OFFICIAL STATUTES, RULES AND REGULATIONS

ISSF

ALL MEDALS WON WITH

MORINI CM 200 EI

www.morini.ch

MORINI COMPETITION ARM SA

TRADITIONAL SWISS PRECISION

OFFICIAL STATUTES, RULES AND REGULATIONS

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

ISSF

9

SHOTGUN RULES

배소영 역

FOR
Trap
Skeet
Skeet Mixed Team
Trap Mixed Team
Double Trap
Team Events

© International Shooting Sport Federation, Munich, Germany.
All rights reserved.
EDITION 2022 (First Print 01/2023)
Effective 1 JANUARY 2022

9.1 GENERAL **7**
9.2 SAFETY **7**
9.3 RANGE AND TARGET STANDARDS **9**
9.4 EQUIPMENT AND AMMUNITION **11**
9.5 COMPETITION OFFICIALS **17**
9.6 SHOOTING EVENTS AND COMPETITION PROCEDURES **29**
9.7 TARGETS – REGULAR, IRREGULAR, BROKEN, HIT, LOST AND NO TARGETS **31**
9.8 COMPETITION RULES FOR TRAP **35**
9.9 COMPETITION RULES FOR DOUBLE TRAP **43**
9.10 COMPETITION RULES FOR SKEET **53**
9.11 COMPETITION ADMINISTRATION **69**
9.12 MALFUNCTIONS **73**
9.13 COMPETITION CLOTHING AND EQUIPMENT **77**
9.14 RESULTS, TIMING AND SCORING (RTS) PROCEDURES **79**
9.15 TIES AND SHOOT-OFFS **85**
9.16 RULE VIOLATIONS **91**
9.17 PROTESTS AND APPEALS **97**
9.18 TEAM EVENTS **101**
9.19 DRAWINGS AND TABLES **101**
9.20 INDEX **109**

NOTE:

Where figures and tables contain specific information, these have the same authority as the numbered rules.

9.1 총칙 4
9.2 안전 4
9.3 시격장 및 대상 표준 6
9.4 장비 및 실탄 8
9.5 경기 임원 13
9.6 사격 종목 및 경기 절차 26
9.7 표적 - 일반, 비정상, 부서짐, 명중, 실중 및 노타겟 28
9.8 트랩 경기 규칙 32
9.9 더블트랩 경기 규칙 40
9.10 스키트 경기 규칙 50
9.11 경기 행정 66
9.12 기능결함 70
9.13 경기 복장 및 장비 74
9.14 결과, 타이밍 및 채점(RTS) 절차 76
9.15 동점 및 경사 82
9.16 규정 위반 88
9.17 항의 및 항소 94
9.18 팀 이벤트 98
9.19 도면 및 표 98
9.20 색인 106

NOTE:
그림과 표가 특정 정보를 포함하는 경우 번호가 매겨진 규칙과 동일한 권한을 갖습니다.

9.1 GENERAL

9.1.1 These Rules are part of the ISSF Technical Rules and apply to all Shotgun events.

9.1.2 All athletes, coaches, team leaders and officials must be familiar with the ISSF Rules and must ensure that these Rules are enforced. It is the responsibility of each athlete to comply with the Rules.

9.1.3 When a Rule refers to right-handed athletes, the reverse of that Rule refers to left-handed athletes.

9.1.4 Unless a Rule applies specifically to a men's or a women's event, it must apply uniformly to both men's and women's events.

9.1.5 Where figures and tables in these rules contain specific information, the specific information in these figures and tables has the same authority as the numbered rules.

9.2 SAFETY

9.2.1 **Safety is of Paramount importance**

The safety of athletes, range personnel and spectators require continued and careful attention to gun handling and caution in moving about the range. It is strongly recommended that all personnel operating forward of the firing line should wear high visibility vests or jackets. Self-discipline is necessary on the part of all.

9.2.2 **Carrying Shotguns**

To ensure safety, all shotguns, even when empty, must always be handled with maximum care (penalty - possible **DISQUALIFICATION**).

a) Conventional double-barrelled shotguns must be carried empty with the breech visibly open;

b) Shotguns not in use must be placed in a gun rack, locked gun case, armoury or other secure place.

c) All shotguns must be kept unloaded except on the shooting station and only then after the command or signal **"START"** has been given.

d) Cartridges must not be loaded in the shotgun until the athlete is standing on the shooting station, facing the machines with the shotgun pointed towards the target flight area and after the Referee has given permission.

e) When shooting is interrupted, the shotgun must be opened and any cartridges or empty cartridge cases must be removed.

f) No athlete may turn from the shooting station before his shotgun is open and empty.

g) After the last shot and before leaving the range or placing the shotgun on a rack, armoury etc., the athlete must ascertain that there are no cartridges or empty cartridge cases in the chamber and/or magazine. The handling of closed shotguns is prohibited when operating personnel are forward of the firing line.

9.2.3 **Aiming**

a) Aiming exercises are permitted only on designated shooting stations with the permission of the Referee, or in designated dry firing areas.

9.1 총칙

9.1.1 이러한 규칙은 ISSF 기술 규칙의 일부이며 모든 산탄총 종목에 적용됩니다.

9.1.2 모든 선수, 코치, 팀 리더 및 임원은 ISSF 규칙을 숙지하고 있어야 하며 이러한 규칙이 시행되도록 해야 합니다. 규칙을 준수하는 것은 각 선수의 의무입니다.

