

HIVATALOS ALAPSZABÁLYOK, SZABÁLYOK ÉS RENDELKEZÉSEK

**International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo
ISSF • Widenmayerstr. 16 • GER-80538 München • Germany
Phone: +49-89-5443550 • e-mail: munich@issf-sports.org
Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-sports.org>**



9

Sörétes puska szabályok

a következőkre vonatkozóan:

Trap

Skeet

Trap vegyes csapat

Skeet vegyes csapat

Csapatversenyek

9.1	ÁLTALÁNOS	383
9.2	BIZTONSÁG	383
9.3	LŐTÉR ÉS CÉL SZABVÁNYOK	385
9.4	FELSZERELÉS ÉS LŐSZER	385
9.5	VERSENY TISZTVISELŐK	388
9.6	LÖVÉSZVERSENYEK ÉS VERSENYELJÁRÁSOK	394
9.7	CÉLOK – RENDES, RENDKÍVÜLI, MEGTÖRT, ELTALÁLT, ELVESZETT ÉS NINCS CÉL	396
9.8	VERSENYSZABÁLYOK TRAP LÖVÉSZETBEN	397
9.9	VERSENYSZABÁLYOK SKEET LÖVÉSZETBEN	402
9.10	VERSENYVEZETÉS	410
9.11	MŰKÖDÉSI ZAVAROK	412
9.12	VERSENYRUHA ÉS FELSZERELÉS	415
9.13	EREDMÉNYEK, IDŐMÉRÉS ÉS PONTSZÁMÍTÁS (RTS) ELJÁRÁSOK	417
9.14	DÖNTETLENEK ÉS DÖNTETLENEK MEGOLDÁSA	420
9.15	SZABÁLYSZEGÉSEK	424
9.16	TILTAKOZÁSOK ÉS FELLEBEZÉSEK	427
9.17	OLIMPIAI LÖVÉSZVERSENYEK DÖNTŐI	429
9.18	VEGYES CSAPATVERSENYEK LÖVÉSZVERSENYEKBEN	436
9.19	CSAPATVERSENYEK	441
9.20	SORSOLÁSOK ÉS TÁBLÁZATOK	441
9.21	INDEX	447

MEGJEGYZÉS:

Amennyiben az ábrák és táblázatok konkrét információkat tartalmaznak, azok ugyanolyan jogerővel bírnak, mint a számozott szabályok.

9.1 ÁLTALÁNOS

- 9.1.1 Jelen szabályok az ISSF technikai szabályainak részét képezik, és minden ISSF bajnokságon megrendezett összes puskás versenyszámra vonatkoznak.
- 9.1.2 Minden sportoló, edző, csapatvezető és tisztviselőnek ismernie kell az ISSF szabályait, és gondoskodnia kell azok betartásáról. A szabályok betartása minden sportoló felelőssége.
- 9.1.3 Ha egy szabály a jobbkezes sportolókra vonatkozik, akkor annak ellenkezője a balkezes sportolókra vonatkozik.
- 9.1.4 Hacsak egy szabály nem vonatkozik kifejezetten férfi vagy női versenyszámra, akkor azt egyformán kell alkalmazni mind a férfi, mind a női versenyszámokra.
- 9.1.5 Amennyiben a szabályok ábrái és táblázatai konkrét információkat tartalmaznak, az ábrákban és táblázatokban szereplő konkrét információk ugyanolyan jogerővel bírnak, mint a számozott szabályok.
- 9.1.6 A nemzeti szövetségek a nemzeti versenyeken eltérhetnek vagy módosíthatják ezeket a szabályokat a követelményeiknek és a hatótávolságuknak megfelelően. Bármely módosításról a technikai értekezleten tájékoztatni kell.

9.2 BIZTONSÁG

9.2.1 A biztonság kiemelt fontosságú

A sportolók, a lőtér személyzete és a nézők biztonsága megköveteli a fegyverek kezelésének folyamatos és gondos figyelemmel kísérését, valamint a lőtéren való mozgás során a körültekintést. Erősen ajánlott, hogy a lövonal előtt dolgozó összes személyzet jól látható mellényt vagy kabátot viseljen. Mindenkinnek önfegyelemre van szüksége.

9.2.2 Sörétes puskák hordozása

A biztonság érdekében minden sörétes puskát, még akkor is, ha üres, mindig a legnagyobb óvatossággal kell kezelni, és nyitva kell tartani (büntetés – lehetséges **DISZKVALIFIKÁCIÓ**).

a) A hagyományos kétcsövű sörétes fegyvereket üresen, láthatóan nyitott csővel kell hordozni.

b) A nem használt sörétes puskákat nyitott állapotban kell elhelyezni egy fegyvertartó állványon, zárható fegyvertartó tokban, fegyvertárban vagy más biztonságos helyen.

c) Minden puskát töltetlenül kell tartani, kivéve a lőálláson, és csak akkor, ha a „**START**” parancsot vagy jelet adták, vagy amikor a sportoló löni fog.

d) A patronokat vagy üres hüvelyeket csak akkor szabad a puskába tölteni, ha a sportoló a lőálláson áll, a gépekkel szemben, a puskát a célrepülési terület felé tartva, és miután a bíró engedélyt adott rá.

e) A lövés megszakításakor a puskát ki kell nyitni, és az összes töltényt vagy üres töltényhüvelyt el kell távolítani.

f) Egyetlen sportoló sem fordulhat el a lőállásról, mielőtt a puskáját kinyitotta és kiürítette.

g) Az utolsó lövés után és mielőtt elhagyja a lőtér területét, vagy a puskát a fegyvertárba, fegyverraktárba stb. helyezi, a sportolónak meg kell győződnie arról, hogy a töltényűrben nincsenek töltények vagy üres töltényhüvelyek. Zárt puskák kezelése tilos, ha a személyzet a lövonal előtt tartózkodik.

9.2.3 Célzás

- a) Célzási gyakorlatok csak a kijelölt lőállásokon, a bíró engedélyével, vagy a kijelölt száraz lőtereken végezhetők.
- b) Tilos más sportoló céljaira célozni vagy löni, illetve szándékosan élő madarakra vagy más állatokra célozni vagy löni, és ez kizáráshoz vezethet.
- c) A kijelölt száraz lövés területeken és irányokban kívüli célzás tilos, és kizáráshoz vezethet.

9.2.4 Lövés és próbálövés

- a) Lövéseket csak akkor lehet leadni, ha az atléta sorra kerül, és a célpontot eldobták.
- b) A bíró engedélyével minden versenyzőnek minden versenynapon, közvetlenül az aznapi első forduló kezdete előtt, megengedett a puskák próbálövése (legfeljebb két (2) lövés).
- c) A puskák próbálövése minden versenyző számára megengedett a döntő vagy a selejtező utáni bármely rájátszás kezdete előtt, kivéve a döntőben zajló rájátszásokat.
- d) A próbálövéseket nem szabad a lőterületen belül a földre leadni. Az a sportoló, aki a földre lő, kezdeti figyelmeztetést (sárga lapot) kap. Ugyanazon fordulóban történő ismétlés esetén egy (1) célt „ELVESZETT”-nek kell nyilvánítani, függetlenül attól, hogy eltalálták-e vagy sem.
- e) A javítás után a puska próbálövése megengedett, de azt a főbíróval kell egyeztetni.

9.2.5 „STOP” parancs

- a) A „STOP” parancs vagy jelzés megadásakor a lövés azonnal le kell álljon, és minden versenyzőnek ki kell ürítenie a puskáját, és biztonságossá kell tennie azt.
- b) A puskák nem zárhatók be, amíg a főbíró nem adja meg a folytatásra vonatkozó parancsot („START” vagy „READY”).
- c) A lövészet csak a főbíró megfelelő parancsára („START”) vagy jelére folytatható; és
- d) Bármely sportoló, aki a „STOP” parancs után a bíró engedélye nélkül zárt puskát fog meg, kizárható.

9.2.6 Parancsok

- a) Minden lőtéri parancsot angol nyelven kell kiadni.
- b) A bírók vagy más megfelelő lőtéri tisztviselők felelősek a „START”, „STOP” és egyéb szükséges parancsok kiadásáért; és
- c) A bíróknak ezután meg kell győződniük arról, hogy a parancsokat betartják, és hogy minden puskát biztonságosan kezelnek.

9.2.7 Szem- és fülvédő

- a) Minden sportolónak és a lövonal közelében tartózkodó személynek fülvédőt, fülvédő sapkát vagy hasonló, megfelelő fülvédő eszközt kell viselnie.
- b) A hangfokozó vagy hangfogadó eszközöket tartalmazó hallásvédő eszközöket

eszközöket tartalmazó hallásvédő eszközöket a sportolók és edzők nem viselhetnek a FOP-on. A hallássérült sportolók a zsűri jóváhagyásával hangfokozó eszközöket viselhetnek (lásd még G.T.R. 6.2.5); és

c) Minden sportoló, bíró és tisztviselő köteles törésálló lövészszemüveget vagy hasonló szemvédőt viselni.

d) Ha egy sportolót hallásvédő nélkül találnak a lőállásán, a felelős bíró figyelmezteti (sárga lap), az első szabályszegésért, a második szabályszegésért pedig a verseny vagy a PET bármely fordulójában a felelős bíró 1 célpont levonást szab ki (**zöld lap**) (a levonás a sportoló első selejtező fordulóban elért első találatára vonatkozik).

e) Ha egy sportolót a lőállásán a kötelező lövészszemüveg nélkül találnak, akkor az első szabályszegésért a felelős bíró figyelmeztetést ad (sárga lap), a második szabályszegésért pedig a verseny vagy a PET bármelyik fordulójában a felelős bíró 1 célpont levonást szab ki (**zöld lap**). (A levonás a sportoló első selejtező fordulóban eltalált első célpontjára vonatkozik).

f) Ha a zsűri elnöke rossz időjárás, eső, köd stb. miatt úgy dönt, hogy a sportolók a kötelező lövészszemüveg nélkül is lőhetnek.

9.3 LŐTÉR ÉS CÉL SZABVÁNYOK

a) A clay target szabványok a G.T.R. 6.3.6 pontban találhatók.

b) A shotgun lőtérre vonatkozó szabványok a G.T.R. 6.4.17/18/19 pontokban találhatók.

c) A sportoló, edző vagy csapat tisztviselő semmilyen módon nem avatkozhat be a lőtér felszereléseibe (csapdák, mikrofonok, vezérlőegységek stb.), miután azokat a bíró vagy a zsűri beállította. Első szabályszegés esetén a sportoló, edző vagy csapatvezető **figyelmeztetést (sárga lapot)** kap; második szabályszegés esetén **egy (1) pont levonás (zöld lap)** következik be a sportoló utolsó teljesített körének utolsó eltalált célpontjából, vagy az első körből, ha a lövés még nem

A további szabályszegések **kizárást (piros lap)** vonnak maguk után. A vezérlőegység szándékos kikapcsolása **azonnali kizárást** von maga után. Ha egy edző vagy csapatvezető megszegi ezt a szabályt, a figyelmeztetést vagy büntetést az edzővel vagy csapatvezetővel kapcsolatban álló összes sportolónak meg kell adni.

9.4 FELSZERELÉS ÉS LŐSZER

9.4.1 Felszerelés korlátozások

a) A sportolók csak az ISSF szabályoknak megfelelő felszerelést és ruházatot használhatnak.

b) Minden olyan puska, eszköz, felszerelés, kiegészítő vagy egyéb tárgy, amely a sportolónak másokhoz képest tisztességtelen előnyt biztosít, és amely nincs kifejezetten említve a szabályzatban, vagy ellentétes a szabályzat szellemével, beleértve a célok számlálását megkönnyítő kiegészítőket vagy eszközöket, tilos.

c) Tilos színes töltényhüvelyekkel ellátott patronok használata (lásd még (9.4.3.1 (f))).

d) A szabályok megsértése esetén a sportolónak az első alkalommal **figyelmeztetést (sárga lapot)** kell kapnia. Ismételt szabályszegés esetén a sportolónak öt (5) célpont levonást (**zöld lapot**) kell kapnia az utolsó öt (5) eltalált célpontból

9.4.1.1 Felszerelés ellenőrzése

a) A sportolók felelősek azért, hogy az ISSF versenyeken általuk használt összes felszerelés és ruházat megfeleljen az ISSF szabályainak.

b) A Shotgun Jury feladata az atléták felszerelésének ellenőrzése a szabályoknak való megfelelés biztosítása érdekében. A zsűrinek az első verseny előtti edzésnapon kezdődően minden atlétának elérhető felszerelés-ellenőrzési tanácsadási szolgáltatást kell nyújtania, hogy az atléták, ha kívánják, a verseny előtt ellenőriztethessék felszerelésüket.

c) Az ISSF szabályainak betartásának biztosítása érdekében a zsűri a verseny során véletlenszerű ellenőrzéseket végez, és a szabályokat megszegő sportolókat a szabályok szerint büntetik.

d) A shotgunok vagy a skeet jelölő szalagok szabályait megszegő sportolókat kizárhatják.

9.4.1.2 Felszerelés a játéktéren/lőterületen

A játéktéren/lőterületen található bármely felszerelés vagy kiegészítő az érintett sportoló által használható, és a zsűri által ellenőrzésre/vizsgálatra kerül. Szankciók alkalmazására kerül sor.

9.4.1.3 Lövészmellények

Minden sportolónak megfelelő lövészmellényt (ujjatlan) vagy lövészkabátot (hosszú ujjú) kell viselnie, amikor a játéktéren tartózkodik és lövésre készen áll.

9.4.2 Sörétes puskák

9.4.2.1 Sörétes puskák típusai

a) Az ISSF által felügyelt összes versenyen minden típusú sima csövű sörétes puská használható, **kivéve a félautomata és a pumpás sörétes puskákat**, feltéve, hogy kaliberük nem haladja meg a 12-es kalibert. A 12-es kalibernél kisebb sörétes puskák használata megengedett.

b) A puskák nem lehetnek álcázott kivitelűek.

c) A biztonsági előírások miatt a puskák és kiegészítőik (beleértve a portolt csöveket, a puskatussal, az elülső részt, a csövet és a cserélhető fojtókat) minden alkatrészét elismert gyártónak kell gyártania, és a biztonsági előírásoknak nem megfelelő módosítások használata tilos.

9.4.2.2 Kioldó ravaszok

Bármilyen típusú „kioldó” ravaszmechanizmussal rendelkező sörétes puskák használata tilos.

9.4.2.3 Pántok

A sörétes puskákra hevederek vagy pántok használata tilos.

9.4.2.4 Sörétes fegyverek cseréje

A megfelelően működő fegyverek vagy fegyveralkatrészek, beleértve a cserélhető fojtókat is, cseréje a forduló során nem megengedett.

9.4.2.5 Kompensátorok

A fegyvercsövekhez rögzített kompensátorok és hasonló eszközök (amelyek a cső felemelkedésének csökkentésére szolgálnak) használata tilos, kivéve a cserélhető, nyílásokkal ellátott fojtókat (lásd a 9.4.2.6 és 7 szabályt).

9.4.2.6 Nyílásokkal ellátott csövek és cserélhető csövek (nyílásokkal vagy anélkül)

A portos csövek megengedettek, feltéve, hogy azok nem nyúlnak vissza 20 cm-nél tovább a cső végétől mérve, vagy bármely cserélhető, felszerelt fojtócső csővégétől mérve; és

9.4.2.7 A cső végére szerelt cserélhető fojtók (nyílásokkal vagy anélkül) megengedettek. Nyílásokkal ellátott cserélhető fojtók esetén a nyílások (és a cső nyílásai) nem nyúlhatnak vissza 20 cm-nél tovább, a cserélhető fojtó csővégétől mérve.

9.4.2.8 Optikai célzók

Minden olyan eszköz vagy távcső, amely a fegyverre van felszerelve, és amely nagyító, fénykibocsátó, előre irányuló ólomeltolás, célzási tulajdonságokkal rendelkezik, videokamerával vagy a cél vizuális javítását szolgáló készülékkel van ellátva, tilos.

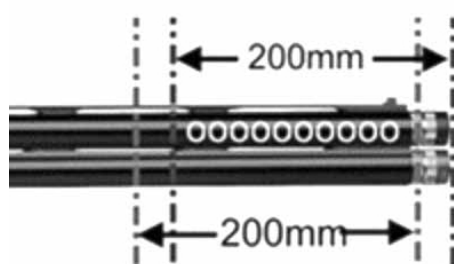
9.4.2.9 A puskatuska magassága (csak skeet esetén)

9.4.2.10 A puskatuska magassága (akár állítható, akár „Monte Carlo” típusú) az arcpárna legmagasabb pontjától a puskatuska talpának legalacsonyabb pontjáig mérve nem haladhatja meg a 170 mm-t (17 cm). A puskatuska talpának olyan függőleges kiterjesztése, amely nem a puskatuska szerves része, és amelynek célja kizárólag a magasság növelése, nem megengedett.



9.4.2.11 Csőnyílás

A csőnyílás nem nyúlhat ki 200 mm-nél (20 cm) többet a cső végéből vagy a cserélhető szűkítő végéből (lásd még: 9.4.2.6 és 7).



9.4.3 Lőszer

9.4.3.1 Patronok műszaki adatai

Az ISSF versenyeken megengedett patronoknak meg kell felelniük a következő előírásoknak:

a) A lőpor töltet nem haladhatja meg a 24,0 g-ot (+0,5 g tűréshatár). Annak megállapításához, hogy egy sportoló e szabálynak megfelelő patronokat használ-e, a patronvizsgálati eljárás során meg kell állapítani, hogy a kiválasztott patronok átlagos tömege nem haladja-e meg a maximális lőpor töltetet és a tűréshatárt (24,5 g).

- b) A lövedékeknek gömb alakúaknak kell lenniük;
- c) A lövedékeknek ólomból, ólomtözetből vagy bármely más, az ISSF által jóváhagyott anyagból kell készülniük.
- d) A pelleték átmérője nem haladhatja meg a 2,6 mm-t;
- e) A lövedékek lehetnek bevonatosak;
- f) A lőpor és a lövedék kivételével minden kilökődő anyag (Wad) átlátszónak vagy áttetszőnek kell lennie. A lövedékhez nem adható hozzá színezék. Nem adható hozzá más olyan elem, amely tévesen találatnak tűnhet.
- g) A fekete lőpor, nyomjelző, gyújtó vagy más speciális típusú patronok használata tilos; és
- h) Nem végezhető olyan belső módosítás, amely extra vagy speciális szóródási hatást eredményez, például az alkatrészek fordított betöltése, keresztező eszközök stb.

9.4.3.2 Patronellenőrzés

- a) A felszerelés-ellenőrző vagy a shotgun zsűri köteles végrehajtani az ISSF Shotgun Bizottság által jóváhagyott patronellenőrzési eljárást. A patronellenőrzési eljárás végrehajtásának konkrét részletei a Shotgun Equipment Control Guide (Shotgun felszerelés-ellenőrzési útmutató) című dokumentumban található, amely az ISSF központjában érhető el.
- b) A verseny során a bíró (a zsűri utasításai alapján) vagy a zsűri tagja bármikor kiválaszthatja a sportoló patronjait ellenőrzés céljából, amikor a sportoló a lőterületen tartózkodik.
- c) Ha a patronokat az ISSF verseny helyszínén értékesítik a résztvevő csapatoknak, a felszerelés-ellenőrző vagy a shotgun zsűri köteles az első verseny előtti edzés (PET) előtt kiválasztott mintákat vizsgálni, és az eredményeket közzétenni az eredményeket közzé kell tenni, hogy ezek az információk a edzők és a sportolók rendelkezésére álljanak.
- d) Ha egy sportoló a 9.4.3.1 a) szabálynak (maximális löpormennyiség) nem megfelelő lőszert használ, **kizárható (piros lap)**; és
- e) Ha egy sportoló a 9.4.3.1 szabálynak nem megfelelő lőszert használ, figyelmeztetést (sárga lap) kell kapnia, vagy a 8.3.1 d) és 9.15.4.1.e) szabályok szerint büntetést kell kapnia.

9.5 VERSENY TISZTVISELŐI

9.5.1 Általános

Minden személy, akit az ISSF versenyeken tisztviselőként jelöltek ki, rendelkeznie kell a verseny szintjének megfelelő érvényes képesítéssel. Szolgálatban minden zsűritagnak kötelező az ISSF zsűri hivatalos (piros-fekete) mellényét viselnie. Szolgálatban minden bíró köteles az ISSF hivatalos (kék) lövészbírói mellényét viselni. Mindkettő megvásárolható az ISSF hivatalos beszállítójától.

9.5.2 Zsűri

9.5.2.1 Feladatok A verseny kezdete előtt

A verseny kezdete előtt a zsűrinek:

- a) Ellenőrizze a határokat, hogy azok megfeleljenek ezeknek a szabályoknak;
- b) Győződjön meg arról, hogy a célok a szabályoknak megfelelően vannak beállítva;
Megjegyzés: a zsűri rossz időjárás vagy egyéb okok miatt jóváhagyott radaros sebességmérő rendszert használhat a célok véletlenszerű ellenőrzésére.
- c) Ellenőrizze a verseny szervezését, hogy megbizonyosodjon arról, hogy a verseny lebonyolítására megfelelően felkészültek-e.
- d) Hozzon létre egy felszerelés-ellenőrzési tanácsadó szolgálatot, ahol a sportolók ellenőrizhetik fegyvereiket, ruházatukat és kiegészítőiket; és
- e) Együttműködjön az RTS irodával a rajtlisták ellenőrzésében, előkészítésében és terjesztésében, mind az esemény előtti edzés, a selejtező szakasz és a döntők, mind pedig a döntők előtti és alatti esetleges döntő lövéseken.

9.5.2.2 **Feladatok a verseny alatt**

A verseny során a zsűrinek:

- a) Felügyelnie kell a versenyt;
- b) Tanácsot adni és segítséget nyújtani a szervezőbizottságnak;
- c) biztosítani kell a szabályok helyes alkalmazását;
- d) ellenőriznie kell a sportolók fegyvereit, lőszerait és felszerelését;
- e) ellenőriznie kell, hogy a célok helyesen vannak-e beállítva a trap gép meghibásodása után;
- f) Véletlenszerű ellenőrzések végzése a selejtező körök során a felkészülési időkorlátok betartásának biztosítása érdekében;
- g) Véletlenszerű ellenőrzések végzése a verseny során, hogy biztosítsa a fegyverekre, lőszerre, lövésmellényekre és egyéb ruházatra vonatkozó szabályok betartását;
- h) A megfelelően benyújtott tiltakozások kezelése;
- i) Az ISSF jogosultsági, kereskedelmi jogi és szponzorálási/reklámozási szabályainak érvényesítése;
- j) Jóváhagyja az RTS iroda által készített hivatalos előzetes és végleges ranglistákat, és megerősíti/ellenőrzi a sportolók jogosultságát a döntőkre és a döntőkre való részvételre.
- k) Döntéseket hozni a büntetésekkel kapcsolatban;
- l) Szükség esetén szankciókat alkalmaz; és
- m) Döntéseket hozni minden olyan esetben, amelyre a szabályok nem vonatkoznak, vagy amely ellentétes a szabályok szellemével.

9.5.3 **Fő lőtérfelügyelő**

9.5.3.1 **Általános**

A főtérfelügyelőt a szervezőbizottság nevezi ki. Széles körű tapasztalattal kell rendelkeznie a puskás lövészet terén, valamint alapos ismeretekkel a puskákról, a agyaggalambokról, az agyaggalamb-dobó gépekről, az akusztikus indító rendszerekről, az eredménytáblákról és a lőtéri felszerelésekről. Rendelkeznie kell érvényes/hatályos ISSF puskás bírói vagy versenybírói engedéllyel. Az összes többi tisztviselővel való hatékony kommunikáció érdekében jól kell beszélnie angolul.

9.5.3.2 **A főpályafelügyelő felelős a következőkért:**

- a) A verseny előkészítésével és megfelelő lebonyolításával kapcsolatos összes technikai és logisztikai feladat elvégzése; és
- b) Az alábbiakban felsorolt feladatok ellátása szoros együttműködésben a technikai küldöttel, a zsűritagokkal, a szervezőbizottsággal, a főbíróval, az RTS irodával és más munkatársakkal.

9.5.3.3 **A főpályafelügyelő feladatai:**

- a) Az ISSF technikai szabályzatában a shotgun versenyszámokra vonatkozóan leírt műszaki és biztonsági követelményeknek megfelelően utasításokat adni és felügyelni a lőterek előkészítését;
- b) utasítások adása és a kiegészítő létesítmények, például a lőfegyver- és lőszerraktárak, a műszaki szolgálat, a lőterek közötti kommunikációs eszközök, a műszaki személyzet stb. előkészítésének felügyelete;
- c) Iránymutatás adása és felügyelete a gyakorlásra és versenyre szánt agyagcélok előkészítésének; valamint annak biztosítása, hogy minden cél ugyanolyan gyártmányú legyen, mint a verseny általános információiban megadott.
- d) A döntőbe jutottak és a döntőben zajló esetleges döntő mérkőzések számára színes porral töltött speciális („Flash”) célokat biztosítani;
- e) Annak biztosítása, hogy a csapdák az aznapi beállításoknak megfelelően legyenek beállítva;
- f) Annak biztosítása, hogy minden szükséges lőtérrendszer megfelelően működjön;
- g) Annak biztosítása, hogy minden lőtér felszerelése minden lőtéren rendelkezésre álljon és megfelelően legyen elhelyezve (nagy eredménytábla, asztalok, lőtéri órák, székek és napernyők az asszisztens játékvezetők számára, létesítmények a sportolók, pontszámlálók stb. számára);
- h) Segíteni a szervezőbizottságot a hivatalos és nem hivatalos edzésprogramok előkészítésében, valamint tanácsot adni a verseny menetrendjének előkészítésében.
- i) A zsűri jóváhagyásával döntéseket hozni a verseny időpontjának és a lőtér-elosztásnak a megváltoztatásáról, valamint a lőtéren történő lövészet megszakításáról biztonsági vagy egyéb okokból; és
- j) A biztonságra különös figyelmet fordítva oktatja a személyzetet a csapdák, a kioldó rendszerek stb. használatáról.
- k) Miután a zsűri jóváhagyta a célbeállításokat, a CRO felelős a trap-pályák és a skeet-házak biztonságáért, hogy ne legyenek zavarások a gép beállításait illetően.

