismo tirador en un serie de 25 platos (ver Reglas 9.8.5.2 y T.9.6.2.14.3).
A.T.9.6.2.11.8	El tirador no dispara por cualquier otra razón, ya que es un fallo del tirador.

A.T.9.6.2.12 Un plato **NULO** es aquel que no ha sido lanzado de acuerdo con estas normas. La decisión de **NULO** es siempre responsabilidad del Árbitro.

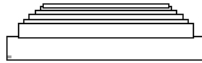
T.9.6.2.12.1 En caso de un plato **NULO** (solamente un plato roto) debe lanzarse un nuevo plato de la misma máquina que ha causado el **NULO**. El tirador no puede rechazarlo ni siquiera aunque considere que fue lanzado desde otra máquina del mismo grupo.

T.9.6.2.12.2 Excepción

Si un tirador ha disparado sobre un plato correcto y tiene un fallo o avería en su segundo disparo, el plato debe ser repetido desde la misma máquina (ver Norma **T.9.6.2.15.1**).

A.T.9.6.2.13 Después de un **NULO** debe lanzarse otro plato (INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO O NO) cuando:

A.T.9.6.2.13.1	Salga un "plato roto" o plato irregular.
T.9.6.2.13.2	El plato es lanzado por otra máquina de otro grupo.
T.9.6.2.13.3	Se han lanzado simultáneamente dos o más platos desde máquinas del mismo grupo o de diferentes grupos en la misma cancha.
A.T.9.6.2.13.4	El plato es de un color marcadamente distinto a los otros que se usan en la competición y entrenamientos.
A.T.9.6.2.13.5	Un tirador dispara fuera de turno.



A.T.9.6.2.14 Debe lanzarse otro plato de la misma máquina (SIEMPRE QUE EL TIRADOR NO HAYA DISPARADO) cuando:

A.T.9.6.2.14.1	El plato es lanzado antes de que el tirador lo pida.
A.T.9.6.2.14.2	El plato no es lanzado inmediatamente después de que el tirador lo pida y este lo rechaza bajando la escopeta de su hombro.
A.T.9.6.2.14.3	El primer disparo del tirador falla debido a una avería ya sea de la escopeta o de la munición (ver Normas en la Sección 8) y no dispara el segundo tiro. Si el segundo tiro fue disparado debe anotarse el resultado. Nota: En el caso de una tercera o subsiguiente avería, el plato en vez de ser declarado NULO será declarado CERO .

A.T.9.6.2.15 Debe lanzarse otro plato (AUNQUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO) cuando:

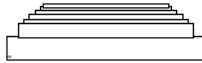
A.T.9.6.2.15.1	No se rompe con el primer disparo y el segundo disparo del tirador no se produce por una avería ya sea de la escopeta o de la munición, excepto bajo las Normas A.T.9.6.2.11.1 a la A.T.9.6.2.11.7 . En este caso el plato debe fallarse para el primer disparo y romperlo solamente con el segundo disparo. Si el plato se rompiera con el primer disparo, debe declararse como CERO .
A.T.9.6.2.15.2	El tirador ha sido notoriamente molestado.
A.T.9.6.2.15.3	Otro tirador ha disparado a su plato.
A.T.9.6.2.15.4	El Árbitro no puede, por la razón que fuere, declarar si el plato es BUENO , CERO o NULO . En este caso, antes de tomar una decisión final, el Árbitro debe consultar a los Árbitros Auxiliares.
A.T.9.6.2.15.5	Cuando llega el turno del tirador y descarga involuntariamente un disparo antes de que haya pedido su plato. Los disparos involuntarios pueden ser causa de sanción o descalificación de una competición por manipulación insegura de la escopeta. Si después del primer disparo se lanza el plato y el tirador le dispara con el segundo, el resultado debe ser anotado.

A.T.9.6.2.16 No debe declararse **NULO** cuando son descargados dos disparos simultáneamente o en una sucesión muy rápida.
El resultado debe ser anotado de acuerdo con el resultado de los dos disparos.

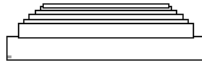
D.9.6.3 Doble Trap

D.9.6.3.1 Desarrollo de una Serie de Doble Trap:

Las escuadras que están compuestas por menos de seis (6) tiradores oficiales en los sorteos deberán completarse con tiradores expertos durante la duración del Campeonato. Estos tiradores auxiliares tendrán una puntuación normal en la pizarra general y en la tarjeta de puntuación oficial a fin de poder seguir tirando. No obstante, sus nombres o nacionalidades no deben figurar en ninguna lista de clasificación oficial.



- D.9.6.3.2** La posición de la escopeta es opcional.
- D.9.6.3.3** Cuando el tirador este **PREPARADO** para disparar debe gritar con voz clara “**TIRE**”, “**LOS**”, “**VA**”, o cualquier otra señal u orden, después de la cual los platos deben lanzarse inmediatamente. El tirador no debe dejar su puesto antes de que el tirador situado a su lado derecho haya disparado sobre un doblete regular y el resultado sea declarado, excepto cuando el tirador haya completado el tiro en el Puesto 5. En este último caso debe dirigirse inmediatamente al Puesto 1 (6) cuidando de no molestar a los tiradores que se encuentran todavía en los puestos de tiro (ver Norma **D.9.6.3.7**).
- D.9.6.3.4** Cada tirador debe situarse, cargar su escopeta y pedir sus platos en el plazo de 10 segundos, después de que el tirador situado a su izquierda haya disparado sobre un doblete regular o el Árbitro haya dado la señal de **EMPEZAR**. En caso de incumplimiento del límite de tiempo, se aplicarán las sanciones que se especifican en la Norma **9.6.1.7**.
- D.9.6.3.5** Antes del inicio de la competición y después de cada cambio de esquemas, se deben lanzar un doblete de prueba desde cada una de las máquinas, es decir 7-8/8-9/7-9. Se debe lanzar un doblete de prueba antes de comenzar cada serie.
- D.9.6.3.6** Si una serie de tiro se interrumpe por más de cinco (5) minutos debido a una avería técnica ajena al tirador, antes de proseguir la competición a la escuadra se le permitirá ver un (1) doblete regular procedente de la máquina en la que se produjo la interrupción.
- D.9.6.3.7** Al comienzo de cada serie, los cinco (5) primeros tiradores deben tomar sus posiciones en los puestos del uno al cinco, El sexto (6º) tirador debe permanecer detrás del puesto 1 **PREPARADO** para colocarse en él, tan pronto como el tirador nº 1 haya disparado. Después de que el tirador nº 1 haya disparado un doblete regular debe prepararse para ir al puesto 2 tan pronto como el tirador de este puesto haya disparado y así sucesivamente. Cuando el tirador del puesto cinco haya disparado, debe inmediatamente pasar por detrás de la línea de tiro y volver al puesto 1 (6) siguiendo la rotación hasta que cada tirador haya disparado el número de dobles acordado en el programa. Ningún tirador que haya realizado un disparo cambiara de puesto de forma que interfiera a otro tirador o a los Oficiales de la Competición.
- D.9.6.3.7.1** Cuando el tirador pida sus platos, se deben lanzar inmediatamente, sin más dilación que el tiempo de reacción humana para apretar un botón, independientemente de que el lanzamiento sea manual, eléctrico, acústico-mecánico o mecánico.



D.9.6.3.7.2 Si un doblete no se lanzó inmediatamente después de la voz del tirador, el tirador puede rehusar el doblete quitando la escopeta de su hombro, o cambiando su posición de **PREPARADO**. No está permitido seguir o apuntar con la escopeta a los platos. Se aplicará la Norma **9.6.1.7**.

D.9.6.3.8 La Modalidad de Doble Trap

D.9.6.3.8.1 Distancia, ángulos y elevaciones de los platos:

Las máquinas deben ajustarse antes del comienzo de la competición. Los ajustes deben ser examinados, aprobados y precintados por el Jurado de competición (ver tablas de esquemas para Doble Trap en la Figura 6).

D.9.6.3.8.2 La altura de la trayectoria del plato, tomada a partir del nivel del techo del foso a 10 m del puesto de lanzamiento debe ser de 3,0 m y 3,5 m. (ver Figura 7).

D.9.6.3.8.3 Después de que las máquinas hayan sido ajustadas y aprobadas por el jurado, se debe lanzar un doblete de prueba de cada foso (ver Norma **D.9.6.3.5**). Los tiradores pueden observar estos dobletes de prueba. Todos los tiradores, entrenadores, y delegados de equipo tienen prohibida la entrada en los fosos de las máquinas después de que el Jurado haya examinado, aprobado y precintado los ajustes de las máquinas.

D.9.6.3.9 Doblete Regular:

D.9.6.3.9.1 Un Doblete Regular, es cualquier doblete de dos (2) platos regulares (ver Norma **9.6.0.4**), pedidos por el tirador, y lanzados simultáneamente de acuerdo con la tabla de esquemas de Doble Trap en la Figura 6.

D.9.6.3.10 Doblete Irregular:

D.9.6.3.10.1	Un Doblete Irregular es cualquier doblete en el cual:
D.9.6.3.10.1.1	uno o ambos platos del doblete están rotos.
D.9.6.3.10.1.2	se lanzó solamente un plato.
D.9.6.3.10.1.3	uno o ambos platos se desplazan fuera del recorrido que se especifica los ajustes de la Máquina, que fueron tomadas de las Tablas en la Figura 6 para cada cancha para el Campeonato.
D.9.6.3.10.2	el tirador recibiendo un Doblete Irregular debe repetir los disparos sobre un Doblete Regular independientemente de que los platos fueran alcanzados o no.

D.9.6.3.11 Plato Bueno:

D.9.6.3.11.1 Un plato se considera **BUENO** cuando es lanzado como Doblete Regular y disparado de acuerdo con las Normas y se le ha arrancado al menos una parte visible de él.



D.9.6.3.12 Platos Fallados (Ceros):

D.9.6.3.12.1 Un plato se considera **CERO** cuando:

D.9.6.3.12.1.1	no se le toco durante el vuelo.
D.9.6.3.12.1.2	solo se arranca "polvo" y no se desprende trozo visible.
D.9.6.3.12.1.3	el tirador no dispara a un Doblete Regular sin causa justificada, ambos platos se anotarán como CEROS .
D.9.6.3.12.1.4	el primer disparo es un fallo y el tirador no puede efectuar el segundo disparo porque el segundo cartucho no fue colocado en la escopeta, no quitó el seguro de una escopeta semiautomática, o porque el seguro saltó a la posición de "seguro" a consecuencia del primer disparo. El Doblete debe anotarse como CERO .
D.9.6.3.12.1.5	el tirador no dispara el segundo plato sin causa justificada, el primer disparo del Doblete debe anotarse y el segundo plato debe considerarse CERO .
D.9.6.3.12.1.6	el tirador no puede disparar su escopeta porque no ha quitado el seguro, se ha olvidado de cargarla o no la ha montado correctamente; ambos platos serán anotados como CERO .
D.9.6.3.12.1.7	después de una interrupción de la escopeta o munición el tirador abre la escopeta o toca el seguro antes de que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta (ver Norma 9.8.1).
D.9.6.3.12.1.8	Si debido a una avería el tirador no puede efectuar el primer disparo y abre la escopeta o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione la escopeta ambos platos serán anotados CERO .
D.9.6.3.12.1.9	Si debido a una avería el tirador no puede efectuar el segundo disparo y abre la escopeta o toca el seguro antes de que el Árbitro inspeccione la escopeta, el resultado del segundo plato será anotado CERO y el resultado del primer disparo se anotará.
D.9.6.3.12.1.10	El plato es declarado CERO cuando disparando sobre un Doblete Regular el tirador no puede efectuar el segundo disparo porque: • Se olvidó de cargar el segundo cartucho; • Se olvidó de quitar el seguro de una escopeta semiautomática; • El retroceso del primer disparo ha puesto el seguro; • Usando un solo gatillo, no lo ha soltado suficientemente; • Cualquier otra razón que sea imputable al tirador.
D.9.6.3.12.1.11	Cuando la tercera (3ª) o subsiguiente avería del arma o de la munición ocurra al mismo tirador en la misma serie y el tirador no puede efectuar el primer disparo debido a la avería, el Doblete debe anotarse CERO y CERO . Si el tirador efectúa el primer tiro y la tercera o subsiguiente avería le impide efectuar el segundo disparo, el resultado del primer disparo debe anotarse como BUENO o CERO y el segundo plato se anotará CERO .



D.9.6.3.13 Dobletes NULOS:

D.9.6.3.13.1 Un Doblete **NULO** es aquel que no se lanzó de acuerdo con estas Normas. La decisión de **NULO** siempre es responsabilidad del Árbitro.

D.9.6.3.13.2 Un Doblete declarado **NULO** por el Árbitro siempre debe repetirse INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO O NO, E INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL PLATO O LOS PLATOS FUERAN IMPACTADOS (ver Norma **9.5.5**).

D.9.6.3.13.3 Un Doblete debe declararse **NULO** y el tirador debe repetir el Doblete para determinar el resultado de ambos disparos INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO O NO CUANDO:

D.9.6.3.13.3.1	aparece un “plato roto”.
D.9.6.3.13.3.2	uno o ambos platos de un Doblete son irregulares.
D.9.6.3.13.3.3	solo un plato es lanzado en lugar de un doblete.
D.9.6.3.13.3.4	uno o ambos platos de un Doblete son de colores claramente diferentes de los otros usados en la competición y entrenamientos.
D.9.6.3.13.3.5	una avería de la escopeta o un cartucho defectuoso impide que el tirador desde su puesto efectúe el primer disparo.
D.9.6.3.13.3.6	un tirador dispara fuera de su turno.
D.9.6.3.13.3.7	el tirador rompe un plato de un Doblete Regular con el primer disparo y los fragmentos de este plato rompen el segundo plato antes de que se haya disparado sobre este.
D.9.6.3.13.3.8	ambos disparos se efectúen simultáneamente, después de que el tirador haya pedido el plato, el Doblete se declarará NULO y debe repetirse como Doblete Regular para determinar el resultado de ambos disparos, independientemente de que uno o ambos platos se hayan roto o fallado. Si esta situación se produce dos veces en la misma serie, el Doblete debe anotarse BUENO y CERO o CERO y CERO , si el tirador no ha roto el primer plato del Doblete repetido.
D.9.6.3.13.3.9	el tirador rompe ambos platos de un Doblete Regular con el mismo disparo, el Doblete debe declararse NULO . En el segundo intento consecutivo, si ocurre la misma situación, el Doblete debe anotarse BUENO y CERO .
D.9.6.3.13.3.10	uno de los platos de un Doblete es irregular. Si el tirador dispara a ambos platos, el resultado del Doblete debe anotarse y no se aceptará ninguna reclamación si la irregularidad que se alega consiste simplemente en una desviación de la trayectoria del vuelo prescrita, una velocidad inicial insuficiente o un supuesto lanzamiento adelantado o retrasado.



