

# **OFFICIAL STATUTES, RULES AND REGULATIONS**





# TOKYO



10m Air Pistol  
Mixed Team  
**GOLD  
MEDAL**  
PANG WEI  
CHN



10m Air Pistol  
Women  
**GOLD  
MEDAL**  
VITALINA BATSRASHKINA  
RUS



10m Air Pistol  
Mixed Team  
**SILVER  
MEDAL**  
VITALINA BATSRASHKINA  
RUS



10m Air Pistol  
Men  
**BRONZE  
MEDAL**  
PANG WEI  
CHN



**ALL MEDALS WON WITH  
MORINI CM 200 EI**



[www.morini.ch](http://www.morini.ch)



**TRADITIONAL  
SWISS  
PRECISION**



# OFFICIAL STATUTES, RULES AND REGULATIONS

## 6.1 GENERAL 180

**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](mailto:munich@issf-sports.org)**  
**Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-sports.org>**



# 6

# GENERAL TECHNICAL RULES

배소영 역

© International Shooting Sport Federation, Munich, Germany.

All rights reserved.

EDITION 2022 (First Print 01/2023)

Effective 1 JANUARY 2022

<b>6.19</b>	<b>FINALS IN OLYMPIC SHOTGUN EVENTS .....</b>	<b>1</b>
<b>6.20</b>	<b>SHOTGUN SKEET MIXED TEAM EVENT .....</b>	<b>287</b>
<b>6.21</b>	<b>FORMS .....</b>	<b>293</b>
<b>6.22</b>	<b>THE ISSF DRESS CODE .....</b>	<b>302</b>
<b>6.23</b>	<b>INDEX .....</b>	<b>306</b>
<b>1</b>	<b>PAPER TARGETS AND SCORING GAUGES .....</b>	<b>320</b>
<b>2</b>	<b>RANGE AND FIRING POINT EQUIPMENT .....</b>	<b>325</b>
<b>3</b>	<b>COMPETITION OFFICIALS DUTIES .....</b>	<b>327</b>
<b>4</b>	<b>COMPETITION PROCEDURES .....</b>	<b>328</b>
<b>5</b>	<b>SCORING PROCEDURES .....</b>	<b>329</b>
<b>6</b>	<b>300M SCORING AND MARKING PROCEDURES .....</b>	<b>333</b>

6.19	산탄총 종목 결선 .....	281
6.20	SHOTGUN SKEET MIXED TEAM EVENT .....	287
6.21	FORMS .....	293
6.22	THE ISSF DRESS CODE .....	302
6.23	INDEX .....	306
1	PAPER TARGETS AND SCORING GAUGES .....	320
2	RANGE AND FIRING POINT EQUIPMENT .....	325
3	COMPETITION OFFICIALS DUTIES .....	327
4	COMPETITION PROCEDURES .....	328
5	SCORING PROCEDURES .....	329
6	300M SCORING AND MARKING PROCEDURES .....	333

# FINALS FOR SHOTGUN EVENTS

## 6.19 FINALS IN OLYMPIC SHOTGUN EVENTS

Finals may be conducted either on a separate range designated as a Finals Range and not used for Qualification competition or on one of the ranges used for Qualification competition.

### 6.19.1 FINALS IN INDIVIDUAL SHOTGUN EVENTS

#### 6.19.1.1 TRAP and SKEET

##### 6.19.1.2 General

The Trap and Skeet individual events consist of two stages: Qualification and Final.

##### 6.19.1.3 Qualification

The Qualification stage will be conducted according to the Competition Procedures specified in the current Shotgun rules (Trap, section 9.8 and Skeet, section 9.10).

### 6.19.2 FINALS FORMAT

#### PROCEDURES APPLYING TO TRAP & SKEET INDIVIDUAL EVENTS

##### 6.19.2.1 Finals Format:

- a) The full programme (General Regulations, 3.3.5) must be fired in each Olympic event as a Qualification for the Finals. The six (6) highest-ranking athletes in the Qualification advance to the Finals;
- b) Finals consist of finalists firing at a series of target sequences, with progressive eliminations beginning after all finalists have fired at the required number of targets (25 or 20 targets, depending upon the event) and continuing until the gold and silver medals are decided;
- c) Finalists start at zero; scores from the Qualification are not carried forward.

### 6.19.3 General Finals Requirements

#### 6.19.3.1 Reporting Time:

- a) Athletes in the Final must report to the Finals Range not later than 30 minutes before the Final Start Time;

# 산탄총 종목 결선

## 6.19 올림픽 산탄총 종목 결선

결선은 예선 경기에 사용되지 않는 결선 사선으로 지정된 별도의 사선이나 예선 경기에 사용되는 사선 중 하나에서 실시될 수 있다.

### 6.19.1 산탄총 개인전 결승전

#### 6.19.1.1 트랩 과 스킵트

#### 6.19.1.2 일반

트랩 및 스킵트 개인 경기는 예선과 결선의 두 단계로 구성된다.

#### 6.19.1.3 예선

예선 단계는 현재 Shotgun 규칙(트랩, 섹션 9.8 및 스킵트, 섹션 9.10)에 지정된 대회 절차에 따라 진행된다.

### 6.19.2 결선 형식

트랩 및 스킵트 개별 이벤트에 적용되는 절차

#### 6.19.2.1 결선 형식

a) 전체 프로그램(일반 규정, 3.3.5)은 결선전 예선으로 각 올림픽 이벤트에서 실행되어야 합니다. 예선에서 가장 높은 6명의 선수가 결선에 진출한다.

b) 결선전은 일련의 표적 순서에서 사격을 하는 결선전으로 구성되며, 모든 결선전 진출자가 필요한 표적 수(종목에 따라 25개 또는 20개의 표적)에 사격을 한 후 점진적인 탈락이 시작되고 금메달과 은메달이 결정될 때까지 계속된다;

c) 결선 진출자는 0점부터 시작한다. 예선 점수는 이월되지 않는다.

### 6.19.3 일반 결선 요건

#### 6.19.3.1 보고 시간:

a) 결선에 참가하는 선수는 결선 시작 시간 30분 전까지 결선 사선에 보고해야 한다.



- b) A two (2) point penalty will be deducted from the score of the first hits in the Final if the athlete does not report on time;
- c) Athletes must report with their equipment, competition clothing and a national team uniform that may be worn in the victory ceremony. The Jury must confirm that all finalists are present and that their names and nations are correctly recorded in the results system and on the scoreboards. Juries must complete cartridge and equipment controls as soon as possible after the athletes report; and
- d) Any finalist who does not report for the start of the Athlete Presentation will not start and will be ranked last in the Final.

#### **6.19.3.2 Start Time.**

The Start Time for the Finals is when the Referee command “**READY**” is given for the first competition shot.

#### **6.19.3.3 Start Positions and Bib Numbers.**

New bib numbers (1–6) must be issued for the Finals. Starting positions in Finals are assigned according to the Qualification ranking, with the highest ranking athlete having bib number 1. In shoot-offs to decide medals, athletes must shoot in bib number order (lowest number shoots first).

#### **6.19.3.4 Test Firing and Showing Targets.**

Before the start of the Finals, targets must be shown and the finalists must be permitted to test fire.

#### **6.19.3.5 Finals Facilities & Special Equipment**

(see ISSF Guidelines for Organizers for detailed requirements).

- a) The Finals Range must have a large spectator stand and a designated reporting area where cartridge controls can be done, where finalists can report.
- b) Finals Ranges must be equipped with the following equipment:
  - A speaker system for use by the Announcer/Commentator and the sound/ music technician.
  - Seating for Jury members, the Coaches/Team Officials and the Finalists.
  - An electronic, colour scoreboard (see ISSF Guidelines for Organizers for detailed requirements).
  - An electronic timing system (to control preparation time limits).
  - Seating and table for the score keeper.
  - A big clock positioned in a place where it can be observed by athletes and officials.
  - A Walkie-talkie for communication between the Referees/Jury/Technical Officials.