9.5.4 **Főbíró**

9.5.4.1 **Általános**

A főbíróat a szervezőbizottságnak kell kineveznie az ISSF-fel együttműködve. A főbíró rendelkeznie kell ISSF shotgun bírói engedéllyel, széles körű tapasztalattal kell rendelkeznie a shotgun lövészetben és az ISSF versenyek szervezésében, valamint alaposan ismernie kell a szabályzatot. A főbíró lehet helyi vagy nemzetközi, de képesnek kell lennie az angol nyelv beszédére és megértésére.

9.5.4.2 **A főbíró feladata általában a következő:**

- a) Segítséget nyújt a szervezőbizottságnak és az ISSF-nek a bírók kiválasztásában és kinevezésében.

- b) A bírók és a bíróasszisztensek felügyelete.
- c) Utasítások és információk adása a bíróknak és a bíróasszisztenseknek;
- d) Felügyeli a játékvezetők munkáját és értékeli teljesítményüket.
- e) A bírók ütemtervének és feladatainak az elkészítése, beleértve a döntőket és a döntőket is;
- f) A zsűri együttműködésével döntéseket hozni, például arról, hogy egy sportoló, aki el kellett hagynia csapatát fegyverhibájának javítása miatt, vagy „**HIÁNYZÓ**”-nak nyilvánították, mikor és melyik pályán folytathatja a versenyt; és
- g) A főpályafelügyelőt tájékoztatni a pályákon felmerülő bármilyen nehézségről, meghibásodásról, gépmeghibásodásról, késésről stb.
- h) Gondoskodni arról, hogy minden bíró időben és megfelelő öltözékben jelen legyen a lőtéren a verseny lebonyolításához.
- i) Figyelemmel kísérni, hogy a verseny a versenynaptárban szereplő időpontok szerint zajlik-e, és késések esetén megtenni a szükséges intézkedéseket.
- j) Együttműködni a technikai küldöttel és a zsűri tagokkal a verseny megfelelő lebonyolítása érdekében, és betartani az általuk megadott irányelveket és utasításokat.
- k) Rövid tájékoztató jelentés elkészítése, amely tartalmazza a bírók nevét, engedélyszámát és a verseny során nyújtott teljesítményüket, és e jelentés átadása a zsűri elnökének.
- l) Ellenőrizni, hogy minden bíró látásvizsgálati igazolása érvényes-e.

9.5.5 **Játékvezetők**

9.5.5.1 A bírókat a szervezőbizottságnak kell kineveznie a főbíróval és az ISSF-fel együttműködve, és nekik:

- a) rendelkezniük kell ISSF shotgun bírói engedéllyel és érvényes látásvizsgálati igazolással;
- b) Széles körű tapasztalattal kell rendelkezniük a shotgun lövészet terén; és
- c) alaposan ismerniük kell a versenyre vonatkozó shotgun és ISSF szabályokat.
- d) A bíróknak jól kell beszélniük angolul, hogy kommunikálni tudjanak a sportolókkal és a tisztviselőkkel.

9.5.5.2 **A bíró fő feladatai:**

- a) Minden forduló kezdete előtt meg kell győződnie arról, hogy a lőtér biztonságos;
- b) Ellenőrizni, hogy a forduló kezdete előtt a megfelelő sportolói csapat van-e jelen a lőtéren, és biztosítani, hogy az asszisztens bírók készen állnak a kijelölt helyükön;
- c) Gondoskodni arról, hogy a sportoló „**TÁVOLMARADÁSÁT**” a megfelelő eljárás szerint jelentsék be (lásd: 9.10.2.6 és 7. szabály a „**TÁVOLMARADÓ**” sportolókról);
- d) Azonnali döntéshozatal a „**TALÁLT CÉLOK**” tekintetében (minden kétséges esetben vagy a sportoló által kifogásolt esetben a bíró a végső döntés meghozatala előtt konzultálnia kell az asszisztens bírókkal);
- e) Azonnali döntéseket hozni a „**LOST TARGETS**” (elvesztett célpontok) tekintetében (a bíró minden „**LOST**” (elvesztett) célpontra vonatkozóan egyértelmű és világos jelet kell adnia);

f) Azonnali döntéshozatal a „**NINCS CÉL ÉS NEM SZABÁLYOS CÉL**” esetén (ha lehetséges, a bíró „**NINCS CÉL**” kiáltással vagy valamilyen jelzéssel jeleznie kell, mielőtt a sportoló löne);

Megjegyzés: Az szabálytalan célok azonnali döntést igényelnek a bíró részéről.

g) Figyelmeztetések (sárga lap) vagy automatikus pontlevonások (zöld lap) kiadása technikai szabálysértések esetén, a szabályok szerint (lásd: 9.15. szakasz);

h) Gondoskodni arról, hogy minden lövés eredményét helyesen rögzítsék (a pontkártyákon és az eredménytáblákon);

i) Minden forduló végén aláírni a hivatalos pontszámkártyát, és gondoskodni arról, hogy a forduló végső eredményei helyesen legyenek feltüntetve, és hogy az esetleges kezdeti figyelmeztetések

A technikai vagy szabályszegésekkel kapcsolatos kezdeti figyelmeztetéseket szintén fel kell jegyezni egy eseményjelentésben, amelyet át kell adni az RTS irodának.

j) A pontkártyán rögzített végső eredményével kapcsolatban a sportoló által felvetett bármely vitás kérdést, amennyiben lehetséges, ellenőrizni kell, mielőtt a pontkártyát átadják az RTS irodának.

k) Annak biztosítása, hogy a sportolókat ne zavarják;

l) Az illegális edzői utasítások figyelemmel kísérése (a G.T.R. 6.12.5.1 szerint a nonverbális edzői utasítások megengedettek);

m) A sportolóktól beérkezett tiltakozások elbírálása;

n) A meghibásodott fegyverekkel kapcsolatos döntések meghozatala;

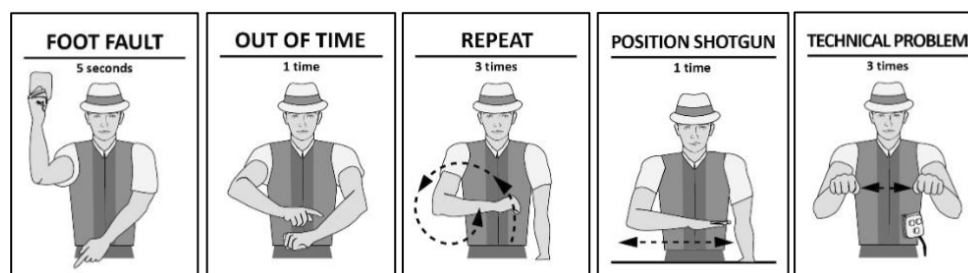
o) A meghibásodások elbírálása;

p) A forduló megfelelő lebonyolításának biztosítása; és

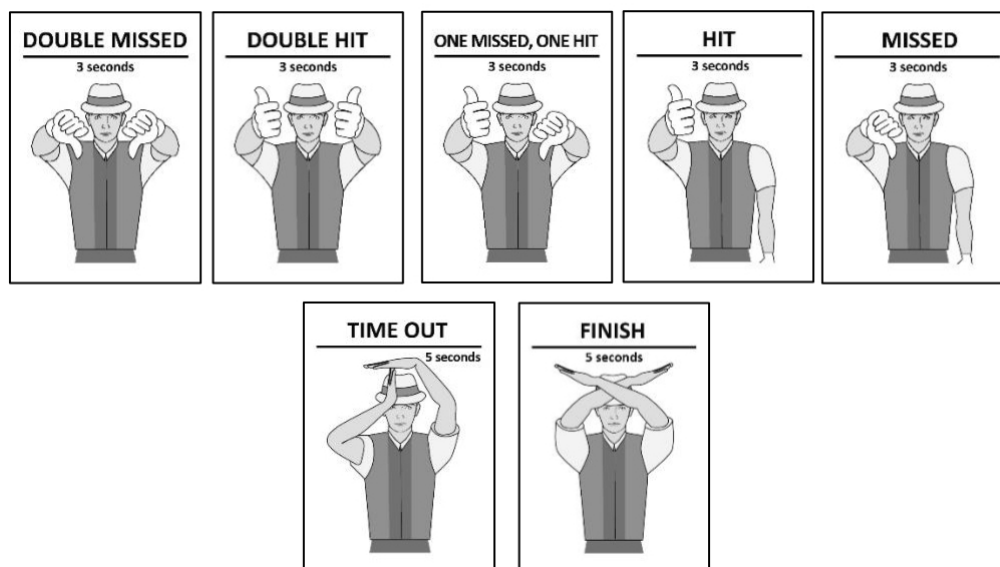
q) A biztonsági szabályok alkalmazásának biztosítása

r) Incidensjelentést kell kitölteni, és értesíteni kell az RTS-t minden olyan esetről, amely nem szerepel a listán.

9.5.5.3 A versenybírók által a verseny során használatos kézjelek



9.5.5.4 A döntőben a játékvezetők által használatos további kézjelek



9.5.5.5 A bíró által kiadott figyelmeztetések

- A bíró köteles **figyelmeztetéseket** adni a szabályszegésekért (**sárga lap**), és ezeket a figyelmeztetéseket fel kell jegyeznie a hivatalos lőtér ponttáblájára (lásd: 9.15. szakasz); továbbá köteles tájékoztatni az RTS zsűrit és a főbírókat minden kiadott sárga lapról, hogy azok bekerüljenek a lőtér incidensjelentésébe; azonban
- A bíró nem szabhat ki büntetéseket vagy kizárásokat, amelyek a zsűri hatáskörébe tartoznak.

9.5.6 Asszisztens játékvezetők

9.5.6.1 A játékvezetőt két (2) vagy három (3) asszisztens játékvezetőnek kell segítenie:

- A szervezőbizottság biztosítja a képzett asszisztens bírókat;
- Ők rendelkezniük kell ISSF Shotgun Referee (lövészverseny-bíró) engedéllyel és érvényes látásvizsgálati igazolással.

9.5.6.2 A segédbíró fő feladata:

- Minden kilőtt célt figyelni;
- Gondosan megfigyelni, hogy a cél megsérült-e a lövés előtt;
- A lövés után azonnal jelezni a bíró felé, ha véleménye szerint a célpont(ok) **„ELVESZETT(EK)”**;
- Szükség esetén a bíró minden lövésről hozott döntésének eredményét feljegyezni a hivatalos ponttáblára;
- Kérésre tanácsot adni a főbíró számára a célokkal kapcsolatos bármely más kérdésben;
- Olyan helyen kell elhelyezkedniük, hogy az egész lőtér akadálytalanul látható legyen;
- Skeet versenyen jelezni a bíró számára, ha a célpontot nem találják el a határon belül; és
- Skeet versenyen a 8. állomáson történő lövéskor a két asszisztens bíró a bíró utasításai szerint el kell hagyja eredeti helyét, és a pálya közepén (a 4. és 8. állomás vonalában), a bíró mögött kell elhelyezkednie

bíró mögött, hogy szükség esetén tájékoztathassák őt arról, hogy a célpontot eltalálták-e a határon belül.

i) Protest esetén tájékoztatniuk kell a zsűrit.

j) Az asszisztens bírónak piros zászlókat vagy elektronikus eszközt kell használniuk, amely jelzi a találatot (zöld fény) vagy a tévesztést (piros fény).

k) A zászlók a selejtező körökben és a döntő előtti rájátszásokban használhatók, az elektronikus eszközöket pedig minden döntőben és a döntőben zajló rájátszásokban kötelező használni.

l) Az elektronikus eszköz használata esetén a duplákat 2 zöld vagy 2 piros lámpa jelzi.

9.5.6.3 **A bíró tanácsadása**

A végső döntést mindig a főbíró hozza meg. Ha valamelyik asszisztens bíró nem ért egyet, kötelessége felhívni a főbíró figyelmét karját felemelve vagy más módon. A főbíró ezután hozza meg a végső döntést.

9.6 **LÖVÉSZVERSENYEK ÉS VERSENYELJÁRÁSOK**

9.6.1 **Sörétes lövészet (lásd: GR szakasz 3.3.1 szabály):**

9.6.1.1 **Olimpiai versenyek:**

Skeet férfiak

Skeet nők

Trap férfiak

Trap nők

Skeet vegyes csapat az open kategóriában (férfi-nő) VAGY

Trap vegyes csapat az open kategóriában (férfi-nő)

9.6.1.2 **További versenyek**

Skeet férfi junior

Skeet női junior Trap

férfi junior Trap női

junior

Trap vegyes csapat a senior és junior kategóriákban Skeet vegyes csapat a senior és junior kategóriákban

Trap csapat (férfi, férfi junior, nő, nő junior) Skeet csapat (férfi, férfi junior, nő, nő junior)

Nyílt egyéni versenyek Minden nem és korosztály

9.6.1.3 Az egyes események programja:

Versenyszám	Kategóriák	Selejtező szakasz Célok száma	Döntő szakasz
Skeet egyéni	Minden (F, MJ, N, WJ)	125, 5 körben, 25-25, 2 vagy 3 nap alatt löve	32 célponttal zajló selejtezők a bronzéremért és 36 célpont dönt az arany- és ezüstérmekről (Lásd a 9.17.4.2 szabályt)
Trap egyéni	Minden (F, MJ, N, WJ)	125, 5 körben, 25-25, 2 vagy 3 nap alatt löve	Kieséses rendszer 25 céllal a bronzéremért és 30 célponttal az arany/ezüstéremért (Lásd a 9.17.4.1 szabályt)
Skeet vegyes csapat	Mindenki (F+N MJ+NJ)	Minden MT tag: 75, 3 fordulóban, egyenként 25.	Egy szakasz 12 célpont után kieséssel minden sportoló számára, majd összesen 24 célpont a bronzéremért és 28 célpont az arany- és ezüstéremért. (Lásd: 9.18.4.2 szabály)
Trap vegyes csapat	Mindenki (F+N MJ+ NJ)	Minden MT tag: 75 pont 3 fordulóban, egyenként 25 ponttal.	Egy szakasz, amelyben minden sportoló 10 célpont után kiesik, majd összesen 15 célpont a bronzéremért és 20 célpont az arany- és ezüstéremért. (Lásd a 9.18.4.1 szabályt)
Skeet csapat	Minden M, MJ,) (W, WJ)	Minden csapat tag 125 pontot szerez 5 körben, 25-25 ponttal	Nincs döntő
Csapda csapat	Minden M, MJ,) (W, WJ)	Minden csapat tag 125 pont 5 körben, 25 pont/kör	Nincs döntő

9.6.2 Edzés

9.6.2.1 Esemény előtti edzés

- Minden esemény előtt biztosítani kell a hivatalos verseny kezdete előtti nap(ok)on, ugyanazon a lőtéren, ugyanolyan típusú és színű célokkal, mint amiket a hivatalos versenyen használnak;
- A zsűrinek ellenőriznie kell, hogy a célok minden verseny előtti edzésen helyesen vannak-e beállítva;
- Az edzésidőket méltányosan kell elosztani a jelen lévő sportolók között, hogy senki ne legyen előnyben; és
- Skeet esetében két extra duplát kell biztosítani (egy fordított duplát a 3. állomáson és egy fordított kettős a 5. állomáson).
- A PET programot a TD-nek a kezdés előtt felül kell vizsgálnia és jóvá kell hagynia.

9.6.2.2 Nem hivatalos edzés

A nem hivatalos edzésekhez rendelkezésre álló pályákért a szervezőbizottság felel, és köteles:

- a) biztosítaniuk kell, hogy a nem hivatalos edzések semmilyen módon ne zavarják a tervezett versenyszámokat;
- b) A résztvevő nemzetek között méltányosan kell elosztani, hogy senki ne élvezzen előnyt; és
- c) biztosítaniuk kell, hogy minden jelen lévő csapatvezető tájékoztatást kapjon a nem hivatalos edzések ütemezéséről.
- d) A szervezőbizottságnak ugyanazt a márkát és szintet kell használnia a céloknál, mint a verseny során.
- e) A nem hivatalos edzésprogramot a TD vagy a zsűri elnöke a verseny kezdete előtt felülvizsgálja és jóváhagyja.
- f) A szervezőbizottság az ISSF TD jóváhagyásával egy további nem hivatalos edzésnapot adhat hozzá a verseny második eseményéhez a PET-nap előtt.

9.7 **CÉLOK – RENDES, NEM RENDES, MEGTÖRT, ELTALÁLT, ELVESZETT ÉS NINCS CÉL**

9.7.1 **Rendes célpont**

- a) A szabályos célpont egy (1) teljes célpont, amelyet a sportoló jelöl meg, és a szabályoknak megfelelően engednek el; és
- b) A szabályos kettős cél két (2) teljes cél, amelyet a sportoló jelöl meg, és a szabályoknak megfelelően egyszerre lő ki.

9.7.2 **Szabálytalan cél**

Az szabálytalan célpont olyan célpont, amelyet nem a szabályok szerint dobnak el, és amely a szabályokban meghatározottól eltérő szögben, magasságban vagy távolságban repül.

Szabálytalan kettős akkor fordul elő, ha

- a) Az egyik (1) vagy mindkét célpont szabálytalan;
- b) A célokat nem egyszerre dobják el;
- c) Csak egy (1) cél jelenik meg; vagy
- d) Bármelyik cél „törött” állapotban jelenik meg.

8.7.3 **Törött célpont**

- a) Törött célpontnak minősül minden olyan célpont, amely nem felel meg a Clay Targets (G.T.R. 6.3.6.1) általános előírásainak; és
- b) A meghibásodott célpont **„NINCS CÉLPONT”** célpontnak minősül, és mindig meg kell ismételni.

9.7.4 **„HIT” célpont**

- a) A célpont akkor minősül **„HIT”**-nek, ha egy szabályos célpontot az esemény szabályai szerint eldobnak és eltalálnak, és legalább egy (1) látható darabja eltörik;
- b) Az a célpont, amely csak „poros”, de amelyből nem látható darabok törnek le, nem minősül **„HIT”**-nek.
- c) Ha flash (porral töltött) célokat használnak, akkor a célt akkor is **„HIT”**-nek kell nyilvánítani, ha **a lövés után** színes por láthatóan megjelenik; **és**

d) Minden „**TALÁLAT**”, „**VESZTESÉG**”, „**SZABÁLYTALAN**” vagy „**NINCS CÉL**” végül a bíró hozza meg.

e) Tilos felvenni a lőtérrel a céltáblát annak megállapítására, hogy „**TALÁLAT**” volt-e vagy sem.

9.7.5 „**ELVESZETT**” célpont

A célt „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, ha:

a) nem találják el repülés közben a lövés határain belül;

b) csak porosodott, és láthatóan nem tört el belőle semmilyen darab;

c) A sportoló nem lő a rendes célra, amelyet megjelölt, és nincs mechanikai vagy egyéb külső ok, amely megakadályozta a sportolót a lövésben;

d) A sportoló nem tudja elsütni a puskáját a sportoló hibájából eredő bármely okból;

e) A sportoló nem tudja elsütni a fegyvert, mert nem oldotta ki a „biztonsági reteszt”, vagy a „biztonsági retesz” „biztonsági” állásba csúszott;

f) A sportoló elfelejtette megtölteni a fegyvert;

g) Ha a meghibásodás után a sportoló kinyitotta a puskát, vagy megérintette a biztonsági reteszt, mielőtt a bíró megvizsgálta volna a puskát; vagy

h) Ez a harmadik vagy azt követő meghibásodás ugyanazon a körben.

9.7.6 „**NINCS CÉL**”

a) A „**NINCS CÉL**” a verseny szempontjából irreleváns, ezért mindig meg kell ismételni;

b) A bíró, ha lehetséges, a sportoló lövése előtt kell kiáltania a „**NINCS CÉL**” jelzést, de ha a sportoló lövése után kiáltja a „**NINCS CÉL**” jelzést, akkor a „**NINCS CÉL**” jelzést akkor is ki kell jelentenie, ha a célpontot/célpontokat eltalálták vagy sem; és

c) A „**NO TARGET**” kijelentése után a sportoló kinyithatja a puskát és új pozícióba helyezkedhet.

9.8 VERSENY SZABÁLYOK TRAP

9.8.1 A trap forduló lefolytatása

Minden csapat tagjának, elegendő lőszerezéssel és a forduló befejezéséhez szükséges összes felszereléssel, a pontkártyán feltüntetett sorrendben kell elfoglalnia a lőállást

A hatodik sportolónak a 1. állás mögötti kijelölt területen (6. állás) kell állnia, készen arra, hogy az 1. álláshoz lépjen, amint az első sportoló lőtt egy rendes célpontra, és az eredmény ismert. A bíró

át kell vennie az irányítást, és miután minden előkészületi teendő befejeződött (nevek, számok, asszisztens játékvezetők, próbálövés, majd a célok megtekintése stb.), ki kell adnia a „**START**” parancsot.

9.8.1.1 Módszer

a) Amikor az első sportoló készen áll a lövésre, a puskát a vállához kell emelnie, és hangosan és határozottan ki kell hívnia a célt, amely után a célt azonnal el kell dobni;

b) Amikor a lövés(ek) eredménye ismert, a második sportolónak is ugyanezt kell tennie,

majd a harmadik sportoló, és így tovább;

c) Amikor a sportoló a célt kéri, azt azonnal el kell engedni, csak az emberi reakcióidőre van szükség a gomb megnyomásához, ha az elengedés manuális.

d) Minden célra két (2) lövés leadható, kivéve a döntőben és a döntőben történő bármelyik lövésnél, ahol csak egy (1) lövés leadható. Ha egy sportoló két (2) lövést ad le, a célpontot „**ELVESZETT**”-nek nyilvánítják, függetlenül attól, hogy eltalálta-e valamelyik lövés.

e) Miután az 1. számú sportoló lőtt egy rendes célra, fel kell készülnie arra, hogy a 2. állomásra lépjen, amint a 2. állomáson lévő sportoló lőtt egy rendes célra; a csapat többi sportolójának is ugyanezt kell tennie az állomásain, balról jobbra rotálva;

f) Ez a sorrend addig folytatódik, amíg minden sportoló 25 célpontra lőtt (**2 balra, 2 jobbra és 1 középre az öt állomás mindegyikéről**); minden sportoló különböző, véletlenszerűen egyenlően elosztott célpontokkal rendelkezik.

g) A kör megkezdése után a sportoló csak akkor zárhatja be a puskát, ha az előző sportoló befejezte a sorát;

h) A lövés után a sportoló nem hagyhatja el az állomást, amíg a jobb oldalon álló sportoló nem lőtt egy rendes célra, és az eredményt nem rögzítették, kivéve, ha a sportoló befejezte a lövöldözést az 5. állomáson; ebben az esetben az óramutató járásával megegyező irányba, és azonnal a 6. állomásra kell mennie, a puskát kiürítve, ügyelve arra, hogy ne zavarja a vonalon álló sportolókat, amikor elhalad mellettük;

i) Minden puskát **NYITOTT** és **TÖLTETLEN** állapotban kell szállítani az állomások között.

j) Bármely sportoló, aki lőtt állomáson tölti meg puskáját, mielőtt elhagyja azt, vagy bármely állomás között töltött puskát visz magával, kezdeti **figyelmeztetést (sárga lapot)** kap; bármely további eset a selejtező folyamat vagy a PET végéig **kizárást (piros lapot)** eredményezhet; és

k) Egy állomáson lőtt sportoló nem haladhat tovább a következő állomás felé úgy, hogy ezzel zavarja a többi sportolót vagy a versenybírókat.

9.8.1.2 **Felkészülési időkorlát**

a) A sportolónak fel kell vennie a pozícióját, be kell csuknia a puskát és ki kell hívnia a célt tizenkét (12) másodpercen belül, miután az előző sportoló lőtt egy rendes célra, kinyitotta a puskát és az eredményt rögzítették, vagy miután a bíró kiadta a „**START**” vagy „**READY**” parancsot.

b) Ezen időkorlát be nem tartása esetén a szabályokban előírt büntetések kerülnek alkalmazásra.

c) Ha az csapatok öt (5) vagy annál kevesebb sportolóból állnak, a felkészülési időt meg kell hosszabbítani, hogy az 5. állomásról induló sportolónak elegendő idő álljon rendelkezésére az 1. állomás eléréséhez.

d) A selejtező körök során az előkészítési időkorlátokat a bírónak kell ellenőriznie. A döntőben a lövöldözések során az előkészítési időkorlátokat egy elektronikus időmérő eszközzel kell ellenőrizni, amelyet a kijelölt versenybírók közül kiválasztott bíró kezel.

e) Az időmérőnek elegendő tapasztalattal kell rendelkeznie az időmérő eszköz használatát illetően.

9.8.1.3 **Megszakítások**

a) Ha egy lövéskör öt (5) percnél hosszabb ideig megszakad egy olyan műszaki meghibásodás miatt, amely nem a sportoló hibájából következett be, a csapatnak engedélyezni kell, hogy a verseny folytatását megelőzően megtekintsen egy (1) rendes céltáblát minden olyan gépről, amelyen a megszakítás történt.

b) Ha technikai meghibásodás vagy bármely más előre nem látható helyzet (például: a vezérlőegységet véletlenül a forduló kezdetén a résztvevő sportolók számának megfelelően rosszul állítják be), és a vezérlőegység újraindítása szükséges, a pontozást a meghibásodás vagy az újraindítás kezdetétől kell folytatni, és a célok egyenetlen elosztásával kapcsolatos tiltakozásokat nem lehet figyelembe venni.

9.8.2 **Célpontok távolsága, szöge és magassága**

9.8.2.1 **Trap beállítási táblázat**

Minden trap gépet a PET és a verseny kezdete előtt a 9.8.2.3 / 9.20.2 szabály 1–10. trap beállítási táblázatának egyikére kell beállítani, sorsolás útján, a zsűri elnökének felügyelete alatt.