9.1.3 규칙이 오른손잡이 선수를 언급할 때 해당 규칙의 반대는 왼손잡이 선수를 지칭합니다.

9.1.4 규칙이 특별히 남자부나 여자부 경기에 적용되지 않는 한, 남자부와 여자부 모두에 동일하게 적용되어야 합니다.

9.1.5 이 규칙의 그림과 표가 특정 정보를 포함하는 경우 이러한 그림과 표의 특정 정보는 번호가 매겨진 규칙과 동일한 효력을 갖습니다.

9.2 안전

9.2.1 **안전이 가장 중요**

선수, 사격장 직원 및 관중의 안전을 위해 총기 취급에 대한 지속적이고 세심한 주의와 사격장 이동 시 주의가 필요합니다. 사선 전방에서 활동하는 모든 사람은 가시성이 높은 조끼 또는 재킷을 착용할 것을 강력히 권장합니다. 모든 면에서 자기 행동에 신중함이 필요합니다.

9.2.2 **총기 운반**

안전을 보장하기 위해 모든 산탄총은 비어 있는 경우에도 항상 최대한 주의하여 다루어야 합니다(벌칙 – 실격 가능성 있음).

a) 재래식 이중 총열 산탄총은 약실이 눈에 띄게 열려있고 약실이 빈 상태로 휴대해야 합니다.

b) 사용하지 않는 산탄총은 총기 랙, 잠금 장치가 있는 총기 케이스, 무기고 또는 기타 안전한 장소에 보관해야 합니다.

c) 모든 산탄총은 다음을 제외하고는 장전되지 않은 상태로 유지해야 합니다. 사대에서 명령 또는 신호 "START"가 전달된 후에야 비로소 가능합니다.

d) 선수가 사대에 서서 방출기를 향해 산탄총을 표적비행구역을 향하게 하고 심판이 허락한 후에 장전이 허용됩니다.

e) 사격이 중단되면 산탄총을 열고 모든 실탄이나 빈 실탄을 제거해야 합니다.

f) 어떤 선수도 산탄총이 열려 있고 비어 있기 전에는 사대에서 몸에 방향을 전환할 수 없습니다.

g) 마지막 사격 후, 사대를 떠나거나 산탄총을 선반, 무기고 등에 올려놓기 전에 선수는 약실 및/또는 탄창에 실탄이 없는지 확인해야 합니다.
운영요원이 사선 전방에 있을 때는 개방되지 않은 산탄총의 취급이 금지됩니다.

9.2.3 **조준**

a) 조준연습은 심판의 허가를 받은 지정된 사대 또는 지정된 공격발 구역에서만 허용된다.

b) Aiming or shooting at another athlete's targets or deliberately aiming or shooting at live birds or other animals is prohibited.

c) Aiming in any area other than within the designated dry firing areas and direction is prohibited.

9.2.4 **Shooting and Test Firing**

a) Shots may be fired only when it is the athlete's turn and the target has been thrown.

b) With the permission of the Referee, test firing of shotguns (a maximum of two (2) shots) is permitted for each athlete on each day of competition immediately prior to the start of their first round of the day.

c) Test firing of shotguns is also permitted for each athlete prior to the start of the Finals or any shoot-offs after qualification.

d) Test shots must not be fired into the ground within the shooting areas.

e) Test firing of a shotgun after a repair is permitted, but it must be arranged with the Chief Referee.

9.2.5 **"STOP" Command**

a) When the command or the signal **"STOP"** is given, shooting must stop immediately and all athletes must unload their shotguns and make them safe;

b) No shotgun may then be closed until the command to continue **("START")** has been given;

c) Shooting may only be resumed at the appropriate command **("START")** or signal; and

d) Any athlete who handles a closed shotgun after the **"STOP"** command has been given, without the permission of the Referee, may be disqualified.

9.2.6 **Commands**

a) All range commands must be given in the English language;

b) The Referees or other appropriate range officials are responsible for giving the commands **"START," "STOP"** and other necessary commands; and

c) The Referees must then ascertain that the commands are obeyed and that all shotguns are handled safely.

9.2.7 **Eye And Ear Protection**

a) All athletes and other persons in the vicinity of the firing line must wear ear plugs, ear muffs, or similar adequate ear protection;

b) Hearing protection incorporating any type of sound-enhancing or receiving devices may not be worn by athletes or coaches on the FOP. Hearing impaired athletes may wear sound-enhancing devices with the approval of the Jury (see also G.T.R. 6.2.5); and

c) All athletes, Referees and officials should wear shatterproof shooting glasses or similar eye protection.

9.3 RANGE AND TARGET STANDARDS

a) Clay target standards are found in G.T.R. 6.3.6

b) 다른 선수의 표적을 조준 또는 사격하거나 살아 있는 새 또는 기타 동물을 의도적으로 조준 또는 사격하는 것은 금지됩니다.

c) 지정된 공격발 구역 및 지정된 방향 이외의 장소에서 조준하는 것은 금지됩니다.