#### **6.19.3.6 Finals Officials.**

The following personnel shall conduct and supervise the Final:

##### **a) Referee:**

An experienced official with an ISSF Shotgun Referee’s licence, appointed by the Chief Referee, in consultation with the Jury, must conduct the Final. Whenever possible the appointed Referee must originate from a nation which does not have any athlete(s) in the Final;

- b) 선수가 제 시간에 보고하지 않는 경우 결선에서 첫 득점 점수에서 2점 감점된다.
- c) 선수는 시상식에서 착용할 수 있는 장비, 경기 복장 및 국가대표팀 유니폼을 가지고 신고해야 합니다. 주리는 모든 결선 진출자가 참석하고 결과 시스템과 스코어보드에 이름과 국가가 올바르게 기록되어 있는지 확인해야 한다. 주리는 선수가 보고한 후 가능한 한 빨리 실탄 및 장비 제어를 완료해야 한다.
- d) 선수 프레젠테이션 시작 시간에 보고하지 않은 결선 진출자는 시작하지 않고 결선에서 마지막으로 순위가 매겨진다.

#### 6.19.3.2 시작 시간

결선전 시작 첫 번째 경기 샷에 대해 심판 명령 "READY"가 주어질 때이다.

#### 6.19.3.3 시작 위치 및 등번호

결선에서는 새 비브 번호(1-6)를 발급해야 합니다. 결선의 시작 위치는 예선 랭킹에 따라 배정되며, 가장 높은 순위의 선수는 등번호가 1번이다. 메달을 결정하는 경사에서, 선수들은 등번호 순서대로 사격을 해야 한다(낮은 번호가 먼저 사격).

#### 6.19.3.4 사격 테스트 및 표적 표시.

결선전 시작 전에 타겟을 보여주어야 하며 결선 진출자는 시험사격을 할 수 있다.

#### 6.19.3.5 결선 시설 및 특수 장비

(자세한 요구 사항은 주최자를 위한 ISSF 지침 참조).

- a) 결선전 사선에는 대형 관중석과 실탄 제어를 수행할 수 있는 지정된 보고 구역이 있어야 하며, 여기서 결선전 진출자가 보고할 수 있다.
- b) 결선 사선은 다음 장비를 갖추어야 한다.
  - 아나운서/해설자와 음향/음악 기술자가 사용하는 스피커 시스템.
  - 심사위원, 코치/팀 임원 및 결선 진출자를 위한 좌석
  - 전자 컬러 점수판(자세한 요구 사항은 주최자를 위한 ISSF 지침 참조).
  - 전자 타이밍 시스템(준비 시간 제한 제어용)
  - 득점 기록원을 위한 좌석과 테이블.
  - 선수와 관계자가 볼 수 있는 곳에 위치한 큰 시계.
  - 심판/심판원/기술 임원 간의 통신을 위한 워키토키.

#### 6.19.3.6 결선 임원

다음 인원이 결선을 진행하고 감독한다.

##### a) 심판

ISSF 산탄총 심판 면허를 소지한 경험이 풍부한 심판 심판은 주리와 협의하여 결선을 진행해야 한다.

b) Assistant Referees & Timing System Referee:

Two Referees must be appointed as Assistant Referees to assist and advise the Referee in charge. An additional Referee must be appointed to manage the electronic timing device. A further additional Referee must be appointed to keep a manual scoreboard. All Referees shall be selected by the Chief Referee from the appointed Competition Referees. It is the responsibility of the Chief Referee to ensure that the appointed Referee, Assistant Referees and Timing System Referee are present at the Finals Range on time to conduct the Final.

c) Jury-Member-in-Charge:

One (1) Jury member must be designated, by the Jury Chairman, as the Jury-Member-in-Charge of the Final.

d) Competition Jury:

The Competition Jury must supervise the conduct of the Final. One (1) Jury member must be designated as the Jury-Member-in-Charge, of the Final;

e) Finals Protest Jury,

Composed of three (3) persons:

The Jury Member-in-Charge and two (2) other members of the Competition Jury, as designated by the Jury Chairman (can be also the Jury Chairman), who must decide any protests that may be made during the Final. Their decision is final.

f) Technical Officer:

The Official Results Provider appoints the Technical Officer to prepare and operate the technical scoring system and the graphic display of results. In case of technical problems that may influence the Final, he will contact the Jury-Member-in-Charge and the Referee directly so appropriate decisions may be taken quickly;

g) Announcer/Commentator:

An Announcer/Commentator designated by the ISSF or the Organizing Committee must be responsible for introducing finalists, announcing scores and providing information to spectators.

h) Sound Technician:

A technical official responsible for operating the sound and music system during competitions.

#### **6.19.3.7 Finals Production and Music**

a) The conduct of a Final must use music, announcements, commentary, staging and commands in a total sports presentation that portrays the athletes and their competitive performances in the most appealing and exciting ways to spectator and television audiences.

b) The Technical Delegate in consultation with the Jury should approve the music programme. Enthusiastic audience support is encouraged and is recommended during the Finals.

#### **6.19.4 Competition Procedures.**

Finals competitions are conducted according to these procedures. The Technical Rules for each event also apply to the Finals except where differences are described in this Rule (Rule 9.17).

b) 보조 심판 및 타임 시스템 심판:

담당 심판을 지원하고 조언하기 위해 2명의 심판을 보조 심판으로 임명해야 한다. 전자 시간 측정 장치를 관리하기 위해 추가 심판을 임명해야 한다. 수동 스코어보드를 유지하려면 추가 심판을 임명해야 한다. 모든 심판은 임명된 경기 심판 중에서 수석 레프리가 선택해야 한다. 임명된 심판, 보조 심판 및 타이밍 시스템 심판이 결선을 진행하기 위해 제 시간에 결선 사격장에 있는지 확인하는 것은 주심의 책임이다.

c) 주리 멤버 담당자:

주리 위원장은 1명의 주리 멤버를 결선전 담당 주리로 지정해야 한다.

d) 경기 주리:

경기 주리는 결선 진행을 감독해야 한다. 주리 멤버 1명을 결선의 주리 멤버로 지정해야 한다;

e) 최종 항의 주리  
3명으로 구성

주리 위원장( 주리 위원장도 될 수 있음)이 지정한 주리 책임자와 다른 경기 주리 위원 2명은 결선 중에 발생할 수 있는 항의를 결정해야 한다. 그들의 결정은 최종적이다.

f) 기술 책임자:

공식 결과 제공자는 기술 점수 시스템과 결과 그래픽 디스플레이를 준비하고 운영할 기술 책임자를 임명합니다. 결선에 영향을 미칠 수 있는 기술적 문제가 발생할 경우, 담당 주리 멤버와 심판에게 직접 연락하여 적절한 결정을 신속하게 내릴 수 있도록 해야 합니다;

g) 아나운서/해설자:

ISSF 또는 조직위원회가 지정한 아나운서/해설자는 결선 진출자를 소개하고 점수를 발표하며 관중에게 정보를 제공해야 합니다.

h) 음향 정비사:

경기 중 사운드 및 음악 시스템 운영을 담당하는 기술 임원.

#### 6.19.3.7 **파이널 프로덕션 및 음악**

a) 결선을 진행할 때는 음악, 발표, 해설, 무대 및 명령을 사용하여 선수들과 그들의 경쟁적인 성과를 관중과 텔레비전 시청자들에게 가장 매력적이고 흥미로운 방식으로 묘사해야 한다.

b) 기술 대표는 주리와 상의하여 음악 프로그램을 승인해야 합니다. 청중의 열렬한 지지가 권장되며 결선전 기간 동안 권장된다.

#### 6.19.4 **경기 절차.**

결선 경기는 다음 절차에 따라 진행됩니다. 각 이벤트의 기술 규정은 이 규칙(규칙 9.17)에 차이가 설명된 경우를 제외하고 결선에도 적용된다.

#### **6.19.4.1 Trap.**

Finalists shoot one shot only at each target. Finalists occupy stations 1-2-3-4-5-6 in Bib Number order (6.19.6.3, lowest Bib Number on Station 1). After each athlete has shot on a station, he must move to the next station to fire in sequence on that station.

A timing system to control the 12-second preparation time limit must be used. Each Final consists of a series of target sequences followed by progressive eliminations that continue until the gold and silver medals are decided, as follows:

- a) After the six finalists complete a normal round of 25 targets, the 6th place athlete is decided;
- b) After the five remaining finalists shoot at another 5 targets and complete 30 targets, the 5th place athlete is decided;
- c) After the four remaining finalists shoot at another 5 targets and complete 35 targets, the 4th place athlete is decided;
- d) After the three remaining finalists shoot at another 5 targets and complete 40 targets, the 3rd place (bronze medalist) athlete is decided;
- e) The 5-target sequences in b), c) and d) above consists of 2 left, 2 right and 1 straight randomly selected targets for each finalist.
- f) And after the two remaining finalists shoot at another 10 targets and complete 50 targets, the gold and silver medals (1st and 2nd places) will be decided, in case of a tie there is an immediate shoot-off.
- g) The 10-target sequence in f) above consists of 4 left, 4 right and 2 straight randomly selected targets for each finalist.