9.8.2.2 **Trap verseny rendezése és beállítások**

A versenyen, a használatban lévő lőtér számától függően, a csapatokat a verseny kezdete előtt, a zsűri elnökének felügyelete és a technikai küldött jóváhagyása mellett úgy kell beosztani, hogy amennyiben lehetséges, minden csapat:

a) Ugyanannyi alkalommal lőjön minden használatban lévő lőtéren;

b) ugyanannyi alkalommal egy adott beállításon;

c) Amennyiben lehetséges, a nem hivatalos vagy a verseny előtti edzésen használt beállításoknak eltérőeknek kell lenniük a verseny során használtaktól;

d) Ha a szervezőbizottság a technikai delegátussal és a zsűri elnökével együtt úgy dönt, hogy a trap versenyt bármely sportolócsoport (pl. férfiak, nők vagy juniorok) számára csak egy (1) külön lőtéren kell lebonyolítani, a beállításokat meg kell változtatni, miután az adott csoport összes sportolója elvégezte az ötven (50) célt eltaláltak (kivéve az ISSF különleges versenyeit, ahol nagyon kevés sportoló vesz részt);

9.8.2.3 **Célkorlátok**

A célokat a 1–10. **táblázatban** szereplő kiválasztott sémáknak megfelelően (9.20.2. szabály) és a következő korlátok között kell beállítani:

a) Magasság 10 m-en – 1,5 m és 3,0 m között, a Trap beállítási táblázatoknak (1–10) megfelelően, +/- 0,15 m tűréssel;

b) Szög – a Trap beállítási táblázatok 1–10 szerint, 5° tűréssel; és

c) Távolság – 76,0 m +/- 1,0 m (a gödör tetejének elülső szélétől mérve).

9.8.2.4 **Csapidák beállítási eljárása**

Minden gépet úgy kell beállítani, hogy a célt a következőképpen dobja:

a) Állítsa be a szöget nulla (0) fokra, egyenes előre irányuló pozícióba;

b) Állítsa be a rugó feszségét és magasságát 10 méterrel a csapdagödör elülső szélének előre, hogy elérje a kívánt magasságot és távolságot; és

c) Állítsa be a szükséges szöget, amelyet a csapdás gödör tetején, az egyes gépek közepétől közvetlenül felülről mérve, szögmérő segítségével kell meghatározni.

c) ISSF által jóváhagyott radaros sebességmérő rendszer használható. A rendszernek rendelkeznie kell az egyes lőtérre vonatkozóan gyűjtött adatokkal. Az adatoknak tartalmazniuk kell a gép típusát, a versenyen használt célokat és a döntőben használt villanó célokat.

9.8.3 A zsűri ellenőrzi

9.8.3.1 Próba célok

a) Minden lőtér beállítását el kell végezni a PET és a verseny kezdete előtt, és a beállításokat a zsűrinek meg kell vizsgálnia, jóvá kell hagynia és le kell pecsételnie.

b) Minden nap, miután a csapdákat beállították és a zsűri jóváhagyta, a verseny kezdete előtt (a nap első fordulójának kezdete előtt) minden gépről, sorban, minden használt lőtérrel egy (1) próbabalabdát kell eldobni.

c) Egy (1) próbaloedéket is el kell löni minden gépről, sorban, minden használt lőtérrel, abban az esetben, ha a versenyprogramban szünet van a fordulók között, és a sportolók nem tudják megfigyelni a lőtér céljait, amelyeken a következő forduló fogják löni.

d) A próbacélokat a sportolók megfigyelhetik; és

e) Minden sportoló, edző és csapatvezető számára tilos a trap-pályára lépni, miután a zsűri megvizsgálta és jóváhagyta a trap-beállításokat (lásd a 9.3.c és 9.5.3.3 k szabályt).

f) Minden sportoló, edző és csapatvezető számára tilos a pályára lépni, amíg a zsűri a PET vagy a verseny kezdete előtt megvizsgálja a terveket és a célbeállításokat, kivéve, ha a zsűri engedélyezi.

g) Miután a bíró két egymást követő alkalommal „No Target” (nincs célpont) jelzést adott, a sportoló kérheti, hogy próba célpontot dobjanak, feltéve, hogy a „No Target” jelzésre nem lőttek.

h) Miután a zsűri jóváhagyta a célbeállításokat, a CRO felelős a csapdák biztonságáért.

9.8.4 Csapdákra vonatkozó általános szabályok

9.8.4.1 Szabálytalan pálya

Bármely célpont, amely a megadott szögtől, magasságtól vagy távolságtól eltérő pályán repül, szabálytalan minősül.

9.8.4.2 Elutasított célpont

A sportoló elutasíthatja a célt, ha:

a) A célpontot nem engedik el azonnal a sportoló jelzése után;

b) A bíró egyetért azzal, hogy a sportoló a cél kiáltása után **láthatóan zavart** volt valamilyen külső ok miatt; vagy

c) A bíró egyetért azzal, hogy a célpont szabálytalan volt.

A sportoló eljárása – A célt elutasító sportolónak ezt a puskát kinyitva és karját felemelve kell jeleznie. A bíró ezután meghozza döntését.

9.8.4.3 A „NINCS CÉL” cél az, amely nem a jelen szabályok szerint kerül kilövésre:

- a) A „**NINCS CÉL**” döntés mindig a bíró felelőssége;
- b) A bíró által „**NO TARGET**”-nek nyilvánított célt mindig ugyanabból a csapdából kell megismételni (függetlenül attól, hogy eltaláltak-e vagy sem). A sportoló azonban nem utasíthatja el, még akkor sem, ha úgy véli, hogy azt ugyanazon csoport másik gépéből dobták; és
- c) A bíró meg kell próbálja a „**NO TARGET**” (**NINCS CÉL**) döntést meghozni, mielőtt a sportoló lőne. Ha azonban a bíró a sportoló lövése közben vagy közvetlenül utána hozza meg a „**NO TARGET**” döntést, akkor a bíró döntése érvényben marad, és a célt meg kell ismételni, függetlenül attól, hogy a cél „**HIT**” (**ELTALÁLT**) volt-e vagy sem.

9.8.4.4 **„NO TARGET” célt kell hirdetni akkor is, ha a sportoló lőtt, amikor:**

- a) Törött vagy szabálytalan cél jelenik meg;
- b) A versenyen használt többi céltől egyértelműen eltérő színű cél kerül kilövésre;
- c) Két (2) célpontot dobnak;
- d) A célt egy másik csoport gépéből dobják;
- e) Egy sportoló soron kívül lő;
- f) Egy másik sportoló ugyanarra a célra lő;
- g) A bíró meggyőződött arról, hogy a sportoló, miután a célt kérte, láthatóan zavart volt valamilyen külső ok miatt;
- h) A bíró észleli, hogy a versenyző lábtartása a verseny során kezdetben szabálytalan volt (sárga lapos figyelmeztetés).
- i) A bíró észleli az időkorlát kezdeti megsértését; (sárga lapos figyelmeztetés).
- j) A bíró bármilyen okból nem tudja eldönteni, hogy a célpont „**ELTALÁLT-e**” vagy sem (ilyen esetekben a bíró mindig konzultálnia kell az asszisztens bírókkal, mielőtt kihirdeti a döntést);
- k) A lövés akaratlanul elsül, mielőtt a sportoló a célt megjelölte volna. Ha azonban a sportoló ezután a második lövéssel eltalálja a célt, az eredményt fel kell jegyezni. Ezenkívül a sportolót figyelmeztetni kell, és ha ugyanaz a helyzet egy körben másodszor vagy többször is előfordul, a célpont(ok) „**ELVESZETT**”-nek nyilvánítandók; vagy
- l) Az első lövés célt téveszt, és a sportoló második lövése a puska vagy a patron megengedett meghibásodása miatt nem sül el. Ebben az esetben a célt meg kell ismételni, és **az első lövéssel célt kell tévesztetni**, csak a második lövéssel lehet eltalálni. Ha az első lövéssel eltalálják a célt, azt „**LOST**”-nak kell nyilvánítani.

9.8.4.5 **„NO TARGET” (nincs célpont) célpontot kell kijelenteni, feltéve, hogy a sportoló NEM lőtt, amikor:**

- a) A célt a sportoló jelzése előtt dobják ki;
- b) A célpontot nem engedik el azonnal a sportoló jelzése után (lásd **megjegyzés**);
- c) A célpont röppályája szabálytalan (lásd **megjegyzés**);
- d) A puska vagy a patron megengedett mértékű meghibásodása; vagy

e) A sportoló első lövése a puska vagy a patron megengedett meghibásodása miatt nem sikerül, és nem ad le második lövést; Ha a második lövés megtörtént, annak eredményét pontként kell értékelni.

Megjegyzés: Hacsak a bíró nem jelenti ki a „**NO TARGET**” (nincs célpont) szót a sportoló lövése előtt vagy közvetlenül utána, nem lehet szabálytalan célpontra hivatkozni, ha a célpontra lőttek, és a szabálytalanságra hivatkozás kizárólag állítólagos „gyors húzás” vagy „lassú húzás” vagy az előírt repülési vonalaktól való eltérésen alapul. Ellenkező esetben, ha a sportoló lőtt, az eredményt fel kell jegyezni.

9.8.4.6 **A célt „ELVESZETT”-nek kell nyilvánítani, ha:**

- a) repülése során nem találják el;
- b) csak porosodik, és láthatóan nem törik le belőle darab;
- c) A sportoló engedélyezett ok nélkül nem lő a rendes célra, amelyet megjelölt;
- d) A puska vagy a patron meghibásodása után a sportoló kinyitja a puskát vagy elmozdítja a biztonsági reteszt, mielőtt a bíró megvizsgálta volna a puskát;
- e) A sportoló ugyanazon a körön belül harmadik vagy további működési zavart szenved a puskájában vagy a töltényében;
- f) Az első lövés célt téveszt, és a sportoló nem tudja elsütni a második lövését, mert elfelejtette betölteni a második töltényt a puskába, vagy mert az első lövés visszarúgása miatt a biztosító a „biztonságos” állásba csúszott;
- g) A sportoló nem tudja elsütni a puskáját, mert nem oldotta ki a biztonsági reteszt, vagy elfelejtette betölteni;
- h) A időkorlátot megsértették, és a sportolót már egyszer figyelmeztették (**sárga lap**) egy korábbi fordulóban (9.15.3.g szabály); vagy
- i) A sportoló lábtartása szabálytalan, és a sportolót már egyszer figyelmeztették (**sárga lap**) az előző fordulóban (9.15.3.g szabály).

9.9 **A SKEET VERSENY SZABÁLYAI**

9.9.1 **A skeet forduló lebonyolítása**

A csapatnak a lőtéren, az 1. állomás mellett kell gyülekeznie, elegendő lőszerrel és a forduló befejezéséhez szükséges összes felszereléssel.

A játékvezetőnek kell átvennie az irányítást, és miután minden előkészületi teendő befejeződött (nevek, számok, asszisztens játékvezetők, próbálövés, majd a célok bemutatása stb.), ki kell adnia a „**START**” parancsot.

9.9.1.1 **Módszer**

A „**START**” parancs kiadása után:

- a) Az első versenyzőnek az 1. állomáshoz kell lépnie, a puskát csak egy (1) töltényt kell betöltenie, fel kell vennie a KÉSZ pozíciót és ki kell hívnia a célt, majd a magas házból egy szabályos célt kell dobni egy véletlenszerűen változó, nulla (0) és maximum három (3) másodperc közötti időn belül.

Megjegyzés: Ha elektronikus mikrofonrendszert használnak, azt úgy kell kialakítani, hogy véletlenszerűen 0,2 és 3,0 másodperc közötti késleltetést illesszen be.

- b) Amikor a lövés eredménye ismert, az első sportoló maradjon az állomáson, töltsön be két (2) töltényt, vegye fel a KÉSZ pozíciót, és hívja meg és lőjön egy rendes duplát;
- c) Amikor mindkét lövés eredménye ismert, az első sportolónak el kell hagynia az állomást;
- d) A második sportolónak is ugyanígy kell tennie, majd a harmadik sportolónak, és így tovább, amíg a csapat minden tagja el nem lőtte a szükséges sorozatot az 1. állomáson;
- e) Az első sportolónak ezután át kell mennie a 2. állomásra, és a szükséges sorrendben és időben le kell lőnie a szükséges számú célt, majd ezt követően a csapat minden tagja követi őt;
- f) Ez a rotáció addig folytatódik, amíg a csapat összes tagja lelőtte az összes szükséges állomást;
- g) A csapat egyetlen sportolója sem léphet előre az állomáshoz a lövés sorrendje előtt, a bíró lövés parancsa előtt, vagy mielőtt az előző sportoló befejezte a lövését és elhagyta az állomást; és
- h) Egy állomáson lövöldözött sportoló nem haladhat tovább a következő állomás felé, amíg a csapat összes tagja be nem fejezte a lövöldözést az állomáson, vagy oly módon, hogy zavarja a többi sportolót vagy akadályozza a mérkőzés tisztviselőinek munkáját.

9.9.2 Verseny eljárások

9.9.2.1 Felkészülési időkorlátok.

A sportolóknak a következő időkorlátok szerint kell kérniük a célpontjaikat a következő időkorlátok szerint:

- a) Miután a bíró megadta a „START” jelet, vagy miután az előző sportoló elhagyta az állomást, a következő sportolónak legfeljebb **tíz** (10) másodpercen belül elfoglalnia az állást;
- b) A sportolónak mindkét lábával teljes egészében az állomás határain belül kell állnia, fel kell vennie a pozícióját, meg kell töltenie a puskát, fel kell vennie a KÉSZ pozíciót, és ki kell hívnia a célpontokat az állomáshoz előírt sorrendben;
- c) Ezután a sportolónak a lehető legrövidebb időn belül ki kell jelentenie a következő egy- vagy kettős célt, amelyre az állomásról lőni fog;
- d) A versenyzőnek az adott állomáson a szükséges sorrendet megadni számára rendelkezésre álló maximális idő mind a selejtező körökben, mind a döntőkben harminc (30) másodperc, miután elfoglalta az állomást; és
- e) Ha a sportoló két duplát vagy egy egyeset és egy duplát lő, és az első duplát vagy egyeset normálisan lőtte, majd valami szokatlan történik, amikor a második duplát hívja (látható zavar, meghibásodás, nincs cél, stb.), akkor a sportolónak 15 másodperc áll rendelkezésére a második duplát hívni.
- f) A selejtező körök során a felkészülési időkorlátokat a bírónak kell ellenőriznie. A döntő előtti lövöldözések során és a döntőben a felkészülési időkorlátokat a kijelölt bíró által kezelt elektronikus időmérő eszközzel kell ellenőrizni.
- g) Az időmérőnek elegendő tapasztalattal kell rendelkeznie az időmérő eszköz használatában.

9.9.2.2 Célbalövés sorrendje a selejtező körökben

Minden célra csak egy (1) lövés engedélyezett.

ÁLLOMÁS	CÉL	SORREND
1	Egyetlen	Magas
	Kettős	Magas – Alacsony
2	Egyágyas	Magas
	Kettős	Magas – Alacsony
3	Egyágyas	Magas
	Kettős	Magas – Alacsony
4	Egyágyas	Magas
	Egy	Alacsony
5	Egy	Alacsony
	Kettős	Alacsony – Magas
6	Egyágyas	Alacsony
	Dupla	Alacsony – Magas
7	Kettős	Alacsony – Magas
4	Kettős	Magas – Alacsony
	Kettős	Alacsony – Magas
8	Egy	Magas
	Egy	Alacsony

9.9.2.3 Különleges eljárások a 8. állomáson:

Amikor a csapat a 8. állomáshoz érkezik, a versenyzőknek a lövés sorrendjében kell felállniuk a bíró mögött, aki körülbelül öt (5) méterre kell álljon a 8. állomástól, a 8. és a 4. állomás középpontjai között húzott képzeletbeli vonalon.

Miután a bíró „**START**” parancsot adott, minden sportolónak sorban:

- Fel kell vennie a magas ház célpontra vonatkozó pozíciót;
- Csak egy (1) töltényt tölteni a puskába;
- Készüljön fel a READY pozícióba;
- Kérnie kell a céltáblát; és
- Lőjön a magas ház célra.

Ezután forgassa az óramutató járásával megegyező irányba (jobbra, a célkeresztező oszlop irányába):

- Vegye fel a pozícióját az alacsony ház célpontjához;
- Töltse meg a puskát csak egy (1) tölténnyel;
- Vegye fel a KÉSZ pozíciót;
- Hívja a célt;
- Lőjön az alacsony ház célpontra; és

k) Amikor az utolsó lövés eredménye ismert, a sportolónak el kell hagynia a helyét, és át kell állnia a még löni nem kezdett sportolók sorának végére. Minden sportolónak egymás után ugyanezt kell tennie.

9.9.2.4 Patronbetöltési sorrend

a) A 8. állomáson mind a magas, mind az alacsony házcélok esetében a puskát csak egy (1) patronnal szabad megtölteni;

b) A 4. állomáson, ahol két (2) egyedi célpontot kell löni, két (2) töltényt kell betölteni, mielőtt az első egyedi célpontot megnevezik;

c) Ha egy sportoló elfelejti betölteni a második csövét az 4. állomáson (ahol két (2) egyedi célt kell löni), és az első cél meghívása vagy lelövése után észébe jut, és vagy kinyitja a puskáját, hogy betöltse, vagy felemeli a kezét, hogy engedélyt kérjen a bírótól a puska betöltésére, a cél „**ELVESZETT**”-nek minősül.

d) A lövés megszakításakor a puskát ki kell nyitni és ki kell üríteni; és

e) Egyetlen sportoló sem fordulhat el a löállásról, mielőtt a puskáját kinyitotta és kiürítette.

9.9.2.5 Próbälövedékek

Az egyes csapatok sportolói mind a magas, mind az alacsony házakból láthatnak egy-egy rendes céltáblát:

a) Az 1. állásból közvetlenül az első forduló kezdete előtt a verseny minden napján;

b) Ha a bíró két egymást követő alkalommal „**NO TARGET**” (nincs cél) jelzést ad egy egyes célra, a sportoló kérheti, hogy egy (1) próba célt dobjanak. Ha a bíró két egymást követő alkalommal „No Target” jelzést ad egy kettős célra, a sportoló kérheti, hogy egy (1) próba célt dobjanak a kettős célra, feltéve, hogy a „No Target” jelzésre nem lőttek, vagy a No Target kettős cél mindkét céljára vagy egyik céljára sem lőttek.

c) Ha egy lövés kör öt (5) percnél hosszabb ideig megszakad egy olyan műszaki meghibásodás miatt, amely nem a sportoló hibájából következett be, a verseny folytatását megelőzően a csapatnak lehetőséget kell biztosítani, hogy minden házból egy (1) rendes célt megtekintszen.

9.9.2.6 Célzás a lőtéren

Célzás és célzási gyakorlatok:

a) Csak a bíró „**START**” parancsa után végezhetők el, kizárólag az állomáson.
1. A sportoló (a megengedett időkorláton belül) a töltés után és a lövés előtt néhány másodpercig a vállához emelheti a puskát, és célzhat mind az egycélos, mind a kettős célra;

b) Ezt követően a sportolónak fel kell vennie a KÉSZ pozíciót, mielőtt a célt (célokat) kéré;

c) A forduló kezdete előtt a sportoló nem végezhet célzási vagy célzási gyakorlatokat puskával vagy anélkül más állomáson; és

d) a kör során a nem lövő sportolók, anélkül, hogy zavarnák a többi sportolót vagy a bírót, kezükkel követhetik a célokat, miközben egy másik sportoló lő.

9.9.3 Célok távolsága és magassága

a) A skeet csapdákat a PET és a verseny kezdete előtt a specifikációknak megfelelően kell beállítani. (Nyugodt időjárási körülmények között a célpontoknak **68,00 m +/- 1,00 m** távolságra kell lenniük, az 1. és 7. állomás mögötti ház homlokzatától mérve). A beállításokat a PET és a verseny minden napja előtt a zsűrinek meg kell vizsgálnia, jóvá kell hagynia és le kell pecsételnie.

b) A zsűri által a csapdák beállításának ellenőrzése és jóváhagyása után minden sportolónak, edzőnek és csapatvezetőnek tilos belépni a skeet házakba (lásd a 9.3.c szabályt).

c) Minden sportoló, edző és csapatvezető számára tilos a pályára lépni, amíg a zsűri a PET vagy a verseny kezdete előtt ellenőrzi a célbeállításokat, kivéve, ha a zsűri engedélyezi.

d) A használatban lévő lőtérzsámtól függően a csapatokat a verseny kezdete előtt a zsűri felügyelete alatt úgy kell beosztani, hogy amennyiben lehetséges, minden csapat ugyanannyi alkalommal lőjön minden használatban lévő lőtérben.

9.9.3.1 Szabálytalan pálya

Bármely cél, amely a szabályokban meghatározott szögtől, magasságtól vagy távolságtól eltérő pályán repül, szabálytalanak minősül. A cél akkor is szabálytalanak minősül, ha nem haladja át a határt.

9.4.4 KÉSZ pozíció

Abban a pillanatban, amikor a sportoló jelzi, és amíg a cél(ok) meg nem jelenik, a sportolónak KÉSZ pozícióban kell állnia, az alábbiak szerint:

a) Mindkét lába teljes egészében a lőállás határain belül legyen;

b) mindkét kezével fogja a puskát;

c) a puska csövének érintkeznie kell a testével; és

d) a puskatusának orra az ISSF hivatalos jelölőszalagján vagy az alatt legyen, és jól látható legyen a megfelelő pozícióban álló bíró számára.

9.9.4.1 Jelölőszalag

A bíró segítségével a fegyver helyzetének ellenőrzésében **az ISSF hivatalos jelölőszalagját** állandóan a lövészmellényre (külső ruhadarabra) kell rögzíteni.

9.4.2 Az ISSF hivatalos jelölőszalagnak:

a) 250 mm hosszú, 30 mm széles, jól látható sárga színű, egyértelműen az ISSF logójával ellátott; nem lehet elhalványult vagy szakadt, és

b) Állandóan rögzítve a lövészmellény megfelelő oldalán.

9.4.3 Jelölő szalag ellenőrzése

a) A sportolók felelősek azért, hogy a jelölőszalag a 9.9.4.4. szabálynak megfelelően legyen elhelyezve. A zsűri minden sportoló számára elérhető felszerelés-ellenőrzési tanácsadási szolgáltatást biztosít az első verseny előtti edzésnapon, hogy a sportolók, ha kívánják, a verseny előtt ellenőriztethessék felszerelésüket.

b) Az ISSF szabályok betartásának biztosítása érdekében a zsűri véletlenszerű ellenőrzéseket végez a verseny során, és minden olyan sportolót, aki megsérti a szabályokat, kizárnak (lásd a 9.15.5.1 szabályt).

9.4.4 **A jelölőszalag helyes elhelyezkedését az alábbiak szerint kell ellenőrizni:**

- a) A lövésmellény összes zsebének üresnek kell lennie;
- b) A sportolónak egyenesen (felegyenesen) kell állnia, miközben a jobb karját (jobbkezes lövész) derékszögben tartja a test oldalán, az alkar vízszintesen, a felkar pedig függőlegesen.
- c) A TESZTET KÉT BÍRÓ VÉGEZI. Az egyik bíró az atléta előtt áll, hogy ellenőrizze, hogy az atléta vállát leengedte-e, a másik bíró az atléta oldalán áll, hogy ellenőrizze, hogy a könyöke a csípőjel felett van-e. Az atléta csak ellazítja a vállát, és 90 fokban behajlítja a karját.
- d) A felelős zsúritag gondoskodik arról, hogy a skeet jelölő szalag a könyök pontja alatt, a megfelelő pozícióban legyen.
- e) Ezután az ISSF pecsétet kell elhelyezni a jelölő szalag végén, és egy kis üreges szegecset a jelölés elején.
- f) Minden szabálytalan jelölőt megfelelően kell elhelyezni és újra ellenőrizni, mielőtt a sportoló versenyezhetne; és
- g) A skeet lövészethez használt lövésmellények nem tartalmazhatnak olyan elemeket (szalag, húzósinór, rugalmas szalag stb.), amelyek a mellény illeszkedésének beállítására használhatók.
- h) A skeet lövészethez használt mellény NEM készülhet semmilyen típusú rugalmas anyagból. A rugalmas anyagból készült skeet lövészethez használt mellények tilosak.

9.9.5 **Skeet általános szabályok**

9.9.5.1 **Elutasított cél**

A sportoló elutasíthatja a célt, ha:

- a) A cél nem a megfelelő időben kerül kibocsátásra;
- b) „Dupla” esetén a célpontok nem kerülnek egyidejűleg kibocsátásra;
- c) A bíró egyetért azzal, hogy a sportoló, miután a célt (célokat) kért, láthatóan zavart volt valamilyen külső ok miatt; vagy
- d) A bíró egyetért azzal, hogy a célpont szabálytalan volt a hibás röppálya miatt.

A sportoló eljárása – A célt elutasító sportolónak ezt a puskát kinyitva és karját felemelve kell jeleznie. A bíró ezután meghozza döntését.

9.9.5.2 **„NINCS CÉL”**

- a) A „NINCS CÉL” célpont olyan célpont, amelyet nem a jelen szabályok szerint dobtak ki;
- b) A „NINCS CÉL” döntés mindig a bíró felelőssége;
- c) A bíró által „NINCS CÉL”nak nyilvánított célt mindig meg kell ismételni, függetlenül attól, hogy eltaláltak-e vagy sem; és
- d) A bíró meg kell próbálja kiáltani a „NO TARGET” (nincs cél) szót, mielőtt a sportoló lőne. Ha azonban a bíró a sportoló lövése közben vagy közvetlenül utána kiáltja a „NO TARGET” szót, akkor a bíró döntése érvényben marad, és a célt (célokat) meg kell ismételni, függetlenül attól, hogy „HIT” (találat) volt-e vagy sem.