D.9.6.3.14 Repetición del Doblete:

D.9.6.3.14.1 Una repetición del Doblete puede efectuarse **SIEMPRE QUE EL TIRADOR NO HAYA DISPARADO** cuando:

D.9.6.3.14.1.1	los platos se lanzaron antes de que el tirador los pidiera.
D.9.6.3.14.1.2	los platos no se lanzaron inmediatamente después de haberlos pedido el tirador y este los rehúsa de acuerdo con la Norma D.9.6.3.7.2 .
D.9.6.3.14.1.3	el revoloteo del plato, le hace tomar una trayectoria irregular o tiene una velocidad insuficiente (ver Norma D.9.6.3.13.3.2).
D.9.6.3.14.1.4	el primer disparo del tirador no se produce debido a una avería de la escopeta o fallo de la munición (ver las Normas de la Sección 9.8) y el tirador no efectúa el segundo disparo. Si se efectúa el segundo disparo el resultado debe anotarse. Nota: En el caso de una tercera o subsiguiente avería, ambos platos serán declarados CERO .
D.9.6.3.14.1.5	en el caso de una avería de la escopeta o munición que no se deba al fallo del tirador, puede efectuarse la repetición del Doblete un máximo de dos (2) veces, independientemente de si el tirador ha cambiado su escopeta o munición durante la misma vuelta. Al producirse el tercer o subsiguiente fallo, los platos a los cuales no se pudieron disparar debido a la avería excesiva, deben anotarse CERO (ver Norma 9.8.5). Nota: No se admitirá reclamación alguna cuando los platos hayan sido realmente disparados, si: • la supuesta irregularidad consiste simplemente en una desviación de la trayectoria prescrita. • en el caso de un supuesto lanzamiento con “ADELANTADO” o “RETRASADO” a menos que: • el Árbitro haya dicho claramente NULO antes de que se efectúen los disparos en el caso de un lanzamiento “ADELANTADO”, o • antes de la salida de los platos en el caso de un lanzamiento “RETRASADO”. • De lo contrario, si el tirador dispara, el resultado debe anotarse.

D.9.6.3.14.2 Una repetición del Doblete debe efectuarse (AUNQUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO) cuando:

D.9.6.3.14.2.1	el plato no ha sido roto con el primer disparo en un Doblete Regular y el tirador no puede efectuar el segundo disparo debido a una avería de la escopeta o la munición; el Doblete debe repetirse para establecer el resultado solamente del segundo disparo. El primer disparo se anotará como CERO . El Tirador debe disparar a ambos platos en la repetición del Doblete.
D.9.6.3.14.2.2	el tirador rompe un plato de un Doblete Regular con el primer disparo y una avería de la escopeta o de la munición impide al tirador efectuar el segundo disparo; el Doblete debe repetirse para establecer el resultado de ambos platos.
D.9.6.3.14.2.3	el tirador ha sido visiblemente molestado.
D.9.6.3.14.2.4	otro tirador ha disparado a su Doblete.
D.9.6.3.14.2.5	el Árbitro no puede por cualquier razón, decidir si el plato fue BUENO, CERO o NULO . En este caso, el Árbitro siempre debe consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final.
D.9.6.3.14.2.6	el disparo es involuntariamente realizado antes de que el tirador haya pedido el plato.



D.9.6.3.14.2.7	si el tirador dispara accidentalmente su escopeta y los platos son lanzados, y con el segundo tiro dispara a un plato, contará el resultado. Los disparos involuntarios pueden ser causa de sanción o descalificación.
D.9.6.3.14.2.8	Debe declararse NULO cuando se descarguen dos disparos simultáneamente o en una sucesión rápida. El resultado debe anotarse de acuerdo con el resultado de los dos disparos, en la repetición del Doblete (ver Norma D.9.6.3.13.3.8).

S.9.6.4 La Modalidad de Skeet:

La escuadra de Skeet se compone normalmente de seis (6) miembros, mediante sorteo, de acuerdo con la regla **9.7**. Sin embargo, si la escuadra consta de menos de seis tiradores no debe completarse con tiradores que no participan en la competición.

S.9.6.4.1 Distancia, ángulos y elevaciones de los platos:

Las maquinas de Skeet se deben ajustar antes del comienzo de la competición, de acuerdo con las especificaciones establecidas en **RTG 6.3.22**. Los ajustes deben ser examinados, aprobados y precintados por el Jurado de Competición. Todos los tiradores, entrenadores y delegados de equipo tienen prohibida la entrada en las casetas de Skeet después de que el Jurado haya examinado los ajustes de las maquinas (ver **RTG 6.3.22.3** y **6.3.22.4**).

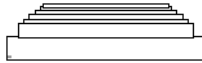
S.9.6.4.2 Temporizador:

Las maquinas deben funcionar mediante un dispositivo eléctrico-mecánico o acústico-mecánico instalado de tal manera que permita al operador (puller) ver y oír a los tiradores. Para todos los Campeonatos de la ISSF se debe usar un temporizador automático (ver **RTG 6.3.22.6**).

Este dispositivo debe permitir el lanzamiento de los platos dentro de un periodo de tiempo indeterminado, que varia desde el instante del lanzamiento hasta un máximo de tres (3) segundo después de que el tirador haya pedido su plato. El dispositivo de lanzamiento debe estar construido de tal manera que solamente se debe usar un (1) botón (o interruptor) para lanzar los dobletes.

S.9.6.4.3 Hasta que aparezca el plato, el competidor debe permanecer de pie en la **POSICIÓN DE PREPARADO** con ambos pies dentro del puesto de tiro, sosteniendo la escopeta con las manos (ver Figura 1).

La culata debe de estar en contacto con el cuerpo del tirador con la punta superior de la culata a la altura o debajo de la cinta marcadora (ver Figura 1) y debe permanecer en esa posición hasta que aparezca el plato.



S.9.6.4.3.1

No está permitido usar prolongaciones de culata. Para ayudar al Árbitro en el control de la posición de la escopeta, debe fijarse permanentemente una señal de 25 cm – 30 cm de largo y 2 cm – 3 cm de ancho (ver Figura 1) sobre el lado derecho de la prenda exterior (en el lado izquierdo para tiradores zurdos) medidos desde la parte superior del hueso de la cadera. La prenda exterior puede ser cualquier abrigo, chaleco, jersey, camisa, etc. que lleve el tirador y visible para el Árbitro y el Jurado durante la tirada.

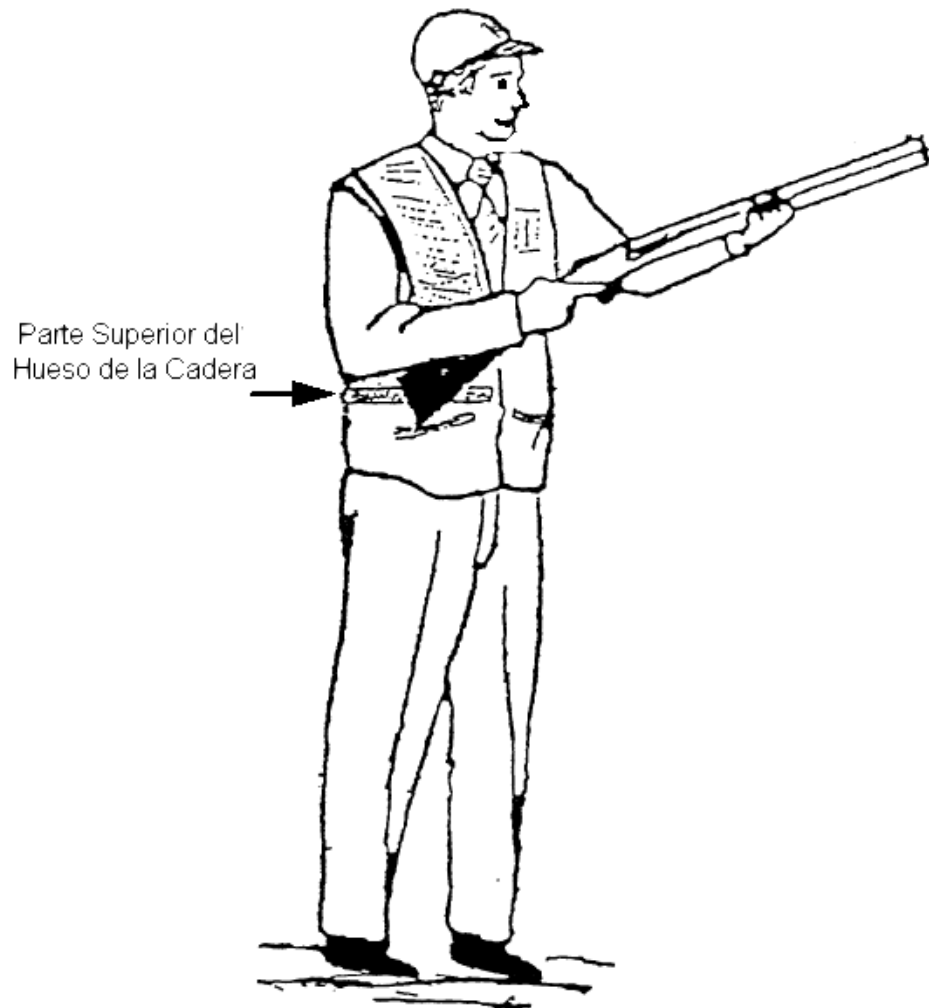
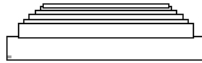


Figura 1: POSICIÓN DE PREPARADO en Skeet

S.9.6.4.3.2

Cuando el tirador este listo para disparar debe gritar en voz alta y clara, “TIRE”, “LOS”, “VA”, o alguna otra señal u orden después de la cual se deben lanzar los platos en un período indeterminado que no exceda de tres (3) segundos (6.3.22.6).



S.9.6.4.3.3 El tirador debe estar en el puesto, adoptar su posición, cargar la escopeta y pedir su plato en el plazo de 15 segundos después de que el tirador precedente haya salido del puesto o después de que el Árbitro haya dado la señal de empezar a disparar. Después de disparar debe dejar inmediatamente el puesto.

Los disparos sobre dobles que deben efectuarse desde el mismo puesto que los simples deben completarse en el plazo más breve posible, pero los intervalos no excederán de 10 segundos entre los simples y los dobles.

En caso de incumplimiento de lo anteriormente dicho, se aplicarán las sanciones previstas en la Norma **9.6.1.7**.

S.9.6.4.3.4 Si la posición del tirador o la posición de la escopeta no está de acuerdo con la Norma **S.9.6.4.3** o el tiempo límite, Norma **S.9.6.4.3.3**, se excede el Árbitro debe indicar “**NULO**” o “**STOP**” antes de que el tirador dispare. El Árbitro entonces, debe informar al tirador sobre la violación, amonestarlo verbalmente y mostrarle la tarjeta amarilla de advertencia si esta es la primera amonestación en la serie. Esto debe anotarse en la hoja oficial de puntuación de la serie.

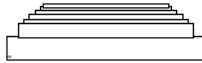
Violaciones subsiguientes en la misma serie serán penalizadas con la deducción de un (1) plato del resultado de la respectiva serie, por el Jurado, de acuerdo con la Norma **9.6.1.7**.

S.9.6.4.3.5 Al comienzo de la competición los tiradores pueden reunirse en el Puesto 1 y tienen el derecho a observar un (1) plato regular desde cada caseta. Un tirador también puede pedir que se lance un plato de prueba después de cada plato irregular, o doblete irregular, o después de una interrupción debida a dificultades técnicas.

S.9.6.4.3.6 Antes del comienzo de la serie de Skeet durante los ejercicios de ensayo de competición puede llevarse a cabo solamente en los puestos 1,2 y 3.

S.9.6.4.4 Desarrollo de la Tirada

S.9.6.4.4.1	Un plato “SIMPLE” es un plato lanzado desde cualquiera de las casetas.
S.9.6.4.4.2	Un “DOBLETE” consiste en dos platos lanzados simultáneamente, desde ambas casetas.
S.9.6.4.4.3	Solo puede efectuarse un disparo a cada plato.
S.9.6.4.4.4	Cada plato debe lanzarse dentro de un período de tiempo que varía de cero a tres segundos después de la petición del tirador.
S.9.6.4.4.5	Si un plato no es lanzado dentro del tiempo establecido, el tirador puede rechazarlo cambiando su posición de PREPARADO . No está permitido seguir o apuntar con la escopeta, sin tirar, a un lanzamiento de un plato “atrasado” o “adelantado”. Se aplicara la Norma 9.6.1.7 .
S.9.6.4.4.6	Cada escuadra debe comenzar a disparar según el orden resultante del sorteo. Cada tirador de la escuadra, empezando por el puesto 1, disparará a los platos en orden hasta llegar al puesto 8 de acuerdo con la siguiente Norma:

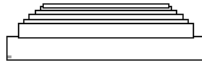


S.9.6.4.4.7 Puestos

Puesto 1:	1 simple desde la caseta alta. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja.
Puesto 2:	1 simple desde la caseta alta. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja.
Puesto 3:	2 simples, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja.
Puesto 4:	2 simples, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja.
Puesto 5:	2 simples, disparando en primer lugar al plato de la caseta alta y en segundo lugar de la caseta baja. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta baja y en segundo lugar de la caseta alta.
Puesto 6:	1 simple desde la caseta baja. 1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta baja y en segundo lugar de la caseta alta.
Puesto 7:	1 doblete, disparando en primer lugar al plato de la caseta baja y en segundo lugar de la caseta alta.
Puesto 8:	1 simple desde la caseta alta. 1 simple desde la caseta baja.

Puesto	Simple		Doblete	
	Alta	Baja	Alta	Baja
1	1	-	1 primero	segundo
2	1	-	1 primero	segundo
3	1 primero	1 segundo	1 primero	segundo
4	1 primero	1 segundo	1 primero	segundo
5	1 primero	1 segundo	1 segundo	primero
6	-	1	1 segundo	primero
7	-	-	1 segundo	primero
8	1 primero	1 segundo	-	-

Figura 2: Desarrollo de la Tirada de Skeet



S.9.6.4.4.7.1 Notas sobre el Puesto 8

Cuando la escuadra avanza al Puesto 8, los tiradores deben permanecer de pie en su orden de tiro detrás del Árbitro en una línea imaginaria trazada entre el centro del Puesto 8 y el Puesto 4.

El primer tirador debe colocarse de manera normal en el Puesto 8 y después de cargar la escopeta con un solo cartucho, disparar al plato de la caseta alta. Luego debe girarse en sentido de las agujas del reloj, a la derecha, en dirección al punto de cruce del plato. Se deberá situar para la caseta baja, cargando la escopeta con un solo cartucho y disparar al plato de la caseta baja. Debe dejar el puesto y desplazarse a la parte posterior de la línea de tiradores que aún no han disparado. Cada tirador hará lo mismo sucesivamente.

S.9.6.4.4.8 Ningún tirador de la escuadra puede avanzar al puesto antes de su turno de tiro, antes de la orden del Árbitro para disparar o antes de que el tirador anterior haya finalizado su intervención y haya abandonado el puesto. Ningún tirador puede avanzar hacia el siguiente puesto hasta que todos los tiradores hayan disparado en el puesto precedente.

S.9.6.4.5 Número de Cartuchos:

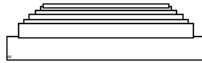
En los Puestos 1, 2, 6 y 8 solamente se puede cargar un cartucho para disparar a un plato simple de la caseta alta o baja. En el caso de violación de esta norma, se aplicará la Norma **9.6.1.7**.

S.9.6.4.5.2 En los Puestos 3, 4 y 5 se deben cargar dos cartuchos para disparar a los platos simples y dos cartuchos para disparar al doblete lanzados en los puestos 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.

S.9.6.4.5.3 En el Puesto 8 solamente se puede cargar un cartucho para disparar al plato proveniente de la caseta alta. Después de disparar sobre ese plato se puede cargar otro cartucho para el plato de la caseta baja.