#### **6.19.4.2 Skeet.**

Finalists will shoot on each station in bib number order. A timing system to control the 30-second preparation time limit must be used. Each Final consists of series of target sequences followed by progressive eliminations that continue until the gold and silver medals are decided, as follows:

- a) All six finalists will shoot, in sequence, at 20 targets, with one regular double and one reverse double on station 3, one regular double on station 4, one regular double and one reverse double on station 5, one regular double and one reverse double on station 3, one reverse double on station 4 and one regular double and one reverse double on station 5. After the six finalists complete 20 targets, the 6th place athlete will be decided;
- b) The five remaining finalists will shoot another 10 targets, with one regular double and one reverse double on station 3, one regular double on station 4 and one regular double and one reverse double on station 5. After 30 targets, the 5th place athlete will be decided;
- c) The four remaining finalists will shoot another 10 targets with one regular double and one reverse double on station 3, one reverse double on station 4 and one regular double and one reverse double on station 5. After 40 targets, the 4th place athlete will be decided;

#### 6.19.4.1 트랩.

결선 진출자는 각 목표물에 한 발만 발사한다. 결선 진출자는 등번호 순서대로 1-2-3-4-5-6번 사대를 차지한다(6.19.6.3, 1번 사대에서 가장 낮은 등번호). 각 선수는 사대에서 사격을 한 후 다음 사대로 이동하여 해당 사대에서 순서대로 사격해야 한다.

12초의 준비 시간 제한을 제어하는 타이밍 시스템을 사용해야 한다.

각 결선은 다음과 같이 일련의 목표 시퀀스로 구성되며 금메달과 은메달이 결정될 때까지 계속되는 점진적인 탈락으로 구성된다.

- a) 6명의 결선 진출자가 25개 표적을 대상으로 한 라운드를 완료한 후 6위 선수가 결정된다.
- b) 나머지 5명의 결선 진출자가 또 다른 5개의 표적을 사격하고 30개의 표적을 완료한 후 5위 선수가 결정된다.
- c) 나머지 4명의 결선 진출자가 또 다른 5개의 표적을 사격하고 35개의 표적을 완료한 후 4위 선수가 결정된다.
- d) 나머지 3명의 결선 진출자가 5개 표적을 추가로 사격하고 40개 표적을 완료한 후 3위(동메달리스트) 선수가 결정된다.
- e) 위의 b), c), d)의 5개 표적 순서는 각 결선 진출자에 대해 무작위로 선택된 왼쪽 2개, 오른쪽 2개 및 직선 1개로 구성된다.
- f) 그리고 남은 2명의 결선 진출자가 또 다른 10개의 표적을 쏘고 50개의 표적을 완료한 후 금메달과 은메달(1위와 2위)을 결정하고, 동점일 경우 즉시 경사로 진행한다.
- g) 위 f)의 10개 표적 순서는 각 결선 진출자에 대해 무작위로 선택된 왼쪽 4개, 오른쪽 4개 및 직선 2개로 구성된다.

#### 6.19.4.2 스키트.

결선 진출자는 등번호 순서대로 각 사대에서 사격한다. 30초의 준비 시간 제한을 제어하는 타이밍 시스템을 사용해야 한다. 각 결선은 다음과 같이 일련의 목표 시퀀스로 구성되며 금메달과 은메달이 결정될 때까지 계속되는 점진적인 탈락으로 구성된다.

- a) 6명의 결선 진출자는 모두 20개 표적에 순서대로 사격하며,  
3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개, 4번 사대에서 정더블 1개,  
5번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개, 3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개,  
4번 사대에서 역더블 1개, 5번 사대에서 정더블 1개, 역더블 1개.  
6명의 결선 진출자가 20개의 표적을 완료한 후 6위 선수가 결정된다.
- b) 나머지 5명의 결선 진출자는 3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개,  
4번 사대에서 정더블 1개, 5번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개를 사용하여  
10개의 표적을 추가로 사격한다. 30개 표적 후 5위 선수가 결정된다.
- c) 나머지 4명의 결선 진출자는 3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개,  
4번 사대에서 정더블 1개, 5번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개가 사용하여  
40개 표적 후 4위 선수가 결정된다.

- d) The three remaining athletes will shoot another 10 targets, with one regular double and one reverse double on station 3, one regular double on station 4 and one regular double and one reverse double on station 5. After 50 targets, the 3rd place athlete (bronze medalist) will be decided;
- e) The two remaining athletes will shoot another 10 targets, with one regular double and one reverse double on station 3, one reverse double on station 4 and one regular double and one reverse double on station 5. After 60 targets, the gold and silver medal winners (1st and 2nd places) will be decided, in case of a tie there is an immediate shoot-off; and
- f) On station 4, the Referee must inform the first finalist whether the double is a regular double or a reverse double.

#### 6.19.4.3 Tie-Breaking (Shoot-off) Procedures.

Ties for places four through six will be broken according to the bib number order (Qualification ranking). If there is a tie for medal places, the shoot-off will begin immediately and there will be no showing of targets or test firing. The shoot-off will be conducted according to these procedures:

##### a) Trap.

The athletes must line up behind Station 1 in bib number order. Starting on Station 1, they must each shoot at regular targets until the tie is broken according to the following sequence: Station 1 left target, Station 2 right target, station 3 left target, Station 4 right target, Station 5 left target, then Station 1 again this time shooting at a right target and so on. Only one (1) shot is permitted at each target. After shooting, the athlete must move to the rear of the athlete who has yet to shoot.

##### b) Skeet.

The tied athletes must line up behind Station 3 in bib number order. The athletes must shoot one regular Double; if the tie is not broken with the first Double, they must shoot one reverse Double on that station; if the tie is not broken they advance to Station 4 to shoot one regular Double, and if the tie is not broken one reverse Double; this sequence continues on Station 5 and then back to Station 3, etc. until the tie is broken.

#### 6.19.5 Procedure For Conducting Finals

Time	Stage	Procedure
a) 30:00 minutes before	<b>Finalists Report for Cartridge Control</b>	Team Leaders are responsible for ensuring that their athletes report at the Finals Range on time (Rule 6.19.3.1). The Jury will instruct the finalists to place all of their cartridges in numbered boxes (corresponding with bib numbers). The Jury will select cartridges for cartridge control and conduct equipment inspections. Cartridge checks must be completed before the presentation. Athletes may leave the FOP and must return 15:00 min. before the start of the Final. No additional cartridges may be brought to the FOP.

- d) 나머지 3명의 선수는 또 다른 10개의 과녁을 쏘게 한다.  
 3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개, 4번 사대에서 정더블 1개,  
 5번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개가 있다. 50개 표적 후 3위 선수(동메달리스트)가 결정된다.
- e) 나머지 2명의 선수는 3번 사대에서 정더블 1개와 역더블 1개,  
 4번 사대에서 1개의 정더블 1개, 5번 사대에서 1개의 정더블 1개와 역더블 1개로  
 표적 10개를 더 사격 한다. 60개의 목표를 달성한 후, 금메달 및 은메달 수상자(1위 및  
 2위)는 동점일 경우 즉시 경사한다.
- f) 4번 사대에서 심판은 더블이 정더블인지 역더블인지 첫 번째 결선 진출자에게 알려야  
 한다.

#### 6.19.4.3 동점(경사) 절차

4위부터 6위까지의 동점은 등번호 순서(예선 순위)에 따라 결정된다. 메달 순위가 동점일  
 경우 경사가 즉시 시작되고 표적이나 시험사격을 실시하지 않는다. 경사는 다음 절차에 따라  
 진행된다.

##### a) 트랩.

선수들은 등번호 순서대로 1번 사대 뒤에 줄을 서야 한다. 1번 사대부터 시작하여 다음  
 순서에 따라 동점이 깨질 때 까지 일반 표적을 각각 사격해야 한다. 1번 사대 왼쪽 표적,  
 2번사대 오른쪽 표적, 3번 사대 왼쪽 표적, 4번 사대 오른쪽 표적, 5번 사대 왼쪽 표적,  
 그리고 1번 사대에서 다시 오른쪽 표적을 향해 사격한다. 각 표적에는 단 한(1) 발만  
 허용된다. 사격후 선수는 아직 사격을 하지 않은 선수의 뒤쪽으로 이동해야 합니다.