9.9.5.3 **„NO TARGET” vagy „NO TARGETS” kiáltást akkor is ki kell jelentenie, ha a sportoló már lőtt, amikor:**

- a) Megsérült cél jelenik meg;
- b) A versenyen használt többi céltől külsőleg egyértelműen eltérő színű cél kerül kilövésre;
- c) Két (2) célpontot dobznak be egyszerre;
- d) A célt a rossz csapdaházból dobják;
- e) a sportoló READY pozíciója helytelen, és a sportoló nem kapott előzetes figyelmeztetést abban a körben;
- f) A bíró észleli az időkorlát első megsértését; figyelmeztetés sárga lappal;
- g) A bíró észleli a sportoló láb helyzetének első szabályszegését egy fordulóban; figyelmeztetés sárga lappal;
- h) A bíró meggyőződött arról, hogy a sportoló, miután a célt (célokat) kért, láthatóan zavart volt valamilyen külső ok miatt;
- i) A bíró valamilyen okból nem tudja eldönteni, hogy a célpont „**ELTALÁLT**”, „**ELVESZETT**” vagy „**NINCS CÉLPONT**”. Ebben az esetben a bíró mindig konzultálnia kell az asszisztens bíróval, mielőtt végleges döntést hozna;
- j) A sportoló puskájának vagy töltényének megengedett működési zavara van; vagy
- k) A lövés akaratlanul elsül, mielőtt a sportoló kiáltana, a bíró figyelmeztetnie kell a sportolót; azonban, ha ugyanaz a helyzet egy körben másodszor vagy többször is előfordul, a célpont(ok) „**ELVESZETT**”-nek nyilvánítandók.

9.9.5.4 „**NO TARGET**” (NINCS CÉL) jelzést kell adni, ha a sportoló NEM lőtt, amikor:

- a) A célpontot a sportoló jelzése előtt dobják el;
- b) A célpontot három (3) másodpercnél hosszabb idő elteltével dobják el;
- c) A célpont pályája szabálytalan; vagy
- d) A puska vagy a patron megengedett mértékű meghibásodása.

9.9.5.5 **A duplákra vonatkozó további „NINCS CÉL” szabályok**

Mindkét célt „**NINCS CÉL**”-nak kell nyilvánítani, és ismételt kettős dobást kell végrehajtani, hogy mindkét lövés eredményét meg lehessen állapítani, ha:

- a) Bármelyik célpont szabálytalan (lásd megjegyzés);
- b) Kettős lövésnél egyetlen célpontot dobznak;
- c) Az első lövés mindkét célt eltalálja. Egy sportoló csak két (2) kísérletet tehet egy állomáson, ha ugyanaz a helyzet harmadszor is előfordul, az első célt „**HIT**”-nek, a másodikat pedig „**LOST**”-nak kell nyilvánítani;
- d) Az első célból származó töredékek eltalálják a második célt;
- e) A célok ütköznek;
- f) A sportoló lőfegyverének vagy töltényének megengedett meghibásodása miatt nem tudja elsütni az első lövést; vagy
- g) Mindkét lövés egyszerre történik.

Megjegyzés: Hacsak a bíró nem jelenti ki „**NINCS CÉL(OK)**” az atléta lövése előtt vagy közvetlenül után, nem lehet szabálytalan célra vagy célokra vonatkozó panaszt benyújtani, ha bármelyik célra lőttek, amennyiben a szabálytalanságra vonatkozó panasz kizárólag

állítólágos „gyors húzás”, állítólágos „lassú húzás” vagy az előírt repülési vonalaktól való eltérés. Ellenkező esetben, ha a sportoló lő, az eredményt (eredményeket) fel kell jegyezni.

9.9.5.6 **Elveszett célpont**

A célpontot akkor is „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, ha:

- a) Nem „**ELTALÁLT**”;
- b) A **célpontot** a határon kívül „**ELTALÁLTÁK**”;
- c) csak „porosodott”, és nem látható, hogy eltört volna belőle valami;
- d) A sportoló engedélyezett ok nélkül nem lő a kijelölt rendes célpontra;
- e) A sportoló nem tudja elsütni a puskáját, mert nem oldotta ki a biztosítékot, vagy elfelejtette megtölteni;
- f) A puska vagy a patron meghibásodása után a sportoló kinyitja a puskát vagy megérinti a biztonsági reteszt, mielőtt a bíró megvizsgálta volna a puskát;
- g) A sportoló ugyanazon a körben harmadik vagy további meghibásodást szenved;
- h) A sportoló READY pozíciója nem felel meg a szabályoknak, és a sportolót már egyszer figyelmeztették (**sárga lap**) ugyanazon a versenyen (9.16.4 szabály);
- i) A sportoló lábtartása szabálytalan, és a sportolót már egyszer figyelmeztették (**sárga lap**) ugyanazon a versenyen (9.15.4 szabály);
- j) A sportoló megsérti az időkorlátot, és már egyszer figyelmeztették (**sárga lap**) ugyanazon a versenyen (9.15.4 szabály); vagy
- k) Egyéni versenyen a **sportoló** a célpontot megjelölte, de a célpont megjelenése előtt akaratlanul lőtt. A sportolót figyelmeztetni kell (**sárga lap**). A célpontot „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani a második vagy az azt követő akaratlan lövés esetén ugyanazon a körben.

9.9.5.7 **Kiegészítő „ELVESZETT” célpont szabály párosban**

Ezenkívül a párosok esetében a következő is érvényesnek kell lennie:

- a) Ha egy sportoló megengedett ok nélkül nem lő a rendes kettős **első célpontjára**, amelyet megjelölt, akkor a célpontokat „**ELVESZETT**”-nek és „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani.
- b) Ha egy sportoló megengedett ok nélkül nem lő a **második célra** egy szabályos kettősben, amelyben az első célt már megjelölte, akkor az első célt az eredménynek megfelelően kell rögzíteni, a második célt pedig „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani.
- c) Ha a sportoló elvétí a kettős első célpontját, és **véletlenül** ugyanazzal a lövéssel **eltalálja a második célpontot**, az első célpontot „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, és a kettőst meg kell ismételni, hogy csak a második lövés eredményét lehessen meghatározni. A sportolónak a megismételt kettősben mindig mindkét célpontra lőnie kell.
- d) Ha a lövés **akaratlanul** elsül, **miután** a sportoló kijelentette, de **még mielőtt** a célok megjelennek, az első célt „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, és a duplát meg kell ismételni, hogy csak a második lövés eredményét lehessen meghatározni. A sportolónak mindkét célpontra lőnie kell az ismételt kettős lövés során. Ugyanazon körben bekövetkező második vagy azt követő akaratlan lövés esetén a célpontokat „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, és a bíró **figyelmeztetést (sárga lapot)** kell adnia.
- e) Ha a sportoló **elvétí** az első célt egy kettős lövésben, és a második lövésnél megengedett meghibásodás történik, az első célt

„**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani, és a duplát meg kell ismételni, hogy csak a második lövés eredményét állapítsák meg. A sportolónak mindkét célra lőnie kell az ismételt duplában;

f) Ha a sportoló a kettős lövés első célpontját **eltalálja**, és a második lövésnél megengedett működési zavar lép fel, az első lövés „**ELTALÁLT**”-nak kell nyilvánítani, és a kettős lövés megismétlődik, hogy csak a második lövés eredménye legyen érvényes. A sportolónak mindkét célpontra lőnie kell az ismételt kettős lövés során; vagy

g) Ha a rendes kettős lövés célpontjait fordított sorrendben lőtték le, mindkettőt „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani.

9.9.5.8 **Sorrendben való lövés**

Ha egy sportoló véletlenül soron kívül lő, a lövés(ek) eredményét fel kell jegyezni, és a sportolónak hivatalos **figyelmeztetést (sárga lapot)** kell adni. Bármely ismétlés ugyanazon a körben azt eredményezi, hogy a lőtt célpontokat „**LOST**”-nak kell nyilvánítani, és az ügyet a zsűri elé kell utalni. A sportolót **kizárhatják (piros lap)**.

9.10 **VERSENYVEZETÉS**

9.10.1 **Lövésrend**

a) A sportolókat és a csapat tisztviselőit a verseny előtti napon, a technikai értekezlet után legkésőbb két (2) órával tájékoztatni kell a pontos kezdési időpontról, a csapatok és a lőtér ütemezéséről, valamint a csapatokon belüli kijelölt pozíciókról.

b) A sportolókat és a csapat tisztviselőit az esemény előtti edzés lőtér-ütemtervéről az esemény előtti napon 18:00 óráig kell tájékoztatni; és

c) Ha bármilyen okból szükséges a lövés ütemezésének módosítása, a sportolókat és a csapat tisztviselőit haladéktalanul tájékoztatni kell az új ütemezésről a fő hirdetőtáblán és a lőpálya eredménytábláján való kifüggesztéssel, valamint az összes résztvevő csapatnak történő kiosztásával. Szükség esetén az új ütemezést ki kell függeszteni a hivatalos szállodák információs tábláin is.

9.10.1.1 **Sportoló cseréje**

Ha egy sportoló már lőtt a versenyen, és visszalépnie kell, akkor nem helyettesíthető. Ez a szabály több részből álló vagy több napon át zajló versenyekre is vonatkozik.

9.10.1.2 **A program megszakítása**

A lövészet megkezdése után azt a program szerint megszakítás nélkül folytatni kell, kivéve biztonsági okokból, mechanikai meghibásodás, rossz fényviszonyok, szélsőséges időjárási körülmények vagy egyéb, a verseny minőségét komolyan befolyásoló, a programban bekövetkező kényszerű késedelmek esetén. Csak a technikai delegátus vagy a technikai delegátus jóváhagyásával a zsűri elnöke szakíthatja meg a lövészetet erős eső, vihar, villámlás vagy rossz látási viszonyok (köd) esetén.

Vészhelyzetben az ügyeletes zsűri ideiglenesen leállíthatja a lövészetet, amíg a zsűri elnöke vagy a technikai küldött meghozza a végső döntést.

9.10.2 **Csapatok összeállítása**

9.10.2.1 **A csapatok összetétele**

a) A csapatnak hat (6) tagból kell állnia, kivéve, ha a sorsolás nem teszi lehetővé a teljesen egyenletes elosztást; és

b) **Öt (5) főnél kevesebb** létszámú csapatok **nem engedélyezettek**, kivéve, ha egy sportolót a forduló kezdetekor „**TÁVOLLÉTVÉ**” nyilvánítanak, vagy egy sportolónak bármilyen okból el kell hagynia a fordulót, vagy ha a szervezőbizottság nem tud pótló sportolókat biztosítani.

9.10.2.2 **Kiegészítő sportolók (pótlók)**

a) A szervezőbizottságnak rendelkeznie kell olyan képzett sportolókkal, akik szükség esetén nem versenyző kiegészítő sportolóként (pótlólagos tagok) léphetnek fel:

b) Ha a csapat sorsolás alapján kevesebb mint öt (5) tagból áll, akkor azt kiegészítő sportolókkal (pótlásokkal) kell kiegészíteni;

c) A szervezőbizottság a zsűri jóváhagyásával kiegészítő sportolókat (pótlókat) is felhasználhat az öt (5) tagból álló csapatok kiegészítésére; és

d) Ezeknek a segéd sportolóknak a pontszámait a folytonosság biztosítása érdekében a szokásos módon fel kell tüntetni a hivatalos ponttáblán. Nevüket és nemzetiségüket azonban nem szabad feltüntetni semmilyen hivatalos dokumentumon.

e) A segédnek ugyanolyan neműnek kell lennie, mint az eredeti csapatnak.

9.10.2.3 **Csapatösszeállítás**

a) A selejtezőkörök sorsolását úgy kell elvégezni, hogy az egyes országok sportolói úgy legyenek elosztva, hogy egyetlen csapatban se legyen több mint egy (1) sportoló egy-egy nemzetből (kivéve a világbajnokság döntőjét/az év döntő tornáját és az olimpiai játékokat, ha szükséges).

b) A sportolók csapatokba való beosztását és a csapatokon belüli pozíciók kiosztását sorsolás útján kell elvégezni a zsűri elnökeinek felügyelete és a technikai igazgató jóváhagyása mellett. Ez egy erre a célra alkalmas számítógépes programmal is elvégezhető.

c) A lőtávolságok véletlenszerű kiválasztását és a fordulók felosztását a zsűri elnökeinek felügyelete és a TD jóváhagyása mellett kell elvégezni.

9.10.2.4 **Csapatok módosítása**

A zsűri a szervezőbizottsággal/RTS irodával együttműködve és a technikai delegátus(ok) jóváhagyásával módosíthatja a sorsolást, de csak annak érdekében, hogy a csapatok sorsolásának követelményei (9.10.2.3. szabály) teljesüljenek.

9.10.2.5 **Lövés sorrend**

A csapatok lövés sorrendjét és a csapatokon belüli lövés sorrendjét is naponta kell megváltoztatnia a szervezőbizottságnak/RTS irodának a zsűri felügyelete alatt. Ez úgy történhet, hogy a csapatok és az egyes csapatok tagjai fordított sorrendben lönek, vagy úgy, hogy a csapatokat a zsűri által elfogadott módon felosztják. Egy (1) napos verseny esetén a csapatokon belüli lövés sorrend a zsűri engedélyével fordulóról fordulóra megváltoztatható.

SKEET: (2 napos verseny) (3 napos verseny) 1.

nap: 1,2,3,4,5,6

1. nap: 1, 2, 3, 4, 5,

6

2. nap: 6,5,4,3,2,1

2. nap: 6,5,4,3,2,1

3. nap: 4,3,2,1,6,5

TRAP:

1. nap: 1,2,3,4,5,6

1. nap: 1,2,3,4,5,6

2. nap: 4,3,2,1,6,5

2. nap: 4,3,2,1,6,5

3. nap: 6,5,4,3,2,1

9.10.2.6 **Távollévő sportoló**

Ha egy sportoló nincs jelen a lőtéren, amikor a nevét a ponttáblán ellenőrzik, a bíró köteles a sportoló rajtszámát és nevét három (3) alkalommal hangosan kiáltani egy (1) percen belül. Ha a sportoló egy perc elteltével sem jelenik meg, a bíró köteles „TÁVOLMARADOTT”-nak nyilvánítani, és nem engedheti meg, hogy csatlakozzon a csapathoz, a lövészet pedig nélküle kell megkezdődjön.

9.10.2.7 **A hiányzó sportoló pótlólagos fordulója**

a) A „HIÁNYZÓ”-nak nyilvánított sportolónak a csapat befejezi a kört, mielőtt a főbíróhoz kell fordulnia, és engedélyt kell kérnie a kihagyott kör lövésére. Ennek elmulasztása kizárást vonhat maga után.

b) A sportoló ezután a főbíró által meghatározott időpontban és lőtéren lőheti le a kihagyott fordulót, azzal a feltétellel, hogy a pótlólagos fordulóban az utolsó három (3) eltalált célpontból három (3) pont levonásra kerül. A sportolónak, ha lehetséges, ugyanazon a lőtéren kell lőnie a pótlólagos fordulót, mint amelyiken távoznia kellett.

9.10.2.8 **Kivételes körülmények**

Ha egy sportoló késve érkezik a versenyre, vagy nem jelentkezik a főbírónál, mielőtt a csapat befejezte volna a kört, és bizonyítható, hogy a késés az ő befolyásán kívüli körülmények miatt következett be, a zsűrinek, amennyiben lehetséges, lehetőséget kell adnia neki a részvételre, anélkül, hogy megzavarná az általános lövészsprogramot. Ebben az esetben a főbíró határozza meg, mikor és hol lőhet, és nem szabnak ki büntetést.

9.10.2.9 Ha egy sportolóval váratlan egészségügyi probléma merül fel, amely megakadályozza a lövészet folytatásában, függetlenül attól, hogy hány célt lőtt vagy hány kört teljesített, és edzője vagy csapatvezetője kérésére a zsűri elnöke dönthet úgy, hogy a sportoló abbahagyja a lövészetet, hogy egészségi állapotát megvizsgálják, majd engedélyezheti számára, hogy pótlólagos kört teljesítsen ugyanazon a napon vagy a következő napon, amikor a versenyen részt vesz.

Ha lehetséges, a pótlólagos fordulót ugyanazon a lőtéren és ugyanazon a helyszínen kell lőni, ahol a sportoló kénytelen volt abbahagyni a versenyt.

A zsűri elnöke a döntés meghozatala előtt konzultálhat a lőtéren jelen lévő orvosi szolgálattal a sportoló egészségi állapotáról.

9.11 **MEGHIBÁSODÁSOK**

9.11.1 **Működési zavar meghatározása**

A megfelelően megtöltött puská nem lő, amikor meghúzzák a ravaszt

(mechanikai meghibásodás vagy téves lövés), vagy egy hibás patron, amely nem adja le teljes töltetét, amikor a gyújtókapszulát megütik, vagy amikor a ravasz egyetlen meghúzása vagy a kettős ravaszú fegyver mindkét ravaszának akaratlan működtetése egyidejű lövéshez vezet, meghibásodásként kell rögzíteni.

9.11.1.1 **Megengedett meghibásodások száma**

A sportoló legfeljebb **két (2) működési zavart** okozhat **egy körben**, függetlenül attól, hogy cserélte-e a puskáját vagy a lőszerét.

a) Minden olyan rendes célpont, amelyen a puska vagy a lőszer további meghibásodása történik ugyanazon a körben, „**VESZTETT**”-nek minősül, függetlenül attól, hogy a sportoló megkísérelte-e a lövés leadását; és

b) Ha a meghibásodás után a bíró egyetért a sportolóval abban, hogy a puskát javítani kell, akkor a meghibásodott puskákra vonatkozó szabályok szerint kell eljárni (lásd a 9.11.4.1. szabályt).

c) Az egyéni versenyek döntőjében bekövetkező meghibásodásokra vonatkozóan lásd a 9.17.6 szabályt.

d) A vegyes csapatversenyek során előforduló szabálytalanságokról lásd a 6.18.4.7. szabályt.

9.11.2 **Csőválasztás**

Ha egy sportoló kettős csövű puskát használ, akkor feltételezzük, hogy először az alsó csővel (vagy egymás mellett elhelyezett csövek esetén a jobb oldali csővel) lő, kivéve, ha a sportoló minden lövés **előtt** jelezi a bíró számára, hogy másképp kíván lőni.

9.11.3 **Eljárás meghibásodás esetén**

A puska vagy a patron meghibásodásával kapcsolatos döntéseket a bíró hozza meg.

9.11.3.1 Bármely okból bekövetkező téves lövés esetén a sportolónak:

a) A puskát a célrepülési területre kell tartania.

b) Nem nyithatja ki a puskát.

c) Ne érjen a biztonsági reteszhez.

d) Kérésre biztonságosan adja át a puskát a bíró számára vizsgálat céljából.

e) Válaszoljon a bíró minden kérdésére.

Megjegyzés: A sportoló felelős a puska ellenőrzéséért, miután a bíró visszaadta azt.

9.11.3.2 A következők **nem minősülnek meghibásodásnak**:

a) A sportoló által elkövetett hibás kezelés.

b) A patron helytelen behelyezése a puska megfelelő kamrájába; vagy

c) Bármely, a sportolónak tulajdonítható hiba.

9.11.3.3 **Lőszer meghibásodások (téves lövés)**

A lőszer meghibásodásáról a bíró dönt. A következő esetek minősülnek lőszer meghibásodásnak, ha a **tűszeg nyoma** egyértelműen látható, és:

a) A lőpor nem gyullad meg.

b) Csak a gyújtókapszula gyullad meg.

- c) A löpor töltet hiányzik.
- d) A töltet egyes elemei a csőben maradnak.
- e) A nem megfelelő méretű patronokat **nem** szabad hibás lőszernek tekinteni. (20-as vagy 16-os kaliberű patron 12-es kaliberű fegyverbe való helyezése veszélyes, és a személyt a fegyver biztonságatlan kezelése miatt büntetéssel is sújthatják).

9.11.4 **A meghibásodás bejelentése utáni teendők**

9.11.4.1 **Meghibásodott puskák**

A meghibásodott puskákkal kapcsolatos döntéseket a bíró hozza meg. A puska akkor tekinthető meghibásodottnak, ha:

- a) Nem lehet lőni vele.
- b) A sportoló egy fordulóban már két (2) működési zavart szenvedett el a puskájával vagy a lőszerével, és a bíró engedélyt ad neki a cserére.
- c) Mechanikai hiba miatt nem tud kilőni.
- d) Bármely más okból, amely a **puskát** használhatatlanná teszi.

9.11.4.1 Ha a bíró úgy dönt, hogy a meghibásodott puska vagy a puska vagy lőszer meghibásodása nem a sportoló hibája, és hogy a puska nem javítható meg elég gyorsan, a sportoló másik puskát használhat, ha azt a puska **MEGHIÁSODOTTÁ** nyilvánításától számított három (3) percen belül beszerezheti.

9.11.4.3 A sportoló a főbíró engedélyének megszerzése után elhagyhatja a csapatot, és a főbíró által meghatározott időpontban, büntetés nélkül befejezheti a forduló fennmaradó célpontjait egy pótfordulóban.

9.11.5 **A pótkör befejezésének eljárása**

9.11.5.1 **Trap**

A sportolónak, akinek időt és lőtér-helyet jelöltek ki a megfelelő sémával (lehetőleg ugyanazzal a sémával, mint az eredeti, megszakított fordulóban, és ugyanazzal a lőtérrel, mint az eredeti, megszakított fordulóban), a lőállás mögött kell állnia, és meg kell mutatni neki mind a három (3) célt abból a csoportból, majd a bíró ki kell adnia a „**START**” parancsot. A sportolónak ezután a lőálláshoz kell lépnie, és a szokásos módon lőnie kell. Ezt követően a kör befejezéséhez a többi lőállásból is lőnie kell.

A bíró figyelembe veszi a megengedett felkészülési időt, mivel a sportoló egyedül lő.

9.11.5.2 **Skeet**

A sportolónak, akinek lőtér és időt osztottak ki (lehetőleg ugyanazt a lőtérrel, mint az eredeti, megszakított fordulóban), a **lőállás mögött** kell állnia, és ott megtekintheti a szokásos magas és alacsony házcélokat, majd a bíró kiadja a „**START**” parancsot. A sportolónak ezután az álláshoz kell lépnie, és a szokásos módon kell lőnie a megadott számú céltáblára. Ezt követően a maradék állásokból is lőnie kell, hogy befejezze a kört.

A bíró figyelembe veszi a megengedett felkészülési időt, mivel a sportoló egyedül lő.

9.11.5.3 Pótkör (pontszám igazolás)

A bírónak ezután gondoskodnia kell arról, hogy a pótkör és az eredeti, megszakított kör pontszámai helyesen legyenek összeadva, és a sportoló és a bíró aláírják őket, mielőtt a pontkártyát elviszik az RTS irodába.

9.12 VERSENYRUHA ÉS FELSZERELÉS

Lásd még G.T.R. 6.7 és G.T.R 6.20 (az ISSF öltözködési szabályzata)

9.12.1 A sportolók ruházata

a) Sportnadrágok, edzőnadrágok (atletikai bemelegítő nadrágok) és dzsekik, férfiakra és nőkre, valamint hasonló sportblúzok, szoknyák/ruhák nőkre megengedettek. Kék farmernadrágok, farmernadrágok vagy hasonló nadrágok nem sportos színekben, valamint átlátszó vagy áttetsző ruhák tilosak.

b) Nyitott orrú vagy nyitott sarokú cipők, szandálok vagy más hasonló lábbelik nem megengedettek;

c) Mezítláb vagy csak zokniban lövöldözni nem megengedett.

d) Megengedettek a rövidnadrágok vagy szoknyák, amelyek alsó szélé legfeljebb **15 cm-rel** van a térdkalács közepe **felett**.

e) 10 cm-nél rövidebb ujjú vagy ujjatlan ingek, pólók és hasonló ruhadarabok nem megengedettek.

f) A terepszínű vagy hasonló anyagból készült ruházat tilos.

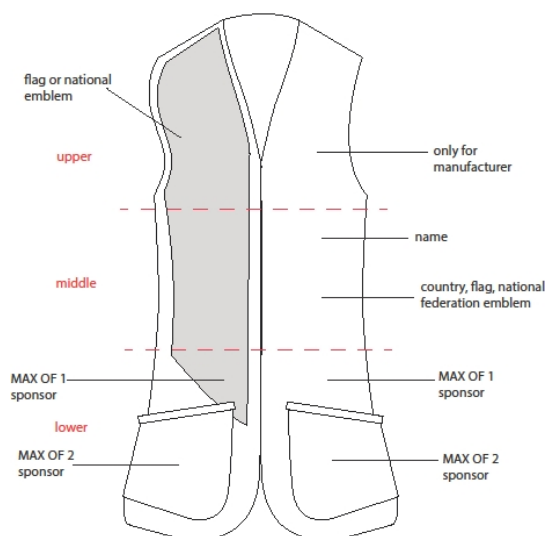
g) Minden olyan ruházat, lábbeli vagy kiegészítő, amely nem sportos megjelenést kölcsönöz, tilos, és azt a felszerelés-ellenőrző zsűri ellenőriznie kell.

h) Akkumulátorral fűthető ruházat: A sportolók az eszközellenőrző zsűri jóváhagyásával használhatnak vagy viselhetnek akkumulátorral fűthető ruházatot.

i) Az ISSF versenyeken minden sportolónak ujjatlan vagy hosszú ujjú, oldalsó zsebekkel ellátott lövészmellényt kell viselnie a lőszer tárolásához, valamint az G.T.R. 6.7 és G.T.R 6.20 (az ISSF öltözködési szabályzata)

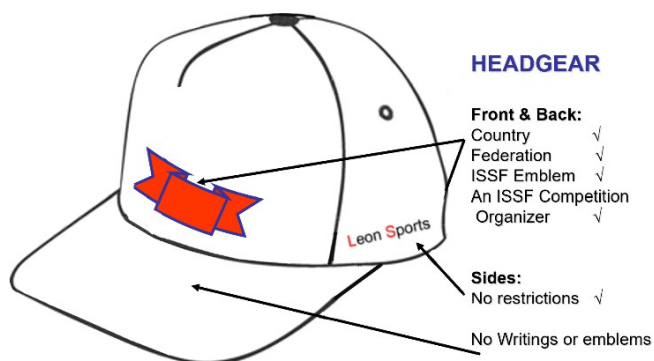
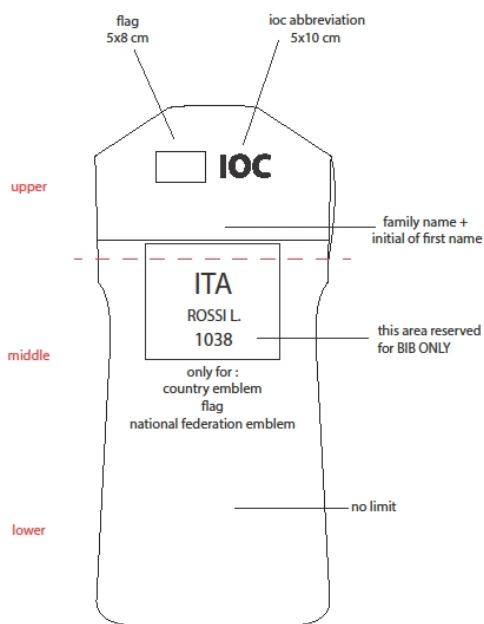
SPONSOR MARKINGS

FRONT OF VEST



SPONSOR MARKINGS

BACK OF VEST



9.12.2 Rajtszámok

A rajtszámokat minden sportolónak viselnie kell:

- A hátukon, a derék felett;
- A verseny előtti edzésen és a versenyen való részvétel során mindenkor;
- Ha a rajtszámot nem viselik, a sportoló nem indulhat el vagy folytathatja a versenyt;
- a rajtszámon a kiosztott számnak a lehető legnagyobb méretben kell szerepelnie, de nem lehet **20 mm-nél kisebb**.
- A rajtszámot biztonságosan kell rögzíteni a lövész mellényhez, lehetőleg a négy sarkánál.