S.9.6.4.5.4 Durante el tiro de un plato simple con la escopeta cargada con dos cartuchos, el tirador no debe abrir su escopeta después de haber disparado el primero de los dos simples, antes de pedir el segundo plato. Si, inadvertida o deliberadamente, el tirador abre su escopeta, debe ser amonestado la primera vez que lo haga en cada serie de 25 platos, la segunda y subsiguientes veces el plato debe considerarse **CERO** (ver Norma **9.6.1.7**). En el caso de que se produzca un nulo durante el tiro de un plato simple, el tirador puede abrir su escopeta y volver a ponerse en posición.

S.9.6.4.5.5 Solamente los Puestos 1 y 8 puede el tirador encararse la escopeta y apuntar durante unos segundos, tanto para los platos simples como para los dobles, y en Puesto 8 tanto para el plato de la caseta alta como para el plato de la caseta baja. Después de esto, el tirador debe volver a su posición de **PREPARADO** descrita en la Norma **S.9.6.4.3** y **S.9.6.4.3.1** antes de pedir un plato.



S.9.6.4.6 Platos Irregulares – Skeet:

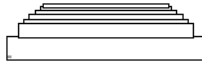
Los platos irregulares son:

S.9.6.4.6.1	Un plato que aún cuando no estando roto al principio, no este conforme con la definición de plato regular (ver Norma 9.6.0.4).
S.9.6.4.6.2	Dos (2) platos lanzados en lugar de un plato simple.
S.9.6.4.7	Doblete Regular: Platos Regulares lanzados simultáneamente desde cada caseta.
S.9.6.4.8	Doblete Irregular:
S.9.6.4.8.1	Cuando uno o ambos platos de un doblete son Irregulares.
S.9.6.4.8.2	Cuando solamente se lanza un plato.

S.9.6.4.9 Un plato se declara **BUENO** cuando es lanzado y disparado de acuerdo con las Normas y por lo menos un trozo visible es arrancado dentro de los límites del campo de tiro.

S.9.6.4.10 Un plato es declarado **CERO** cuando:

S.9.6.4.10.1	No es alcanzado durante el vuelo o es alcanzado fuera de los límites del campo de tiro.
S.9.6.4.10.2	Solamente se arranca "POLVO" y no una parte visible de él.
S.9.6.4.10.3	El tirador no dispara al Plato Regular que había pedido.
S.9.6.4.10.4	El tirador no puede disparar su escopeta porque no ha quitado el seguro, se ha olvidado de cargarla o no ha montado la escopeta.
S.9.6.4.10.5	Cuando disparando a un doblete (o a un simple que requiera que el arma sea cargada con dos cartuchos) un tirador no pueda efectuar su segundo disparo porque: se olvidó de cargar el segundo cartucho, se olvidó de quitar el seguro de una escopeta semiautomática; el retroceso del primer disparo ha puesto el seguro del arma; utilizando un solo gatillo no lo haya soltado lo suficiente; o por cualquier otra razón que sea imputable al tirador.
S.9.6.4.10.6	Después de una avería de la escopeta o de la munición, un tirador abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro haya inspeccionado la escopeta (ver Norma 9.8.1).
S.9.6.4.10.7	La tercera (3ª) o subsiguiente del arma o de la munición que ocurra en una serie de 25 platos, incluso si el tirador ha cambiado la escopeta y/o la munición (ver Norma 9.8.5).
S.9.6.4.10.8	El disparo no se efectúa debido a cualquier otra razón que sea imputable al tirador.
S.9.6.4.10.9	Los platos son disparados en orden inverso, en este caso ambos platos se anotarán CERO .
S.9.6.4.10.10	La Posición de PREPARADO del tirador no esté de acuerdo con la Norma S.9.6.4.3 y haya sido amonestado por esta infracción en la misma serie (ver Norma 9.6.1).



S.9.6.4.11 Un plato **NULO** es el que no es lanzado de acuerdo con estas Normas. La decisión de **NULO** siempre es responsabilidad del Árbitro.

S.9.6.4.11.1 Un plato declarado **NULO** por el Árbitro se debe repetir siempre, INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO O NO, E INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL PLATO O LOS PLATOS FUERAN IMPACTADOS (ver Norma **9.5.5**).

S.9.6.4.11.2 Si un plato es declarado **NULO** se debe lanzar otro plato desde la misma caseta que se ha lanzado el **NULO**.

S.9.6.4.12 Un plato es declarado **NULO** y se debe lanzar otro plato AUNQUE EL TIRADOR HAYA DISPARADO O NO cuando:

S.9.6.4.12.1	Sale un plato roto (ver Norma 9.6.0.5).
S.9.6.4.12.2	El plato ha sido lanzado desde una caseta equivocada.
S.9.6.4.12.3	Se lanzan dos platos simultáneamente en los simples.
S.9.6.4.12.4	El plato es de color claramente diferente de los otros usados en la competición y entrenamientos.
S.9.6.4.12.5	Cualquier plato en el Doblete es Irregular.
S.9.6.4.12.6	Un plato simple es lanzado por un Doblete.
S.9.6.4.12.7	El tirador dispara fuera de su turno.
S.9.6.4.12.8	Los disparos a un plato simple son efectuados simultáneamente. Después de dos repeticiones durante la misma serie, la tercera o subsiguiente repetición será considerada como CERO aunque se alcance el plato o no (ver Norma 9.8.4).

S.9.6.4.13 Puede lanzarse un plato de repetición A CONDICIÓN DE QUE EL TIRADOR NO HAYA DISPARADO cuando:

S.9.6.4.13.1	El plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido.
S.9.6.4.13.2	El plato no es lanzado en el plazo de 3 segundos después de la petición del tirador, y este rechaza el plato de acuerdo con la Norma S.9.6.4.4 .
S.9.6.4.13.3	La posición del tirador o de la escopeta no esta de acuerdo con la Norma S.9.6.4.3 y el tirador no ha sido amonestado de esto en la misma serie (ver Norma S.9.6.4.6).
S.9.6.4.13.4	El revoloteo del plato, le hace tomar una trayectoria irregular o tiene una velocidad insuficiente (ver Norma S.9.6.4.6).
S.9.6.4.13.5	Hay un fallo causado por una avería de la escopeta o munición que no se deba al fallo del tirador, puede efectuarse la repetición del plato un máximo de dos (2) veces, independientemente de si el tirador ha cambiado su escopeta o munición durante una serie de 25 platos. Al producirse el tercer o subsiguiente fallo, los platos deben anotarse como CERO (ver Norma 9.8.5). Nota: No se admitirá reclamación alguna cuando los platos hayan sido realmente disparados, tanto simples como Dobletes si: • la supuesta irregularidad consiste simplemente en una desviación de la trayectoria prescrita. • en el caso de un supuesto lanzamiento con “ADELANTADO” o “RETRASADO” a menos que el Árbitro haya dicho claramente NULO antes de que se efectúen los disparos en el caso de un lanzamiento “ADELANTADO”, o antes de la salida de los platos en el caso de un lanzamiento “RETRASADO”. • de lo contrario, si el tirador dispara, el resultado debe anotarse.



S.9.6.4.14 Puede lanzarse un plato de repetición SI EL TIRADOR HA DISPARADO cuando:

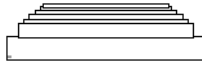
S.9.6.4.14.1	El tirador fue visiblemente molestado.
S.9.6.4.14.2	El Árbitro no puede, por alguna razón, decidir si el plato fue BUENO, CERO o NULO . En este caso el Árbitro debe siempre consultar con los Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión final.
S.9.6.4.14.3	El disparo es involuntariamente realizado, antes de que el tirador, durante su turno, haya pedido el plato. Los disparos involuntarios pueden ser causa de sanción o descalificación de la competición por una escopeta insegura o manipulación incorrecta de la misma.

S.9.6.4.15 Reglas Especiales Aplicables a los Dobletes – Skeet:

Los artículos desde **S.9.6.4.4.2** al **S.9.6.4.14.3** se aplicaran también a los Dobletes y deben interpretarse de la siguiente manera:

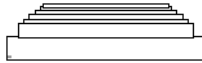
S.9.6.4.15.1 El Doblete debe declararse **NULO** y el tirador debe disparar un Doblete de repetición para determinar el resultado de ambos disparos:

S.9.6.4.15.1.1	Cuando el primer plato es Regular y el segundo es Irregular, tanto si fueron alcanzados como si no.
S.9.6.4.15.1.2	Cuando una avería de la escopeta o un fallo del cartucho, impiden al tirador disparar al primer plato.
S.9.6.4.15.1.3	Cuando uno de los platos de un Doblete es irregular. Si el tirador dispara a ambos platos, el resultado del Doblete debe anotarse y no se aceptará ninguna reclamación si la irregularidad que se alega consiste simplemente en una desviación de la trayectoria del vuelo prescrita, una velocidad inicial insuficiente o un supuesto lanzamiento adelantado o retrasado.
S.9.6.4.15.1.4	Cuando el tirador falle su primer plato y este choca con el segundo antes de que el tirador efectúe su segundo disparo, o cuando el tirador dispara al primer plato y los fragmentos del primero rompen el segundo plato antes de que haya efectuado el segundo disparo.



S.9.6.4.15.2 Un plato(s) de un Doblete se considerarán **CERO**:

S.9.6.4.15.2.1	En el caso de una tercera o subsiguiente avería de la escopeta o fallo de la munición en la misma serie, el tirador no puede efectuar el primer disparo a un Doblete Regular, el doblete será declarado CERO . Si el tirador disparó su primer tiro y debido a una avería del arma o a un fallo de la munición no puede disparar su segundo disparo, el resultado del primer disparo deberá anotarse, y el segundo plato deberá ser declarado CERO .
S.9.6.4.15.2.2	Si el tirador no puede disparar a un Doblete Regular sin una razón evidente, los dos platos serán anotados como CEROS .
S.9.6.4.15.2.3	Cuando en un Doblete Regular el tirador rompe su primer plato y por una avería de la escopeta o fallo de la munición le impiden disparar al segundo plato, el Doblete deberá ser declarado NULO , y se deberá repetir el Doblete para determinar el resultado de ambos disparos.
S.9.6.4.15.2.4	Cuando el tirador no consigue disparar al segundo plato sin una razón evidente, el primer disparo del Doblete deberá anotarse de acuerdo con el resultado y el segundo plato se considerará CERO .
S.9.6.4.15.2.5	Si el primer plato de un Doblete Regular no se alcanzó y el tirador no consigue disparar al segundo debido a una avería de la escopeta o fallo del cartucho, el primer plato deberá anotarse como CERO , el Doblete deberá repetirse y solamente se anotará el resultado del disparo al segundo plato.
S.9.6.4.15.2.6	Si ambos disparos se producen simultáneamente, el doblete se declarará NULO y deberá repetirse como Doblete Regular para determinar los resultados de ambos disparos, independientemente de que se haya roto el primer plato o los dos. Después de dos (2) fallos del mismo tipo en la misma serie, el primer plato deberá anotarse como BUENO o CERO y el segundo plato deberá anotarse como CERO .
S.9.6.4.15.2.7	Si el tirador rompe ambos platos de un Doblete con el mismo disparo, el doblete debe declararse NULO y repetirse. Al tirador se le permiten dos (2) intentos en el mismo puesto. En el tercer (3º) intento, si ocurre la misma situación, el Doblete debe anotarse como BUENO y CERO .
S.9.6.4.15.2.8	Si el tirador falla el primer plato y accidentalmente alcanza al segundo plato con el mismo disparo, el primer plato debe puntuarse CERO y debe disparar otra vez un Doblete Regular para determinar el resultado del segundo plato. El tirador está autorizado a dos (2) intentos en el mismo puesto. En el tercer (3º) intento, si ocurre la misma situación, el Doblete debe anotarse como CERO y CERO .



9.7.0 ACTUACIONES PREVIAS A LA COMPETICIÓN (ESCUADRAS) .

- 9.7.1** Los tiradores y Delegados de los Equipos deben ser informados de los horarios exactos de tiradas y de la asignación de puesto de tiro, no más tarde de las 12,00 horas de la víspera de la competición. Esta regla es también de aplicación para el entrenamiento oficial.
- 9.7.2** Los Delegados de Equipo deben presentar las inscripciones finales con los nombres de los tiradores para competir individual y/o por equipos al Comité Organizador, al menos dos (2) días antes del comienzo de la competición (ver **Reglamento General de la ISSF Artículo 3.7.6.3**).
- 9.7.3** Si fuese necesario cambiar el horario de una prueba, los tiradores deben ser informados no más tarde de las 17,00 horas de la víspera de la competición o de los entrenamientos oficiales. Esta regla es también de aplicación en caso de eliminatorias.
- 9.7.4** Si un tirador ha realizado su primer disparo de la competición y tiene que retirarse, no podrá ser reemplazado. Esta Regla se aplicará también para competiciones compuestas de varias partes o que dure varios días.
- 9.7.5** Es responsabilidad del tirador estar en el puesto apropiado, a la hora correcta, con suficiente munición y el equipo necesario.
- 9.7.6** Una vez que la tirada ha comenzado debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por roturas mecánicas. Solamente el Director de Tiro puede interrumpir la tirada con la aprobación del Jurado, en el caso de fuerte lluvia o una tormenta.

9.7.7 Orden de Tiro – Escuadras: .

- 9.7.7.1** Una escuadra normalmente consta de seis tiradores excepto cuando el sorteo no permita una distribución por países.
- 9.7.7.2** Siempre que sea posible en los Campeonatos de la ISSF, el sorteo debe hacerse para que los tiradores de cada país estén distribuidos de manera que ninguna escuadra comprenda más de un tirador del mismo país.
- 9.7.7.3** La asignación de los tiradores para los puestos de tiro y los horarios de la tirada deben hacerse mediante sorteo.
- 9.7.7.4** La selección aleatoria de las canchas y la división de las series puede hacerse bajo la supervisión del Delegado(s) Técnico(s) con un programa de ordenador hecho para este propósito.
- 9.7.7.5** El orden de tiro dentro de las escuadras también puede modificarse diariamente, según el criterio del Comité Organizador bajo la supervisión del Jurado. Esto puede hacerse invirtiendo el orden de los tiradores de cada escuadra o partiendo las escuadras por la mitad.



9.8.0 AVERÍAS

9.8.1 En el caso de un disparo involuntario por las razones que fuera, el tirador debe quedarse quieto con la escopeta apuntando al área de vuelo del plato, sin abrir ni tocar el seguro de la escopeta hasta que el Árbitro la haya inspeccionado.

9.8.2 Escopetas Defectuosas y Averías:

9.8.2.1 Una escopeta debe considerarse defectuosa si:

9.8.2.1.1	no puede dispararse con seguridad.
9.8.2.1.2	falla al disparar.
9.8.2.1.3	falla debido a un defecto mecánico de eyección.

9.8.2.2 Las siguientes no son consideradas averías:

9.8.2.2.1	manipulación incorrecta por parte del tirador.
9.8.2.2.2	error al colocar el cartucho en la recámara adecuada de la escopeta.
9.8.2.2.3	cartuchos vacíos en la recámara o recámaras.