##### b) 스킵트.

동점인 선수는 등번호 순서대로 3번 사대 뒤에 줄을 서야 합니다. 선수들은 하나의 일반  
 더블을 쏘야 합니다. 첫 번째 더블로 동점이 깨지지 않으면 해당 사대에서 리버스 더블  
 1개를 쏘야 합니다. 동점이 깨지지 않으면 4번 사대로 이동하여 일반 더블 1개를 쏘고,  
 동점이 깨지지 않으면 리버스 더블 1개를 쏩니다. 이 순서는 5번 사대에서 계속된 다음  
 다시 3번 사대 등으로 동점이 깨질 때까지 계속 됩니다.

#### 6.19.5 결선 진행 절차

Time	Stage	Procedure
a) 30분전	실탄 제어 최종 보고서	팀 리더는 자신의 선수가 정시에 결선 사선에 보고하도록 할 책임이 있다(규칙 6.19.3.1). 주리는 결선 진출자에게 모든 실탄를 번호가 매겨진 상자(등번호에 해당)에 넣도록 지시합니다. 주리는 실탄 관리를 위해 실탄를 선택하고 장비 검사를 수행한다. 실탄 점검은 프리젠테이션 전에 완료해야 합니다. 선수는 경기구역(FOP)를 떠날 수 있으며 결선 시작 15분 전에 복귀해야 합니다. 경기구역(FOP)에 추가 실탄를 가져올 수 없다.



b) 10:00 minutes before	<b>Target Showing and Test Fire</b>	The Referee will authorize the finalists to complete their warm-ups and test fire shots and show the targets according to the rules for each event.
c) 5:00 minutes before	<b>Assemble for Introductions</b>	The six (6) finalists, the Referee and the Jury Member-in-Charge must report to a designated presentation area in the centre of the range.
d) 4:00 minutes before	<b>Introduction of Finalists</b>	The Announcer will introduce, in bib number order (with number one on the right, as they face the audience), the finalists by giving the name, nation and brief information about each finalist. The Announcer must also introduce the Referee and the Jury Member-in-Charge.
e) 1:00 minute before	<b>Final Preparation</b>	One (1) minute before the first Finals shot, the Referee will instruct the finalists to go to their shooting stations.
f) Competition firing starts at 0:00 min.	<b>Start of Final</b>	The Referee will instruct the first athlete to begin with the command "READY." Each athlete in Trap has twelve (12) seconds to call for each target. In Skeet, on every station, each finalist has thirty (30) seconds after occupying the station to call for and fire at Doubles.
g) <b>Scoreboard Pauses</b>		<p>In Trap Finals, scoreboard pauses will occur after all finalists have fired at 10 and 20 targets and subsequently after every 5 targets. In Skeet Finals, scoreboard pauses will occur after all athletes have completed one station.</p> <p>Television productions will use this pause to display current scores and rankings for spectators. The Announcer will make brief comments about the athletes and scores and, as appropriate, recognize the athletes who are eliminated or announce that a tie-breaking shoot-off will take place. After 5-25 seconds, the Referee will instruct the first athlete to start the next shots with the command "READY."</p>
h) <b>Finals Completion</b>		<p>If there is no tie for the gold medal, the Jury Member-in-Charge will immediately declare "<b>RESULTS ARE FINAL.</b>" If there is a tie, the Jury Member-in-Charge will direct the Referee to conduct the tiebreaking shoot-off until the tie is broken.</p> <p>After the tie is broken, the Jury Member-in-Charge must immediately declare "<b>RESULTS ARE FINAL.</b>"</p>

b) 10분전	표적과 사격을 테스트	심판은 결선 진출자에게 워밍업과 사격 테스트를 완료하고 각 이벤트의 규칙에 따라 목표물을 보여주는 권한을 부여한다.
c) 5분전	소개를 위한 소집	결선 진출자 6명, 심판 및 담당 주리는 사선 중앙의 지정된 프리젠테이션 구역으로 보고해야 한다.
d) 4분전	결선 진출자 소개	아나운서는 이름, 국가 및 각 결선 진출자에 대한 간략한 정보를 제공하여 결선 진출자를 등번호 순서(관객을 향할 때 오른쪽에 1번)로 소개합니다. 아나운서는 심판과 주리 책임자도 소개해야 한다.
e) 1분전	결선 준비	첫 번째 결선 사격 1분 전에 심판은 결선 진출자들에게 사격장으로 가라고 지시한다.
f) 경기시작 0분	결선 시작	심판은 첫 번째 선수에게 "READY" 구령으로 시작하도록 지시합니다. 트랩의 각 선수는 각 표적을 호출 하는데 12초가 걸립니다. 스킵트는 모든 사대에서 각 결선 진출자가 사대를 점유한 후 더블표적을 콜 하는데 30초가 걸린다.
g) 스코어보드 일시 중지		<p>트랩 결선에서는 모든 결선 진출자가 10개 및 20개의 표적을 향해 사격한 후 점수판이 일시 중지되며, 이후 매 5개 목표물을 향해 사격합니다. 스킵트 결선전에서는 모든 선수가 한 사대를 완료한 후 점수판 일시정지가 발생한다.</p> <p>텔레비전 프로덕션에서는 이 일시 중지를 사용하여 관중에게 현재 점수와 순위를 표시합니다. 아나운서는 선수와 점수에 대해 간략하게 설명하고 적절할 경우 탈락한 선수를 인정하거나 경사 경기를 발표합니다. 5~25초 후 심판은 첫 번째 선수에게 "READY" 구령으로 다음 사격을 시작하도록 지시한다.</p>
h) 결선전 완료		<p>금메달에 동점이 없을 경우, 주리 담당자는 즉시 "RESULTS ARE FINAL(결과 확정)"이라고 선언합니다. 동점자가 있을 경우, 주리 멤버 책임자는 심판에게 동점자가 깨질 때까지 동점자 경사를 진행하도록 지시한다.</p> <p>동점이 깨지면 담당 주리는 즉시 "RESULTS ARE FINAL(결과 확정)."라고 선언해야 한다.</p>

i) After Medals are Decided	<p>After the Jury Member-in-Charge declares <b>“RESULTS ARE FINAL,”</b> the Announcer must immediately recognize the medal winners by announcing:</p> <p><b>“THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME).”</b></p> <p><b>“THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME).”</b></p> <p><b>“THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME).”</b></p>
-----------------------------	--

#### 6.19.6 Malfunctions during the Final

- a) If the Referee decides that a disabled shotgun, or the malfunctioning of the shotgun or ammunition, is not the fault of the athlete, the athlete must be given not more than three (3) minutes in which to repair the shotgun or obtain another approved shotgun, or replace his ammunition. If this cannot be done within three (3) minutes, the athlete must withdraw.
- b) After the malfunction is corrected or the athlete withdraws, the Final must continue. A withdrawn athlete's final ranking will be determined by the total number of targets hit when the malfunction occurred.
- c) An athlete is allowed a maximum of two (2) malfunctions during a Final, including any shoot-offs, whether or not he has tried to correct the malfunction.
- d) Any regular target(s) on which any further malfunction occurs will be declared **“LOST”** whether or not the athlete attempted to fire.