9.2.4 **사격 및 시험 사격**

a) 선수의 차례가 되고 표적이 방출된 경우에만 사격할 수 있습니다.

b) 심판의 허가 하에, 각 경기일의 첫 라운드가 시작되기 직전 각 선수에게 산탄총 시험 사격(최대 2발)이 허용됩니다.

c) 각 선수는 결선 시작 전 또는 예선 후 경사 전에도 산탄총 시험 사격이 허용됩니다.

d) 시험 사격은 사격장 내에서 지면을 향해 사격을 해서는 안 됩니다.

e) 산탄총의 수리 후 시험 사격이 허용되지만 수석 심판과 협의해야 합니다.

9.2.5 **"정지" 명령**

a) "STOP" 신호가 주어졌을 때, 사격은 즉시 중지되어야 하며 모든 선수들은 산탄총에서 탄약을 빼고 안전하게 이동해야 합니다.

b) 그런 다음 계속하라는 명령("START")이 내려질 때까지 산탄총을 닫을 수 없습니다.

c) 적절한 명령("START") 또는 신호가 있을 때만 사격을 재개할 수 있습니다.

d) "STOP" 명령이 내려진 후 심판의 허가 없이 닫힌 산탄총을 다루는 선수는 실격 처리될 수 있습니다.

9.2.6 **명령**

a) 모든 범위 명령은 영어로 제공되어야 합니다.

b) 심판이나 기타 해당 범위 임원은 **“START,” “STOP”** 및 기타 필요한 명령을 내릴 책임이 있습니다.

c) 심판은 명령이 준수되었는지, 모든 산탄총이 안전하게 처리되는지 확인해야 합니다.

9.2.7 **눈과 귀 보호**

a) 모든 선수 및 사선 주변에 있는 기타 사람들은 귀마개, 귀덮개 또는 이와 유사한 보호대를 착용해야 합니다.

b) 경기구역(FOP)에서 선수나 코치는 모든 유형의 소리증폭 또는 수신 장치가 포함된 청력 보호구를 착용할 수 없습니다. 청각 장애가 있는 선수는 쥬리의 승인 하에 소리증폭 장치를 착용할 수 있습니다(G.T.R. 6.2.5 참조).

c) 모든 선수, 심판 및 임원은 깨지지 않는 사격용 안경 또는 유사한 보안경을 착용해야 합니다.

9.3 사격장 및 표적 기준

a) 클레이 표적 표준은 기술규칙 6.3.6에서 확인할 수 있습니다.

b) Range standards for Shotgun ranges are found in G.T.R. 6.4.17/18/19/and 20

c) No athlete, coach or team official may interfere in any way with the range equipment (traps, microphones, control units, etc.) once set by the Referee or Jury. For a first violation, a **Warning (Yellow Card)** will be given to the athlete; a second violation will result in a **one (1) point Deduction (Green Card)** from the last hit target in the last completed round. Any subsequent occurrence will result in **Disqualification (Red Card).** The deliberate switching off of the control unit will result in an **immediate disqualification**. If a coach or team official violates this rule, the warning or penalty must be given to all athletes involved with that coach.

9.4 EQUIPMENT AND AMMUNITION

9.4.1 Equipment Restrictions

a) Athletes must use only equipment and clothing that comply with the ISSF Rules.

b) Any shotgun, device, equipment, accessory or other item that may give an athlete an unfair advantage over others and that is not specifically mentioned in these Rules, or that is contrary to the spirit of these Rules, including accessories or devices used to facilitate the counting of targets, is prohibited.

c) The use of cartridges with coloured wads is prohibited (see also (9.4.3.1 (f)).

d) For a violation of these Rules, the athlete must receive a **Warning (Yellow Card)** for the first occurrence. For a repeat violation, the athlete must receive a **Deduction (Green Card)** of five (5) targets from the last five (5) hit targets in the last completed round.

9.4.1.1 Equipment Control

a) Athletes are responsible for ensuring that all items of equipment and clothing used by them in ISSF Competitions comply with the ISSF Rules.

b) The Shotgun Jury is responsible for checking the athletes' equipment to ensure compliance. The Jury must provide an equipment control consultation service that is available to all athletes starting on the first Pre-Event Training Day so that athletes, if they wish, may have their equipment checked prior to the competition.

c) To ensure compliance with the ISSF Rules, the Jury will conduct random checks during Competition and any athlete found to be in violation of the rules will be penalized, as per Rules.

d) Athletes found to be in violation of the rules for shotguns or Skeet marker tapes must be disqualified.

9.4.1.2 Equipment on the Field of Play / Shooting Area

Any equipment or accessories on the field of play/shooting area shall be deemed as available for use by the athlete concerned and will be subject to inspection/ check by the Jury. Penalties will be applied.

9.4.2 Shotguns

9.4.2.1 Types of Shotguns

a) All types of smoothbore shotguns, **but excluding semi-automatics and pump action shotguns,** may be used, provided their calibre does not exceed 12 gauge. Shotguns smaller than 12 gauge may be used.

b) 산탄총 사격장에 대한 표준은 기술규칙 6.4.17/18/19/및 20에서 확인할 수 있습니다.

c) 어떤 선수, 코치 또는 팀 임원도 심판이나 쥬리가 설정한 사격장 장비(트랩, 마이크, 트랩 제어판 등)를 간섭할 수 없다. 첫 번째 위반 시, 선수에게 경고(옐로 카드)가 주어지고, 두 번째 위반 시 마지막 완료 라운드에서 마지막으로 명중한 표적으로부터 1점 감점(그린 카드)이 발생합니다. 이후에 또 발생할 경우 실격(레드 카드)이 발생합니다. 트랩 제어판을 의도적으로 끄면 즉시 실격 처리됩니다. 코치나 팀 관계자가 이 규칙을 위반할 경우, 해당 코치와 관련된 모든 선수에게 경고 또는 페널티가 주어져야 합니다.