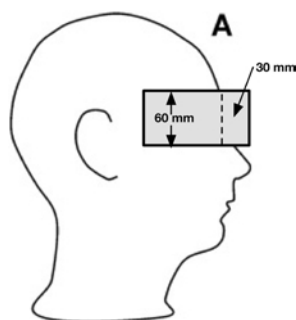
9.12.3 Nemzeti IOC azonosító

A sportoló nemzetének IOC-rövidítése, valamint a sportoló vezetékneve és keresztnévének kezdőbetűje latin betűkkel kell szerepeljen (az IOC-rövidítés felül)

a külső lövésruha vállrészének hátoldalán és a rajtszám felett. A nemzeti zászló az IOC nemzeti rövidítés bal oldalán kell, hogy szerepeljen.

9.12.4 Szemellenző

Csak a puskás sportolók számára engedélyezettek a kalaphoz, sapkához, lövészszemüveghez vagy fejpánthoz rögzített oldalsó szemellenzők (egyik vagy mindkét oldalon), amelyek mélysége nem haladhatja meg a 60 mm-t. Az oldalsó szemellenző elülső széle oldalról nézve nem nyúlhat ki több mint 30 mm-rel a homlok közepétől előre. Az oldalsó szemvédők **csak műanyagból** készülhetnek. 30 mm-nél nem szélesebb elülső szemvédő használata megengedett.



9.13 EREDMÉNYEK, IDŐMÉRÉS ÉS PONTSZÁMÍTÁS (RTS) ELJÁRÁSOK

A shotgun eredményekért, időmérésért és pontozásért felelős zsűritagot az ISSF nevezi ki.

9.13.1 RTS iroda

9.13.1.1 Az RTS iroda feladata a verseny ELŐTT:

- Előkészíteni a pontkártyákat minden csapat számára;
- Gondoskodni arról, hogy a megfelelő pontszámkártya a megfelelő csapatnál legyen a megfelelő lőtéren.

9.13.1.2 Az RTS iroda feladata minden forduló után:

- A találatok összesítésének fogadása és ellenőrzése, valamint az eredmények ellenőrzése;
- A pontszámok rögzítése;
- Az előzetes pontszámokat azonnal kifüggeszteni a lőtér hirdetőtáblájára;
- Ha valamelyik eredmény tiltakozás miatt még nem végleges, azt egyelőre ki kell hagyni, és csak a többi pontszámot kell kifüggeszteni.
- Figyelemmel kísérni az incidensjelentéseket és a hivatalos figyelmeztetéseket (sárga lapokat), amelyeket a versenyszakaszok során a bírók rögzítettek a ponttáblákon, és előkészíteni a szükséges értesítéseket a bíróknak az ismételt szabályszegések esetén a verseny fennmaradó szakaszaiban alkalmazandó pontlevonásokról.

9.13.1.3 Az RTS iroda feladata minden lövésnap ZÁRÁSÁKOR:

- A lehető legrövidebb időn belül összesíteni a hivatalos pontszámokat;
- Pontos előzetes eredményeket készíteni a sajtó, a csapatok tisztviselői, a zsűri és a technikai küldöttek számára;
- A pontos végleges eredmények azonnali elkészítése és közzététele;

- d) A megfelelő végleges eredményeket közzé kell tenni, együttműködve az eredményeket szolgáltatóval, feltüntetve minden sportoló teljes vezetéknevét, teljes keresztnévét (rövidítés nélkül), rajtszámát és az IOC rövidítését, a vonatkozó tiltakozási időszak lezárását követően a lehető leghamarabb;
- e) A szervezőbizottságnak a verseny lezárásáig meg kell őriznie a lőtér pontkártyáit, amelyek minden lőtt cél eredményét tartalmazzák.
- f) A verseny végén az RTS zsűrinek teljes eredménykönyvet kell készítenie a versenyről, amelyet a TD és a zsűri elnöke aláír és jóváhagy.
- g) Az eredménykönyvet a verseny utolsó napjától számított legfeljebb 7 munkanapon belül el kell küldeni az ISSF TD-nek.

9.13.2 **Pontszámítási eljárások**

A pontszámítás hivatalosan minden lőtéren történik, minden 25 célból álló fordulóban a Trap és Skeet versenyszámokban:

- a) Minden ISSF versenyen az egyéni pontszámokat két (2) különálló személynek kell vezetnie minden lőtéren, ezek általában asszisztens bírók;
- b) Az egyik személynek állandó hivatalos pontszámkártyát kell vezetnie;
- c) A második személynek kézi ponttáblát kell vezetnie, kivéve, ha elektronikus ponttáblát használnak, amelyet a bíró vezet.

9.13.2.1 **Ponttáblák**

9.13.2.2 **Elektronikus ponttáblákkal rendelkező lőtér;**

A bíró köteles ellenőrizni az elektronikus ponttábla működését, és gondoskodni arról, hogy az eredmények helyesen legyenek rögzítve.

9.13.2.3 **Két (2) személyt kell kinevezni asszisztens játékvezetőnek az alábbiak szerint:**

- a) Az első személynek a lövonal oldalán kell elhelyezkednie, hogy asszisztens bíróként működjön és állandó hivatalos pontkártyát vezessen;
- b) A második személynek a lövonal másik oldalán kell elhelyezkednie, hogy asszisztens bíróként működjön;
- c) Harmadik személy is kinevezhető a hivatalos ponttábla vezetésére, ebben az esetben a másik két személy csak asszisztens bíróként fog működni.

9.13.2.4 **Látható ponttábla hibák**

Ha a látható eredménytábla bármely szakaszban helytelen eredményt jelenít meg, a bíró köteles azonnal leállítani a lövészetet, és a lehető legrövidebb időn belül megtenni a szükséges intézkedéseket a hiba kijavítására. Ha bármilyen okból nem lehet kijavítani a kijelzőt, a következő intézkedéseket kell megtenni:

- a) A hivatalos ponttáblát meg kell vizsgálni és ellenőrizni kell egészen addig a pontig, ahol az elektronikus ponttábla meghibásodott;
- b) Ezután, ha lehetséges, gyorsan be kell állítani egy kézi eredményjelző táblát, be kell írni rá az eredményeket a meghibásodásig, és folytatni kell a fordulót;
- c) Ha nem lehetséges kézi eredményjelző táblával helyettesíteni, akkor további eredménykártyát kell bevezetni, az ellenőrzött eredményeket be kell írni rá, és a fordulót a főbíró által kijelölt, képzett személy felügyelete alatt a második eredménykártyával kell folytatni; és

d) Ha a két (2) ponttáblán rögzített pontszámok között eltérés van, akkor a főbíró által kijelölt tisztviselő ellenőrzése alatt álló ponttábla pontszámai az irányadók.

9.13.3 Kézi ponttáblákkal rendelkező lőtér

Az ISSF versenyeken nem használható, kivéve, ha az elektronikus ponttábla meghibásodik. A kézi ponttábla tartaléknak használható.

Három (3) személyt kell kinevezni asszisztens bírónak, az alábbiak szerint:

a) Az első személynek a lőtér bal vagy jobb oldalán kell elhelyezkednie, hogy asszisztens bírónak működjön, és egyben a kézi ponttáblát is vezesse;

b) A második személynek a pálya másik oldalán kell elhelyezkednie, és asszisztens bírónak kell működnie.

c) A harmadik személynek a lövonal hátsó részén kell elhelyezkednie, hogy állandó hivatalos ponttáblát vezessen, és ellenőrizze, hogy a kézi ponttáblán megjelenített pontszámok helyesen vannak-e rögzítve;

d) Minden pontozónak függetlenül kell kitöltenie a kártyát vagy táblát, de kizárólag a bíró döntése alapján;

e) Minden forduló végén össze kell hasonlítani az eredményeket, és a helyes pontszámokat be kell írni a hivatalos ponttáblára, mielőtt azt átadják az RTS irodának.

f) Ha megoldhatatlan eltérések merülnek fel, a kézi ponttáblán feltüntetett pontszámok az irányadók.

9.13.3.1 Pontszámok hitelesítése

Amikor egy forduló befejeződött, és az egyéni eredményeket összehasonlították, felolvasták és minden sportoló elfogadta, a bíró és minden sportoló alá kell írnia vagy parafálnia kell a ponttáblát, kivéve, ha a sportoló nem ért egyet a neki megadott eredménnyel, és tiltakozni szándékozik.

9.13.4 Eredmények és rangsorok

9.13.4.1 Egyéni versenyek

Minden sportoló esetében az egyes fordulók eredményeit olvashatóan fel kell jegyezni a hivatalos ponttáblákra, és a selejtező fordulók, valamint az esetleges döntő mérkőzések összes pontszámát fel kell jegyezni, és a pontszámokat csökkenő sorrendben kell rangsorolni.

9.13.4.2 Visszaszámlálási szabály

Az ezzel a módszerrel döntetlen helyzetben a következőképpen kell dönteni:

a) Az utolsó 25 célpontból álló forduló pontszámait kell összehasonlítani. A győztes az a sportoló, aki a legmagasabb pontszámot érte el abban a fordulóban.

b) Ha az egyenlőség továbbra sem oldódik meg, akkor az utolsó **előtti** kört kell összehasonlítani, és ha még mindig nincs döntés, akkor az azt **megelőző** kört, és így tovább;

c) Ha az összes forduló eredményei továbbra is egyenlőek, az egyenlőséget úgy kell eldönteni, hogy **visszaszámolunk, célpontról célpontra, az utolsó forduló utolsó célpontjától** (és ha szükséges, az utolsó előtti fordulótól stb.) egészen addig, amíg meg nem találjuk az egyenlőséget feloldó nullát (0). Ha az egyenlő pontszámmal rendelkező sportolók ugyanazon a célponton nullát (0) értek el, a visszaszámlálás addig folytatódik, amíg az egyenlőséget fel nem oldják.

9.13.5 Csapatversenyek (csapat és vegyes csapat)

a) Minden csapat tagjának pontszámát fel kell jegyezni, és az egyes csapatok tagjai által az egyes selejtező körökben elért összes találatot össze kell adni, majd a csapatok pontszámát csökkenő sorrendben rangsorolni kell (döntetlenek – lásd a 9.13.4.2. szabályt).

b) Az a csapat, amelynek egyik tagja kizárásra került, nem rangsorolható, és az eredménylistában „**DSQ**” megjegyzéssel kell feltüntetni.

9.13.5.1 Csapatok közötti döntetlenek (csapatokra és vegyes csapatokra egyaránt vonatkozik)

Ha két (2) vagy több csapatnak azonos pontszáma van, a rangsort az utolsó fordulóban a csapat tagjainak **összesített** pontszáma, majd az az utolsó előtti fordulóban elért összesített pontszámuk alapján, stb., amíg a döntetlen nem oldódik meg. Ha a döntetlen nem oldódik meg (azaz a csapat tagjainak összesített pontszáma minden fordulóban azonos), akkor a döntetleneket **visszafelé** számolva kell eldönteni, az **utolsó forduló utolsó célpontjának** (és ha szükséges, az utolsó előtti célpontnak vagy az utolsó előtti fordulónak stb. Az a csapat kapja az alacsonyabb rangsort, amelynek alacsonyabb az utolsó célpont összesített pontszáma.

Példa:

1. CSAPAT

1. sportoló XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXXXXXXXX 23
2. sportoló XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24
3. versenyző XXXXXXXXXXX0XXXXXXXXX0XXX0X 22

Összes pontszám 69 Helyezés: **2.**

2. CSAPAT

1. sportoló XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23
2. sportoló XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24
3. versenyző XXXXXXX0XXXXXXXXXXXXXXXX0X0X 22

Összes pontszám 69 Helyezés: **1.**

9.14 DÖNTETLENEK ÉS DÖNTETLENEK

9.14.1 Döntővel záruló versenyek

A döntővel záruló versenyeken az egyenlőségeket a következő szabályok szerint döntik el:

9.14.1.1 Döntetlenek a döntő előtt

a) A 125 célpontos selejtező szakasz után a nyolc (8) legmagasabb rangú sportoló jut be a döntőbe.

b) Az 1–8. helyek közötti döntetleneket a döntetlenek feloldásának szabálya alapján döntik el. Abszolút döntetlen esetén lövésdöntőre kerül sor.

c) A döntőbe jutott nyolc versenyző a selejtező rangsor vagy a visszaszámlálási szabály szerint új, 1–8-as döntőbeli rajtszámot kap, és ezzel versenyez a döntőben.

d) Az egyéni pontszámok alapján a 9. helyet és az azt követő helyeket a **Countback** szabály szerint kell rangsorolni. Abszolút döntetlen esetén, amikor a kvótahelyeket kell eldönteni, ebben a különleges esetben Shoot Off kerül sor. Ellenkező esetben a döntetlenben lévő sportolók megosztják ugyanazt a rangsort, és névük a vezetéknevük szerinti ábécé sorrendben szerepel.

e) A minimális kvalifikációs pontszámért (MQS) vagy csak ranglistapontokért (RPO) versenyző sportolók rangsorolásának szabályait lásd a 6.6.1.4) pontban.

9.14.2 Shoot-off eljárás

9.14.2.1 Általános

a) Ha a shoot-off időpontját nem jelentik be előre, az érintett sportolóknak személyesen vagy edzőjük/capatuk tisztviselője útján kapcsolatot kell tartaniuk a versenybíróssággal, hogy készen álljanak a lövésre, amikor a shoot-off-ot meghirdetik.

b) Bármely sportoló, aki a kijelölt helyén nem tartózkodik és nem áll készen a lövésre a hivatalos kezdési időpontban, „HIÁNYZÓ”-nak minősül, nem vehet részt részt venni a lövésen, és automatikusan a selejtező pontszáma alapján a lövés eredményeiben az alacsonyabb helyet kapja meg.

c) Tökéletes pontszámok esetén vagy olyan pontszámok esetén, amelyek a visszaszámlálási szabály alapján nem dönthetők el, a lövés sorrendjét sorsolás dönti el.

d) Több shoot-off esetén az alacsonyabb helyezésű shoot-off(ok)t kell először löni;

e) Ha a döntőbe jutott sportolók shoot-off eredménye azonos, akkor azoknak a sportolóknak addig kell folytatniuk a shoot-offot, amíg a döntetlen meg nem oldódik, hogy meg lehessen állapítani a rangsorukat;

f) Azok a versenyzők, akiknek a döntőbe jutáshoz szükséges pontszámmal nem sikerült a döntőbe jutniuk (9. hely és az alatt), rangsorukat a visszaszámlálási szabály szerint kell meghatározni, kivéve, ha kvótás helyről van szó.

g) Amennyiben lehetséges, a döntő előtti döntetlenek feloldására szolgáló döntőket a döntőben használt lőtéren kívül kell lebonyolítani.

h) A döntő **előtti** döntőket standard célokra kell lebonyolítani, kivéve, ha a selejtező körökben használtakkal azonos típusú villanó célok használhatók.

i) A döntő előtti döntőket, amennyiben lehetséges, az utolsó selejtező forduló befejezése után legfeljebb **harminc (30) percen** belül kell megkezdeni.

9.14.2.2 A döntő előtti döntő lövészetek előkészítési idejének korlátai

a) Miután a bíró kiadta a „**START**” parancsot, vagy miután az előző versenyző lőtt a rendes célra, a versenyzőnek 12 másodpercen belül kell felvennie a pozícióját, megtöltenie a fegyverét és kérnie a célt vagy a duplát a trap esetében, illetve 15 másodpercen belül a skeet esetében.

b) A felkészülési időkorlátokat elektronikus időmérő eszközzel kell ellenőrizni, amelyet a kijelölt bírók közül kiválasztott bíró kezel. Ezen időkorlát be nem tartása esetén büntetések kerülnek alkalmazásra.

9.14.2.3 Trap döntő előtti lövésrend

a) A Shoot-Off kezdete előtt mind az öt (5) állomásról egy-egy bal és egy-egy jobb célpontot dobznak. Az összes döntetlenben lévő sportolónak az 1. állomás mögött kell felállnia a shoot-off sorrendjében. Az 1. állomáson kezdve a versenyzőknek a következő sorrendben kell löniük a szokásos célpontokra (balra vagy jobbra), amíg az egyenlőség(ek) meg nem oldódik: 1. állomás bal oldali célpont, 2. állomás jobb oldali célpont, 3. állomás bal oldali célpont,

4. állomás jobb oldali célpont, 5. állomás bal oldali célpont, majd ismét az 1. állomás, ezúttal jobb oldali célpontra löve, és így tovább;
- b) Az első sportolónak parancsra át kell lépnie az állomásra, meg kell töltenie a fegyvert és ki kell hívnia a célt a fenti a) pontban leírtak szerint;
- c) Minden célra csak egy (1) lövés engedélyezett; a fegyvert csak egy (1) tölténytartóval szabad megtölteni; a második csőbe nem szabad üres, vak vagy töltött töltényt helyezni. Az első szabályszegésért a sportoló **figyelmeztetést (sárga lapot)** kap. A második vagy az azt követő szabályszegésekért a célt „**ELVESZETT**”-nek nyilvánítják.
- d) A lövés után a sportolónak a még löni nem kezdett sportolók mögé kell állnia;
- e) A döntetlenben lévő minden sportolónak sorban ugyanezt kell tennie;
- f) Ha az 1. állomáson minden versenyző lőtt, és továbbra is döntetlen áll fenn, a döntetlenben lévő összes versenyzőnek át kell mennie a 2. állomásra, és meg kell ismételnie az eljárást.
- g) Ez a lövésállomásonkénti lövésrendszer addig folytatódik, amíg a döntetlen állás fennáll.
- h) Ha egy sportoló véletlenül soron kívül lő, a lövés eredményét fel kell jegyezni, és a sportolónak hivatalos **figyelmeztetést (sárga lapot)** kell adni. Ismétlés esetén a lőtt célt „**ELVESZETT**”-nek kell nyilvánítani.

9.14.2.4 Skeet lövés döntő eljárás a döntő előtt

- a) A lövés előtt az első versenyzőnek közvetlenül a 4. állomás mögött kell állnia, és meg kell engedni, hogy egy (1) rendes duplát lásson;
- b) Az összes holtversenyben álló sportoló ezután sorban lő a 4. állomáson, az ideiglenes kvalifikációs rangsoruk szerint (a legalacsonyabb rangú sportoló lő először);
- c) Miután a bíró „**START**” parancsot ad, az első sportolónak át kell mennie az állomásra, meg kell töltenie a fegyvert és lönie kell egy normál dupla lövéssel (magas/alacsony). Ezután el kell hagynia az állomást és a még löni nem kezdett sportolók mögé kell állnia;
- d) Az összes holtversenyben lévő sportolónak sorban ugyanezt kell tennie;
- e) Az a sportoló(k), aki(k) a legtöbb célt elvétí(k) minden kettős lövés után, kiesik(k);
- f) Azok, akik továbbra is holtversenyben vannak, maradnak, és az első sportoló továbbhalad az állomáshoz, megtölti a fegyvert és lő egy fordított kettős célt (alacsony/magas). Ezután el kell hagynia az állomást, és a még löni nem kezdett sportolók mögé kell állnia.
- g) Minden, még döntetlenben lévő sportolónak sorban ugyanezt kell tennie;
- h) Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor ezt a **rendes** kettős és **fordított** kettős lövéses eljárást addig kell folytatni, amíg minden eredményt meg nem határoznak.
- i) Ha egy sportoló véletlenül soron kívül lő, a lövés eredményét fel kell jegyezni, és a sportolónak hivatalos **figyelmeztetést (sárga lapot)** kell adni. Bármely ismétlés esetén a lőtt célokat „**VESZTETT**”-nek kell nyilvánítani.

9.14.2.5 Trap vegyes csapatok SHOOT OFF eljárás a döntő előtt

- a) A Shoot-Off kezdete előtt mind az öt (5) állomásról egy-egy bal és egy-egy jobb célpontot dobhatnak ki. Az összes döntetlenben lévő sportolónak az ideiglenes kvalifikációs rangsoruk szerint (a legalacsonyabb rangú csapat lő először) kell felállniuk az 1. állomás mögött.

- b) Az 1. állomáson kezdve mindegyiküknek a szokásos célpontra kell lőnie (a férfiak mindig a nők előtt lőnek), amíg a döntetlen fel nem oldódik a következő sorrendben: 1. állomás bal oldali célpont, 2. állomás jobb oldali célpont, 3. állomás bal oldali célpont, 4. állomás jobb oldali célpont, 5. állomás bal oldali célpont, majd ismét az 1. állomás, ezúttal a jobb oldali célpontra lőve, és így tovább.
- c) Az első versenyzőnek parancsra át kell lépnie az állomásra, meg kell töltenie a fegyvert és ki kell hívnia a célt a fenti a) pontban leírtak szerint.
- d) Minden célra csak egy (1) lövés engedélyezett; a fegyvert csak egy (1) tölténytartóval szabad megtölteni; a második csőbe nem szabad üres, vak vagy töltött töltényt tenni. Az első szabályszegésért a sportoló figyelmeztetést (sárga lapot) kap. A második vagy az azt követő szabályszegésekért a célt „ELVESZETT”-nek nyilvánítják.
- e) A lövés után a sportolónak a még lőni nem kezdett sportolók mögé kell állnia;
- f) A döntetlenben lévő minden sportolónak sorban ugyanezt kell tennie;
- g) Ha az összes versenyző lőtt az 1. állomáson, és továbbra is döntetlen áll fenn, akkor az összes döntetlenben lévő versenyzőnek át kell lépnie a 2. állomásra, és meg kell ismételnie az eljárást.
- h) Ez a lövésállomásonkénti rendszer addig folytatódik, amíg döntetlen áll fenn.
- i) Ha egy sportoló véletlenül soron kívül lő, a lövés eredményét fel kell jegyezni, és a sportolónak hivatalos figyelmeztetést (sárga lapot) kell adni. Bármely ismétlés esetén a célpontot „ELVESZETT”-nek kell nyilvánítani.

9.14.2.6 **Skeet vegyes csapatok SHOOT OFF eljárások a döntő előtt**

- a) A 4 lövésből a legkevesebb találatot elért vegyes csapat kiesik, és az alsóbb helyen végzik.
- b) Ha az egyenlőség nem oldódik meg, ugyanaz az eljárás folytatódik ugyanazon a lőálláson, ugyanabban a sorrendben, de fordított párosokkal. Ha az egyenlőség továbbra sem oldódik meg, ugyanaz az eljárás folytatódik ugyanazon a lőálláson, ugyanabban a sorrendben, de rendes párosokkal, és így tovább, amíg az egyenlőség meg nem oldódik.
- c) A shoot-off megkezdése előtt az első versenyzőnek közvetlenül a 4. állomás mögött kell állnia, és meg kell engedni, hogy egy (1) rendes duplát lásson.
- d) Ezután az összes holtversenyben álló sportoló sorban lő a 4. állomáson, az ideiglenes kvalifikációs rangsoruk szerint meghatározott sorrendben (a legalacsonyabb rangú csapat lő először).
- e) Miután a bíró „START” parancsot adott, az első versenyzőnek át kell mennie az állomásra, meg kell töltenie a fegyvert és lőnie kell egy rendes dupla lövéssel (magas/alacsony). Ezután el kell hagynia az állomást, és a még lőni nem kezdett versenyzők mögé kell állnia.
- f) A versenyzőknek rendes duplára kell lőniük (először a férfi), majd a csapat második tagja (nő) is rendes duplára lő.
- g) A másik vegyes csapat sportolói is ugyanígy kell eljárjanak, és a csapat minden tagja lőjön egy normál duplát.
- h) Az a sportoló(k)/csapat(ok), akik a legtöbb célt elvétik(k) minden kettős után, kiesik(k);
- i) Mindenki, aki még mindig döntetlen állásban van, maradnia kell, és az első sportolónak át kell mennie az állomásra, meg kell töltenie a fegyvert, és fordított duplával (alacsony/magas) kell lőnie. Ezután el kell hagynia az állomást, és a még lőni nem kezdett sportolók mögé kell állnia.

- j) Minden, még döntetlenben lévő sportolónak ugyanezt kell tennie;
- k) Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor ezt a rendes dupla és fordított dupla lövéses eljárást addig kell folytatni, amíg az összes eredmény meg nem születik.
- l) Ha egy sportoló véletlenül soron kívül lő, a lövés eredményét fel kell jegyezni, és a sportolónak hivatalos figyelmeztetést (sárga lapot) kell adni. Bármely ismétlés esetén a lőtt célpontokat „ELVESZETT”-nek kell nyilvánítani.