#### 6.19.7 Protests during the Final

- a) If an athlete disagrees with a Referee's decision regarding **“HIT,” “LOST,” “NO TARGET”** or **“IRREGULAR”** target(s), he/she must act immediately before the next athlete fires, by raising an arm and saying **“PROTEST.”**
- b) The Referee must then temporarily interrupt the shooting and after hearing the opinions of the Assistant Referees, make his decision. No protest will be accepted after the next athlete fires.
- c) Any other protest by the athlete or coach will be decided by the Finals Protest Jury immediately. The decision of the Finals Protest Jury is final and cannot be appealed.
- d) If a protest in a Final for any matter other than Referee decisions on **“HIT,” “LOST,” “NO TARGET”** or **“IRREGULAR”** targets is lost, a penalty of two (2) points must apply to the last two (2) **“HIT”** targets.
- e) No protest fee applies in Finals.

i) 메달이 결정된 후	<p>담당 주리가 "RESULTS ARE FINAL."라고 선언한 후 아나운서는 즉시 다음을 발표하여 메달 수상자를 인정해야 한다.</p> <p>"금메달 수상자는 국가명, 선수명"  "은메달 수상자는 국가명, 선수명"  "동메달 수상자는 국가명, 선수명"</p>
--------------	--

#### 6.19.6 결선중 기능결함

- a) 심판이 기능결함 산탄총 또는 산탄총 또는 실탄의 오작동이 선수의 잘못이 아니라고 판단할 경우, 선수는 산탄총을 수리하거나 승인된 다른 산탄총을 획득하거나 실탄을 교체할 수 있는 3분 이내의 시간을 주어야 합니다. 3분 이내에 완료하지 못할 경우, 선수는 기권해야 한다.
- b) 기능결함을 해결하거나 선수가 기권한 후에는 결선을 계속해야 합니다. 기권한 선수의 최종 순위는 기능결함이 발생했을 때 명중한 총 목표 수에 따라 결정된다.
- c) 선수는 기능결함을 시정하려 했는지 여부에 관계없이 경사를 포함하여 결선 동안 최대 2회의 기능결함이 허용된다.
- d) 추가 기능결함이 발생한 모든 일반표적은 선수의 사격 시도 여부에 관계없이 "실중"으로 선언된다.

#### 6.19.7 결선중 항의

- a) 선수가 "HIT", "LOST", "NO TARGET" 또는 "IRREGULAR" 표적에 대한 심판의 결정에 동의하지 않는 경우 다음 선수가 발사하기 직전에 팔을 들고 "항의"라고 말함으로써 조치를 취해야 한다.
- b) 심판은 일시적으로 사격을 중단하고 부심의 의견을 들은 후 결정을 내려야 한다. 다음 선수가 발포한 후에는 어떠한 항의도 받아들이지 않을 것이다.
- c) 선수 또는 코치의 다른 항의는 결선 항의 주리가 즉시 결정한다. 최종 항의 주리의 결정은 최종적이며 항소할 수 없다.
- d) 심판이 "HIT", "LOST", "NO TARGET" 또는 "비정상적" 표적에 대한 심판 결정 이외의 문제로 결선에서 항의할 경우, 마지막 두 개의 "HIT" 표적에 2점의 패널티가 적용되어야 한다.
- e) 결선에서는 항의 수수료가 적용되지 않는다.

## **6.20 SHOTGUN SKEET MIXED TEAM EVENT**

### **6.20.1 GENERAL**

- a) Mixed Teams consist of two team members, one male and one female from the same nation. Both Mixed Team members should wear the same competition clothing with national colours and identification.
- b) In one Championship, nations may enter a maximum of two (2) Mixed Teams in one Mixed Team event, as per ISSF General Regulations.
- c) Mixed Team members may be changed for other athletes already registered in the Championship not later than 12:00 hours on the second day of the individual competition before the day of the Mixed Team competition.
- d) The Mixed Team event consists of two stages: Qualification and Final.

### **6.20.2 QUALIFICATION**

- a) The Qualification will be conducted according to the Competition Procedures and Rulings as specified in the current ISSF Shotgun rules for Skeet (section 9.10) unless otherwise specified in these rules.
- b) Team squadding will be done by a random draw. The two members of each Mixed Team must be squadded to fire next to each other in the same squad, with the male firing first and the female second. Teams from the same nation shall not be in the same squad. Athletes will wear the same Bib numbers as those worn in the individual competition.
- c) Each member of the Mixed Team will shoot 75 targets, in 3 rounds of 25 targets each - (3 rounds X 25 targets = 75 targets X 2 athletes = Total 150 targets for each team).
- d) After the end of the Qualification, the ranking of the Mixed Teams will be decided by the combined results of the 2 members of each Mixed Team (1 male & 1 female)  $75 \times 2 = 150$  (as per ISSF Shotgun Rules 9.14.5.2 & 9.15.3).
- e) The six (6) highest-ranking Mixed Teams after qualification and any eventual shoot offs will qualify for the Final (Medal Matches).
- f) Any ties for places 1 to 6 will be decided by a shoot off on station 4 only, as specified in section 3 of these Rules.
- g) After the Qualification stage and any eventual shoot offs, new Bib numbers (11-12, 21-22, 31-32, 41-42, 51-52 and 61-62) will be distributed to the top 6 qualified Mixed Teams.
- h) The ranking of tied Mixed Teams in 7th place or below not decided by a shoot off will be established on the basis of the ISSF Shotgun Rules 9.14.5.1 & 9.15.3.4

### **6.20.3 PROCEDURE DURING SHOOT OFFS AFTER QUALIFICATION**

- a) The starting positions in the shoot offs of tied Mixed Teams after the qualification will be decided by the Qualification Ranking (highest ranking Mixed Team to shoot first, followed by the lower ranked team(s)).

## 6.20 스킵트 혼성 단체전

### 6.20.1 일반

- a) 혼성 팀은 같은 국가에서 온 두 명의 팀원으로 구성됩니다. 혼합 팀 구성원은 국가별 색상과 신분증이 있는 동일한 경기복을 착용해야 한다.
- b) 하나의 챔피언십에서 국가는 ISSF 일반 규정에 따라 한 혼성 팀 이벤트에 최대 2개의 혼성 팀을 등록할 수 있다.
- c) 혼성 팀 구성원은 혼합 팀 경기일 전에 개인 경기 둘째 날 12시까지 선수권에 이미 등록된 다른 선수에 대해 변경될 수 있다.
- d) The Mixed Team event consists of two stages: Qualification and Final.  
혼성 단체 경기는 예선과 결선의 두 단계로 구성된다.

### 6.20.2 예선전

- a) 예선전은 이 규칙에 달리 명시되지 않은 한 스킵트에 대한 현행 ISSF 산탄총 규정(섹션 9.10)에 명시된 경기 절차와 규정에 따라 수행된다.
- b) 팀 조는 무작위 추첨으로 진행됩니다. 각 혼성팀의 두 멤버는 같은 조에서 서로 옆에서 사격할 수 있도록 조를 구성해야 하며, 남자가 먼저 사격하고 여자가 두 번째 사격을 해야 합니다. 같은 국가에서 온 팀은 같은 조에 속하지 않습니다. 선수들은 개인전에서 착용한 것과 동일한 등번호를 착용한다.
- c) 혼성팀의 각 구성원은 각각 25개 표적으로 구성된 3라운드에서 75개 표적을 쏠 것입니다. (3라운드 X 25개 표적 = 75개 표적 X 2명 선수 = 각 팀의 총 150개 표적).
- d) 예선이 끝난 후, 혼성팀의 랭킹은 각 혼성팀의 2명(남자 1명, 여자 1명)의 합계 결과  $75 \times 2 = 150$  (ISSF 산탄총 규정 9.14.5.2 및 9.15.3항에 따라)으로 결정된다.
- e) 예선과 최종 경사를 거쳐 가장 높은 순위를 차지한 6개 혼성팀은 결선(메달 경기)에 진출한다.
- f) 1위부터 6위까지의 동점은 다음과 같이 4번 사대에서의 경사로 결정됩니다. 본 규칙의 섹션 3에 명시되어 있다.
- g) 예선 단계와 최종 경사가 끝나면, 새로운 등번호(11-12, 21-22, 31-32, 41-42, 51-52 and 61-62)가 상위 6개 혼성팀에 배포된다.
- h) 경사로 결정되지 않은 7위 이하 동점 혼성 팀의 순위는 ISSF 산탄총 규칙 9.14.5.1과 9.15.3.4에 근거하여 결정된다.

### 6.20.3 예선 후 경사 시 절차

- a) 예선 후 동점 혼성팀의 경사에서 시작 위치는 예선 랭킹에 의해 결정된다. (가장 높은 순위의 혼성팀이 먼저 사격하고, 낮은 순위의 팀이 그 뒤를 따른다.).