9.4 장비 및 실탄

9.4.1 장비 제한

a) 선수는 ISSF 규정을 준수하는 장비와 의복만 사용해야 합니다.

b) 산탄총, 장치, 장비, 액세서리 또는 이 규칙에 구체적으로 언급되지 않았거나 표적을 쉽게 계산하는 데 사용되는 액세서리 또는 장치를 포함하여 이 규칙의 정신에 반하는 다른 아이템은 금지됩니다.

c) 유색 워드가 있는 실탄의 사용은 금지됩니다((9.4.3.1(f) 참조)도 참조하십시오.

d) 이 규칙을 위반한 선수는 첫 번째 경고(옐로우 카드)를 받아야 합니다. 반복 위반의 경우, 선수는 마지막 라운드에서 마지막으로 완료된 5개의 명중 표적에서 5개의 표적에 대한 감점(녹색 카드)해야 합니다.

9.4.1.1 장비 제어

a) 선수는 ISSF 대회에서 사용하는 모든 장비와 복장이 ISSF 규정을 준수하도록 할 책임이 있습니다.

b) 산탄총 쥬리는 규정 준수 여부를 확인하기 위해 선수의 장비를 점검할 책임이 있습니다. 쥬리는 첫 번째 경기 전 훈련일(PET)부터 모든 선수가 이용할 수 있는 장비 관리 상담 서비스를 제공하여, 선수가 원할 경우 경기 전에 장비를 점검할 수 있도록 해야 한다.

c) ISSF 규정을 준수하기 위해 쥬리는 경기 중에 무작위 점검을 실시하고, 규정을 위반한 선수는 규정에 따라 벌점을 받게 된다.

d) 산탄총 또는 스키트 마커 테이프에 대한 규칙을 위반한 선수는 실격 처리됩니다.

9.4.1.2 경기장/사격장 장비

사선/사격장에 있는 모든 장비 또는 부속품은 관련 선수가 사용할 수 있는 것으로 간주되며 쥬리가 검사/점검해야 합니다. 이에 따라 패널티가 적용됩니다.

9.4.2 산탄총

9.4.2.1 산탄총의 종류

a) 반자동 및 펌프 작동식 산탄총을 제외한 모든 유형의 총신내에 강선이 없는 산탄총은 눈금이 12 게이지를 초과하지 않는 한 사용할 수 있습니다. 12 게이지 미만의 산탄총도 사용할 수 있습니다.

b) Shotguns must not have a camouflage finish.

9.4.2.2 **Release Triggers**

Shotguns with any type of “release” trigger mechanisms are prohibited.

9.4.2.3 **Slings**

Slings or straps on shotguns are prohibited.

9.4.2.4 **Magazines**

Shotguns with magazines must have the magazine blocked so that it is not possible to put more than one (1) cartridge in the magazine.

9.4.2.5 **Changing Shotguns**

The changing of properly functioning guns or parts of guns, including interchangeable chokes, is not permitted in the same round.

9.4.2.6 **Compensators**

The addition of compensators and similar devices (designed to reduce muzzle rise) fitted to gun barrels is prohibited, except that ported interchangeable chokes are permitted (see Rule 9.4.2.7 & 8)

9.4.2.7 **Ported Barrels and Ported Interchangeable Chokes (with or without porting)**

Ported barrels are permitted, provided they do not extend back further than 20cm as measured from the end of the muzzle, or as measured from the muzzle end of any interchangeable fitted choke; and

9.4.2.8 Interchangeable chokes (with or without porting) fitted to the end of the muzzle are permitted. In the case of ported interchangeable chokes, their porting (plus any barrel porting) shall not extend back further than 20cm as measured from the muzzle end of the interchangeable fitted choke.

9.4.2.9 **Optical Sigh**ts

All devices or scopes fitted to the gun that have magnifying, light emitting, forward lead displacement, spotting properties, video cameras or apparatus that gives visual enhancement of the target, are prohibited.

9.4.2.10 **Buttstock Depth and Barrel Porting**

9.4.2.11 The depth of the buttstock (either adjustable or “Monte Carlo” type) measured from the highest point of the cheek rest to the lowest point of the butt plate toe must not exceed 170mm (17cm). Any butt plate toe vertical extension which is not an integral part of the buttstock and simply intended to increase its depth, is not permitted.

b) 산탄총은 위장 마감을 하지 않아야 합니다.

9.4.2.2 **방아쇠**

모든 유형의 "release" 방아쇠 방식이 있는 산탄총은 금지됩니다.

9.4.2.3 **멜빵**

산탄총의 멜빵이나 끈은 금지됩니다.

9.4.2.4 **탄창**

탄창이 있는 산탄총은 닫은 상태에서 탄창에 실탄를 하나 이상 넣을 수 없도록 해야 합니다.

9.4.2.5 **산탄총 교환**

같은 라운드에서 정상적으로 작동하는 총이나 총의 일부(교환 가능한 초크 포함)를 교체하는 것은 허용되지 않습니다.