9.8.2.3 Las decisiones sobre escopetas defectuosas o averías deben tomarlas los Árbitros (ver Norma **9.5.3.2.1**).

9.8.3 Munición:

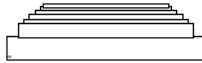
Los siguiente son considerados fallos de munición cuando la muesca del percutor se ve claramente y :

9.8.3.1	solo se dispara el pistón o presenta indicaciones de muesca.
9.8.3.2	se omitió la carga de pólvora.
9.8.3.3	la carga de pólvora no se prendió.
9.8.3.4	algunos componentes de la carga permanecen en el cañón.
	las decisiones sobre escopetas defectuosas o averías deben tomarlas los Árbitros (ver Norma 9.5.3.2.1).
9.8.3.5	los cartuchos de tamaño erróneo no están considerados munición defectuosa. Colocar un cartucho del calibre 20 o 16 en una escopeta del calibre 12 es peligroso y puede conllevar que esta persona sea penalizada por manipulación imprudente de la escopeta.

9.8.4 Pasos a Seguir Después de la Declaración de un Avería:

9.8.4.1 Si el Árbitro decide que la escopeta defectuosa o la avería de la escopeta o munición no es culpa del tirador, y que la escopeta no se puede reparar lo suficientemente rápido, el tirador puede utilizar otra escopeta aprobada si puede obtenerla en un plazo de tres (3) minutos después de que la escopeta haya sido declarada defectuosa.

9.8.4.2 O, el tirador puede dejar la escuadra después de obtener el permiso del Árbitro y terminar los platos que le faltan de la serie en el momento que el Árbitro lo determine.



9.8.5 Numero de Averías Permitidas:

- 9.8.5.1** Al tirador se le permite un máximo de dos (2) averías por serie, independientemente de que haya cambiado su escopeta o munición.
- 9.8.5.2** Cualquier plato Regular en el cual ocurra cualquier fallo adicional de la escopeta o munición será declarado “**CERO**” independientemente de que el tirador intentara disparar o no.

9.9.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA LOS TIRADORES Y DELEGADOS DE EQUIPO

Las reglas de conducta que se ocupan de las disciplinas en el puesto de tiro, las infracciones de las Normas o reglas de Seguridad. En el caso de amonestaciones por infracción de las Normas (tarjeta amarilla) puede sacarse por un Miembro del Jurado, Árbitro o Director de Tiro. Las sanciones, deducción de puntos o platos, etc., y descalificaciones solo pueden imponerse por el Jurado o el Jurado de Apelación.

- 9.9.1** Cada equipo debe tener un **Jefe de Equipo** el cual es el responsable de mantener la disciplina dentro de ese equipo. Un tirador puede nombrarse como Jefe de Equipo. El Jefe de Equipo debe cooperar con los Árbitros de Galería en todo momento en interés de la seguridad, de la eficacia en el desarrollo de la competición y de la deportividad. Un Jefe de Equipo será responsable de todos los asuntos que conciernan al equipo.

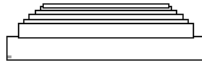
- 9.9.1.1** Es responsabilidad de los Jefes de Equipo estar perfectamente familiarizados con el Reglamento y el programa. Los Jefes de Equipo son, además, responsables de que los tiradores se presenten en sus puestos de tiro a la hora prevista con el equipo adecuado. Si un equipo es pequeño y no tiene un Jefe de Equipo que no sea competidor, deberá designarse a uno de los tiradores como tal, antes del inicio de la competición.

9.9.1.2 El Jefe de Equipo tiene la responsabilidad de

9.9.1.2.1	efectuar las inscripciones necesarias , con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado.
9.9.1.2.2	comprobar las puntuaciones y presentar las reclamaciones si fuera necesario.
9.9.1.2.3	comprobar los boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y los anuncios.
9.9.1.2.4	recibir información oficial y peticiones y transmitírselas a los miembros del equipo.

- 9.9.2** No está permitida ninguna ayuda mientras el tirador está en el área de tiro en las Competiciones de la ISSF. No está permitida la entrada a los instructores y entrenadores a las áreas de tiro.

- 9.9.2.1** Si un **delegado de equipo desea hablar** con un miembro del equipo en el área de tiro, el delegado de equipo no debe ponerse en contacto directamente con el tirador, o hablar con él. El delegado de equipo debe obtener permiso del Árbitro de Galería o de un Miembro del Jurado, quien llamará al tirador para que salga del área de tiro.



9.9.2.2 Si un delegado de equipo o tirador **viola las normas referentes a la ayuda**, se le debe amonestar la primera vez. En caso de repetición, deben ser deducidos un (1) plato de la puntuación del tirador y el delegado de equipo debe abandonar la proximidad del área de tiro.

9.9.2.3 Productores de Sonido

Sólo se podrán utilizar dispositivos reductores de sonido. Se prohíbe el uso de radios, grabadoras, o cualquier aparato reproductor de sonido o sistema de comunicación, tanto durante la competición como en los entrenamientos oficiales.

9.9.2.4 El uso de **teléfonos móviles**, walkie-talkies o dispositivos similares están prohibidos para los competidores, entrenadores y jefes de equipo durante la competición. Todos los teléfonos móviles, etc. deben estar APAGADOS.

9.9.2.5 Está prohibido **Fumar** en la galería incluyendo la zona de espectadores.

9.9.3 Penalizaciones por violar las Normas – ver Reglamento Disciplinario 9.6.1 .

En el caso de violación de las Normas o instrucciones de un Árbitro de Galería o del Jurado, pueden imponerse las sanciones al tirador tal como sigue:

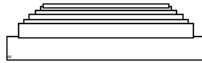
9.9.3.1 Una amonestación a un tirador debe ser **expresada en términos** tales que no ofrezca duda de que es una **AMONESTACIÓN** oficial y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una penalización vaya precedida por una amonestación. **Esto debe anotarse en un informe de incidentes y apuntarlo en el Registro de Campo por un Miembro del Jurado.**

9.9.3.2 Dedución de puntos de la puntuación, expresado por un Miembro del Jurado mostrando una tarjeta verde con la palabra **DEDUCCIÓN**. Esto debe constar en un Informe de Incidentes y anotarlo en el Registro del Campo por el Miembro del Jurado.

9.9.3.3 Descalificación, expresada por un Miembro del Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra **DESCALIFICACIÓN**. Una descalificación sólo se puede dar por la decisión de la mayoría del Jurado.

9.9.3.3.1 En el caso de una **descalificación en las Finales**, el tirador pasará a ocupar la última posición de los participantes en la Final, y puede conservar su puntuación de calificación.

9.9.3.4 El tamaño de las tarjetas debería ser aproximadamente 70 mm x 100 mm.



9.9.3.5 Las infracciones serán graduadas normalmente por el Jurado

En el caso de **violaciones manifiestas** de las Normas (escopetas, vestimenta, posición, ayudas, etc.) debe darse, primero, una **AMONESTACIÓN** oficial, para que el tirador tenga la oportunidad de corregir la falta. Si el tirador no corrige la falta dentro del tiempo estipulado, se le deducirán un (1) plato de su puntuación. Si el tirador sigue sin corregir la falta, debe imponerse la descalificación.

9.9.3.5.2 En el caso de **violaciones encubiertas** de las Normas, cuando la falta sea deliberadamente ocultada, debe imponerse la descalificación.

9.9.3.6 Si un tirador **estorba a otro tirador** de una manera antideportiva cuando este último está disparando, se le deben deducir un (1) plato, si el incidente se repite, debe imponerse la descalificación.

9.9.3.7 Si cuando se pregunta para dar una explicación sobre un incidente, un tirador conscientemente y a sabiendas da una **información falsa**, se le deben deducir un (1) plato. En casos graves, se le puede descalificar.

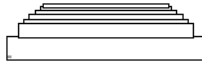
9.9.3.8 Si un tirador manipula una escopeta de manera peligrosa o viola cualquiera de las normas de seguridad, el tirador puede ser descalificado por el Jurado.

9.9.4 Reglas para el Manejo de Escopetas – ver también Normas de Seguridad 9.2.0

9.9.4.1	Todas las escopetas, aún cuando estén vacías, deben ser manipuladas con el máximo cuidado.
9.9.4.2	Las escopetas convencionales de doble cañón deben llevarse con la recámara abierta y las escopetas semiautomáticas con el cerrojo abierto y la boca en una dirección segura, hacia arriba o hacia el suelo.
9.9.4.3	Las escopetas que no se usen se deberán colocar en el armero.
9.9.4.4	Está prohibido tocar o manipular el arma de otro tirador sin el permiso de su propietario, excepto bajo la Norma 9.2.4 .

9.9.5 Punterías y encares

9.9.5.1	Se permite solo hacer encares o punterías en el puesto de tiro o en un área designada para ello (ver Norma 9.2.5.3).
9.9.5.2	El tirador solo podrá disparar cuando llegue su turno y el plato haya sido lanzado.
9.9.5.3	Apuntar o disparar al plato de otro tirador está prohibido.
9.9.5.4	Está prohibido apuntar o disparar deliberadamente a pájaros u otros animales.
9.9.5.5	Se permite a cada tirador una (1) sola vez efectuar tiros de prueba, antes del inicio de su primera serie al comienzo de cada día de competición, pero sólo con la autorización del Árbitro.



- 9.9.6** Los cartuchos no se deben colocar en ninguna parte de la escopeta hasta que el tirador haya ocupado su puesto de tiro hacia las máquinas con la escopeta apuntando al frente y después de que el Árbitro haya dado el permiso para tirar.
- 9.9.7** El tirador no debe dejar el puesto de tiro antes de abrir la escopeta. Cuando se interrumpa la tirada, se debe abrir la escopeta. Ninguna escopeta puede estar cerrada hasta que se haya dado la orden de continuar.
- 9.9.8** Los tiradores no deben causar ninguna interrupción de la tirada aparte de las que se permiten en este Reglamento y deben limitar sus conversaciones a pedir plato, avisar cuando están **“PREPARADOS”** presentar una protesta o contestar a las preguntas del Árbitro.
- A.T.D.9.9.9** El tirador no debe cerrar su escopeta antes de que el anterior tirador, haya disparado a un plato regular.
- A.T.D.9.9.10** Todas las escopetas deben llevarse abiertas cuando se pase entre los Puestos 1 y 5, y deben llevarse abiertas y descargadas cuando se vaya del Puesto 5 al Puesto 6 ó 1.

9.10.0 RESERVADO

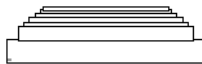
9.11.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

9.11.1 Para pruebas individuales:

Para cada tirador los resultados de cada serie deben ser anotados de forma legible en las tarjetas oficiales de puntuación. Al final de la prueba, el total de platos alcanzados por un tirador debe anotarse y se establecerá la clasificación por orden de méritos decrecientes.

9.11.2 Para pruebas por equipos:

La puntuación de cada miembro del equipo deben anotarse de acuerdo con el método indicado en la Norma **9.11.1**. Los resultados de los equipos deben ser clasificados por orden de méritos decrecientes según el total de los platos alcanzados por todos los miembros de cada equipo.



9.11.3 Puntuación:

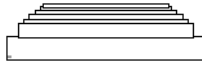
La puntuación se hace oficialmente en cada campo para cada serie de 25 platos (Doble Trap 25 dobles para hombres o 20 dobles para mujeres). En los campeonatos de la ISSF dos (2) personas por separado llevarán la puntuación de cada campo. Uno debe mantener una tarjeta oficial de puntuación de series visible para los tiradores y espectadores. La persona que anota los resultados en la tarjeta de puntuación oficial debe estar situada tras la línea de tiro, cerca del Árbitro. Cada uno de los anotadores, independientemente uno de otro, deberán anotar en su tarjeta o marcador de series las decisiones tomadas por el Árbitro. Al final de cada serie se deberán comparar los resultados y cualquier discrepancia será resuelta antes de enviar la tarjeta oficial a la Oficina de Clasificación. Los resultados que aparezcan en el marcador de serie prevalecerán en caso de discrepancia. El Árbitro auxiliar más próximo al marcador de series tiene la obligación de comprobar que se apuntan correctamente las decisiones del Árbitro.

9.11.4 Cuando se ha completado una serie y los resultados han sido cotejados y leídos en voz alta, el Árbitro y cada uno de los tiradores deben firmar la tarjeta de puntuación de manera tal que pueda ser devuelta con rapidez a la Oficina de Clasificación. El no firmar la tarjeta antes de abandonar el campo elimina todo derecho a protestar la puntuación siempre que no sean aquellas pasadas por error desde la tarjeta de puntuación.

9.11.5 La Oficina de Clasificación:

El trabajo de clasificación es responsabilidad de la Oficina de Clasificación. La Oficina de Clasificación tiene el deber de:

9.11.5.1	Preparar una lista de tiradores y asignarles un número a cada uno.
9.11.5.2	Ayudar al Jefe de Galerías y al Jurado en los sorteos para formar las escuadras de tiradores.
9.11.5.3	Preparar las tarjetas de puntuación para cada escuadra.
9.11.5.4	Asegurarse de que cada escuadra tenga su tarjeta de puntuación correcta en el campo correcto.
9.11.5.5	Recibir y verificar los resultados y los totales de los platos alcanzados al final de la serie.
9.11.5.6	Ordenar la puntuación y colocar de inmediato los resultados parciales en el tablero para el público. Totalizar diariamente la puntuación oficial en el plazo de tiempo más corto posible.
9.11.5.7	Preparar y publicar cada día un boletín con los resultados preliminares para que sean distribuidos entre la prensa y los oficiales de los equipos.
9.11.5.8	Preparar y publicar un boletín con los resultados finales inmediatamente después de acabada la prueba y una vez cerrado el plazo para presentar protestas.
9.11.5.9	Debe publicarse, tan pronto como sea posible, un boletín con los resultados correctos finales. Deberá constar en dicho boletín, el nombre y apellidos completos (sin abreviaciones), el número de dorsal y la abreviación IOC del país del tirador.
9.11.5.10	Una (1) copia de los resultados oficiales de cada competición debe enviarse a la Secretaría de la ISSF. vía Fax, inmediatamente después de que haya sido verificada, pero no más tarde del final del día de la competición.
9.11.5.11	Tres copias de los resultados oficiales completos deben enviarse a la Secretaría de la ISSF. inmediatamente después de la finalización, como muy tarde en el plazo máximo de tres (3) días después de terminar la prueba.



9.12.0 DESEMPATES

9.12.1 Empates en competición con Finales

Los empates en modalidades Olímpicas para hombres y mujeres (especificadas en el Artículo **3.2 del Reglamento General**) y otras competiciones con finales se decidirá como sigue:

9.12.1.1 Empates antes de la Final

Los empates entre dos o más tiradores cuando hay menos o igual número de tiradores que plazas correspondientes en la Final, debe decidirse de acuerdo con las plazas 7 y 8, **Norma 9.12.1.1.2**, es decir dos tiradores empatados para la segunda posición.

Si el empate no se puede romper de acuerdo con la norma **9.12.1.1.1** es decir dos o más tiradores tienen puntuaciones perfectas, el jurado decidirá el orden de estos tiradores mediante sorteo.

Cuando hay más de seis candidatos para la Final por empates, es decir más tiradores empatados que plazas correspondientes, estos empates deben romperse mediante desempate (shoot off) de acuerdo con las Normas **9.12.1.2.1 – S.9.12.1.2.4**. Por ejemplo cuatro tiradores empatados para el 5° y 6° puesto.

9.12.1.1.1 Después de un desempate para determinar los seis participantes en la Final el resultado del desempate decidirá la clasificación de todos los tiradores participantes en este desempate. Los empates restantes del 7° o inferiores puestos se decidirán por las Norma **9.12.1.1.2**.