9.14.3 Döntő nélküli versenyek

9.14.3.1 Egyéni döntetlenek

A döntő nélküli versenyeken az egyenlőségeket a következőképpen kell eldönteni:

9.14.3.2 Tíz ponttal rendelkező játékosok

Ezek nem kerülnek felbontásra, hanem a latin ábécé sorrendjében (vezetéknév) felsorolt nevekké osztják meg az első helyet. A következő helyezéseket megfelelően kell számozni.

9.14.3.3 Az első három (3) hely megosztása

Ezeket a 9.14.2. szabálynak megfelelően döntő lövéssel kell eldönteni.

- a) A rajtpozíciókat az ideiglenes selejtező rangsor határozza meg (a legrosszabb rangú sportoló lő először);
- b) Ha több sportoló is holtversenyben áll egynél több (1) helyen, pl. ketten holtversenyben állnak az első helyen (1. és 2. hely), és ketten holtversenyben állnak a harmadik helyen (3. és 4. hely), akkor mindannyian ugyanazon a lőtéren lőnek, hogy meghatározzák az egyéni rangsort; és
- c) Először a legalacsonyabb rangú pozícióért folyik a döntő lövés, majd a következő magasabb rangú pozíciókért, amíg minden döntetlen fel nem oldódik. Az összes döntetlen sportolót a döntő lövéssorozat pontszáma alapján rangsorolják.

9.14.3.4 Döntetlen a 4. helyért és az alatta lévő helyekért

Az egyéni pontszámok alapján holtversenyben álló, 4. és az alatti helyezéseket, amelyeket nem döntetlenek döntetlenek, a **visszaszámlálási** szabály szerint kell rangsorolni.

9.15 SZABÁLYSZEGÉLY

A zsűri, a főbíró és a bíró a szabályok megsértését három (3) kategóriába sorolja:

- a) „NYÍLT” – nyilvánvaló;
- b) „TECHNIKAI” – technikai jellegű szabályszegések;
- c) „REJTETT” – szándékos vagy nagyon súlyos szabály- vagy biztonsági szabályszegések.

9.15.1 A zsűri felelős az összes bejelentett szabályszegés vizsgálatáért és a kiszabandó büntetések mértékének meghatározásáért, amelyek nem automatikusan kerülnek kiszabásra e szabályok szerint.

9.15.1.1 A szabályszegésért kiadott lapokhoz minden esetben hozzá kell fűzni a „**Figyelmeztetés**” (sárga lap), „**Pontlevonás**” (zöld lap) vagy „**Kizárás**” (piros lap) parancsot, hogy a szabályszegő számára ne maradjon kétség a meghozott intézkedés jelentéséről. Pontlevonás vagy kizárás esetén nem szükséges figyelmeztető lapot mutatni.

9.15.2 Figyelmeztetés (sárga lap)

9.15.2.1 Nyílt szabályszegések

A szabályok első nyilvánvaló megsértése esetén, például:

- a) Öltözködési szabályok megsértése;
- b) A lövés szükségtelen megszakítása;
- c) Tiltott tanácsadás a verseny során;
- d) A versenyterületre való jogosulatlan behatolás;
- e) sportszerűtlen magatartás;
- f) A szabályok szellemének szándékos megkerülése;
- g) Véletlen, soron kívüli lövés.
- h) Száraz lövés engedélyezetlen területeken.
- i) Bármely más esemény, amely figyelmeztetés kiadását igényli.

9.15.2.2 A zsűritag, a főbíró vagy a bíró először **figyelmeztetést (sárga lapot)** ad, hogy a sportoló, az edző vagy a csapat tisztviselője lehetőséget kapjon a hiba kijavítására.

9.15.2.3 Ha a sportoló a megadott időn belül nem javítja ki a jelzett hibát, büntetést kap.

9.15.2.4 Ismételt szabályszegés esetén a bíróság a szabályszegőt arra kötelezi, hogy a forduló hátralévő részében elhagyja a lőtér környékét, és a sportoló büntetést kaphat.

9.15.3 Műszaki szabálysértések

A verseny fordulója **során** elkövetett kezdeti **technikai szabálysértések** esetén, mint például:

- a) Lábhiba;
- b) A cél megjelölésére engedélyezett időtartam túllépése;
- c) Skeetben a sportoló READY pozíciója nem felel meg a szabályoknak;
- d) Skeetben a 4. állomáson a sportoló két (2) egylövetű lövés között kinyitja a fegyvert (ez nem vonatkozik a 8. állomásra);
- e) Lassú vagy gyors célpont követése vagy célzása a fegyverrel lövés nélkül;
- f) A bíró **figyelmeztető** jelzést (**sárga lapot**) ad minden szabályt megszegő sportolónak. Ezt a megfelelő pontkártyán kell feltüntetni, mielőtt azt az RTS irodába elküldik, az alábbi rövidítések használatával, miközben a bíró egy kitöltött incidensjelentési űrlapot is be kell nyújtson.

FF = Lábhiba TL =

Időkorlát

SKRP = Skeet Ready Position

OG = A fegyver kinyitása két egyes között

FPG = A fegyver lassú vagy gyors célra történő követése vagy irányítása

g) A verseny bármely szakaszában (a döntő kivételével) elkövetett minden második vagy azt követő, azonos típusú technikai szabályszegésért (a fent felsorolt technikai szabályszegések kivételével) a sportolót a bíró egy (1) pont levonásával (a skeetben az első eltalált célponttól) (zöld kártyával) kell büntetni (lásd még: Trap szabály 9.8.4.6; Skeet szabály 9.9.5.6). Ezt a bíró köteles feltüntetni a pontkártyán, mielőtt azt elküldi az RTS irodának. Ezenkívül egy kitöltött incidensjelentési űrlapot is be kell nyújtani az RTS irodának.

A bíró eljárása: A bíró „STOP” parancsot kell adnia (mielőtt a sportoló löne), tájékoztatnia kell a sportolót a büntetésről és fel kell mutatnia a zöld kártyát, módosítania kell az eredménytáblát és utasítania kell a következő sportolót, hogy folytassa.

h) Az RTS-ért felelős zsűri feladata, hogy a verseny minden szakaszában (selejtező és döntő) a szükséges információkat megadja a bíróknak az első sárga lapokról (első szabályszegés), hogy azok szükség esetén levonásokat (zöld lap) szabhassanak ki a fenti második vagy azt követő technikai szabályszegésekért.

9.15.3.1 Figyelmeztetést (sárga lapot) kell adni akkor is, ha egy sportoló a 9.4.3.1.b) – h) szabálynak (lásd még a 9.4.3.2.e) szabályt) nem megfelelő lőszert használ.

9.15.4 **Pontlevonás (zöld lap) egyéb szabálysértések esetén**

9.15.4.1 Egy (1) pont levonást kell alkalmazni a büntetett sportoló utolsó körének, vagy az utolsó előtti körének stb. (utolsó „HIT” célpont) eredményére, ha legalább két (2) zsűritag más szabályszegésért szabja ki a levonást, az alábbi esetekben:

a) Sportszerűtlen módon egy másik sportoló akadályozása;

b) Ha egy sportolótól magyarázatot kérnek egy incidensre, és ő tudatosan és szándékosan hamis információt ad (súlyos esetekben ez kizáráshoz vezethet – lásd a 9.15.5.4.h szabályt);

c) A lőtér felszerelésének megzavarása az első szabályszegés után.

d) Minden második vagy azt követő eset, ha a sportoló a 9.4.3.1.b) – h) szabálynak nem megfelelő lőszert használ, kivéve, ha a szabályok másként rendelkeznek, mint például a 9.4.1. szabály, amely szerint a színes töltetek használata öt (5) pont levonással jár.

e) Két (2) pont levonásra kerül a döntőben elért első találatok pontszámából, ha a sportoló nem jelentkezik időben;

9.15.4.2 **Engedély nélküli távozás a lőtérrel**

A körben megmaradt összes pont levonását a zsűri többségi döntése alapján kell alkalmazni abban az esetben, ha a sportoló a kör befejezése előtt és a bíró engedélye nélkül elhagyja a lőtér területét.

9.15.5 **Kizárás (piros lap)**

9.15.5.1 A kizárás (**piros lap**) a szabályok 9.4.1.1.c) és 9.4.3.2.d) pontok szerint, ha a szabályszegés löfegyverrel, skeet jelölő szalaggal vagy lőszerral kapcsolatos.

9.15.5.2 A 9.15.5.4. szabály (lent) szerinti kizárás csak a zsűri többségi döntésével hozható meg. A sportoló kizárását a zsűri **piros lappal** jelzi, amelyen a „Diszkvalifikálás” felirat szerepel.

9.15.5.3 Ha egy sportolót egy verseny bármely szakaszában (selejtező vagy döntő) kizárnak, akkor az adott sportoló összes eredményét törölni kell, és a sportolót az eredménylistán a végén (DSQ) jelöléssel kell feltüntetni,

a legenda magyarázattal, hogy miért lett kizárva a sportoló.

9.15.5.4 A sportoló **kizárása (piros lap)** vagy a csapat tisztviselőjének vagy edzőjének a lőtérről való eltávolítása az alábbiak esetén lehetséges:

- a) A biztonsági szabályok súlyos megsértése és megszegése;
- b) A puska veszélyes kezelése (ismételt véletlen lövés is ok lehet a kizárásra);
- c) Töltött lőfegyver kezelése a „**STOP**” parancs után;
- d) Olyan események ismétlődése, amelyek már figyelmeztetés (sárga lap) vagy pontlevonás (zöld lap) tárgyát képezték;
- e) Bármely csapat, lőtér vagy technikai tisztviselő szándékos visszaélése;
- f) A korábban elmulasztott lövés szándékos elmulasztása;
- g) Tudatos és szándékos hamis információk közlése súlyos esetekben a tények eltitkolása céljából; vagy
- h) Azok az esetek, amikor a szabálysértéseket szándékosan eltitkolják. (Az összes fenti eset esetén incidensjelentést kell benyújtani az RTS-hez)

9.16 TILTAKOZÁSOK ÉS FELLEBEZÉSEK

9.16.1 Egyet nem értés a bíró döntésével egy kör során

9.16.1.1 A sportoló intézkedése

a) Ha egy sportoló nem ért egyet a bíró döntésével egy adott célponttal kapcsolatban, akkor azonnal cselekednie kell, **mielőtt a következő sportoló lőne**, felemelve a karját és azt mondva: „**TILTAKOZÁS**”.

b) A bírónak ezután ideiglenesen meg kell szakítania a lövészetet, és miután meghallgatta az asszisztens bírók véleményét, meg kell hoznia a döntését. A következő sportoló lövése után tiltakozás nem fogadható el.

9.16.1.2 A csapat tisztviselőjének intézkedése

a) Ha a csapat tisztviselője nem elégedett a bíró végső döntésével, kivéve a „**HIT**”, „**LOST**”, „**NO TARGET**” vagy „**IRREGULAR**” célokat, nem késleltetheti a lövészetet, hanem fel kell hívnia a bíró figyelmét, aki a pontkártyán feljegyzi, hogy a sportoló tiltakozás mellett folytatja a versenyt.

b) A tiltakozást a zsűri dönti el.

c) Ha valamely csapat tisztviselője sportszerűtlen módon tiltakozik (például kiabál vagy elhagyja a helyét), a felelős zsűritag az első esetben sárga lapot, a második esetben piros lapot adhat neki, és akkor az illetőnek azonnal el kell hagynia a lőtér területét, és nem helyettesítheti őt más edző vagy csapat tisztviselő.

9.16.2 Szóbeli tiltakozások

Bármely sportoló vagy csapat tisztviselőnek joga van **azonnal és szóban** tiltakozni a verseny feltételei, vagy a versenybíró döntése vagy intézkedése ellen a zsűri tagjának, a főpálya-felügyelőnek, a főbíró vagy a bíró előtt.

9.16.2.1 Az alábbi ügyekben lehet tiltakozni:

- a) Az ISSF szabályok be nem tartása;
- b) A jelenleg közzétett versenyprogramot nem tartották be;
- c) Nem ért egyet valamely verseny tisztviselő döntésével vagy intézkedésével;
- d) Az, hogy egy sportolót egy másik sportoló, egy versenybíró, a nézők, a média vagy más személyek vagy okok akadályoztak vagy zavartak.

Megjegyzés: Csak az érintett sportoló kérdőjelezheti meg a bíró „HIT”, „LOST”, „NO TARGET” vagy „IRREGULAR” célpontra vonatkozó döntését a 9.16.1.1 a) szabályban leírtak szerint.

9.16.2.2 A verseny tisztviselőinek, akik szóbeli tiltakozást kapnak, azt azonnal meg kell vizsgálniuk, és haladéktalanul intézkedniük kell a helyzet orvoslására, vagy az ügyet a zsűri elé kell terjeszteniük döntéshozatalra. Szükség esetén a lövészetet ideiglenesen le lehet állítani.

9.16.3 Írásbeli tiltakozások

- a) Bármely sportoló vagy csapat tisztviselő, aki nem ért egyet a szóbeli tiltakozás alapján hozott intézkedéssel vagy döntéssel, írásban hivatalos tiltakozást nyújthat be a zsűrinek;
- b) Írásbeli tiltakozás (P tiltakozási űrlap) benyújtható anélkül, hogy előtte szóbeli tiltakozást tettek volna.
- c) Ha a zsűri tagja írásbeli tiltakozást kap, a zsűri tagjainak többsége haladéktalanul összeül, hogy megvitassa a tiltakozást, és a lehető leghamarabb döntést hozzon.

9.16.3.1 A tiltakozás határideje

Bármely írásbeli tiltakozást (P tiltakozási űrlap) a vélelmezett esemény bekövetkezte után **húsz (20) percen belül** kell **benyújtani a zsűri egyik tagjának**. A tiltakozáshoz 50,00 euró díjat kell csatolni. Ha a tiltakozást elutasítják, a díjat a szervezőbizottságnak kell átadni; ha a tiltakozást elfogadják, a díjat vissza kell adni.

9.16.3.2 A zsűri döntése

Miután a zsűri meghozta döntését, a zsűri elnöke által kitöltött írásbeli tiltakozási űrlapot közölni kell a sportolóval vagy a csapat tisztviselőjével. Ha a sportoló vagy a csapat tisztviselője nem ért egyet a zsűri döntésével, fellebbezhet.

9.16.4 Fellebbezés

A zsűri döntésével való egyet nem értés esetén az ügy a fellebbviteli zsűri elé terjeszthető, kivéve a döntőben hozott tiltakozási zsűri döntéseit, amelyek ellen nem lehet fellebbezni (lásd a 6.16.6. szabályt).

9.14.4.1 A fellebbezés határideje

Az ilyen fellebbezéseket írásban kell benyújtani, **legkésőbb** harminc (30) perccel a zsűri döntésének hivatalos kihirdetése után. A fellebbezéshez 100,00 euró díjat kell csatolni. Ha a fellebbezést elutasítják, a díjat a szervezőbizottságnak kell átadni; ha a fellebbezést elfogadják, a díjat vissza kell adni. Beleértve az eredeti tiltakozási díjat is, amely 50 euró.

9.16.4.2 A fellebbezési zsűri döntése

A fellebbezési zsűri vagy a döntő tiltakozási zsűri döntése VÉGLEGES.

DÖNTŐK A LÖVÉSVERSENYEKEN

9.17 DÖNTŐK AZ OLIMPIAI LÖVÉSVERSENYEKEN

A döntőket vagy egy külön, döntőpályának kijelölt pályán lehet lebonyolítani, amelyet nem használnak a selejtező versenyekhez, vagy a selejtező versenyekhez használt pályák egyikén.

9.17.1 DÖNTŐK EGYÉNI LÖVÉSZEI VERSENYEKBEN

9.17.1.1 TRAP és SKEET

9.17.1.2 Általános

A Trap és Skeet egyéni versenyszámok két szakaszból állnak: selejtező és döntő.

9.17.1.3 Selejtező

A selejtező szakasz a jelenlegi shotgun szabályokban (Trap, 9.8. szakasz és Skeet, 9.9. szakasz) meghatározott versenyszabályok szerint zajlik.

9.17.2 A DÖNTŐ FORMÁTUM

A TRAP ÉS SKEET EGYÉNI VERSENYEKRE VONATKOZÓ ELJÁRÁSOK

9.17.2.1 A döntők formátuma:

a) Az olimpiai versenyszámokban a teljes programot (Általános szabályzat, 3.3.5) le kell lőni a döntőbe jutáshoz. A selejtezőben a nyolc (8) legjobb helyezést elért versenyző jut tovább a döntőbe.

b) A döntőben a döntőbe jutott versenyzők egy sor célsorozatot lőnek, és a kieséses rendszer akkor kezdődik, amikor minden döntőbe jutott versenyző lelőtte a szükséges számú célt (10 célt a Trap, 12 célt a Skeet esetében), és addig folytatódik, amíg az arany- és ezüstérmesek sorsa el nem dől.

c) A döntőbe jutottak nulláról indulnak; a selejtező pontszámai nem vihetők át.

9.17.3 Általános döntő követelmények

9.17.3.1 Jelentkezési idő:

a) A döntőben szereplő sportolóknak legkésőbb 30 perccel a döntő kezdete előtt jelentkezniük kell a döntő lőtéren.

b) Ha a versenyző nem jelentkezik be időben, két (2) pont levonásra kerül a döntőben elért első találatok pontszámából.

c) A sportolóknak felszerelésükkel, versenyruhájukkal és a díjátadó ünnepségen viselhető nemzeti csapat egyenruhával kell jelentkezniük. A zsűrinek meg kell győződnie arról, hogy minden döntős jelen van, és hogy nevük és nemzetiségük helyesen szerepel az eredményrendszerben és az eredménytáblákon. A zsűrinek a sportolók jelentkezése után a lehető leghamarabb el kell végeznie a patronok és a felszerelés ellenőrzését; és

d) Az a döntős, aki nem jelentkezik a döntő eljárás kezdetére, 15 perccel a kezdési idő előtt, nem indulhat, és a döntőben az utolsó helyen végzik.

9.17.3.2 Kezdési idő. A döntő kezdési ideje az, amikor a bíró a

„KÉSZ” parancsot adja az első verseny lövéshez.

9.17.3.3 Rajtpozíciók és döntő rajtszámok. A döntőben új rajtszámokat (1-8) számokat kell

kiadni a döntőre. A döntőben a rajtpozíciókat a selejtező rangsor alapján osztják ki, a legmagasabb rangú sportoló kapja az 1-es rajtszámot. Pontszám egyenlőség esetén a pozíciót visszaszámlálási szabály alapján határozzák meg, kivéve, ha a döntetlen nem oldható meg, akkor a pozíciót lövéssorozat dönti el. A medálok eldöntésére szolgáló lövéssorozatokban a sportolóknak a rajtszámok sorrendjében kell löniük (a legalacsonyabb számú lő először).

9.17.3.4 **Próbalövés és a célok bemutatása.** A döntő kezdete előtt a döntőbe jutott versenyzőknek lehetőséget kell biztosítani próbalövésre, és a célokat be kell mutatni.

9.17.3.5 **Döntő létesítmények és speciális felszerelés**

(a részletes követelményekért lásd az ISSF szervezőknek szóló iránymutatásait).

a) A döntő lőtérnek rendelkeznie kell egy nagy nézőtérrel és egy kijelölt jelentkezési területtel, ahol a patronok ellenőrzése elvégezhető, és ahol a döntőbe jutottak jelentkezhetnek.

b) A döntő lőtérnek a következő felszereléssel kell rendelkeznie:

Hangosító rendszer a bemondó/kommentátor és a hang-/zene technikus számára.

c) Ülőhelyek a zsűritagok, az edzők/csapatvezetők és a döntősök számára.

d) Elektronikus, színes eredményjelző tábla (a részletes követelményekről lásd az ISSF szervezőknek szóló iránymutatásait).

e) Elektronikus időmérő rendszer (az előkészítési időkorlátok ellenőrzéséhez).

f) Ülőhely és asztal a pontszámláló számára.

g) Egy nagy óra, amely olyan helyen van elhelyezve, hogy a sportolók és a tisztviselők láthassák.

h) Ha lehetséges, walkie-talkie vagy hasonló eszköz a bírók/zsűri/technikai tisztviselők közötti kommunikációhoz.

i) Nyolc lezárható doboz a patronok ellenőrzéséhez.

9.17.3.6 **A döntő tisztviselői.**

A döntőt a következő személyzet vezeti és felügyeli:

a) Játékvezető:

A döntőt egy tapasztalt, ISSF Shotgun Referee's licence (ISSF puskás bírói engedély) birtokában lévő tisztviselőnek kell levezetnie, akit a főbíró nevez ki a zsűrivel konzultálva.

Amennyiben lehetséges, a kinevezett játékvezetőnek olyan országból kell származnia, amelynek nincs versenyzője a döntőben.

b) Asszisztens játékvezetők és időmérő rendszer játékvezetője:

Két bírót kell kinevezni asszisztens bíróként, akik segítik és tanácsokkal látják el a főbírókat. Egy további bírót kell kinevezni az elektronikus időmérő eszköz kezelésére. Egy további bírót kell kinevezni

kézi ponttáblát vezetnek. Az összes bírót a főbíró választja ki a kijelölt versenybírók közül. A főbíró feladata biztosítani, hogy a kijelölt bíró, a segédbírók és az időmérő rendszer bírója időben megjelenjenek a döntő helyszínén a döntő lebonyolításához.

c) Felelős zsűritag:

A zsűri elnökének ki kell jelölnie egy (1) zsűritagot a döntő felelős zsűritagjának.

d) Versenyszűri:

A verseny zsűrinek felügyelnie kell a döntő lebonyolítását. Egy (1) zsűritagot kell kijelölni a döntő felelős zsűritagjának;

e) Döntő tiltakozási zsűri, három (3) tagból áll

A felelős zsűritag és a verseny zsűrijének két (2) tagja, akiket a zsűri elnöke jelöl ki (lehet a zsűri elnöke is), és akiknek dönteniük kell a döntő során felmerülő tiltakozásokról. Döntésük végleges.

f) Műszaki tisztviselő:

A hivatalos eredményközlő kijelöli a technikai tisztviselőt, aki felel a technikai pontozási rendszer és az eredmények grafikus megjelenítésének előkészítéséért és működtetéséért. A döntőre hatással lévő technikai problémák esetén közvetlenül kapcsolatba lép a felelős zsűritaggal és a játékvezetővel, hogy a megfelelő döntések gyorsan meghozhatók legyenek.

g) Bemondó/kommentátor:

Az ISSF vagy a szervezőbizottság által kijelölt bemondó/kommentátor feladata a döntőbe jutottak bemutatása, a pontszámok bejelentése és a nézők tájékoztatása.

h) Hangtechnikus:

A versenyek során a hang- és zenei rendszer működtetéséért felelős technikai tisztviselő.

i) RTS ZSŰRI:

Az RTS zsűrinek jelen kell lennie a döntőben.

j) VAR zsűri (VAR használata esetén)

A VAR rendszer üzemeltetője, aki a VAR rendszer működéséért és ellenőrzéséért felelős, a mérkőzések során szükség szerint kijelölésre kerül a monitor kezelésére. Ez a személy felügyeli a rendszer működését és biztosítja annak megfelelő használatát a megállapított protokolloknak megfelelően.

9.17.3.7. **A döntő produkciója és zenéje**

a) A döntő lebonyolításához zene, bejelentések, kommentár, színpadi rendezés és utasítások szükségesek, hogy a sportesemény teljes egészében a sportolókat és versenyteljesítményüket a nézők és a televíziós közönség számára a legvonzóbb és legizgalmasabb módon mutassa be.

b) A technikai küldöttek a zsűri véleményét figyelembe véve jóvá kell hagynia a zenei programot. A döntőben a közönség lelkes támogatását ösztönözzük és javasoljuk.

9.17.4 **A verseny lebonyolítása.** A döntő versenyeket az alábbiakban leírtak szerint kell lebonyolítani. Az egyes versenyszámokra vonatkozó technikai szabályok a döntőben is érvényesek, kivéve, ha a jelen szabály (9.17. szabály) eltérést ír elő.

9.17.4.1 **Trap.**

8 döntős.

A döntősök minden célra csak egy lövést adhatnak le.

A döntősök a 1-2-3-4-5-6+7+8 állásokban helyezkednek el (a „7” állás 1 méterrel a „6” állás mögött, a „8” állás pedig 1 méterrel a „7” állás mögött) a rajtszámok sorrendjében (a legalacsonyabb rajtszám az 1. álláson).

Miután minden sportoló lőtt egy állomáson, át kell mennie a következő állomásra, hogy ott is sorrendben lőjön.

A 12 másodperces felkészülési időkorlát ellenőrzésére időmérő rendszert kell használni. Minden döntő egy sor célsorozatból áll, amelyet fokozatos kiesés követ, amíg az arany- és ezüstérem sorsa el nem dől, az alábbiak szerint:

a) A sportolók bemutatása

b) Miután a 8 döntős befejezte a 10 célpontból álló kört (4 jobb, 4 bal, 2 középső), a célpontok véletlenszerű, egyenlő elosztásával, a 7. és 8. helyen álló sportolók kiesnek.

A fennmaradó 6 döntős a rajtszámuknak megfelelően átáll a 6 állomásra.

c) Miután a 6 továbbjutott döntős lelőtt egy újabb 5 célpontot (2 jobbra, 2 balra, 1 középen), véletlenszerűen egyenlő eloszlásban, és teljesítette a 15 célpontot, az 5. és 6. helyezett sportolók kiesnek.

d) Miután a 4 továbbjutott döntős lőtt még 5 célpontra (2 jobbra, 2 balra, 1 középre) a célpontok véletlenszerű, egyenlő eloszlásával, és teljesítette a 20 célpontot, a 4. helyen álló versenyző kiesik.

e) Miután a 3 fennmaradó döntős lőtt még 5 célra (2 jobbra, 2 balra, 1 középre), véletlenszerűen egyenlő eloszlásban, és teljesítette a 25 célt, eldőlt a 3. hely sorsa (bronzérmes).