- b) The starting positions in the shoot offs, of teams with perfect ties or ties that cannot be broken by the count back rule will be decided by draw.
- c) Before the shoot offs, athletes will observe the targets (one normal and one reverse double) and test fire.
- d) Each Mixed Team Coach/Team Official must designate which team member (male or female) will shoot first and which team member will shoot second. The order of shooting between the two members of each team (as decided by the Coach/Team Official) must remain the same throughout the shoot off.
- e) The shoot off will be conducted only on station 4.
- f) The athletes of the highest-ranking Mixed Team in the order designated by the Coach/Team Official must line up behind the station. The athlete designated to shoot first (male or female) must shoot at a regular double followed by the second member of the team who will also shoot at a regular double. The athletes of the other Mixed Team(s) must then do likewise and each shoot at a normal double in their designated order. The Mixed Team(s) with the lower number of hits, out of the 4 shots (2+2=4), will be eliminated and will take the lower place.
- g) If the tie(s) is(are) not broken, the same procedure will continue on the same station in the same order but with reverse doubles. The athletes (who will shoot first and who will shoot second) will remain the same throughout the shoot off, as per d) above.
- h) If still the tie(s) is(are) not broken, then the shoot off will continue on the same station, with the same sequence (shooting first at normal and then at reverse doubles) with the higher ranked Mixed Team shooting first followed by the other Mixed Team(s), until the tie(s) is(are) broken.
- i) The preparation time limit is 15 seconds monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees.
- j) In case of several shoot offs, the lower position shoot offs will be shot first.

#### **6.20.4 Final**

- a) The Final is in two parts consisting of Final Part 1 to decide the Bronze medal and Final Part 2 to decide the Gold/Silver Medals.
- b) Final Part 1: Composed of the Mixed Teams in positions 3 and 4 after Qualification or any eventual shoot-offs.
- c) Final Part 2: Composed of the Mixed Teams in positions 1 and 2 after Qualification or any eventual shoot-offs.
- d) Final Part 1 will be shot first followed by Final Part 2.
- e) The Final Parts 1 and 2 must be conducted on the Finals Range.

##### **6.20.4.1 Competition Format of Mixed Team Skeet in Final.**

- a) The starting positions in the Final are decided by the Bib number of each Mixed Team on the basis of their qualification ranking and any eventual shoot-offs after qualification (the lower Bib number team to shoot first followed by the higher Bib number team).

- b) 카운트백 규칙으로 깨질 수 없는 무승부 또는 무승부를 기록한 팀의 시작 위치는 추첨으로 결정된다.
- c) 사격이 시작되기 전에, 선수들은 표적을 관찰하고 (정상더블 1회와 역더블 1회) 사격을 시험한다.
- d) 각 혼성 팀 코치/팀 임원은 어떤 팀 구성원(남성 또는 여성)이 먼저 사격하고 어떤 팀 구성원이 두 번째 사격을 할지 지정해야 합니다. (코치/팀 임원이 결정한 대로) 각 팀의 두 멤버 간의 사격 순서는 사격 경기 내내 동일해야 한다.
- e) 경사는 4번 사대에서만 진행된다.
- f) 코치/팀 임원이 지정한 순서대로 가장 높은 순위의 혼성팀 선수는 사대 뒤에 줄을 서야 합니다. 먼저 사격하도록 지정된 선수(남자 또는 여자)는 정상 더블로 사격해야 하며, 그 다음에 팀의 두 번째 선수가 정상 더블을 사격해야 합니다. 그런 다음 다른 혼성팀의 선수도 마찬가지로 해야 하며, 각 선수는 지정된 순서대로 정상더블을 사격해야 합니다. 4개의 샷( $2+2=4$ ) 중 명중 수가 적은 혼성팀이 탈락하고 하위를 차지한다.
- g) 동점(들)이 깨지지 않은 경우 같은 순서로 동일한 사대에서 동일한 절차가 계속되지만 역방향 더블이 적용됩니다. 위의 d)와 같이 선수(먼저 사격할 선수와 두 번째 사격할 선수)는 사격 내내 동일하게 유지된다.
- h) 그래도 동점이 깨지지 않을 경우, 동점이 깨질 때까지 동일한 사대에서 경사가 계속 진행되며, 상위 혼성팀이 먼저 사격한 후 다음 혼성팀이 뒤를 이어 같은 순서(정상더블을 먼저 사격한 후 역더블로 사격)로 진행된다.
- i) 준비 시간 제한은 임명된 심판 중에서 선정된 심판이 관리하는 전자 타이머로 15초를 모니터링한다.
- j) 경사가 여러 번 있을 경우 낮은 위치의 경사를 먼저 사격한다.

#### 6.20.4 결선

- a) 결선은 동메달을 결정하는 결선 1부와 금메달/은메달을 결정하는 결선 2부로 구성된다
- b) 결선 1부: 예선 또는 최종 경사후 3위와 4위의 혼성팀으로 구성된다.
- c) 결선 2부: 예선 또는 최종 경사후 1위와 2위의 혼성팀으로 구성된다.
- d) 결선 1부가 먼저 진행된 후 결선 2부가 진행된다.
- e) 결선 1부와 2부는 결선 사선에서 진행되어야 한다.

##### 6.20.4.1 혼성팀 스킵트 결선 경기 형식.

- a) 결선의 시작 위치는 각 혼성팀의 예선 랭킹과 예선 후 최종 경사(낮은 등번호 팀이 먼저 쏘고 높은 등번호 팀이 뒤를 이음)에 따라 결정된다.



- b) Before the start, athletes will be allowed to test fire only. There will be no showing of targets, as this will be conducted during the presentation of all the qualified Mixed Teams in the Final.
- c) The preparation time limit, on each station is 30 seconds monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees.
- d) The 2 Mixed Teams (composed of 4 athletes) will start from 0 and compete on stations 3, 4, 5, 3, 4 and 5 until the winners are decided as follows:
- e) The Mixed Team with the lower Bib number will shoot first, starting from station 3 and followed by the second Mixed Team. The two athletes from each Mixed Team will each shoot, in Bib number order, 2 doubles (1 normal and 1 reverse double), 4 shots (8 shots per Mixed Team).
- f) The shooting sequence **(which team will shoot first) will alternate between the two Mixed Teams, after each station** (i.e., on station 4 the 2<sup>nd</sup> team will shoot first followed by the 1st team. On station 5 the 1st team will shoot first followed by the 2nd team and so on).
- g) The combined scores for each team after each station will be carried forward to the next station.
- h) This process will continue in sequence on stations 3,4,5,3,4 and 5 (6 stations) and the Mixed Team with highest combined score will be the winner.
- i) If the shooting sequence is completed on all 6 stations and there is a tied score, then the winning Mixed team will be decided by a shoot-off, as per procedures specified in 9.20.3.3 below.

#### 6.20.4.2 Procedure of Mixed Team Skeet During Shoot-offs in Final.

- a) The starting positions in the event of a shoot-off in Final Parts 1 and 2 will be decided by the Bib number of each team. The lower Bib number team will shoot first followed by the second team.
- b) The athletes of each Mixed Team will shoot in Bib number order, one behind the other. This order of shooting between the two members of each team must remain the same throughout the shoot-off.
- c) The shoot-off will be conducted on stations 3, 4, 5.
- d) The athletes of the Mixed Team with the lower Bib number must line up behind station 3 and each shoot at a normal double in Bib number order. Then likewise the athletes of the second team will each shoot at a normal double in Bib number order. The Team with the higher number of hits out of the 4 shots (2+2=4) will be the winner. If the tie is not broken the same sequence must continue on the same station but with reverse doubles.
- e) If the tie is not broken on station 3, the same procedure will continue in the same order and sequence on station 4, if tie still not broken, then station 5, with the members of each Team shooting first at normal and then at reverse doubles until the tie is broken.