9.12.1.1.2 Los empates individuales del 7° y 8° clasificado deben deshacerse por los resultados de la última serie de 25 platos (Doble Trap 25 dobles para Hombres ó 20 dobles para Mujeres). En el caso de que el empate no se rompa, debe contarse la serie penúltima, etc. Si el resultado de todas las series son iguales, los desempates se decidirán contando a partir del primer plato de la última serie (y luego la penúltima, etc.) hacia adelante hasta que se encuentre un “cero” (norma de la cuenta atrás). El tirador que tenga más platos rotos a contar de este primer plato, obtendrá la mejor clasificación.

9.12.1.1.3 Los empates individuales para el 9° puesto, o los primeros puestos que no se decidan mediante desempate de acuerdo con el **9.12.1.1**, y siguientes, deben figurar con la misma clasificación, dejando vacantes el número apropiado de puestos detrás de la posición empatada antes de enumerar el siguiente clasificado. La lista se hará por orden alfabético Latino usando los apellidos de los tiradores.



9.12.1.2 Empates después de la Final

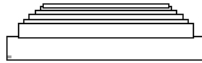
Los empates para los seis primeros puestos en la Final de modalidades Olímpicas, se determinará de acuerdo con las Normas **9.12.1.2.1 – S.9.12.1.2.4**.

9.12.1.2.1 En caso de empate después de la Final los tiradores que estén empatados desempatarán hasta que el empate se rompa. Las posiciones al comienzo se decidirán mediante sorteo por el Jurado. Cuando varios tiradores estén empatados para más de un puesto, por ejemplo dos para el segundo puesto (puesto 2 y 3) y dos tiradores empatados para el quinto puesto (puesto 5 y 6), desempatarán consecutivamente en la misma cancha para determinar la clasificación individual. Se desempatará primero el empate de la posición más baja, seguido de la posición posterior más alta, hasta que todos los empates se han roto. En un desempate de un tirador, el cual tenga que continuar la tirada, debe adoptar su posición, cargar la escopeta y pedir el plato como MÁXIMO 20 SEGUNDOS después de que el tirador anterior haya terminado su disparo(s).

T.9.12.1.2.2 Cada uno de los tiradores empatados para el desempate, ocupará un puesto de tiro en el orden que se decidirá mediante sorteo por el Jurado. Cuando los Árbitros declaran YA cada tirador debe cargar un cartucho solamente para cada puesto de tiro. Cada tirador debe disparar al mismo número de platos y desde los mismos números de puesto.

Un tirador que falle un plato, perderá y se clasificará el puesto mas bajo de los empatados, a condición de que los otros tiradores rompan su plato en su puesto. Todos los tiradores restantes empatados se moverán al siguiente puesto, otra vez cargarán solamente un cartucho, y continuarán tirando hasta que se haya roto el empate.

D.9.12.1.2.3 Todos los tiradores empatados, comenzarán a tirar uno tras otro desde el puesto 1 a un doblete regular, en el orden que decida el Jurado mediante sorteo. Cada tirador debe tirar al mismo número de dobles y desde los mismos números de puesto. El tirador que rompa el menor número de platos en el respectivo puesto, perderá y se clasificará en el puesto mas bajo. Todos los tiradores restantes empatados se moverán al siguiente puesto, y continuarán hasta que se haya roto el empate.



S.9.12.1.2.4 Todos los tiradores empatados para el desempate deben comenzar a tirar en el orden que decida el Jurado mediante sorteo. Todos los tiradores empatados deben disparar a un doblete regular solamente desde los puestos 3, 4 y 5 comenzando en el puesto 3. El tirador que rompa el menor número de platos en el respectivo puesto, perderá y se clasificará el puesto mas bajo. Todos los tiradores restantes empatados se moverán al siguiente puesto, y continuarán hasta que se haya roto el empate.

9.12.2 Empates en competencias sin Final

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

9.12.2.1 Los empates con puntuaciones perfectas no se romperán. Estos compartirán el primer puesto y un número apropiado de espacios se dejarán sin numerar antes de que el siguiente puesto se numere.

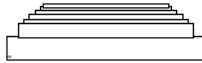
9.12.2.2 Los empates para los seis primeros puestos deben decidirse por desempate. Todos los tiradores empatados para el sexto puesto o superior se clasificarán según la puntuación y la serie de desempate.

9.12.2.3 Si no se da a conocer previamente **la hora de desempate**, los tiradores implicados deben quedar en contacto con el Jurado, bien personalmente, o a través de su Jefe de Equipo, para que estén **PREPARADOS** para tirar cuando se anuncie el desempate.

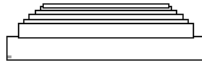
Los desempates deberían empezar en un máximo de 30 minutos después de que la tirada regular se haya terminado (ver Normas **A.T.9.12.2.5 – S.9.12.2.7**).

9.12.2.4 En un desempate por igualdad de resultados, después de que el Árbitro haya dado la señal **YA**, o después de que el tirador anterior haya disparado a un plato regular, debe posicionarse el tirador, cargar su escopeta y pedir plato dentro de 20 (veinte) segundos. En caso de que no cumpla con este plazo de tiempo límite, se aplicarán las sanciones de la Norma **9.6.1.7**.

A.T.9.12.2.5 Foso - Si dos o más tiradores tienen el mismo resultado para las seis primeras plazas de la tirada, cada tirador se posicionará en el puesto designado por el Jurado mediante sorteo, es decir Puestos 1, 2, 3, etc. Cuando le toca tirar, el tirador debe cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente en cada puesto. Cada tirador debe tirar al mismo número de platos desde los mismos números de puesto. El primer tirador que falle su plato se retirará y recibirá la clasificación más baja de los resultados del empate. Aquellos que permanezcan empatados, se van al siguiente puesto en rotación normal y continúan tirando hasta que se decidan todos los empates.



- D.9.12.2.6 Doble Trap** - Si dos o más tiradores tienen los mismos resultados para los seis primeros puestos de la tirada, tirarán todos un doblete regular en orden, este será decidido por el Jurado mediante sorteo. Todos empezarán en el puesto n° 1 y seguirán hasta el puesto n° 5 hasta que desempaten. Todos los tiradores empatados deben tirar en los mismos puestos, comenzando en el puesto n° 1, y al mismo número de dobletes. Perderá el tirador que rompa el menor número de platos en el respectivo puesto.
- S.9.12.2.7 Skeet** – Si dos o más tiradores tienen el mismo resultado para el sexto puesto en la competición, dispararán solamente a un doblete regular en orden desde los puestos 3 - 4 – 5, empezando en el puesto 3, comenzando por el orden decidido por el Jurado mediante sorteo. Todos los tiradores empatados deben disparar en los mismos puestos y el mismo número de dobletes. Perderá el tirador que rompa el menor número de platos en el respectivo puesto.
- 9.12.2.8 Los empates individuales para el 7º y 8º puesto** deben romperse con los resultados de la última serie de 25 platos (Doble Trap 25 dobletes para Hombres o 20 Dobletes para Mujeres) si esto no se puede decidir mediante un tiro de desempate (shoot-off) por el sexto puesto o superiores (ver **9.12.2.2**). En el caso de que el empate no se rompa, la serie anterior a la última debe contarse, etc. Si el resultado de todas las series es igual, los empates se decidirán contando desde el primer plato de la última serie (el siguiente al de la última serie, etc.) hacia delante hasta que se encuentre un “CERO”. Al tirador con el mayor número de platos rotos seguidos se le debe dar el puesto más alto.
- 9.12.2.9** Los empates individuales para el 9º puesto, hasta el último no se decidirá mediante desempate de acuerdo con el **9.12.2.2**, y siguientes, deben figurar con la misma clasificación, dejando vacantes el número apropiado de puestos detrás de la posición empatada antes de enumerar el siguiente clasificado. La lista se hará por orden alfabético Latino usando los apellidos de los tiradores.
- 9.12.3 Desempate para Plazas Olímpicas**
- Cuando se pueden obtener Plazas para los Juegos Olímpicos, y dos o más tiradores tienen el mismo resultado y sus empates no se pueden romper mediante un desempate (shoot-off) (ver Norma **9.12.1.2**), **Anexo 3.12.3.8 “Q”** deben usarse las Normas Generales de la ISSF “Normativa Especial para los Participantes en Modalidades Deportivas para los Juegos Olímpicos” Norma **Q.5.1**.
- 9.12.4 Empates por Equipos**
- Si dos o más equipos tienen la misma puntuación en los tres primeros puestos, la clasificación debe decidirse por la suma de los resultados de todos los miembros del equipo en la última serie de 25 platos o dobletes, luego por la penúltima serie, etc. hasta llegar a un desempate.
- 9.12.4.1** Los empates para el cuarto puesto hasta el último deben clasificarse por orden alfabético de los países de acuerdo con las abreviaciones de la ISSF (COI). Las clasificaciones se determinarán como se describe en la Norma **9.12.2.9**.



9.13.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES

9.13.1 Honorarios por las Reclamaciones

Apelaciones	50 US\$, -- o equivalente en moneda local
Otras Protestas	25 US\$, -- o equivalente en moneda local

Los honorarios por una decisión cuestionada, se deben devolver si la reclamación/apelación es estimada o será retenida por el Comité de Organización si la apelación es desestimada.

9.13.1.1 Reclamaciones Verbales

Cualquier tirador o Delegado de Equipo tiene derecho a reclamar cualquier circunstancia de la competición, decisión o acción, inmediata y verbalmente, a un Oficial de la Competición, Arbitro de Galería o Miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden presentarse en los casos siguientes:

9.13.1.2 Un tirador o Delegado de Equipo consideran que el Reglamento de la ISSF, Normas de la ISSF o programa de competición, no se siguieron en el desarrollo de la competición.

9.13.1.3 Un tirador o Delegado de Equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un Oficial de Competición, Arbitro de Galería o Miembro del Jurado.

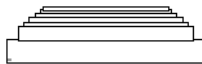
9.13.1.4 Un tirador fue estorbado o molestado por otro tirador(es), Oficial(es) de Competición, espectador(es), miembro(s) de los medios de comunicación u otra persona(s) o causa(s).

9.13.1.5 Un tirador ha tenido largas interrupciones durante la tirada causadas por fallos del material del campo, la aclaración de las irregularidades u otras causas.

9.13.1.6 Los Oficiales de Competición, Árbitros, Árbitros de Galería y Miembros del Jurado deben considerar inmediatamente las reclamaciones verbales. Pueden tomar acciones inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al pleno del Jurado para que este decida. En tales casos, un Árbitro de Galería o Miembro del Jurado puede parar temporalmente el tiro, si es necesario.

9.13.2 Si un tirador no está de acuerdo con la decisión de un Árbitro puede iniciarse una protesta levantando un brazo y diciendo **"PROTESTO"**. El Árbitro entonces debe interrumpir la tirada temporalmente y después de oír las opiniones del Árbitro Auxiliar, tomar una decisión. No habrá ninguna apelación en contra de la decisión sobre un plato **BUENO** o **CERO**. La decisión del Árbitro es definitiva. No está permitido recoger los platos del campo para comprobar si han sido o no alcanzados.

9.13.2.1 Si el tirador o el Jefe de Equipo no está conforme con la decisión final del Árbitro, excepto en los platos **BUENOS** o **CEROS**, no deberán retrasar la tirada. Pueden hacer anotación en la tarjeta de resultados de que el tirador mantiene su protesta. Esta protesta debe ser resuelta por el Jurado de Competición.



- 9.13.2.2** Las protestas ante el Jurado de Competición pueden hacerse verbalmente o por escrito. En cualquier caso deberán ir acompañadas de una fianza de acuerdo con el 9.13.1. Una protesta por escrito debe presentarse antes de que la decisión del Jurado pueda ser apelada al Jurado de Apelación. Si la protesta se estima la fianza se devolverá; si la protesta es denegada la fianza irá al Comité Organizador junto con la protesta escrita y la decisión del Jurado.

9.13.3 Reclamaciones Escritas:

Cualquier tirador o delegado de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede reclamar por escrito al Jurado. Cualquier tirador o delegado de equipo, tiene también el derecho a presentar una reclamación por escrito sin haber realizado antes una reclamación verbal. Todas las reclamaciones por escrito deben presentarse no mas tarde de 30 minutos después de ocurrir el hecho discutido.

- 9.13.3.1** El Comité de Organización debe suministrar impresos para usarse en la presentación de las reclamaciones escritas.

- 9.13.3.2** Las reclamaciones por escrito deben resolverse por la mayoría del Jurado.

9.13.4 Apelaciones

En el caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede apelarse al Jurado de Apelación de acuerdo con las **Normas Generales Artículo 3.8.2** de la ISSF. Tales apelaciones pueden presentarse por escrito por el Jefe de Equipo o un representante no más tarde de una hora después de que la decisión del Jurado haya sido anunciada. En circunstancias especiales, el tiempo para presentar la apelación puede ampliarse hasta 24 horas por decisión del Jurado de Apelación. Tal decisión puede posponer la ceremonia de premios para la modalidad bajo apelación.

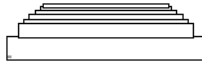
- 9.13.5** La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.

- 9.13.6** Copias de todas las decisiones como respuesta a las reclamaciones y apelaciones por escrito deben remitirse por el Comité Organizador o el Delegado(s) Técnico al Secretario General de la ISSF, junto con el Informe Final y las listas de resultados para que sean comprobadas por el Comité Técnico.

9.14.0 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS

9.14.1 Modalidades

Modalidad	Seniors	Damas
Trap	25 platos	25 platos
Doble Trap	50 platos (25 dobles)	40 platos (20 dobles)
Skeet	25 platos	25 platos



9.14.2 Clasificación

El programa completo debe dispararse en cada modalidad Olímpica como una Ronda de Clasificación para las Finales.

9.14.3 Finalistas en cada modalidad: seis (6) competidores

9.14.3.1 Puestos de Tiro

Los tiradores que se clasifique para la final tendrán los siguientes puestos de tiro de acuerdo con su lugar de clasificación:

6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

9.14.4 Programa – Competiciones de Finales

TODAS LAS ORDENES DE GALERÍA DEBEN DARSE EN INGLÉS

9.14.4.1 Presentación de la Galería para la Final

Los Delegados de Equipo son responsables de que sus tiradores estén presentes en el Área de Preparación, e informar al Jurado al menos 20 minutos antes de la hora fijada para empezar, con todo el equipo de tiro necesario para la final. Deben vestirse y tener solamente el equipo de tiro necesario.

9.14.4.1.1 El tiempo de presentación debe estar impreso en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y puesto en la galería de la Final.

9.14.5 El tiempo comienza después de dar la orden “CARGEN” para el primer disparo o serie de competición para cada final y debe estar impreso en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y puesto en la galería de la Final.

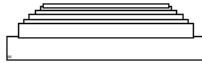
9.14.5.1 Cualquier Finalista el cual no esté en su puesto asignado y **PREPARADO** para disparar a la hora de comienzo será automáticamente clasificado en el último puesto del resultado de la Final y no se le permitirá participar en la Final.

9.14.6 Procedimiento de la Competición

Se aplicarán los mismos procedimientos que para disparar Trap, doble Trap, y Skeet.

9.14.6.1 En las Finales se deben usar platos que contengan **polvos de colores**.

9.14.6.1.1 Un plato se declara **BUENO** cuando es lanzado e impactado de acuerdo con las Normas y se desprende del mismo una parte visible o se observa polvo coloreado.



9.14.7 Resultado Final

En todas las modalidades los resultados de las Finales se añadirán a los resultados individuales de la ronda de Clasificación.

Los resultados de la clasificación, de la final y el total deben imprimirse en el boletín oficial de resultados.