- Ha a 2. és a 3. hely között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszámú versenyző nyer.

f) Miután a 2 fennmaradó döntős lőtt még 5 célpontra (2 jobbra, 2 balra, 1 középre) a célpontok véletlenszerű, egyenlő eloszlásával, és teljesítette a 30 célpontot, eldöntik az arany- és ezüstérmeseket (1. és 2. hely), döntetlen esetén azonnal sor kerül a döntő lövésre.

- A bemutató kezdete előtt elvégzik és befejezik a próbálövéseket, majd a célok bemutatását.

Összes cél: 30

9.17.4.2 Skeet.

8 döntős.

A döntősök a rajtszámok sorrendjében lőnek minden állomáson.

A 30 másodperces felkészülési időkorlát ellenőrzésére időmérő rendszert kell használni.

Minden döntő egy sor célsorozatból áll, amelyet fokozatos kiesés követ, amíg az arany- és ezüstérmesek sorsa eldőlt, az alábbiak szerint:

a) A sportolók bemutatása

b) Mind a 8 döntős egymás után lő 12 célpontra, egy normál kettőssel és egy fordított kettőssel a 3. állomáson, egy normál kettőssel és egy fordított kettőssel a 4. állomáson, egy normál kettőssel és egy fordított kettőssel az 5. állomáson. Miután a nyolc döntős befejezte a 12 célpontot, a 7. és 8. helyezett sportolók kiesnek.

c) A 6 továbbjutott döntős további 12 célt lő, egy normál

dupla és egy fordított dupla a 3. állomáson, egy normál dupla és egy fordított dupla a 4. állomáson, valamint egy normál dupla és egy fordított dupla az 5. állomáson. A 24 célpont után az 5. és a 6. helyen álló sportolók kiesnek.

d) A 4 továbbjutott döntős további 4 célt lő, egy normál duplát és egy fordított duplát a 3. állomáson. 28 cél után a 4. helyen álló versenyző kiesik.

e) A 3 megmaradt versenyző további 4 célt lő, egy normál duplával és egy fordított duplával a 4. állomáson. 32 cél után dől el a 3. helyezett versenyző (bronzérem).

f) – Ha a 2. és a 3. helyezett között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszámú versenyző nyer.

g) A 2 megmaradt döntős pedig további 4 célt lő le, egy normál duplával és egy fordított duplával az 5. állomáson. 36 cél után dől el az 1. és 2. helyezett sportoló (arany- és ezüstérem), döntetlen esetén azonnal sor kerül a döntő lövésre.

h) - A bemutató kezdete előtt elvégzik a próbálövéseket, majd megmutatják a célokat.

i) Összes cél: 36

9.17.4.3 **Döntetlenek (szétlövés) eljárása.** A harmadik és nyolcadik helyek közötti döntetleneket a rajtszámok sorrendje (kvalifikációs rangsor) alapján döntenek el. Ha arany- és ezüstéremért folyik a döntetlen, a szétlövés azonnal megkezdődik, és nem kerül sor célok bemutatására vagy próbálövésre. A szétlövés a következő eljárás szerint zajlik:

a) **Trap.** A sportolóknak a rajtszámok sorrendjében kell felállniuk az 1. állomás mögött. Az 1. állomásról kezdve mindegyiküknek a következő sorrendben kell lőnie a szokásos célokra, amíg a döntetlen fel nem oldódik: 1. állomás bal oldali cél, 2. állomás jobb oldali cél, 3. állomás bal oldali cél, 4. állomás jobb oldali cél, 5. állomás bal oldali cél, majd ismét az 1. állomás, ezúttal a jobb oldali célra löve, és így tovább. Minden célra csak egy (1) lövés engedélyezett. A lövés után a versenyzőnek a még lőni nem kezdett versenyző mögé kell állnia.

b) **Skeet.** Az egyenlő pontszámmal rendelkező sportolóknak a 3. állomás mögött kell felállniuk a rajtszám sorrendjében. A sportolóknak egy rendes duplát kell lőniük; ha az első duplával nem dől el a döntetlen, akkor egy fordított duplát kell lőniük azon az állomáson; ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor a 4. állomásra lépnek, ahol egy rendes duplát lőnek, és ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor egy fordított duplát; ez a sorrend folytatódik az 5. állomáson, majd visszatérnek a 3. állomásra.

c) **Trap vegyes csapatok.** A sportolóknak a rajt számuk sorrendjében kell felállniuk az 1. állomás mögött. Az 1. állomáson kezdve mindegyiküknek lőnie kell egy rendes céltáblára (a férfi mindig a nő előtt lő), amíg a döntetlen fel nem oldódik a következő sorrendben: 1. állomás bal oldali cél, 2. állomás jobb oldali cél, 3. állomás bal oldali cél, 4. állomás jobb oldali cél, 5. állomás bal oldali cél, majd ismét az 1. állomás, ezúttal a jobb oldali célra lönek, és így tovább. Minden célra csak egy (1) lövés engedélyezett. A lövés után a sportolónak a még lőni nem lőő sportoló mögé kell állnia. A csapat pontszáma összeadódik.

d) **Skeet vegyes csapatok.** A sportolóknak a 4. állomás mögött kell felállniuk a rajtszámuk sorrendjében. Először a férfi lő egy normál duplát, majd a csapat második tagja (a nő) is lő egy normál duplát. A másik vegyes csapat sportolói is ugyanígy kell eljárjanak, és a csapat minden tagja lő egy normál duplát. A 4 lövésből a legkevesebb találatot elért vegyes csapat kiesik, és az alsóbb helyen végzik.

helyre kerül. Ha az egyenlőség nem oldódik meg, ugyanaz az eljárás folytatódik ugyanazon az állomáson, ugyanabban a sorrendben, de fordított párosokkal. Ha az egyenlőség továbbra sem oldódik meg, ugyanaz az eljárás folytatódik ugyanazon az állomáson, ugyanabban a sorrendben, de rendes párosokkal, és így tovább, amíg az egyenlőség meg nem oldódik. A csapat pontszáma összeadódik.

9.17.5 Az egyéni döntők lebonyolításának eljárása

Idő	Színpad	Eljárás
a) 30:00 perccel korábban	A döntőbe jutottak jelentése a patronok ellenőrzéséről	A csapatvezetők felelősek azért, hogy sportolóik időben jelentkezzenek a döntő lőtérén (6.19.3.1 szabály). A zsűri utasítja a döntőbe jutottakat, hogy minden patronjukat számozott dobozokba (a rajtszámoknak megfelelően). A zsűri kiválasztja a patronellenőrzéshez szükséges patronokat, és elvégzi a felszerelés ellenőrzését. A patronellenőrzést a bemutatás előtt be kell fejezni. A sportolók elhagyhatják a FOP-ot felszerelésük nélkül, beleértve a lövészmellényüket is, de a döntő kezdete előtt 15 perccel vissza kell térniük, ellenkező esetben nem indulhatnak, és az utolsó helyen végzik a döntőben. További patronokat nem lehet behozni a FOP-ba.
b) 15:00 perccel	A célok bemutatása és próbálövés	A bíró engedélyezi a döntősöknek, hogy befejezzék a bemelegítést és a próbálövéseket, majd a szabályoknak megfelelően megmutatja a célokat az egyes versenyszámokhoz.
c) 5:00 perccel	Összegyűlés a bemutatkozás okhoz	A nyolc (8) döntős, a bíró és a felelős zsűritag köteles jelentkezni a lőtér közepén kijelölt bemutatóterületen.
d) 4:00 perccel	A döntősök bemutatása	A bemondó a rajtszámok sorrendjében (a közönség felé jobbra az 1-es számmal) bemutatja a döntősöket, megadva nevüket, nemzetiségüket és rövid információkat róluk. A bemondónak be kell mutatnia a bírót és a felelős zsűritagot is.
e) 1:00 perc	Utolsó felkészülés	Egy (1) perccel az első döntő lövés előtt a bíró utasítja a döntősöket, hogy menjenek a lőállásukra.
f) A verseny lövései .min 0:00	A döntő kezdete	A bíró a „KÉSZ” parancsra utasítja az első sportolót, hogy kezdje meg a versenyt. A Trap versenyszámban minden sportolónak tizenkét (12) másodperce van, hogy minden célpontot megjelöljön. A Skeet versenyszámban minden állomáson minden döntősnek harminc (30) másodperce van az állomás elfoglalása után, hogy megjelölje és lelője a páros célpontokat.
g) Ponttábla szünetek		<p>A Trap döntőben az eredménytábla szünetel, miután minden döntős lőtt 5 és 10 célra, majd ezt követően minden 5 cél után. A Skeet döntőben az eredménytábla szünetel, miután minden sportoló befejezte az egyik állomást.</p> <p>A televíziós produkciók ezt a szünetet használják fel a nézők számára az aktuális pontszámok és rangsorok megjelenítésére. A bemondó rövid kommentárokat fűz a sportolókhoz és a pontszámokhoz, és adott esetben bemutatja a kiesett sportolókat, vagy bejelenti, hogy döntő lövés lesz.</p> <p>Utána 5-25 másodperc elteltével a bíró a „KÉSZ” parancsra utasítja az első sportolót, hogy kezdje meg a következő lövéseket.</p>

<p>h) A döntő befejezése</p>	<p>Ha nincs döntetlen az aranyéremért, a felelős zsűritag azonnal kihirdeti: „A VÉGEREDMÉNY VÉGLEGES”. Ha döntetlen áll fenn, a felelős zsűritag utasítja a bírót, hogy folytassa a döntetlen feloldását, amíg a döntetlen fel nem oldódik.</p> <p>A döntetlen feloldása után a felelős zsűritagnak azonnal ki kell jelentenie: „AZ EREDMÉNYEK VÉGLEGESEK”.</p>
<p>i) Az érmek kiosztása után</p>	<p>Miután a felelős zsűritag kijelenti, hogy „AZ EREDMÉNYEK VÉGLEGESEK”, a bemondónak azonnal be kell jelentenie az érmeseket a következő mondattal:</p> <p>„AZ ARANYÉRMET, AMELY (ORSZÁG) KÉPVISELŐJE, (NÉV) NYERTE.” „A (ORSZÁG) ÉRMÉT (NÉV) NYERTE.” „A (ORSZÁG) BRONZÉRMÉT (NÉV) NYERTE.” (6.17.1.14 q szabály)</p>

9.17.6 Működési zavarok a döntő során

a) Ha a bíró úgy dönt, hogy a lövész nem tehet a lövészpuskának vagy a lőszernek a meghibásodásáról, akkor a lövésznek legfeljebb három (3) percet kell biztosítani a lövészpuska megjavítására, egy másik jóváhagyott lövészpuska beszerzésére vagy a lőszer cseréjére. Ha ez három (3) percen belül nem lehetséges, a lövésznek vissza kell lépnie.

b) A meghibásodás kijavítása vagy a sportoló visszalépése után a döntőnek folytatódnia kell. A visszalépő sportoló végső helyezését a meghibásodás bekövetkeztekor eltalált célok összesen száma határozza meg.

c) A sportoló a döntőben, beleértve az esetleges döntőket is, legfeljebb két (2) meghibásodást okozhat, függetlenül attól, hogy megpróbálta-e kijavítani a meghibásodást.

d) Bármely további meghibásodás esetén a rendes célpontokat „**VESZTETT**”-nek nyilvánítják, függetlenül attól, hogy a versenyző megpróbálta-e löni.

9.17.7 Tiltakozások a döntő során

a) Ha egy versenyző nem ért egyet a bíró „**HIT**”, „**LOST**”, „**NO TARGET**” vagy „**IRREGULAR**” célpontra vonatkozó döntésével, akkor a következő versenyző lövése előtt azonnal jeleznie kell, hogy tiltakozik, felemelve a karját és azt mondva, hogy „**PROTEST**”.

b) A bíró ezután ideiglenesen meg kell szakítsa a lövészetet, és miután meghallgatta az asszisztens bírók véleményét, meghozza a döntését. A következő versenyző lövése után tiltakozás nem fogadható el.

c) A sportoló vagy edző bármely egyéb tiltakozását a döntő tiltakozási zsűri azonnal elbírálja. A döntő tiltakozási zsűri döntése végleges és nem fellebbezhető.

d) Ha a döntőben a „**HIT**”, „**LOST**”, „**NO TARGET**” vagy „**IRREGULAR**” célpontokra vonatkozó bírói döntéseken kívüli bármely más ügyben benyújtott tiltakozás elutasításra kerül, akkor az utolsó két „**HIT**” célpontra két (2) pont büntetést kell alkalmazni.

e) A döntőben nem kell tiltakozási díjat fizetni.

9.18 SHOTGUN TRAP ÉS SKEET VEGYES CSAPATVERSENYEK

9.18.1 ÁLTALÁNOS

- a) A vegyes csapatok két csapattagból állnak, egy férfi és egy nő ugyanabból az országból. A vegyes csapat mindkét tagjának ugyanazt a nemzeti színekkel és azonosítóval ellátott versenyruházatot kell viselnie.
- b) Egy bajnokságon az országok az ISSF általános szabályzata szerint legfeljebb két (2) vegyes csapatot indíthatnak egy vegyes csapat versenyen.
- c) A vegyes csapat tagjai legkésőbb a vegyes csapat verseny napját megelőző két nappal 12:00 óráig cserélhetők a bajnokságra már regisztrált más sportolókra.
- d) A vegyes csapatverseny két részből áll: selejtező és döntő.

9.18.2 Selejtező

- a) A selejtezőt a verseny szabályzata és az ISSF jelenlegi skeet-szabályzata (9.9. szakasz) szerint rendezik, amennyiben a jelen szabályzat másként nem rendelkezik.
- b) A csapatok összeállítása sorsolás útján történik. A vegyes csapatok két tagját úgy kell összeállítani, hogy egymás mellett lőjenek ugyanabban a csapatban, a férfi lő először, a nő utána. Ugyanazon országból származó csapatok nem lehetnek ugyanabban a csapatban. A sportolók ugyanazokat a rajtszámokat viselik, mint az egyéni versenyen.
- c) A vegyes csapatok minden tagja 75 célt lő, 3 körben, egyenként 25 céllal – (3 kör x 25 cél = 75 cél x 2 sportoló = összesen 150 cél minden csapat számára).
- d) A selejtező vége után a vegyes csapatok rangsorát az egyes vegyes csapatok 2 tagjának (1 férfi és 1 nő) összesített eredményei alapján határozzák meg (75 x 2 = 150, az ISSF Shotgun Rules 9.13.5.1 szabály szerint).
- e) A selejtező után a négy (4) legjobban rangsorolt vegyes csapat jut be a döntőbe.
- f) Az 1–4. helyek közötti döntetleneket visszaszámlálási szabály alapján döntenek el. Ha a döntetlen tökéletes, akkor lövés dönt.
- g) A selejtező szakasz után új döntő rajtszámokat ($1^1 - 1^2$, $2^1 - 2^2$, $3^1 - 3^2$, $4^1 - 4^2$) osztanak ki a legjobb 4 kvalifikált vegyes csapatnak.
- h) Az 5. vagy annál alacsonyabb helyen végzett, holtversenyben álló vegyes csapatok rangsorát, amelyet nem döntetlenek döntöttek el, az ISSF Shotgun Rules 9.13.5.1 és 9.14.3.4 szabályok alapján állapítják meg.

9.18.3 EGYENLŐSÉG ESETÉN ALKALMAZANDÓ ELJÁRÁS

Döntetlen esetén a döntőben vagy a döntők rajtjainak számozása során a visszaszámlálási szabályt alkalmazzák.

9.18.4 DÖNTŐ

9.18.4.1 A vegyes csapatok trap versenyének formátuma a döntőben.

A selejtező körök befejezése után a legjobb 4 csapat jut be a döntőbe.

A döntő csak egy (1) szakaszból áll, amelyben 8 sportoló (4 csapat) vesz részt.

A döntősök minden célpontra csak egy lövést adhatnak le.

A döntősök a 1-2-3-4-5-6+7+8 állásokban helyezkednek el (a „7” állás 1 méterrel a „6” állás mögött, a „8” állás pedig 1 méterrel a „7” állás mögött található) a döntő rajtszámok sorrendjében.

A férfiak mindig előbb lőnek, utána a nők.

Miután minden versenyző lőtt egy állomáson, át kell mennie a következő állomásra, hogy ott is sorrendben lőjön.

A 12 másodperces felkészülési időkorlát ellenőrzésére időmérő rendszert kell használni. Mindig a férfiak kezdenek, őket követik a nők.

A sportolók bemutatása: 8 sportoló – 4 csapat – Nincs bemutatás az edzők számára
- Először a férfiak, majd a nők, utána a felelős zsűritagok, végül a bírók kerülnek bemutatásra.

Minden döntő egy sor célsorozatból áll, amelyet fokozatos kiesés követ, amíg az arany- és ezüstérmesek sorsa eldőlt, az alábbiak szerint:

a) Miután a 8 döntős (4 csapat) befejezte a 10 (tíz) célpontból álló kört sportolóként (4 jobb, 4 bal, 2 középső), a célpontok véletlenszerűen egyenlő elosztásával (20 célpont csapatonként). A 4. csapat kiesik, a csapat ^{a 4. helyen} végzett.

-Ha a 3. és a 4. helyezett csapat között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszámú csapat nyer.

-A 6 maradék döntős (3 csapat) a rajtszámuknak megfelelően átkerül a 6 állomásra.

b) Miután a 6 továbbjutott döntős (3 csapat) sportolója további 5 (öt) célt lőtt (2 jobbra, 2 balra, 1 középre), a célok véletlenszerűen egyenlő elosztásával (és csapatonként 30 célt teljesítve), a 3. csapat kiesik (bronzérmes csapat).

-Ha a 3. és a 2. csapat között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszámmal rendelkező csapat nyer.

c) Miután a 4 fennmaradó döntős (2 csapat) sportolója további 5 (öt) célt lőtt le sportolóként (2 jobbra, 2 balra, 1 középre), a célok véletlenszerű, egyenlő elosztásával, és sportolóként 20 célt teljesített (40 célt csapatonként), az arany- és ezüstérmes sorsa eldőlt.

-Ha az 1. és a 2. helyezett csapat között döntetlen áll fenn, azonnal lövésdöntőre kerül sor.

Mindkét csapat tagjának részt kell vennie a döntőben.

Mindkét csapattag lő (először a férfi, utána a nő), hogy a csapat minden állomáson 2 célpontra vonatkozó összesített pontszámot szerezzen.

- A bemutató kezdete előtt elvégzik és befejezik a próbálövéseket, majd a célok bemutatását.

Összes cél: 40 cél csapatonként

9.18.4.2 **A vegyes csapatok skeet versenyének formátuma** a döntőben.

A selejtező körök befejezése után a legjobb 4 csapat jut be a döntőbe.

A döntő csak egy (1) szakaszból áll, amelyben 8 sportoló (4 csapat) vesz részt. A döntőbe jutottak a 3., 4. és 5. állomásról lőnek, a rajtszámok sorrendjében.

A döntőbe jutott versenyzőknek új döntő rajtszámot osztanak ki a kvalifikációs rangsoruknak megfelelően ($1_1, 1_2, 2_1, 2_2, 3_1, 3_2, 4_1, 4_2$)

A sportolók bemutatása 8 sportoló – 4 csapat – Az edzők nem kerülnek bemutatásra – Először a férfiak, majd a nők, utána a felelős zsűritagok, végül a bírók kerülnek bemutatásra.

A döntősök minden célra csak egy lövést adnak le.

A férfiak mindig előbb lőnek, őket követik a nők.

Miután minden sportoló lőtt egy állomáson, el kell hagynia azt, és meg kell várnia, amíg a bíró utasítást ad a következő állomásra való átlépésre, hogy az adott állomáson a megfelelő sorrendben lőhessen.

A 30 másodperces felkészülési időkorlát ellenőrzésére időmérő rendszert kell használni (a 2 dupla esetében).

Minden döntő egy sor célsorozatból áll, amelyet fokozatos kiesés követ, amíg az arany- és ezüstérmesek sorsa el nem dől, az alábbiak szerint:

a) Miután a 8 döntős (4 csapat) befejezte a 12 célpontból álló kört, minden sportoló (24 célpont csapatonként), (egy normál kettős és egy fordított kettős a 3. állomáson, egy normál kettős és egy fordított kettős a 4. állomáson, egy normál kettős és egy fordított kettős az 5. állomáson) A 4. csapat kiesik, és a 4. helyet szerezte meg.

Ha a 3. és a 4. csapat között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszám nyer.

A 6 továbbjutott döntős (3 csapat) a rajtszámuknak megfelelően folytatja a versenyt.

b) Miután a 6 továbbjutott döntős (3 csapat) befejezte a következő, egyenként 12 célpontból álló kört (48 célpont csapatonként), (egy normál dupla és egy fordított dupla a 3. állomáson, egy normál dupla és egy fordított dupla a 4. állomáson, egy normál dupla és egy fordított dupla az 5. állomáson), a 3. csapat kiesik a 3. helyen (bronzérmes csapat).

Ha a 3. és a 2. csapat között döntetlen áll fenn, a legalacsonyabb rajtszámú csapat nyer.

c) Miután a 4 maradék döntős (2 csapat) sportolója további 4 célt lőtt (egy normál duplát és egy fordított duplát a 4. állomáson), és teljesítette a 28 célt sportolónként (56 cél csapatonként), eldől az arany- és ezüstérem sorsa

Ha az 1. és a 2. helyezett csapat között döntetlen áll fenn, azonnal lövésdöntőre kerül sor.

Mindkét csapattagnak részt kell vennie a lövészetben.

Mindkét csapattag lőni fog (először a férfi, utána a nő), hogy a csapat összesített pontszámát megkapják.

A bemutató kezdete előtt elvégzik a próbálövéseket, majd megmutatják a célpontokat.

Összes cél: 56 cél csapatonként.

9.18.4 VEGYES CSAPAT TRAP ÉS SKEET ELJÁRÁSOK.

9.18.4.3 Edzői időtúllépés

A döntőben, a lövés közben, az edzők/csapatvezetők, anélkül, hogy zavarnák a sportolókat, kérhetnek a felelős zsűritagtól egy (1) edzői időtúllépést, amelynek maximális időtartama harminc (30) másodperc. A felelős zsűritag ezután, amikor az adott csapat sportolóinak sorra kerül a lövés, a lövés menetét nem zavarva dönti el, mikor állítja le a lövészetet, és engedi az edző/csapatvezetőnek a löálláson megközelíthesse és beszélhessen sportolóival. A másik edző/csapatvezető ez idő alatt szintén megközelítheti és beszélhet sportolóival anélkül, hogy elveszítené az időtúllépés lehetőségét. A felelős zsűritagnak kell ellenőriznie az időt.

9.18.4.4 Jelentkezési idők és töltényellenőrzés

a) A döntőbe jutott négy (4) vegyes csapat tagjai vagy képviselőik (edzők vagy csapatvezetők) a döntő kezdési időpontja előtt legalább **30 perccel** jelentkezniük kell a döntő lőtérén (a kijelölt helyen) a patronellenőrzéshez. Ekkor a zsűri kiosztja a döntő rajtszámait a négy (4) döntőbe jutott vegyes csapat összes versenyzőjének.

b) A felszerelés-ellenőrző zsűri utasítja az egyes vegyes csapatok tagjait vagy képviselőiket (edzőket vagy csapatvezetőket), hogy helyezték el az összes patronjukat a számozott dobozokban (a csapatuk rajtszámának megfelelően). A felszerelés-ellenőrző zsűri kiválasztja az ellenőrzendő patronokat, lezárja a dobozokat a csapat tagjai vagy edző/csapatvezető jelenlétében, és elvégzi a felszerelés ellenőrzését. A patronok ellenőrzését a bemutatók előtt be kell fejezni.

c) A kvalifikált vegyes csapatok tagjainak a döntő (1. szakasz) kezdete előtt **15 perccel** meg kell jelenniük a döntő lőtérén az előzetes ellenőrzés és a bemutató céljából.

d) A FOP-ba további patronokat nem lehet behozni.

e) Két (2) pont levonásra kerül az első sportoló első sorozatának pontszámából, ha a vegyes csapat patronjai nem kerülnek bemutatásra 30 perccel a döntő kezdete előtt, vagy ha a csapat egyik tagja sem jelentkezik 15 perccel a döntő kezdete előtt. Azok a csapatok, amelyek nem jelentkeznek a bemutatók idején, nem vehetnek részt a döntőben, és a 4. helyet kapják meg.

9.18.4.5 Célmegfigyelés – próbálövés – bemutatás.

a) A lőtérén való jelentkezés után a kvalifikált vegyes csapatok sportolói kivehetik a patronjaikat a dobozokból. Ezután mind a négy (4) kvalifikált vegyes csapatot felkérlik, hogy menjenek a löállásokhoz a cél megfigyelésére és a próbálövésre.

b) A cél megfigyelése és a próbálövés után a döntőbe jutott sportolók a lőtér oldalán kijelölt helyen gyülekeznek, és várják, hogy behívják őket a bemutatásra. A csapatok a rajtszámok sorrendjében állnak fel. A döntőbe jutott csapatok belépnek a pályára (először a férfi sportolók, majd a női sportolók), és a bemondó bemutatja őket a nézőknek. A csapatoknak a nézők felé kell fordulniuk, amíg mindannyian bemutatkoznak, beleértve a felelős zsűritagot és a kijelölt bírót is.

c) A felelős zsűritagnak meg kell győződnie arról, hogy a csapatok a megfelelő sorrendben állnak fel.

d) A döntő a 9.17 szabályban meghatározott sorrendben zajlik.

e) A döntő végén a felelős zsűritag összehívja az arany-, ezüst- és bronzérmeseket a pályára a hivatalos fotózás és a kihirdetés céljából (6.17.1.14 q szabály).

9.18.4.6 Zene és a közönség támogatása

A döntő alatt zenét kell lejátszani. A zsűrinek jóvá kell hagynia a kiválasztott zenét. A mérkőzések alatt a lelkes közönségtámogatás ösztönözendő és ajánlott.