- b) 경기 시작 전에 선수들은 사격 시험만 할 수 있습니다. 결선에서 모든 유자격 혼성팀이 프레젠테이션을 진행하는 동안에는 표적을 제시하지 않는다.
- c) 각 사대의 준비 시간 제한은 지정된 심판 중에서 선택된 심판이 관리하는 전자 타이머로 30초를 모니터링한다.
- d) 2개 혼성팀(선수 4명으로 구성)은 0점부터 출발하여 3, 4, 5, 3, 4, 5번 사대에서 다음과 같이 우승자가 결정될 때까지 사격한다:
- e) 등번호가 낮은 혼성팀이 먼저 사격을 합니다. 3번 사대에서 시작해서 두번째 혼성팀이 이어집니다. 각 혼성팀의 두 선수는 등번호 순서로 각각 2개의 더블(정더블 1개, 역더블 1개), 4개의 표적(혼성 팀당 8개)을 쏠 것이다.
- f) 사격 순서(어느 팀이 먼저 사격할 것인지)는 두 혼성팀 간에 교대로 진행되며, 각 사대(즉, 4번 사대에서 두 번째 팀이 먼저 사격하고 그 다음에 첫 번째 팀이 사격한다. 5번 사대에서 첫 번째 팀이 먼저 사격하고 두 번째 팀이 사격한다).
- g) 각 사대이후 각 팀의 합산 점수는 다음 사대로 전달된다.
- h) 이 프로세스는 3, 4, 5, 3, 4, 5(6개 사대)에서 순차적으로 진행되며, 종합 점수가 가장 높은 혼성팀이 우승자가 된다.
- i) 모든 6개 사대에서 사격 순서가 완료되고 동점이 발생할 경우, 아래 9.20.3.3에 명시된 절차에 따라 혼성팀의 승리는 경사로 결정된다.

#### 6.20.4.2 결선 경사시 혼성 팀 스킵 절차.

- a) 결선 1부와 2부에서 경사 시 시작 위치는 각 팀의 등번호로 결정됩니다. 낮은 등번호의 팀이 먼저 사격을 하고 두 번째 팀이 사격을 한다.
- b) 각 혼성팀의 선수들은 등번호 순서대로 한 명씩 뒤에서 사격을 합니다. 각 팀의 두 멤버 간의 이 사격 순서는 경사 내내 동일해야 한다.
- c) 경사는 3, 4, 5사대에서 진행된다.
- d) 등번호가 낮은 혼성팀의 선수는 3번 사대 뒤에 줄을 서야 하며, 각 사격은 등번호 순서대로 정상더블로 진행해야 한다. 그러면 마찬가지로 두 번째 팀의 선수들도 등번호 순서대로 각각 정상더블로 사격을 합니다. 4발 중 명중 수가 많은 팀( $2+2=4$ )이 우승한다. 동점이 깨지지 않은 경우 동일한 사대에서 동일한 시퀀스를 계속해야 하지만 역더블을 사격해야 한다.
- e) 3번 사대에서 동점이 깨지지 않은 경우, 4번 사대에서 동일한 순서로 동일한 절차를 계속하고, 여전히 동점이 깨지지 않은 경우, 5번 사대에서 각 팀 구성원이 정상더블을 먼저 사격한 다음, 동점이 깨질 때 까지 역더블을 사격한다.

- f) If the tie remains, athletes will continue to shoot in the same sequence but starting with reverse and then normal on stations 3, 4 and 5 until the tie is broken.
- g) The preparation time limit is 15 seconds monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees.
- h) There will be no target observation or test fire before the shoot-offs in a Final.

#### **6.20.4.3 MIXED TEAM SKEET PROCEDURES.**

##### **6.20.4.4 Coaching Timeout**

In the Final (Parts 1 and 2), while shooting is in progress, Coaches/Team Officials, without disturbing the athletes, may request from the Jury Member in Charge, one (1) Coaching Timeout for a maximum duration of one (1) minute. The Jury Member in Charge will then, at the turn of that team's athlete(s) to fire, without disturbing the shooting procedure decide when to stop shooting and allow the Coach/Team Official to approach and speak to the his/her athletes, on the shooting station. The other Coach/Team Official may, during this time, also approach and speak to his/her athletes without losing the opportunity for a timeout. The Jury Member in Charge must control the time.

##### **6.20.4.5 Reporting Times and Cartridge Control**

- a) The members of the four (4) qualified Mixed Teams in the Final or their representatives (Coaches or Team Officials) must report to the Finals Range (at the designated area) for cartridge control at least **30 minutes** before the scheduled Start Time of the Final (Part 1). At this time the Jury will distribute the Bib numbers to all the athletes of the four (4) qualified Mixed Teams.
- b) The Equipment Control Jury will instruct the members of each Mixed Team or their representatives (Coaches or Team Officials) to place all of their cartridges in numbered boxes (corresponding to the Bib numbers of their Team). The Equipment Control Jury will select cartridges to be checked and seal the boxes in the presence of the Team members or Coach/Team Official and conduct equipment inspections. Cartridge checks must be completed before the presentations.
- c) The members of the Qualified Mixed Teams must present themselves to the Finals Range, **15 minutes**, before the start of the Final (Part 1), for preliminaries and presentation.
- d) No additional cartridges may be brought to the FOP.
- e) A two (2) hit penalty will be deducted from the score of the first series of the first athlete, if any of the Mixed Team's cartridges are not presented 30 minutes before the start of the Final (Part 1) or if either of the Team members does not report 15 minutes before the start of the Final (Part 1). Any team that does not report at the time of the Presentations will not be allowed to take part in the Final and will be awarded the 4th place (if in Part 1) or the 2nd place (if in Part 2).

- f) 동점 상태가 지속될 경우, 선수들은 동일한 순서로 사격을 계속할 것입니다. 3번, 4번, 5번 사대에서 동점이 깨질 때까지 역더블로 시작해서 정더블을 사격한다.
- g) 준비 시간 제한은 임명된 심판 중에서 선정된 심판이 관리하는 전자 타이머로 15초를 모니터링한다.
- h) 결선전 경사는 사격전에 표적 관찰이나 시험 사격이 없다.

#### 6.20.4.3 혼성 팀 스킷 절차.

#### 6.20.4.4 코칭 타임아웃

결선전(1부와 2부)에서는 사격이 진행되는 동안 코치/팀 관계자가 선수들을 방해하지 않고, 담당 주리 멤버에게 요청할 수 있다, 1회(1) 최대 1분의 코칭 타임아웃. 담당 주리 멤버는 해당 팀 선수가 사격을 시작할 때 사격 절차를 방해하지 않고 사격을 중단할 시기를 결정하고 코치/팀 임원이 사격장에서 선수에게 다가가 말을 할 수 있도록 허용한다. 다른 코치/팀 임원도 이 시간 동안 시간 초과의 기회를 놓치지 않고 선수들에게 다가가 말을 할 수 있다. 담당 주리 멤버는 시간을 통제해야 한다.

#### 6.20.4.5 보고 시간 및 실탄 제어

- a) 결선에 진출한 4개의 혼성팀 구성원 또는 그들의 대표자(코치 또는 팀 임원)는 결선 시작 예정 시간(결선1) 30분 전까지 (지정된 구역에서) 결승 범위에 보고하여 실탄을 제어해야 합니다. 이때 주리는 4개의 유자격 혼성팀의 모든 선수에게 등번호를 분배한다.
- b) 장비검사 주리는 각 혼성팀의 선수들 또는 대표(코치 또는 팀 임원)에게 모든 실탄을 번호가 매겨진 상자(팀의 등번호에 해당)에 넣도록 지시합니다. 장비 관리 주리는 점검할 실탄을 선택하고 팀 선수들 또는 코치/팀 임원이 참석한 가운데 상자를 밀봉하고 장비 검사를 수행합니다. 프레젠테이션 전에 실탄 검사를 완료해야 한다.
- c) 예선 혼성팀의 선수들은 예선과 프레젠테이션을 위해 결승 시작(결선1) 15분 전에 결승 범위에 도착해야 한다.
- d) 경기구역(FOP)에 추가 실탄을 가져올 수 없다.
- e) 혼성팀의 실탄이 결선 시작 30분 전에 제시되지 않거나(결선1), 팀 구성원 중 한 명이 결선 시작 15분 전에 보고하지 않을 경우(결선1) 첫 번째 선수의 첫 번째 시리즈 점수에서 2점 페널티가 차감됩니다. 프레젠테이션 시간에 보고하지 않은 팀은 결승전에 참가할 수 없으며, 4위(결선1의 경우) 또는 2위(결선2부의 경우)가 수여된다.