9.14.7.1 Cualquier reclamación se decidirá inmediatamente y la decisión será definitiva.

9.14.8 Decisiones en el caso de empate en la puntuación

Empates después de las Finales: ver Norma **9.12.0** para los DESEMPATES.

9.14.9 Averías

9.14.9.1 Averías de la Escopeta o de la Munición

9.14.9.1.1 Si el Árbitro decide que la inutilización de la escopeta o avería de la escopeta o de la munición no es culpa del tirador, la Final debe posponerse y dar al tirador tres (3) minutos de tiempo en los cuales repare su escopeta u obtenga otra escopeta aprobada o reemplace su munición. Después de este tiempo la Final continuará.

9.14.9.1.2 Al tirador se le permite un máximo de dos (2) interrupciones durante la Final, incluyendo cualquier tiro de desempate (shoot-off) después de la Final, haya intentado o no corregir la avería.

9.14.9.1.3 Cualquier plato regular en el que ocurra cualquier nueva avería de la escopeta o de la munición se declarará "CERO", tanto si el tirador tiene la intención de disparar o no.

9.14.9.2 Cuando ocurre una avería del **equipamiento del campo de Finales** debe seguirse el siguiente procedimiento:

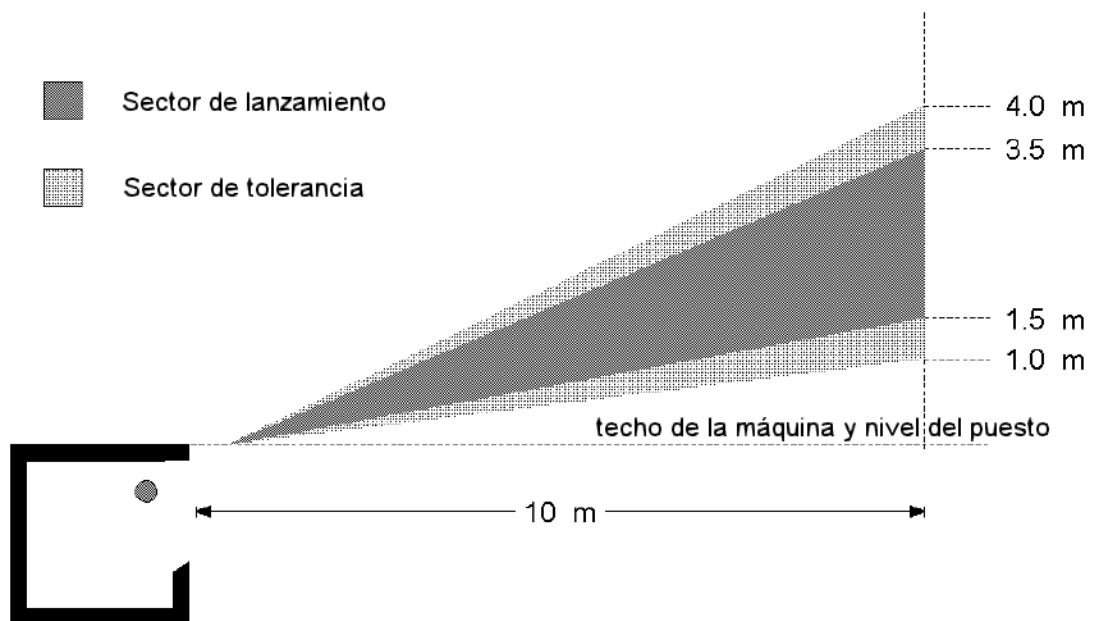
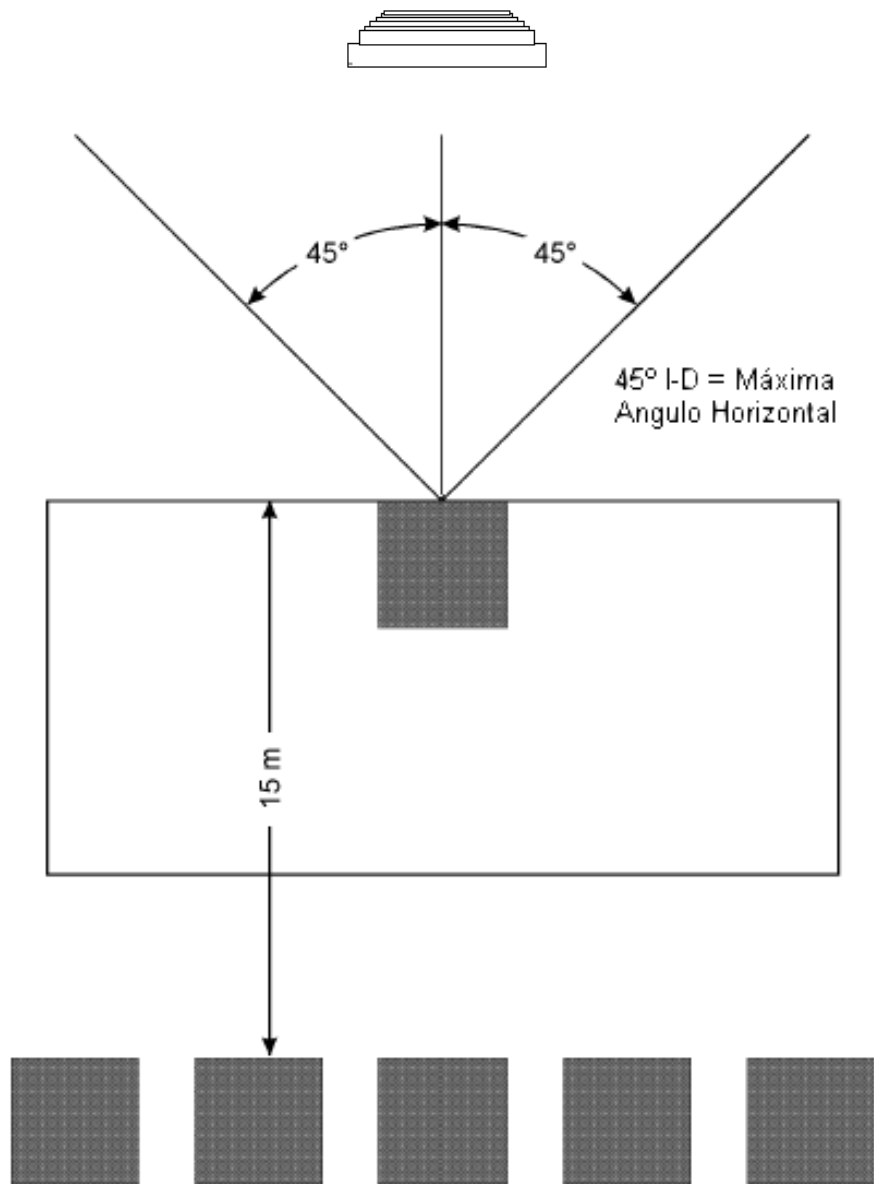
9.14.9.2.1 Los disparos completados se **anotarán como subtotal**.

9.14.9.2.2 Cuando la **interrupción es reparada** y es posible continuar la Final dentro de una (1) hora, el resto de los disparos se completarán.

9.14.9.2.3 Si la **avería no se puede reparar** y es posible trasladar la Final a una cancha adyacente con esquemas similares en una (1) hora, la Final puede completarse en esta cancha adyacente. En Trap no se permite ninguna protesta en contra de la distribución desigual de los platos.

9.14.9.2.4 Si la **interrupción no se puede corregir** para permitir la continuación de la Final en una (1) hora, o si la Final no se puede continuar dentro del mismo tiempo en otra cancha similarmente ajustada, lo anotado como subtotal (**9.14.9.2.1**) debe examinarse para determinar la puntuación en el punto donde todos los tiradores tengan el mismo número de platos disparados en la interrupción de la Final. Estos se anotarán como el total para la Final, sumándolos a la puntuación de la serie de clasificación y los premios se darán tomando estas bases.

9.14.9.3 Para los resultados empatados todos los tiradores se clasificarán de acuerdo con las Normas de clasificación para las posiciones 7 y 8. Por este propósito el resultado de la Final se contará como la última serie.



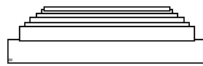


Figura 3: Ángulos de Elevación de los Platos en Trap Automático

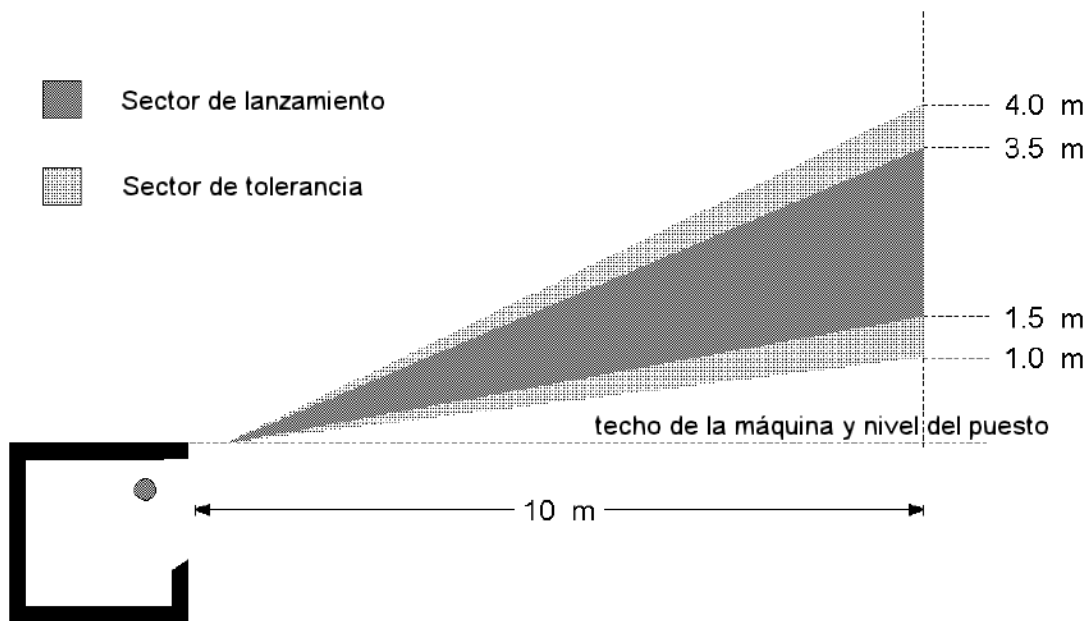
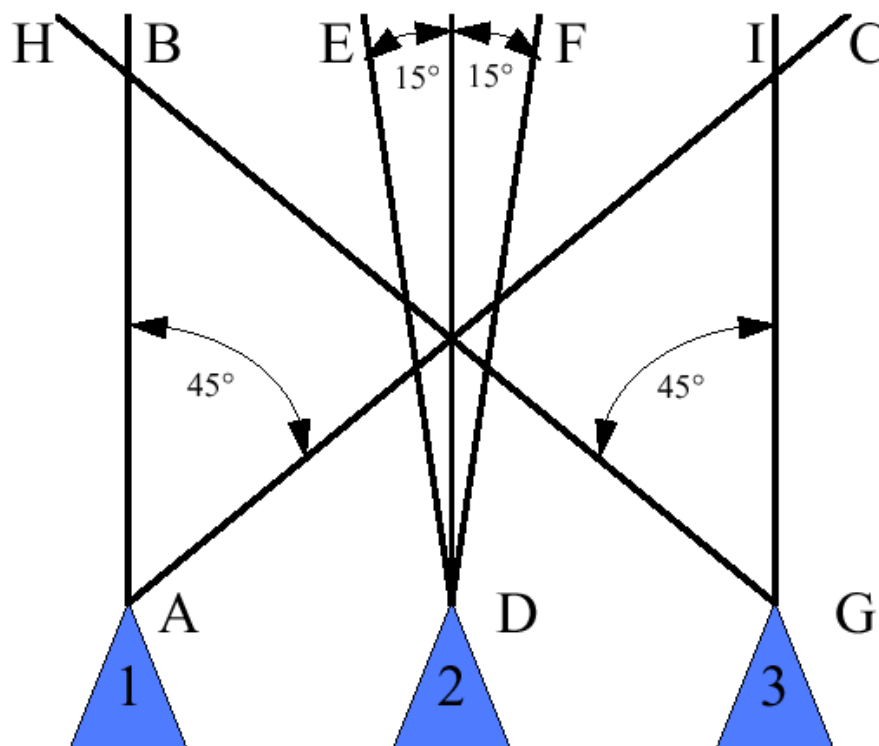


Figura 4: Elevaciones de los Platos de Foso



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

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



Figura 5: Ángulos Horizontales en Foso

Tabla de Ajustes para Doble Trap (ver Norma D.9.6.3.8)					
Tabla	Número de Máquina	Dirección de la Trayectoria de la Máquina	Elevación en la trayectoria a 10 m	Longitud de la Trayectoria	NOTA
A	7	5 grados a la izquierda	3.00 m	55 m	
	8	0 grados	3.50 m	55 m	
B	8	0 grados	3.50 m	55 m	
	9	5 grados a la derecha	3.00 m	55 m	
C	7	5 grados a la izquierda	3.00 m	55 m	
	9	5 grados a la derecha	3.00 m	55 m	

El ajuste “C” debe utilizarse para la “FINAL”. Es muy importante ajustar muy exacto la misma elevación de los 3 m a ambas máquinas.

Figura 6: Tabla de Ajustes para Doble Trap

Ángulos y Elevaciones para las Máquinas de Doble Trap	
Tres Máquinas en Posición Normal para la Modalidad de Foso.	
Las máquinas 7, 8, y 9, o las de un foso por separado para Doble Trap, se denominarán máquinas (1), (2) y (3).	
Los platos se lanzan simultáneamente de dos máquinas cualesquiera.	
Los ángulos de la trayectoria entre Dobletes lanzados de las dos máquinas nº 7 – 8 ó nº 8 – 9 no deben sobrepasar los 5 grados y entre las máquinas nº 7 – 9 no deben sobrepasar los 10 grados (ver Figura 8).	
Máquina nº 7 (1)	Ángulo máximo 5 grados a la izquierda.
Máquina nº 8 (2)	0 grados, tolerancia máxima permitida 0.5 grados a la izquierda o a la derecha.
Máquina nº (9) (ver Figura 8)	Ángulo máximo 5 grados a la derecha.
Distancia	55 metros (ver Figura 6).
Elevaciones	3.0 metros o 3.5 metros a 10 metros (ver también Norma D.9.6.3.8.2 y Figura 7). Tolerancia Máxima Permitida +/- 0.1 m.