9.4.2.6 **보정기**

총신에 장착된 보정기 및 유사 장치(총구 상승을 줄이기 위해 설계된)의 추가는 금지됩니다. 단, 포트 교환식 초크는 허용됩니다(규칙 9.4.2.7 및 8 참조)

9.4.2.7 **포팅된 총열 및 포팅된 교환 가능 초크(포팅 포함 또는 미포함)**

총열은 총구 끝에서 측정했을 때 또는 교체 가능한 초크의 총구 끝에서 측정했을 때 20cm 이상 뒤로 연장되지 않는 경우 포팅된 총열이 허용됩니다.

9.4.2.8 총구 끝에 장착된 교체 가능한 초크(포팅 포함 또는 제외)는 허용됩니다. 포팅된 교환식 초크의 경우, 그 포팅(및 모든 총열 포팅)은 교환식 장착 초크의 총구 끝에서 측정할 때 20cm 이상 뒤로 연장되지 않아야 합니다.
(9.4.2.12 그림 참조)

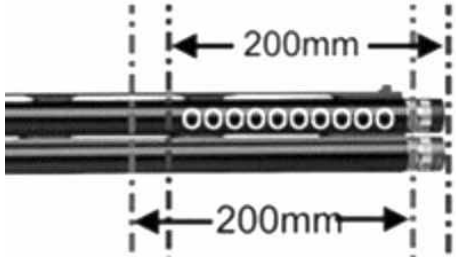
9.4.2.9 **광학 조준기**

총기에 장착된 확대, 발광, 전방 리드 변위, 조준 장치, 비디오 카메라 또는 표적을 시각적 확대 기능을 제공하는 모든 장치 또는 스코프는 금지됩니다.

9.4.2.10 **개머리판 높이 및 배럴 포팅**

볼 받침대의 가장 높은 지점에서 버트 플레이트 토우의 가장 낮은 지점까지 측정된 개머리판의 깊이(조절식 또는 "몬테카를로" 유형)는 170mm(17cm)를 초과해서는 안 됩니다. 개머리판의 일부가 아니고 단순히 길이를 늘리기 위한 버트 플레이트 토우 확장은 허용되지 않습니다.

9.4.2.12 The barrel porting shall not extend more than 200mm (20cm) from the end of the muzzle or end of the interchangeable fitted choke (see also: 9.4.2.7 & 8).



9.4.3 Ammunition

9.4.3.1 Cartridge Specifications

Cartridges permitted in the ISSF competitions must meet the following specifications:

a) Shot charge must not exceed 24.0g (+0.5g tolerance). To determine if an athlete is using cartridges that comply with this rule, the cartridge inspection procedure must determine that the average weight of the selected cartridges does not exceed the maximum shot charge plus tolerance (24.5g);

b) Pellets must be spherical in shape;

c) Pellets must be made of lead, lead alloy or of any other ISSF approved material;

d) Pellets must not exceed 2.6mm in diameter;

e) Pellets may be plated;

f) Only transparent or translucent wads with no colour may be used. Coloured wads are prohibited;

g) Black powder, tracer, incendiary, or other special types of cartridges are prohibited; and

h) No internal changes may be made which will give an extra or special dispersion effect, such as the inverse loading of components, crossing devices, etc.

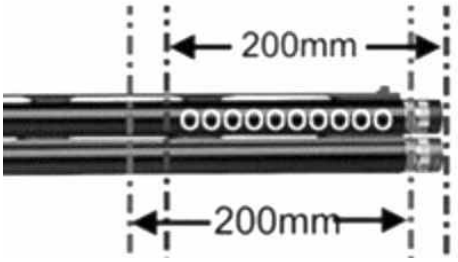
9.4.3.2 Cartridge Inspection

a) The Equipment Control or Shotgun Jury must implement a cartridge inspection procedure that is approved by the ISSF Shotgun Committee. Specific details for conducting the cartridge inspection procedure are found in the Shotgun Equipment Control Guide that is available from the ISSF Headquarters.

b) During a competition, a Referee (under the instructions of the Jury) or a Jury member, may take out of the normal cartridge control procedure, an athletes' cartridge/s for inspection at any time when the athlete is in the shooting area.

c) When cartridges are sold to participating teams at an ISSF Competition site, the Equipment Control or Shotgun Jury must test selected samples of these cartridges before the Pre-Event Training (PET) for the first event and post the results of these tests so that this information is available to coaches and athletes.

9.4.2.12 총열 포팅은 총구 끝 또는 교체 가능한 초크 끝에서 200mm(20cm) 이상 연장되지 않아야 합니다(9.4.2.7 및 8 참조).



9.4.3 실탄

9.4.3.1 **실탄 사양**

ISSF 대회에서 허용되는 실탄은 다음 사양을 충족해야 합니다.

a) 산탄중량은 24.0g(+0.5g 허용 오차)을 초과해서는 안 됩니다. 선수가 이 규칙을 준수하는 실탄를 사용하고 있는지 확인하려면 실탄 검사 절차에서 선택한 실탄의 평균 중량이 최대 주사 충전 허용 오차(24.5g)를 초과하지 않는지 확인해야 합니다.

b) 실탄모양은 구형이어야 합니다.

c) 산탄은 납, 납 합금 또는 기타 ISSF 승인 재료로 만들어져야 합니다.

d) 산탄은 직경이 2.6mm를 초과해서는 안 됩니다.

e) 산탄은 도금될 수 있습니다.

f) 무색 투명 또는 반투명 워드만 사용할 수 있습니다. 유색 워드는 금지됩니다.

g) 흑색 분말, 트레이서, 소이탄 또는 기타 특수 유형의 실탄은 금지됩니다.

h) 구성요소의 역방향 로딩, 교차 장치 등과 같은 추가적 또는 특수한 분산 효과를 주는 내부적인 변경은 허용되지 않습니다.