9.18.4.7 Működési zavarok a döntő során.

a) Ha a bíró úgy dönt, hogy a lövészpuskának vagy a löszernek a meghibásodása nem a sportoló hibája, akkor a sportolónak legfeljebb három (3) percet kell adni a lövészpuska megjavítására, egy másik jóváhagyott lövészpuska beszerzésére vagy a löszer cseréjére. Ha ez három (3) percen belül nem lehetséges, a sportolónak (vegyes csapat) vissza kell lépnie. A meghibásodás kijavítása után a döntőnek folytatódnia kell.

b) Ha a döntő során egy csapat visszalép, a fennmaradó vegyes csapatok folytatják a versenyt, kivéve, ha csak egy csapat marad, akkor azt kell kihirdetni győztesnek.

c) A vegyes csapatok a döntő során legfeljebb két (2) meghibásodást okozhatnak, beleértve az esetleges döntőket is, függetlenül attól, hogy megpróbálták-e kijavítani a meghibásodást.

d) Bármely további hibás működés esetén a rendes célpont(ok) „VESZTETT”-nek minősülnek, függetlenül attól, hogy a sportoló megkísérelte-e a lövés végrehajtását.

9.18.5 Protestálás a döntő során.

a) Ha egy sportoló nem ért egyet a bíró „HIT”, „LOST”, „NO TARGET” vagy „IRREGULAR” célpontra vonatkozó döntésével, akkor a sportolónak azonnal, a következő sportoló lövése előtt, fel kell emelnie a karját és ki kell kiáltania, hogy „PROTEST”.

b) A bíró ezután ideiglenesen meg kell szakítsa a lövészetet, és miután meghallgatta az asszisztens bírók véleményét, meghozza a döntését. A következő versenyző lövése után tiltakozás nem fogadható el.

c) A sportoló vagy edző bármely egyéb tiltakozását a döntő tiltakozási zsűri azonnal elbírálja. A döntő tiltakozási zsűri döntése végleges és nem fellebbezhető.

d) Ha a döntőben a „HIT”, „LOST”, „NO TARGET” vagy „IRREGULAR” célpontokra vonatkozó bírói döntéseken kívüli bármely más ügyben benyújtott tiltakozás elbukik, akkor a sportoló (vegyes csapat) utolsó két „HIT” célpontjára két (2) pont büntetést kell alkalmazni.

9.18.5.1 A célok színe

Kvalifikáció: Normál célok

Döntő: Villanó célok

9.18.5.2 Rendszerint nem szabályos vagy vitatott esetek

a) A fenti bekezdésekben nem említett kérdésekre az Általános Műszaki Szabályok vonatkoznak.

b) A szabálytalan vagy vitatott eseteket a zsűri dönti el az általános technikai szabályok vagy az egyes eseményekre vonatkozó egyéb szabályok alapján.

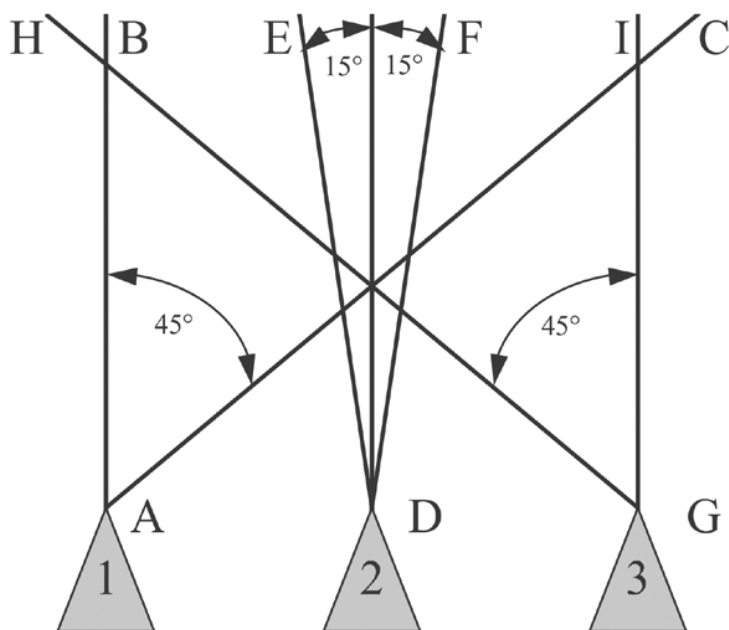
9.19 CSAPATVERSENYEK

9.19.1 ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK A CSAPAT TRAP ÉS SKEET VERSENYEKRE VONATKOZÓAN (Lásd még a 6.11.10 szabályt)

- a) A csapatoknak három, azonos nemzetiségű, azonos nemű és kategóriájú sportolóból kell állniuk. Minden csapat tagjának azonos versenyszerelést kell viselnie, amelynek színei és azonosító jelzései megfelelnek a vonatkozó szabályoknak.
- b) Minden bajnokságon az országok az általános szabályok szerint legfeljebb egy (1) csapatot indíthatnak minden csapatversenyen.
- c) A csapat tagjai legkésőbb a selejtező verseny előtti nap 12:00 óráig cserélhetők a bajnokságra már regisztrált más sportolókra.
- d) A csapatverseny eredménylapját a három sportoló egyéni versenyen elért pontszámai alapján állítják össze.

9.20 RAJZOK ÉS TÁBLÁZATOK

9.20.1 Trap vízszintes szögek



Maximum horizontal angles for first second and third trap in each group.

- Targets from machine No. 1 must fall in area A B C.
- Targets from machine No. 2 must fall in area D E F.
- Targets from machine No. 3 must fall in area G H I.

9.20.2 Trap beállítási táblázatok (1 – 10)

1 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	30Jobb	2.50m	76 M +/- 1 M	
	2	10Jobb	1.50m		
	3	30Bal	3.00m		
2	4	40Jobb	1.70m		
	5	5Bal	2.00m		
	6	45Bal	2.00m		
3	7	45Jobb	2.00m		
	8	10Bal	3.00m		
	9	45Bal	2.80m		
4	10	45Jobb	2.30m		
	11	10Jobb	1.80m		
	12	40Bal	1.60m		
5	13	30Jobb	2.00m		
	14	5Bal	1.50m		
	15	35Bal	3.00m		

2 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	45Jobb	2.30m	76 M +/- 1 M	
	2	10Jobb	1.50m		
	3	20Bal	2.00m		
2	4	45Jobb	1.50m		
	5	0	2.00m		
	6	45Bal	2.80m		
3	7	25Jobb	2.00m		
	8	0	3.00m		
	9	45Bal	1.50m		
4	10	35Jobb	2.20m		
	11	10Jobb	2.40m		
	12	40Bal	1.50m		
5	13	30Jobb	2.80m		
	14	10Bal	1.50m		
	15	45Bal	2.00m		

3 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	45Jobb	2.50m	76 M +/- 1 M	
	2	0	1.60m		
	3	20Bal	3.00m		
2	4	35Jobb	2.90m		
	5	5Bal	1.80m		
	6	45Bal	2.00m		
3	7	35Jobb	2.50m		
	8	10Bal	3.00m		
	9	40Bal	3.00m		
4	10	40Jobb	2.00m		
	11	5Bal	2.50m		
	12	30Bal	3.00m		
5	13	30Jobb	2.00m		
	14	0	1.80m		
	15	30Bal	2.20m		

4 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	30Jobb	1.50m	76 M +/- 1 M	
	2	0	3.00m		
	3	20Bal	3.00m		
2	4	30Jobb	2.00m		
	5	10Bal	1.50m		
	6	45Bal	2.20m		
3	7	25Jobb	3.00m		
	8	5Bal	1.50m		
	9	15Bal	1.80m		
4	10	40Jobb	2.80m		
	11	5Bal	1.50m		
	12	35Bal	2.20m		
5	13	15Jobb	3.00m		
	14	10Jobb	3.00m		
	15	40Bal	1.70m		

5 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	20Jobb	1.80m	76 M +/- 1 M	
	2	0	3.00m		
	3	25Bal	2.60m		
2	4	35Jobb	3.00m		
	5	0	1.60m		
	6	35Bal	3.00m		
3	7	35Jobb	2.30m		
	8	5Bal	1.80m		
	9	35Bal	2.30m		
4	10	40Jobb	3.00m		
	11	0	2.30m		
	12	40Bal	2.00m		
5	13	25Jobb	1.80m		
	14	5Bal	2.50m		
	15	45Bal	1.60m		

6 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	45Jobb	1.90m	76 M +/- 1 M	
	2	0	2.80m		
	3	30Bal	3.00m		
2	4	40Jobb	1.50m		
	5	0	1.60m		
	6	40Bal	2.00m		
3	7	35Jobb	2.00m		
	8	0	3.00m		
	9	45Bal	2.00m		
4	10	45Jobb	2.30m		
	11	5Jobb	2.00m		
	12	40Bal	3.00m		
5	13	25Jobb	2.40m		
	14	0	1.75m		
	15	35Bal	1.80m		

7 táblázat									
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS				
1	1	40Jobb	3.00m	76 M +/- 1 M					
	2	0	1.50m						
	3	35Bal	1.50m						
2	4	45Jobb	2.00m		76 M +/- 1 M				
	5	5Jobb	2.20m						
	6	45Bal	3.00m						
3	7	40Jobb	1.50m			76 M +/- 1 M			
	8	5Jobb	1.90m						
	9	25Bal	2.60m						
4	10	20Jobb	1.80m				76 M +/- 1 M		
	11	0	3.00m						
	12	30Bal	3.00m						
5	13	35Jobb	2.50m					76 M +/- 1 M	
	14	0	3.00m						
	15	40Bal	2.20m						

8 táblázat									
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS				
1	1	40Jobb	3.00m	76 M +/- 1 M					
	2	5Bal	3.00m						
	3	15Bal	2.20m						
2	4	30Jobb	2.00m		76 M +/- 1 M				
	5	5Bal	2.00m						
	6	35Bal	1.80m						
3	7	40Jobb	2.00m			76 M +/- 1 M			
	8	5Jobb	1.50m						
	9	35Bal	2.50m						
4	10	45Jobb	1.50m				76 M +/- 1 M		
	11	5Jobb	2.00m						
	12	25Bal	3.00m						
5	13	15Jobb	1.50m					76 M +/- 1 M	
	14	0	1.50m						
	15	45Bal	1.60m						

9 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	30Jobb	1.60m	76 M +/- 1 M	
	2	0	1.50m		
	3	15Bal	2.00m		
	4	20Jobb	2.40m		
	5	5Bal	3.00m		
2	6	35Bal	2.00m		
	7	45Jobb	2.00m		
3	8	5Bal	1.50m		
	9	35Bal	1.50m		
	10	45Jobb	1.60m		
4	11	0	2.80m		
	12	45Bal	2.00m		
	13	25Jobb	3.00m		
5	14	5Jobb	1.50m		
	15	20Bal	3.00m		

10 táblázat					
CSOPORT	TRAP SZÁMA	CÉL IRÁNYA (FOK)	MAGASSÁG 10 M-RE A TALAJ FELETT	TÁVOLSÁG	MEGJEGYZÉS
1	1	45Jobb	2.25m	76 M +/- 1 M	
	2	0	1.75m		
	3	25Bal	2.00m		
	4	35Jobb	1.80m		
	5	0	3.00m		
2	6	40Bal	2.25m		
	7	40Jobb	3.00m		
3	8	5Jobb	1.80m		
	9	45Bal	3.00m		
	10	45Jobb	2.00m		
4	11	10Bal	2.50m		
	12	35Bal	1.50m		
	13	15Jobb	1.80m		
5	14	10Jobb	2.00m		
	15	45Bal	1.50m		

9.21 INDEX

Távollévő sportoló	9.10.2.6
Távollévő sportoló – kivételes körülmények	9.10.2.8
Célzás – Amikor megengedett	9.2.3
Lőszer – Patronok ellenőrzése	9.4.3.2
Lőszer – Patronok műszaki adatai	9.4.3.1
Lőszer – Meghibásodások / Hibás lövés	9.10.3.3
Lőszer – A szabályoknak nem megfelelő	9.4.3.2 d
Fellebbezési határidő	9.16.4.1
Fellebbezések	9.16.4
A szabályok alkalmazása minden lövészversenyen	9.1.1
Asszisztens játékvezető – A játékvezető tanácsadása	9.5.6.3
Asszisztens játékvezetők – Feladatok	9.5.6.2
Sportoló – Csere	9.10.1.1
A sportoló ruházata	9.12.1
A sportoló felszerelése a játéktéren	9.4.1.2
Segítő sportolók – helyettesek	9.10.2.2
Cső kiválasztása	9.11.2
Puska csövek	9.4.2.6
Rajtszámok	9.12.2
Szemellenzők és oldalsó szemellenzők	9.12.4
Törött cél	9.7.3
A puskatus mélysége	9.4.2.10
Fegyverek hordozása – Biztonság	9.2.2
Patronok ellenőrzése	9.4.3.2
Fegyverek cseréje	9.4.2.4
Főbíró – Feladatok	9.5.4.2
Fő lőtérfelügyelő – Feladatok	9.5.3.3
Fő lőtérfelügyelő – Felelősségek	9.5.3.2
Parancsok	9.2.6
Kompensátorok	9.4.2.5
Versenyruházat (6.7. szabály) és felszerelés	9.12
Versenyruházat – nyitott orrú vagy nyitott sarokú cipő	9.12.1 b
Verseny tisztviselők	9.5
Visszaszámlálási szabály a döntő előtt	9.14.1.1 / 9.14.2.1 c /9.18.2 f
Levonás (zöld lap)	9.15.4

Egy pont levonása	9.15.4.1
Fogyatékos sörétes puskák	9.11.4.1
A bíró döntésével való egyet nem értés	9.16.1
Kizárás (piros lap)	9.15.5
Rajzok és táblázatok	9.20
Rajzok, ábrák és táblázatok (6.4.18.4 szabály)	9.1.5
Száraz lötérulet	9.2.3 a
Fülvédő	9.2.7
Elektronikus eredményjelzők	9.13.2.2
Elektronikus eredményjelzők – Látható eredményjelzők hibái	9.13.2.4
Felszerelés és lőszer	9.4
A játéktéren található felszerelés	9.4.1.2
Felszerelés ellenőrzése	9.4.1.1
Felszerelés ellenőrzése – Skeet jelölő szalag	9.9.4.2
Felszerelés korlátozások	9.4.1
Események	9.6.1
Szemvédő	9.2.7
Ábrák és táblázatok	9.1.5
Döntők – Fogyatékkal élők	9.17.6
Döntők – Létesítmények	9.17.3.5
Döntők – A döntőbe jutottak jelentkezése a lőtéren	9.17.3.1
Döntők – Általános követelmények	9.17.3
Döntők – Későn érkező vagy hiányzó sportolók	9.17.3.1
Döntők – A puska vagy a lőszer meghibásodása	9.17.6
Döntők – Zene és produkció	9.17.3.7
Döntők – A döntőbe jutottak száma az egyes versenyszámokban	9.17.2.1
Döntők – A hibák száma	9.17.6 c
Döntők – Tisztviselők	9.17.3.6
Döntők – Lövés sorrendje	9.17.3.3
Döntők – A döntők lebonyolításának rendje	9.17.4
Döntők – Produkció és zene	9.17.3.7
Döntők – Protestálás a döntők során	9.17.7
Döntők – Speciális felszerelés	9.17.3.5
Döntők – Jelentkezési idő	9.17.3.1
Döntők – Ponttábla szünetek	9.17.5 g
Döntők – Szétlövés	9.17.4.3
Döntők – Sörétes versenyek	9.17.

Döntők – Skeet	9.17.4.2
Döntők rajtszámok	
Döntők – Rajt időpontja	9.17.3.2
Döntő – Próbaloövés	9.17.3.4
Döntő – Döntetlenek (ráadás) eljárásai	9.17.4.3
Döntő – Trap	9.17.4.1
A döntő verseny szabályzata	9.17.4
Jól látható mellények – Biztonság	9.2.1
Cél eltalálása	9.7.4
Egyéni eredmények	9.13.4.1
Egyéni döntetlenek döntő nélküli versenyeken	9.15.3.1
A lőtér felszerelésének megzavarása	9.3.c
A program megszakítása	9.10.1.2
Megszakítások – csapda	9.8.1.3
Szabálytalan célpont	9.7.2
Zsűri – Feladatok a verseny előtt	9.5.2.1
Zsűri – Feladatok a verseny alatt	9.5.2.2
Zsűri – Többségi döntés	9.15.5.2
A zsűri felelőssége és intézkedései	9.15.1
A szabályok ismerete	9.1.2
Balkezes sportoló – Jobbkezes sportoló	9.1.3
Elveszett célpont(ok)	9.7.5
Távollévő sportoló pótlólagos fordulója	9.10.2.7
Pótlólagos forduló – Eljárások	9.11.5
Pótkör – Pontszámok hitelesítése	9.11.5.3
Pótkör – Trap	9.11.5.1
Pótkör – Skeet	9.11.5.2
Működési zavarok	9.11
Működési zavarok – A működési zavar bejelentése utáni teendők	9.11.4
Működési zavarok – Megengedett működési zavarok száma	9.11.1.1
Működési zavarok – Eljárás működési zavar esetén	9.11.3
Működési zavarok – A sportoló által követendő eljárás	9.11.5
Működési zavarok – Meghatározás	9.11.1
Kézi eredményjelzők	9.13.3
Mérkőzés adminisztráció	9.10
Férfi versenyek/Női versenyek	9.1.4
Tűzfegyver meghibásodása – lőszer meghibásodása	9.11.3.3
Vegyes csapat trap	9.18

Nemzeti IOC azonosító	9.12.3
Nincs célpont	9.7.6
Nyílt szabálysértések	9.15.2.1
Optikai célzók	9.4.2.8
Portált csövek	9.4.2.6
Esemény előtti képzés	9.6.2.1
A program -megszakítások	9.10.1.2
Protest – Sportoló által tett lépés	9.16.1.1
Protest – A csapat tisztviselője által megteendő intézkedés	9.16.1.2
Protest – A játékvezetőhöz	9.16.1.1
A tiltakozás határideje	9.16.3.1
Protestok és fellebbezések	9.18
Protestok és fellebbezések, kivéve a döntőbírói testület döntéseit	9.16.4
Tiltakozások és fellebbezések határideje	9.16.4.1
Távolság és célszabványok	9.3
Rangsor	9.13.4
Játékvezetők	9.5.5
Játékvezetők – Feladatok és funkciók	9.5.5.2
Rendszeres célpont	9.7.1
Kiengedő mechanizmusok	9.4.2.2
Sportoló cseréje	9.10.1.1
Eredmények és rangsorok	9.13.4
Eredmények, időmérés és pontozási eljárások	9.13
RTS (Eredmények, időmérés és pontozás) Iroda	9.13.1
Jobbkezes sportoló – Balkezes sportoló	9.1.3
Szabályszegések	9.15
Biztonság	9.2
Biztonság – STOP parancs	9.2.5
Pontszám-hitelesítés	9.13.3.1
Ponttáblák	9.13.2.1
Ponttáblák – Látható ponttábla hibák	9.13.2.4
Ponttáblák – Az asszisztens játékvezetők által vezetett ponttáblák	9.13.2.4 c
Pontszámítás	9.13.2
Büntetőpárbaj	9.14.2
Lövések – Általános	9.14.2.1
Shoot-offok – Eljárások	9.14.2
Shoot-offok – Skeet	9.14.2.4
Shoot-offok – Trap	9.14.2.3

Shoot-offok – Sportolók felkészülési ideje	9.14.2.2
Döntők a döntők előtt	9.14.2.2
Lövészet és próbálövés	9.2.4
Lövés sorrendje	9.10.2.5
Lövésrend	9.10.1
Sörétes puskák	9.4.2
Sörétes puskák – Cserélés	9.4.2.4
Sörétes puskák – Kompensátorok és csőszerelvények	9.4.2.5
Sörétes puskák – optikai célzók	9.4.2.8
Sörétes fegyverek – Portolt csövek	9.4.2.6
Sörétes puskák – kioldó ravasz	9.4.2.2
Sörétes puskák – Pántok	9.4.2.3
Sörétes puskák – Megengedett típusok	9.4.2.1
Sörétes puskák, felszerelés és lőszer	9.4
Oldalsó vakító	9.12.4
Skeet – „Elveszett” célok	9.9.5.6
Skeet – „Elveszett” célok, amelyek kettősre vonatkoznak	9.9.5.7
Skeet – „Nincs célpont” – a bíró döntése	9.9.5.3
Skeet – „Nincs célpont” alkalmazása duplákra	9.9.5.5
Skeet – „Nincs célpont”, még akkor sem, ha a sportoló lőtt	9.10.5.2 d
Skeet – „Nincs célpont”, ha a sportoló nem lőtt	9.9.5.4
Skeet – Patronbetöltési sorrend	9.9.2.4
Skeet – Versenyszabályok	9.9
Skeet – A forduló lefolytatása	9.9.1
Skeet – Megszakítás	9.9.2.5 c
Skeet – szabálytalan röppálya	9.9.3.1
Skeet – Jelölőszalag	9.9.4.1
Skeet – Jelölőszalag ellenőrzése	9.9.4.3
Skeet – Módszer	9.9.1.1
Skeet – Vegyes csapat	9.18
Skeet – Felkészülési időkorlát	9.9.2.1
Skeet – Az 8. állomáson alkalmazandó eljárások	9.9.2.3
Skeet – Készenléti pozíció	9.9.4
Skeet – Elutasított célpont	9.9.5.1
Skeet – Elutasított cél – Az atléta által követendő eljárás	9.9.5.1 d
Skeet – Sorrendben való lövés	9.9.5.8
Skeet – Célzás / célra tartás a lőtéren	9.9.2.6
Skeet – START	9.9.1 / 9.9.2

Skeet – Cél távolságok és magasságok – zsúri ellenőrzése	9.9.3
Skeet – Cél lövés sorrendje a selejtező körökben	9.9.2.2
Skeet – Próbacélok	9.9.2.5
Skeet lőtér – Elrendezési rajz (6.4.19.4 szabály)	9.1.5
Skeet lőtér – nézetrajz (6.4.19.5 szabály)	9.1.5
Puskaszíjak	9.4.2.3
Csapatkiigazítások	9.10.2.4
Csapatok összeállítása	9.10.2
Csapatok összeállítása – Összetétel	9.10.2.1
Csapatösszeállítás	9.10.2.3
Csapatok – Lövés sorrendje	9.10.2.5
Állj parancs	9.2.5
Célbeállítás – Skeet távolságok, szögek és magasságok	9.9.3
Célok – Rendszeres / Szabálytalan / Törött / Talált / Elveszett / Cél	9.7
Csapat eredmények	9.13.5
Csapatok holtversenye	9.13.5.1
Technikai szabálysértések	9.15.3
Tesztlövés – fegyverjavítás után	9.2.4 e
Tesztlövés – Lövés és tesztlövés	9.2.4
A bajnokságokon értékesített patronok tesztelése	9.4.3.2 c
Három vagy több egyenlő pontszámú sportoló több mint egy ranglistás helyen	9.14.3.3
Döntetlenek (döntő nélkül) – 4. hely és alatti helyezések	9.14.3.4
Döntetlenek (döntő nélkül) – Az első három hely	9.14.3.3
Döntetlenek (döntő nélkül) – Döntetlenek tökéletes pontszámmal	9.14.3.2
Döntetlenek és rájátszások	9.14
Döntetlenek a döntő előtt	9.14.1.1
Döntetlenek döntővel rendelkező versenyeken	9.14.1
Döntő nélküli versenyeken elért döntetlenek	9.14.3
Edzés	9.6.2
Edzés – verseny előtti (hivatalos)	9.6.2.1
Edzés – nem hivatalos	9.6.2.2
Célok – „Elveszett” célok	9.8.4.6
Trap – Vegyes csapat	9.18.4
Trap – „Nincs célpont”	9.8.4.3
Csapda – „Nincs célpont” – A játékvezető felelőssége	9.8.4.3 a
Trap – „Nincs célpont”, még akkor is, ha a sportoló lőtt	9.8.4.4
Trap – „Nincs célpont”, ha a sportoló nem lőtt	9.8.4.5

Trap – Versenyszabályok	9.8
Trap – A forduló lebonyolítása	9.8.1
Trap – Sorsolások és táblázatok	9.20
Trap – Vízszintes szögek	9.20.1
Csapda – Megszakítás – Célok megtekintése	9.8.1.3
Trap – Szabálytalan röppálya	9.8.4.1
Csapda – A zsűri ellenőrzése	9.8.3
Csapda – Módszer	9.8.1.1
Csapda – Vegyes csapatverseny	9.18.4
Trap – Felkészülési időkorlát, további idő az 5. állomás elhagyásához	9.8.1.2
Trap – Elutasított célpont	9.8.4.2
Célbaléptetés – Elutasított cél – Az atléta által követendő eljárás	9.8.4.2
Trap – Asztal beállítása	9.8.2.1 / 9.20.2
Trap – Cél távolságok, szögek és magasságok	9.8.2
Trap – Célhatárok	9.8.2.3
Trap – Trap beállítási eljárás	9.8.2.4
Csapda – Próbacélok	9.8.3.1
Trap – Csak egy lőtér beállítása használata	9.8.2.2 d
Csapdaárok (6.4.18.5 szabály)	9.1.5
Csapda vízszintes szögek	9.19.1
Csapda távolságok (6.4.18.4 szabály)	9.1.5
Csapdák beállítási táblázata (I – IX)	9.8.2.1 / 9.20.2
A sörétes fegyverek típusai	9.4.2.1
Befejezetlen kör – A fennmaradó pontok levonása	9.15.4.2
Nem hivatalos edzés – Nincs előny	9.6.2.2
VAR	9.17.3.6 j
Szóbeli tiltakozások	9.16.2
Látható eredményjelző hibák	9.13.2.4
Figyelmeztetés (sárga lap)	9.15.3 f
A játékvezető által kiadott figyelmeztetés	9.5.5.5
Női versenyek/Férfi versenyek	9.1.4
Írásbeli tiltakozások	9.16.3