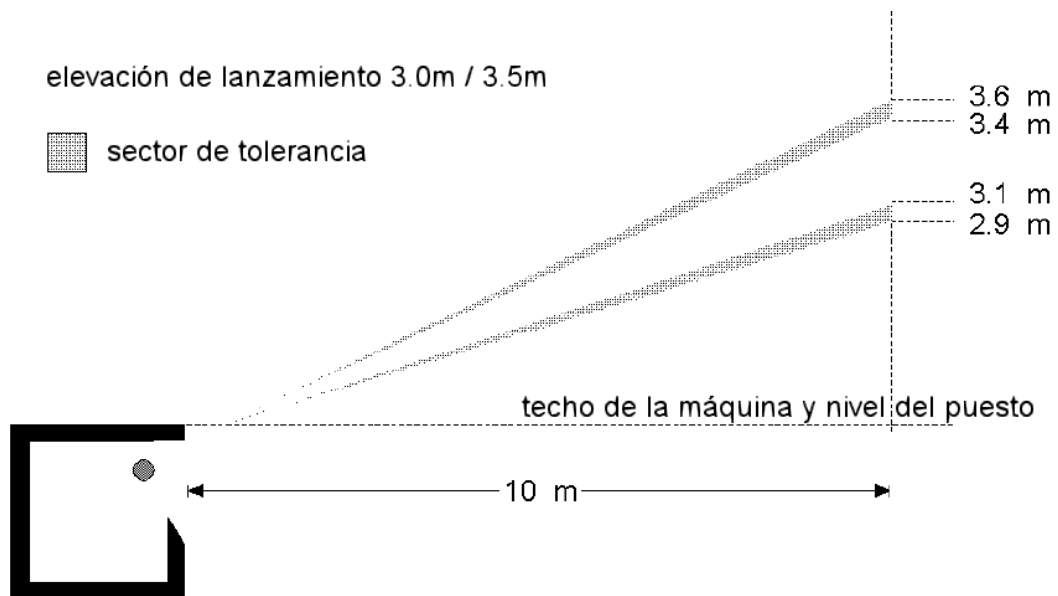
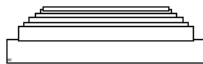
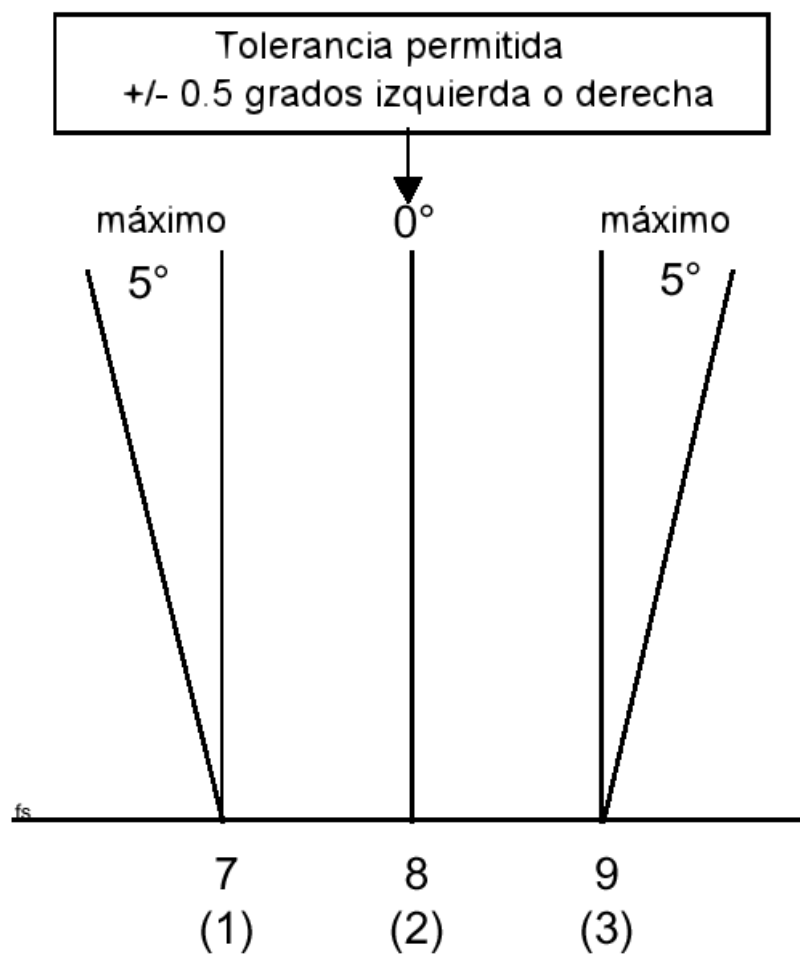


Figura 7: Elevaciones de lo Platos en Doble Trap



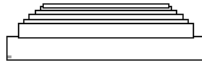


Figura 8: Ángulos Horizontales de Doble Trap

Figura 9: Tablas de Ajuste de Foso (I-IX)

(ver Norma T.9.6.2.7)

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

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



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

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



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

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



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

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



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

9.15.0 ÍNDICE

Ausencia - tirador	9.6.1.2
Acciones después de declararse una Avería	9.8.4
Actuaciones previas a la competición	9.7.0
Ajuste de las máquinas - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.8.3
Ajuste de las máquinas - Modalidad de Trap Automático	A.9.6.2.8.5.1
Ajuste de las máquinas - Modalidad de Trap Automático	T.9.6.2.7.2
Ajuste de las máquinas - Modalidad de Trap Automático	A.9.6.2.8.5.1
Ajustes - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.8.1
Ajustes - Modalidad de Trap	T.9.6.2.7.1
Ajustes si la modalidad se realiza en 2 o 3 días - Modalidad de Trap	T.9.6.2.8
Amonestación - Comportamiento Antideportivo	9.6.1.8
Amonestación - expresada en términos - tarjeta amarilla	9.9.3.1
AMONESTACIÓN / Tarjeta amarilla - Árbitro	9.5.3.2.1
Amonestación - anotar en el Parte de Incidencias	9.9.3.1
Ángulos - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.1
Ángulos - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.7
Ángulos - Modalidades de Doble Trap	D.9.6.3.8.1
Ángulos Horizontales - Modalidad de Trap Automático	A.9.6.2.7.1.4
Apelación de una decisión - Árbitro	9.5.8
Apelaciones	9.13.4
Aplicación de las Normas para todas las modalidades de escopeta	9.1.1
Árbitro	9.5.3.2
Árbitro – AMONESTACIÓN / Tarjeta Amarilla	9.5.3.2.1
Árbitro - Apelación de una decisión	9.5.8
Árbitro - Árbitro Auxiliar	9.5.3.2.2



Árbitro - BUENO	9.5.3.2.1
Árbitro - BUENO	9.5.4
Árbitro - CERO	9.5.3.2.1
Árbitro - CERO	9.5.4
Árbitro - Consultas a los Árbitros Auxiliares	9.5.7
Árbitro - Control del Jurado	9.5.9
Árbitro - Decisión Final	9.5.6
Árbitro - Decisiones	9.5.3.2.1
Árbitro - Jefe de Árbitros	9.5.3
Árbitro - NULO	9.5.4
Árbitro Auxiliar - Servir a los tiradores	9.5.3.2.3
Árbitro Auxiliar - Árbitro	9.5.3.2.2
Árbitro Auxiliar - Deducción de un plato (BUENO)	9.5.3.2.4
Árbitro Auxiliar - Descalificación	9.5.3.2.4
Árbitro Auxiliar - Funciones	9.5.3.2.5
Árbitro Auxiliar - Posiciones	9.5.3.2.6
Avería de la Munición	9.8.3
Avería de una Escopeta	9.8.2
Avería: Acciones después de declararse una avería	9.8.4
Averías - Número de averías permitidas	9.8.5
Averías - Seguridad	9.8.1
Averías en general	9.8.0
Ayudas durante la competición	9.9.2
Bajar la escopeta	9.2.5.5
BUENO - Árbitro	9.5.3.2.1
BUENO - Árbitro	9.5.4
BUENO - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.11
BUENO - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.9
BUENO - Modalidad de Trap/ Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.4.10
Calibre - Armas	9.4.2
Cambio - De las Ordenes de la Tirada supervisado por el Jurado	9.7.7.5
Cambio de escopeta o partes esenciales - Escopetas	9.4.2.3
Cambio del Horario de tirada	9.7.3
Carga del disparo - Munición	9.4.3.1
Cargadores - Escopetas	9.4.2.2
Cargar	9.9.6
Cargar antes de la orden CARGUEN / YA	9.2.5.4
Cargar las Escopetas	9.2.5.1
CERO - Árbitro	9.5.3.2.1
CERO - Árbitro	9.5.4
CERO - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.12
CERO - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.10
CERO - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.11
CERO: Doblete - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.15.2
Cerrar la Escopeta	A.T.D.9.9.9
Clasificación - Resultados	9.11.5
Comportamiento antideportivo	9.6.1.8
Consultas al Auxiliar de Árbitros - Árbitro	9.5.8
Contacto con el Jefe de Equipo - Tirado	9.9.2.1
Control de equipo en interés de la seguridad	9.2.4
Control del Jurado - Árbitro	9.5.9
Conversación de los tiradores	9.9.8



Correas - Escopetas	9.4.2.1
Cotización de los tiradores	9.4.5
Descalificación - Comportamiento antideportivo	9.6.1.8
Decisiones - Árbitro	9.5.3.2.1
Decisiones en la Final - Árbitro	9.5.6
Dedución - Comportamiento antideportivo	9.6.1.8
Dedución de puntos - anotaciones de un parte de incidencias	9.9.3.2
Dedución de puntos - estorbar a un tirador	9.9.3.6
Dedución de puntos - información falsa	9.9.3.8
Dedución de puntos - tarjeta verde	9.9.3.2
Dedución de puntos - violaciones manifiestas de las Normas	9.9.3.5.1
Dedución de puntos - violación de las Normas	9.9.2.2
Dedución de un plato (BUENO) - Auxiliar de Árbitro	9.5.3.2.4
Dedución de un plato/ Amonestación - Skeet - POSICIÓN errónea de PREPARADO	S.9.6.4.3.4
Dejar la escuadra con permiso	9.6.1.5
Dejar la escuadra sin permiso	9.6.1.6
Desarrollo de la tirada - Skeet	S.9.6.4.4
Desarrollo de una serie de Doble Trap	D.9.6.3.1.1
Desarrollo de una serie de Skeet	S.9.6.4
Desarrollo de una serie de Trap	A.T.9.6.2.1
Descalificación - Auxiliar de Árbitro	9.5.3.2.4
Descalificación - impedimentos a un tirador	9.9.3.6
Descalificación - Manejar una escopeta cargada después del ALTO	9.2.7
Descalificación - Munición / Escopetas usadas - no de acuerdo con las Normas	9.6.1.4.1
Descalificación - ocultar la violación de las Normas	9.9.3.5.2
Descalificación - tarjeta roja	9.9.3.3
Descalificación - violación de las normas de seguridad	9.9.3.8
descalificación en la Final	9.9.3.3.1
Desconocimiento de las Normas	9.1.2
Desempates - Empates antes de la Final	9.12.1.1
Desempates - Modalidades sin Final	9.12.2
Desempates - Para Plazas Olímpicas	9.12.4
Desplazamientos erróneos en la trayectoria - Modalidades de Trap / Modalidad	A.T.9.6.2.9.1
de Trap Automático	
Diámetro del disparo / forma - Munición	9.4.3.1
Disparos por plato - Trap	A.T.9.6.2.6.1
Distancias - Doble Trap	D.9.6.3.8.1
Distancias - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.1
Distancias - Modalidad de Trap / modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.7
Distribución de los tiradores	9.7.7.2
Doble Trap - Escuadras	D.9.6.3.1.1
Doble Trap - Generalidades	D.9.6.3
Doble Trap - Incumplimiento del límite de tiempo	D.9.6.3.4
Doble Trap - Interrupción de más de 5 minutos	D.9.6.3.5
Doble Trap - Lanzamiento de platos	D.9.6.3.6
Doble Trap - Lanzar un plato	D.9.6.3.7.1
Doble Trap - Moverse por la cancha	D.9.6.3.3
Doble Trap - Pedir plato	D.9.6.3.3



Doble Trap - Pedir plato en 10 segundos	D.9.6.3.4
Doble Trap - Plato de prueba	D.9.6.3.5
Doble Trap - Posición de la escopeta	D.9.6.3.2
Doble Trap - Posición y rotación de los tiradores - Doble Trap	D.9.6.3.7
Doble Trap - Rehusar un plato	D.9.6.3.7.3
Doble Trap - Tirador Auxiliar	D.9.6.31.1
Doblete Irregular	9.6.0.7
Doblete Irregular - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.8
Doblete Regular	9.6.0.6
Doblete Regular - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.7
Dobletes: Normas Especiales - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.15
Efecto de dispersión - Munición	9.4.3.2
Ejercicios de ensayo - Skeet	S.9.6.4.3.6
Ejercicios de puntería	9.2.5.3
Elevaciones - Lanzar un plato	S.9.6.4.2
Elevaciones - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.8.1
Elevaciones - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.1
Elevaciones - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.7
Elevaciones - Temporizador	S.9.6.4.2
Empates - Empates Individuales para la plaza 9 y siguientes	9.12.1.1.3
Empates - Empates individuales para la plaza 9 y siguientes - Modalidades sin Final	9.12.2.9
Empates - Empates individuales para las plazas de la 7 a la 8	9.12.1.1.2
Empates - Empates individuales para las plazas de la 7 a la 8 - Modalidades sin Final	9.12.2.8
Empates - Equipos	9.12.4
Empates - Generalidades	9.12.0
Empates - Modalidades Olímpicas con Final	9.12.1
Empates después de las series de la Final	9.12.1.2
Empates después de las series de la Final - Doble Trap	D.9.12.1.2.3
Empates después de las series de la Final - Skeet	S.9.12.1.2.4
Empates después de las series de la Final - Trap	T.9.12.1.2.2
Empates después de las series de la Final - Varios Empates - Posiciones de inicio	9.12.1.2.1
Empates Individuales - puntuaciones perfectos - modalidades sin Finales	9.12.2.1
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final	9.12.2.2
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final - Doble Trap	D.9.12.2.6
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final - Skeet	S.9.12.2.7
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final - Desempate	9.12.2.3
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final - Trap	A.T.9.12.2.5
Empates Individuales para las 6 primeras plazas - Modalidades sin Final - YA	9.12.2.4
Equipamiento y munición	9.4.0
Equipo - Puntuación	9.11.2
Escopeta utilizada - En desacuerdo con las normas	9.6.1.4.1
Escopetas - Calibre	9.4.2
Escopetas - Cambio de Escopetas o partes esenciales	9.4.2.3
Escopetas - Cargadores	9.4.2.2
Escopetas - Compensadores	A.T.D.9.4.2.4



Escopetas - Correas	9.4.2.1
Escopetas - Manejo - ver también 9.2.0	9.9.4
Escopetas / Munición - en desacuerdo con las normas - Descalificación	9.6.1.4.2
Escopetas / Munición - en desacuerdo con las normas - Puntuación	9.6.1.4.1
Escuadras - Doble Trap	D.9.6.3.1.1
Escuadras - Número de tiradores	9.7.7.1
Escuadras - Orden de Tiro	9.7.7
Escuadras - Skeet	S.9.6.4
Escuadras - Trap	A.T.9.6.2.1.1
Espíritu de las Normas	9.4.1
Final - Descalificación	9.9.3.3.1
Finales - Ausencia de Finalistas a la hora de Inicio	9.14.5.1
Finales - Avería de una Escopeta o Munición	9.14.9.1
Finales - Avería del equipamiento de la cancha de Finales	9.14.9.2
Finales - Averías	9.14.9
Finales - Clasificación	9.14.2
Finales - Decisiones para resultados empatados - ver 9.12.0 desempates	9.14.8
Finales - Demoras en el tiempo de inicio	9.14.5
Finales - Lenguaje	9.14.4
Finales - Modalidades	9.14.1
Finales - Modalidades - Programa	9.14.4
Finales - Número de participantes	9.14.3
Finales - Posiciones Iniciales	9.14.3.1
Finales - Presentación en la Cancha	9.14.4.1
Finales - Procedimiento en la Competición	9.14.6
Finales - Procedimientos en la Competición - Platos con polvos de colores	9.14.6.1
Finales - Protestas	9.14.7.1
Finales - Resultados	9.14.7
Finales - Tiempo de Inicio	9.14.5
Finales - Tiempo de Presentación	9.14.4.1.1
Finales en las Modalidades Olímpicas	9.14.0
Fumadores	9.9.2.5
Funciones - Auxiliar de Árbitro	9.5.3.2.5
Generalidades Escopetas	9.1.0
Honorarios para las reclamaciones	9.13.1
Imposición de Penalizaciones	9.9.3
Individual - Puntuación	9.11.1
Información de los horarios de tirada	9.7.1
Información Falsa	9.9.3.8
Infracciones	9.9.3.5
Inscripciones Finales	9.7.2
Inspección - Munición	9.4.3.3
Interrupción de la tirada	9.9.8
Interrupciones de más de 5 minutos - Doble Trap	D.9.6.3.5
Interrupciones de más de 5 minutos - Trap	T.9.6.2.5.1
Interrupciones de más de 5 minutos - Trap Automático	T.9.6.2.5.1
Interrupciones por causas meteorológicas	9.7.6
Jefe de Árbitros	9.5.3.1
Jefe de Árbitros de Galería	9.5.2
Jefe de Equipo	9.9.1
Jurado	9.5.0
Jurado - Deberes y Funciones	9.5.1