9.4.3.2 **실탄 검사**

a) 장비 통제 또는 산탄총 쥬리는 ISSF 산탄총 위원회에서 승인한 실탄 검사 절차를 실행해야 합니다. 실탄 검사 절차 수행에 대한 자세한 내용은 ISSF 본부에서 제공하는 **산탄총 장비 제어 안내서**에서 확인할 수 있습니다.

b) 경기 중에 심판(쥬리의 지시에 따라) 또는 쥬리 멤버는 선수가 사격 구역에 있을 때 언제든지 검사를 위해 일반 실탄 제어 절차인 선수 실탄를 꺼낼 수 있습니다.

c) ISSF 경기장에서 참가 팀에게 실탄를 판매할 때, 장비 관리 또는 산탄총 쥬리는 첫 번째 경기를 위한 사전 훈련(PET)전에 실탄의 선택된 샘플을 테스트하고 이러한 테스트 결과를 게시하여 코치와 선수가 이 정보를 이용할 수 있도록 해야 합니다.

d) If an athlete uses ammunition that is not in accordance with Rule 9.4.3.1 a) (maximum shot charge), he must be **Disqualified (Red Card)**; and

e) If an athlete uses ammunition that is not in accordance with Rule 9.4.3.1, he must receive a **Warning (Yellow Card)** or be penalized according to Rules 9.4.1 d) and 9.16.4.1.e).

9.5 COMPETITION OFFICIALS

9.5.1 General

All persons who are designated to serve as officials in ISSF competitions must possess valid qualifications appropriate to the level of the competition. When on duty, all Jury Members are required to wear the official ISSF Jury (red) Vest that can be purchased from the ISSF Headquarters. Also, when on duty, all Referees are required to wear the official ISSF Shotgun Referee (blue) Vest. that can be purchased from ISSF Headquarters.

9.5.2 Jury

9.5.2.1 Duties Before the Competition Starts

Before the competition starts, the Jury must:

a) Check the ranges to ensure that they comply with these Rules;

b) Ensure that the targets are correctly set according to these Rules;

c) Review the competition organization to confirm that it is properly prepared to conduct the competition;

d) Establish an equipment control consultation service where athletes may have their guns, clothing and accessories checked; and

e) Cooperate with the RTS office in the verification, preparation and distribution of the start lists, both for the Pre-Event Training, the Qualification stage and the Finals, as well as any possible shoot-offs before and during the Finals.

9.5.2.2 Duties During the Competition

During the competition, the Jury must:

a) Supervise the competition;

b) Advise and assist the Organizing Committee;

c) Ensure the correct application of the Rules;

d) Check the athletes' guns, ammunition and equipment;

e) Check that the targets are set correctly after a trap machine breakdown;

f) Make random checks during Qualification Rounds to ensure compliance with the Preparation Time Limits;

g) Make random checks during Competition to ensure compliance with the rules concerning guns, ammunition, shooting vests and other clothing;

h) Deal with protests that are properly submitted;

i) Enforce the ISSF Eligibility, ISSF Commercial Rights and ISSF Sponsorship/ Advertising Rules;

j) Approve the official preliminary and final ranking lists that are produced by the RTS office and confirm/verify the athletes eligibility to participate in the shoot-offs and the finals.

d) 선수가 규칙 9.4.3.1 a)(최대 산탄중량)에 따르지 않는 실탄을 사용하는 경우 **실격 처리(레드 카드)**되어야 합니다.

e) 만약 선수가 9.4.3.1항에 부합하지 않는 실탄을 사용한다면, 그는 **경고(옐로카드)**를 받거나 9.4.1항 d)와 9.16.4.1.e)에 따라 페널티을 받아야 합니다.

9.5 경기 임원

9.5.1 총칙

ISSF 경기에서 임원으로 지정된 모든 사람은 경기 수준에 적합한 유효한 자격을 보유해야 합니다. 근무 중에 모든 쥬리 멤버는 ISSF 본부에서 구입할 수 있는 공식 ISSF 쥬리(빨간색) 조끼를 입어야 합니다. 또한, 근무 중에는 모든 심판은 공식 ISSF 샷건 심판(파란색) 조끼를 입어야 합니다. ISSF 본부에서 구입할 수 있습니다.

9.5.2 쥬리

9.5.2.1 **경기 시작 전 임무**

경기가 시작되기 전에 쥬리는 다음을 수행해야 합니다.

a) 사선을 확인하여 이 규칙을 준수하는지 확인합니다;

b) 표적이 이 규칙에 따라 올바르게 설정되었는지 확인합니다;

c) 대회 조직이 경기를 진행할 준비가 제대로 되었는지 확인합니다.

d) 선수가 총기, 의류, 부속품을 점검할 수 있는 장비 검사 상담 서비스를 구축합니다.

e) 기록실과 협력하여 경기 전 훈련, 예선 단계, 결승전을 위한 시작 명단을 확인, 준비 및 배포하고 결승전 전후에 발생할 수 있는 모든 경사를 수행한다.