#### **6.20.4.6 Target Observation - Presentation - Test Fire**

- a) After reporting at the range, the athletes of the Qualified Mixed Teams of Final Part 1 will be allowed to take their cartridges from the boxes (the athletes of the Final Part 2 will not be allowed at this stage to take their cartridges). Then, all four (4) Qualified Mixed Teams will be asked to go to the shooting stations for aiming exercises and target observation only (no test fire).
- b) All the members of the Qualified Mixed Teams will be allowed to observe the targets.
- c) After aiming exercises and target observation, the Qualified Teams of the Final Part 2 will be asked to be seated at the designated area. The athletes of the Qualified Teams of the Final Part 1 together with their Coaches or Team Officials will assemble in a designated area to the side of the range, to await being called for presentation. The teams will line up in Bib number order. The Qualified Teams in Final Part 1 will enter the field of play (female athlete first - male athlete second) followed by their Coach/Team Official and the announcer will introduce them to the spectators. The Teams must remain facing the spectators until all have been presented, including the Jury Member in Charge and the appointed Referee who must be positioned in the middle of the two teams.
- d) The Mixed Teams, will line up, in Bib number order, in the following order: Female athlete - Male athlete - Coach/Team Official.
- e) The Jury member in Charge must make sure, that the Teams are assembled in the correct order.
- f) The Final will be conducted in the order specified in rule 6.20.1.d).
- g) It should be noted that after completion of the Final Part 1 the athletes for Final Part 2, will take their cartridges from their boxes. The finalists, their Coaches or Team Officials, the Jury member in Charge and the appointed Referee will be presented in the way specified in d) above. After presentation the athletes will go to the shooting stations and test fire after which the Match will begin.
- h) At the end of the Final the Gold, Silver and Bronze Medalists are assembled by the Jury Member in Charge, on the field of play for official photographs and announcements.

#### **6.20.4.7 Music and Audience Support**

During the Final, music must be played. The Jury should approve the music selected. Enthusiastic audience support is encouraged and is recommended during the matches.

#### **6.20.4.8 Malfunctions During Final (Parts 1 and 2).**

- a) If the Referee decides that a disabled shotgun, or the malfunctioning of the shotgun or ammunition, is not the fault of the athlete, the athlete must be given not more than three (3) minutes in which to repair the shotgun or obtain another approved shotgun, or replace his ammunition. If this cannot be done within three (3) minutes, the athlete (Mixed Team) must withdraw. After the malfunction is corrected, the Final must continue.

#### 6.20.4.6 표적 관찰 - 프레젠테이션 - 시험 사격

- a) 범위에서 보고한 후, 결선1의 유자격 혼성팀 선수는 상자에서 실탄을 가져갈 수 있습니다(결선2의 선수는 이 단계에서 실탄을 가져갈 수 없습니다). 그런 다음, 4개의 유자격 혼성팀 모두에게 사격장에 가서 조준 훈련과 표적 관찰만 하도록 요청한다(시험 사격 금지).
- b) 자격을 갖춘 혼성팀의 모든 구성원은 표적을 관찰할 수 있다.
- c) 조준 연습과 표적 관찰 후, 결선2부의 유자격 팀에게 지정된 장소에 앉도록 요청한다. 결선1의 예선 팀 선수는 코치 또는 팀 임원과 함께 사선 옆의 지정된 구역에 모여 발표를 기다린다. 각 팀은 등번호 순으로 정렬한다. 결선1부에서 예선을 통과한 팀은 사선(여자선수 첫번째 남자선수 두번째)에 입장하고 아나운서는 코치/팀 임원과 그들을 관중에게 소개한다. 팀은 담당 주리 멤버와 두 팀의 중앙에 배치되어야 하는 임명된 심판을 포함하여 모든 것이 발표될 때까지 관중을 마주보고 있어야 한다.
- d) 혼성팀은 등번호 순서대로 다음 순서로 줄을 선다. 여자선수 - 남자선수 - 코치/팀 임원.
- e) 담당 주리는 팀이 올바른 순서로 소집되었는지 확인해야 한다.
- f) 결선은 규칙 6.20.1.d)에 명시된 순서대로 진행된다.
- g) 결선1을 완료한 후 결선2 선수는 상자에서 실탄을 꺼냅니다. 결승 진출자, 코치 또는 팀 임원, 담당 주리 및 임명된 심판은 위 d)에 명시된 방식으로 발표된다. 프레젠테이션 후 선수들은 사격장으로 가서 사격을 테스트한 후 경기가 시작된다.
- h) 결선 종료 시 담당 주리가 사선에서 금, 은, 동메달리스트를 모아 공식 사진과 발표를 한다.

#### 6.20.4.7 음악 및 청중 지원

결선에서는 음악을 틀어야 합니다. 주리는 선택한 음악을 승인해야 합니다. 경기 중 열성적인 관중의 지원이 권장된다.

#### 6.20.4.8 결승 중 기능결함(1부 및 2부).

- a) 심판이 기능결함 산탄총 또는 실탄의 기능결함이 선수의 잘못이 아니라고 판단할 경우, 선수는 산탄총을 수리하거나 승인된 다른 산탄총을 획득하거나 실탄을 교체할 수 있는 3분 이내의 시간을 주어야 합니다. 3분 이내에 완료하지 못할 경우, 선수(혼합 팀)는 기권해야 합니다. 기능결함을 해결한 후에는 결선을 계속해야 한다.

- b) If a withdrawal of a team occurs during Final Part 1 or 2 the remaining Mixed Team must be declared as the winner.
- c) A Mixed Team is allowed a maximum of two (2) malfunctions during a Final, including any shoot-offs, whether or not there was an attempt to correct the malfunction.
- d) Any regular target(s) on which any further malfunction occurs will be declared “LOST” whether or not the athlete attempted to fire.

#### **6.20.5 Protest During Final (Parts 1 and 2).**

- a) If an athlete disagrees with a Referee’s decision regarding “HIT,” “LOST,” “NO TARGET” or “IRREGULAR” target(s), the athlete must act immediately, before the next athlete fires, by raising an arm and saying “PROTEST.”
- b) The Referee must then temporarily interrupt the shooting and after hearing the opinions of the Assistant Referees, make his decision. No protest will be accepted after the next athlete fires.
- c) Any other protest by the athlete or coach will be decided by the Finals Protest Jury immediately. The decision of the Finals Protest Jury is final and cannot be appealed.
- d) If a protest in a Final for any matter other than Referee decisions on “HIT,” “LOST,” “NO TARGET” or “IRREGULAR” targets is lost, a penalty of two (2) points must apply to the last two (2) “HIT” targets, of the athlete (Mixed Team).

##### **6.20.5.1 Colour of Targets**

Qualification: Normal targets

Final: Flash targets

##### **6.20.5.2 Irregular or Disputed Cases**

- a) The General Technical Rules will apply to matters not mentioned in the above paragraphs.
- b) Irregular or disputed matters will be decided by the Jury according to the General Technical Rules or other relevant Rule for each event.

- b) 결선 1 또는 2 중에 팀이 기권하는 경우 나머지 혼성팀이 승자로 선언되어야 한다.
- c) 혼성팀은 결선에서 최대 두 번의 기능결합이 허용되며, 이는 기능결합을 수정하려는 시도가 있었는지 여부에 관계없이 경사를 포함한다.
- d) 추가 기능결합이 발생하는 모든 표적은 선수가 사격을 시도했는지 여부에 관계없이 "실중"으로 선언된다.

#### 6.20.5 결선 중 항의(1부 및 2부).

- a) 선수가 "명중", "실중", "노타겟" 또는 "비정상적" 과녁에 대한 심판의 판정에 동의하지 않을 경우, 선수는 다음 선수가 발사하기 전에 즉시 팔을 들고 "항의"라고 말하는 행동을 취해야 한다.
- b) 심판은 사격을 일시적으로 중단하고 보조심판의 의견을 들은 후 결정을 내려야 한다. 다음 선수가 사격한 후에는 어떠한 항의도 받아들이지 않는다.
- c) 선수 또는 코치의 다른 항의는 결승 항의 주리가 즉시 결정한다. 최종 항의 주리의 결정은 최종적이며 항소할 수 없다.
- d) "명중", "실중", "노타겟" 또는 "비정상적" 과녁에 대한 심판 판정 이외의 사항에 대한 결승전 항의가 패소할 경우, 선수(혼성팀)의 마지막 2개 "명중" 표적에서 2점의 페널티가 적용되어야 한다.

##### 6.20.5.1 표적의 색상

예선 : 일반 표적  
결선 : 플래시 표적

##### 6.20.5.2 비정규 또는 분쟁 사례

- a) 위에 언급되지 않은 사항에 대해서는 일반 기술 규칙이 적용된다.
- b) 비정상하거나 논쟁의 여지가 있는 문제는 각 이벤트에 대해 일반 기술 규칙 또는 기타 관련 규칙에 따라 주리가 결정한다.