Lanzamiento de los platos - Doble Trap	D.9.6.3.6
Lanzamiento de los platos - Trap	A.T.9.6.2.6
Lanzamiento elevado de los platos - Modalidad de Trap Automático	A.9.6.2.7.1.3
Lanzar platos - Doble Trap	D.9.6.3.7.1
Lanzar platos - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.2
Lanzar platos - Trap	A.T.9.6.2.6.3
Localización de los puestos de tiro	9.7.7.3
Longitud del cartucho - Munición	9.4.3.1
Llegar tarde	9.6.1.3
Llevar la escopeta	A.T.D.9.9.10
Manejo de las Escopetas	9.2.5
Manejo de las Escopetas - autodisciplina	9.2.2
Manejo de las Escopetas - ver también 9.2.0	9.9.4
Marketing Comercial	9.4.5
Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.1.1
Modalidad de Doble Trap - Ajuste de las Máquinas	D.9.6.3.8.3
Modalidad de Doble Trap - BUENOS	D.9.6.3.11
Modalidad de Doble Trap - CEROS	D.9.6.3.12
Modalidad de Doble Trap - NULOS	D.9.6.3.13
Modalidad de Doble Trap - NULOS: procedimientos posteriores	D.9.6.3.13
Modalidad de Doble Trap - Platos irregulares	D.9.6.3.10
Modalidad de Doble Trap - Platos Regulares	D.9.6.3.9
Modalidad de Doble Trap - Repetición de un Doblete	D.9.6.3.14
Modalidad de Doble Trap - Repetición de un Doblete, el tirador ha disparado	D.9.6.3.14.2
Modalidad de Doble Trap - Repetición de un Doblete, el tirador no ha disparado	D.9.6.3.14.1
Modalidad de Doble Trap - Situaciones	D.9.6.3.8.1
Modalidad de Doble Trap - Trayectoria del plato	D.9.6.3.8.2
Modalidad de Skeet - BUENOS	S.9.6.4.9
Modalidad de Skeet - CERO: Doblete	S.9.6.4.15.2
Modalidad de Skeet - CEROS	S.9.6.4.10
Modalidad de Skeet – Distancias / Ángulos / Elevaciones	S.9.6.4.1
Modalidad de Skeet - Doblete Irregular	S.9.6.4.8
Modalidad de Skeet - Doblete Regular	S.9.6.4.7
Modalidad de Skeet - Dobletes: Normas Especiales	S.9.6.4.15
Modalidad de Skeet - NULO	S.9.6.4.11
Modalidad de Skeet - NULO: Doblete	S.9.6.4.15.1
Modalidad de Skeet - NULO: procedimientos posteriores	S.9.6.4.12
Modalidad de Skeet - Platos Irregulares	S.9.6.4.6
Modalidad de Skeet - Repetir un Doblete, el tirador ha disparado	S.9.6.4.14
Modalidad de Skeet - Repetir un Plato, el tirador no ha disparado	S.9.6.4.13
Modalidad de Trap - Ajuste de máquinas	T.9.6.2.7.2
Modalidad de Trap - Ajustes	T.9.6.2.7.1
Modalidad de Trap - Ajustes si la modalidad se realiza en 2 o 3 días	T.9.6.2.8
Modalidad de Trap – Distancias / Ángulos / Elevaciones	D.9.6.3.8.1
Modalidad de Trap - NULO: dos disparos simultáneos	A.T.9.6.2.16
Modalidad de Trap - Otro plato, el tirador ha disparado	A.T.9.6.2.15
Modalidad de Trap - Otro plato, el tirador no ha disparado	A.T.9.6.2.14
Modalidad de Trap Automático - Ángulos Horizontales	A.9.6.2.7.1.4
Modalidad de Trap Automático - Colocación y ajuste de las máquinas	A.9.6.2.8.5.1



Modalidad de Trap Automático - Lanzamiento elevado de los platos	A.9.6.2.7.1.3
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.7
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - CERO	A.T.9.6.2.11
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - Desplazamientos	A.T.9.6.2.9.1
erróneos en la trayectoria	
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - Distancias / Ángulos / Elevaciones	A.T.9.6.2.7
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - NULO	A.T.9.6.2.12
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - NULO: procedimientos posteriores	A.T.9.6.2.13
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - Platos Irregulares	A.T.9.6.2.9
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - trayectoria de los platos	A.T.9.6.2.7.1.2
Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático - BUENO	A.T.9.6.2.10
Modalidades de Hombres	9.1.4
Modalidades de Mujeres	9.1.4
Modalidades y Programa de competición	9.6.0.1
Molestar a un Tirador	9.9.3.6
Moverse en la cancha - Doble Trap	D.9.6.3.3
Moverse en la cancha - Skeet	S.9.6.4.3.3
Moverse en la cancha - Trap	A.T.9.6.2.2
Moverse en la cancha según la orden del Árbitro - Skeet	S.9.6.4.4.8
Moviéndose por la cancha de Tiro	9.9.7
Munición - Carga del cartucho	9.4.3.1
Munición - Diámetro del cartucho	9.4.3.1
Munición - Efecto de dispersión	9.4.3.2
Munición - Generalidades	9.4.3
Munición - Inspección	9.4.3.3
Munición - Longitud del cartucho	9.4.3.1
Munición - Pólvora	9.4.3.1
No cumplir con el límite de tiempo - Doble Trap	D.9.6.3.4
No cumplir con el límite de tiempo - Skeet	S.9.6.4.3.3
No cumplir con el límite de tiempo - Trap	A.T.9.6.2.3
Normas de Campo y Platos	9.3.0
Normas de conducta para tiradores y Jefes de Equipo	9.9.0
Normas de Vestimenta	9.4.4.
Normas Disciplinarias - ver también 9.9.3	9.6.1
Normas Generales para Escopetas y equipamiento	9.4.1
NULO - Árbitro	9.5.4
NULO - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.13
NULO - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.11
NULO - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.12
NULO - Repetición	9.5.5
NULO: Doblete - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.15.1
NULO: dos disparos simultáneos - Modalidad de Trap	A.T.9.6.2.16
NULO: procedimientos posteriores - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.13
NULO: procedimientos posteriores - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.12
NULO: procedimientos posteriores - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.13
Número de averías permitidas	9.8.5
Número de cartuchos	S.9.6.4.5
Número de Dorsal	9.4.4.3
Número de tiradores - Escuadra	9.7.7.1
Ocultar la violación de las Normas	9.9.3.5.2



Oficiales	9.5.0
Orden de Tirada - Cambios supervisados por el jurado	9.7.7.5
Orden de Tirada - Escuadras	9.7.7
Ordenes CARGUEN / YA - DESCARGUEN / ALTO dadas por el Árbitro de Galería	9.2.7
Otras Normas Disciplinarias	9.6.1.7
Otro plato, el tirador ha disparado - Modalidad de Trap	A.T.9.6.2.15
Otro plato, el tirador no ha disparado - Modalidad de Trap	A.T.9.6.2.14
Parar la tirada	9.2.6
Parar la tirada por un Miembro del Jurado / Árbitro de Galería en interés de la seguridad	9.2.3
Patrocinadores	9.4.5
Pedir Plato - Doble Trap	D.9.6.3.3
Pedir Plato - en 10 segundos - Trap	A.T.9.6.2.3
Pedir plato - Skeet	S.9.6.4.3.2
Pedir Plato - Trap	A.T.9.6.2.2
Pedir Plato en 10 segundos - Doble Trap	D.9.6.3.4
Pedir Plato en 15 segundos - Skeet	S.9.6.4.3.3
Penalizaciones por violación de las Normas	9.9.3
Plato de prueba - Doble Trap	D.9.6.3.5
Plato de prueba - Skeet	S.9.6.4.3.5
Plato de prueba - Trap	T.9.6.2.4
Plato de prueba - Trap Automático	A.9.6.2.4.1
Plato Irregular - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.10
Plato Irregular - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.6
Plato Irregular - Modalidad de Trap / Modalidad de Trap Automático	A.T.9.6.2.9.1
Plato Regular	9.6.0.4
Plato Regular - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.9
Platos Rotos	9.6.0.5
Pólvora - Munición	9.4.3.1
Posición de la Escopeta - Doble Trap	D.9.6.3.2
POSICIÓN de PREPARADO - Skeet	S.9.6.4.3
POSICIÓN de PREPARADO errónea - Skeet	S.9.6.4.3.4
POSICIÓN de PREPARADO errónea - Skeet - Amonestación / Deducción de un plato	S.9.6.4.3.4
Posición errónea de la escopeta - Skeet	S.9.6.4.3.4
Posición y rotación de los tiradores - Doble Trap	D.9.6.3.7
Posición y rotación de los tiradores - Trap	A.T.9.6.2.6.2
Posiciones - Auxiliar de Árbitro	9.5.3.2.6
Preparado para disparar	9.6.1.1
Presencia del tirador	9.6.1.1
Presentación del tirador - Declarado Ausente	9.6.1.4
Procedimiento en las modalidades de Tiro y Normas de Competición	9.6.0
Procedimientos de puntuación - ver Normas Técnicas (TR) 6.8.0	9.11.0
Productores de sonido	9.9.2.3
Programa de las Modalidades de Escopeta	9.6.0.2
Protección de los oídos	9.2.8
Protección de los ojos	9.2.9
Publicidad	9.4.5
Puesto 8 - Skeet	S.9.6.4.4.7.1
Puestos - Skeet	S.9.6.4.4.7.1
Puntería	9.9.5
Puntuación - clasificación	9.11.5



Puntuación - Equipo	9.11.2
Puntuación - Firma del tirador y del Árbitro en la tarjeta de puntuación	9.11.4
Puntuación – Munición / Escopeta usada - en desacuerdo con las Normas	9.6.1.4.1
Puntuación - Procedimientos	9.11.3
Puntuación Individual	9.11.1
Reanudar la tirada	9.2.6
Reclamaciones - Apelación de la decisión del Jurado	9.13.2.3
Reclamaciones de las decisiones del Árbitro	9.13.2
Reclamaciones Escritas	9.13.3
Reclamaciones Verbales	9.13.1.1
Reclamaciones y Apelaciones	9.13.0
Reemplazar un tirador	9.7.4
Rehusar un plato - Doble Trap	D.9.6.3.7.2
Rehusar un plato - Trap	A.T.9.6.2.6.4
Repetición - NULO	9.5.5
Repetir un Doblete - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.14
Repetir un Doblete, el tirador ha disparado - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.14.2
Repetir un Doblete, el tirador no ha disparado - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.14.1
Repetir un Plato, el tirador ha disparado - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.14
Repetir un Plato, el tirador no ha disparado - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.13
Requerimientos de Seguridad	9.2.1
Responsabilidad del tirador	9.7.5
Responsabilidades del Jefe de Equipo	9.9.1.2
Seguridad	9.2.0
Seguridad - Averías	9.8.1
Selección Aleatoria - supervisado por el Delegado Técnico (DT)	9.7.7.4
Skeet - Desarrollo de la tirada	S.9.6.4.4
Skeet - Ejercicios de ensayo	S.9.6.4.3.6
Skeet - Escuadras	S.9.6.4
Skeet - Generalidades	S.9.6.4
Skeet - Moverse en la Cancha bajo las ordenes del Árbitro	S.9.6.4.4.8
Skeet - No cumplir con el tiempo límite	S.9.6.4.3.3
Skeet - Número de cartuchos	S.9.6.4.5
Skeet - Pedir plato	S.9.6.4.3.2
Skeet - Pedir plato en 15 segundos	S.9.6.4.3.3
Skeet - Plato de Prueba	S.9.6.4.3.5
Skeet - POSICIÓN de PREPARADO errónea	S.9.6.4.3.4
Skeet - POSICIÓN de PREPARADO	S.9.6.4.3
Skeet - Posición errónea de la escopeta	S.9.6.4.3.4
Skeet - Puesto 8	S.9.6.4.4.7.1
Skeet - Puestos	S.9.6.4.4.7.1
Skeet - Moverse en la Cancha	S.9.6.4.3.3
Tamaño de las tarjetas para penalizaciones	9.9.3.4
Teléfonos Móviles	9.9.2.4
Temporizador - Modalidad de Skeet	S.9.6.4.2
Tiradas	9.9.5
Tirador Auxiliar - Doble Trap	D.9.6.3.1.1
Tirador Auxiliar - Trap	A.T.9.6.2.1.1
Tirador Diestro - Tirado Zurdo	9.1.3
Tirador Zurdo - Tirador diestro	9.1.3
Trap - Disparos por plato	A.T.9.6.2.6.1
Trap - Escuadras	A.T.9.6.2.1.1



Trap - Generalidades	A.T.9.6.2
Trap - Interrupción de mas de 5 minutos	T.9.6.2.5
Trap - Lanzamiento de platos	A.T.9.6.2.6
Trap - Lanzar un plato	A.T.9.6.2.6.3
Trap - Moverse en la cancha	A.T.9.6.2.2
Trap - No cumplir con el tiempo límite	A.T.9.6.2.3
Trap - Pedir el Plato de 3 segundos	A.T.9.6.2.3
Trap - Pedir un plato	A.T.9.6.2.2
Trap - Plato de prueba	T.9.6.2.4
Trap - Posición y rotación de los tiradores - Trap	A.T.9.6.2.6.2
Trap - Rehusar un plato	A.T.9.6.2.6.4
Trap - Tirador auxiliar	A.T.9.6.2.1.1
Trap Automático - Interrupciones de más de 5 minutos	T.9.6.2.5.1
Trap Automático - Modalidad: ver Trap - también Modalidades	A.T.9.6.2
Trap Automático - Plato de prueba	A.9.6.2.4.1
Trayectoria de los platos - Modalidad de Doble Trap	D.9.6.3.8.2
Trayectoria de los platos - Modalidad de Trap / Trap Automático	A.T.9.6.2.7.1.2
Uso de Munición - no según las Normas	9.6.1.4.1
Ventajas - ventajas injustas sobre los demás	9.4.1
Ventajas injustas sobre los otros	9.4.1
Verificación de las Escopetas	9.2.5.2
Violación de las Normas de seguridad	9.9.3.8
Violación de las Normas: Árbitro - tirador	9.9.2.2
Violaciones manifiestas de las Normas	9.9.3.5.1