9.5.2.2 **경기 중 임무**

경기 중 쥬리는 다음을 수행해야 합니다.

a) 경기를 감독한다.

b) 조직위원회에 조언하고 지원한다.

c) 규칙이 올바르게 적용되는지 확인합니다;

d) 선수의 총기, 실탄, 장비를 점검합니다.

e) 트랩 기계 고장 후 표적이 올바르게 설정되었는지 확인합니다.

f) 예선전 중에 무작위로 점검하여 준비 시간 제한을 준수하는지 확인합니다;

g) 경기 중에 총기, 실탄, 사격 조끼 및 기타 의류에 관한 규정을 준수하는지 무작위로 점검해야 합니다.

h) 적절하게 제출된 항의를 처리합니다.

i) ISSF 자격, ISSF 상업적 권리 및 ISSF 후원/광고 규칙을 시행합니다.

j) 기록실에서 작성한 공식 예비 및 최종 순위 목록을 승인하고, 결승전에 참가할 수 있는 선수들의 자격을 확인/확인합니다.

k) Make decisions regarding penalties;

l) Implement sanctions where appropriate; and

m) Make decisions in any cases that are not provided for in the Rules, or are against the spirit of these rules.

9.5.3 Chief Range Officer

9.5.3.1 General

The Chief Range Officer is appointed by the Organizing Committee. He should have a wide experience in shotgun shooting and a thorough knowledge of shotguns, clay targets, clay target throwing machines, acoustic release systems, scoreboards and range equipment. He should hold a valid/current ISSF Shotgun Referee or Judges' licence.

9.5.3.2 The Chief Range Officer is responsible for:

a) Fulfilling all technical and logistic issues with regard to preparation and proper conduct of a competition; and

b) Performing all duties listed below in close cooperation with the Technical Delegate, Jury, Organizing Committee, Chief Referee, the RTS Office and other staff members.

9.5.3.3 The duties of the Chief Range Officer are:

a) To give instruction and to supervise preparation of the shooting ranges according to technical and safety requirements as described in the ISSF Technical Rules, relevant to the Shotgun events;

b) To give instructions and supervise preparation of auxiliary facilities such as shotgun and ammunition storage, technical service, means of communication between the shooting ranges, technical personnel etc.;

c) To give direction and supervise the preparation of clay targets for training and competition;

d) To provide special ("Flash") targets filled with coloured powder for the Finals and any shoot-offs in the Finals;

e) To ensure that the traps are adjusted according to the settings of the day;

f) To ensure that all necessary range systems are functioning properly;

g) To ensure that all range equipment is on each range and properly placed (large scoreboard, tables, range clocks, seats and umbrellas for Assistant Referees, facilities for the athletes, scorekeepers etc.);

h) To assist the Organizing Committee to prepare official and unofficial training programmes and give advice in the preparation of the competition schedule.

i) To make decisions, with the approval of the Jury, regarding change of competition times and range allocations and interruption of the shooting on the ranges, for safety or other reasons; and

j) Instruct operating staff regarding the traps, release systems etc. with particular regard to safety.

k) 벌칙에 관한 결정을 내립니다.

l) 해당되는 경우 제재를 이행합니다.

m) 규칙에 명시되지 않았거나 이 규칙의 정신에 반하는 모든 경우에 결정을 내립니다.

9.5.3 **수석통제관**

9.5.3.1 **총칙**

수석통제관은 조직위원회에 의해 임명됩니다. 그는 산탄총 사격에 대한 폭넓은 경험과 산탄총, 클레이 표적, 클레이 표적 방출 기계, 음향 방출 시스템, 점수판 및 사격장 장비에 대한 해박한 지식을 가지고 있어야 합니다. 그는 유효하거나 현재 ISSF 산탄총 심판 또는 쥬리 자격증을 보유해야 합니다.

9.5.3.2 수석통제관은 다음을 담당합니다.

a) 대회 준비 및 적절한 진행과 관련된 모든 기술 및 물류 문제를 해결합니다.

b) 기술대표(TD), 쥬리, 조직위원회, 수석심판, 기록실 및 기타 직원들과 긴밀히 협력하여 아래 나열된 모든 의무를 수행합니다.

9.5.3.3 수석통제관은 임무는 다음과 같다.

a) 산탄총 종목과 관련된 ISSF 기술 규정에 기술된 기술 및 안전 요건에 따라 사격장 준비를 지도하고 감독한다.

b) 산탄총, 실탄고 등 부대시설, 기술지원, 사격장간 통신수단, 기술요원 등의 지시 및 준비를 감독한다.

c) 훈련 및 경기를 위한 클레이 표적의 준비를 지시하고 감독한다.

d) 결선 및 결선의 모든 경사에 유색 분말로 채워진 특수("플래시") 표적을 제공합니다.

e) 당일 설정에 따라 트랩이 조정되도록 합니다.

f) 모든 필수 사선 시스템이 제대로 작동하는지 확인합니다.

g) 모든 사선 장비가 각 사선에 있고 적절하게 배치되었는지 확인합니다(대형 점수판, 탁자, 사선 시계, 부심용 의자와 파라솔, 선수용 시설, 기록원 등).

h) 조직위원회가 공식 및 비공식 훈련 프로그램을 준비하고 경기 일정을 준비할 때 조언을 제공할 수 있도록 합니다.

i) 안전 또는 기타 이유로 경기 시간 및 범위 할당 변경, 사격 중단과 관련하여 쥬리의 승인을 얻어 결정 을 내린다.

j) 특히 안전과 관련하여 트랩, 방출 시스템 등에 대해 작동 직원에게 지시합니다.

9.5.4 **Chief Referee**

9.5.4.1 **General**

The Chief Referee must be appointed by the Organizing Committee in conjunction with the ISSF. He must possess an ISSF Shotgun Referee's licence and must have a wide experience in Shotgun shooting and in the organization of ISSF competitions and a thorough knowledge of the ISSF Rules applying to the competition.

9.5.4.2 **The duties of the Chief Referee, in general, are:**

a) To assist the Organizing Committee and the ISSF, in the selection and appointment of the Referees;

b) To supervise the Referees and the Assistant Referees;

c) To give instruction and information to the Referees and the Assistant Referees;

d) Supervise the work of the Referees and evaluate their performance.

e) To prepare the schedules and assignments for the Referees, inclusive of Shoot-Offs and Finals;

f) To make decisions in cooperation with the Jury, such as when and on which ranges an athlete who had to leave his squad to repair a gun malfunction or was declared **"ABSENT"** may be permitted to complete his round; and

g) To keep the Chief Range Officer informed of any difficulties, failures, machine breakdowns, delays etc. on the Ranges;

h) To ensure that all Referees are present on time at the Ranges to conduct the competition.

i) To monitor that the competition is conducted according to the timings of the competition schedule and take necessary action in case of delays.

j) To cooperate with the Technical Delegate and the Jury, in the proper conduct of the Competition and follow their guidelines and directives.

9.5.5 **Referees**

9.5.5.1 Referees must be appointed by the Organizing Committee in co-operation with the Chief Referee and the ISSF, and must:

a) Possess an ISSF Shotgun Referee's license and a current Eyesight Certificate;

b) Have wide experience in Shotgun shooting; and

c) Have a thorough knowledge of the Shotgun and ISSF Rules applying to the competition.

9.5.5.2 **The main functions of the Referee are:**

a) Before the start of any round to ensure that the ranges are safe;

b) To check that the correct squad of athletes is present on the range before the start of a round and ensure that the Side Referees are ready in their allocated positions;

c) To ensure that the correct procedure is used to declare an athlete "ABSENT" (See: Rule 9.11.2.6 & 7 for **"ABSENT"** athlete);

9.5.4 **수석 심판**

9.5.4.1 **총칙**

수석심판은 조직위원회가 ISSF와 함께 임명해야 합니다. 그는 ISSF 산탄총 심판 면허를 소지하고 있어야 하며 산탄총 사격 및 ISSF 대회 조직에 대한 폭넓은 경험과 대회에 적용되는 ISSF 규칙에 대한 철저한 지식이 있어야 합니다.

9.5.4.2 **일반적으로 수석심판의 임무는 다음과 같습니다.**

a) 조직위원회와 ISSF를 지원하여 심판을 선정하고 임명합니다.

b) 심판 및 보조 심판을 감독합니다;

c) 심판과 보조 심판에게 지침와 정보를 제공한다.

d) 심판의 업무를 감독하고 그들의 성과를 평가한다.

e) 경사 및 결선을 포함하여 심판을 위한 일정 및 배정을 준비합니다.

f) 총기 기능결함을 수리하기 위해 자신의 조를 이탈 하거나 **"불참"**으로 선언된 선수가 자신의 라운드를 완료할 수 있는 시간와 사선을 위와 같이 쥬리와 협의하여 결정을 내립니다.

g) 수석통제관에게 사선에서 발생하는 모든 어려움, 고장, 기계 고장, 지연 등을 지속적으로 통보 합니다;

h) 경기 진행을 위해 모든 심판이 제 시간에 사격장에 도착하도록 합니다.

i) 대회 일정에 따라 대회가 진행되는지 모니터링하고 지연되는 경우 필요한 조치를 취합니다.

j) 기술 대표 및 쥬리와 협력하여 경기를 올바르게 수행하고 지침과 지침을 준수해야 합니다.

9.5.5 **심판**

9.5.5.1 심판은 조직위원회가 수석심판 및 ISSF와 협력하여 임명해야 하며 다음을 수행해야 합니다.

a) ISSF 산탄총 심판 면허증과 최신 시력 증명서를 소지해야 합니다.

b) 산탄총 사격에 대한 폭넓은 경험이 있어야 합니다.

c) 대회에 적용되는 산탄총 및 ISSF 규칙에 대한 철저한 지식을 보유합니다.

9.5.5.2 **심판의 주요 역할은 다음과 같습니다.**

a) 라운드 시작 전 사선이 안전한지 확인합니다.

b) 라운드 시작 전에 정확한 조와 선수가 사선에 있는지 확인하고 보조심판이 할당된 위치에 준비되어 있는지 확인합니다.

c) 선수의 "불참"으로 선언하는 데 올바른 절차가 사용되었는지 확인합니다.
(참조: **"불참"** 선수에 대한 규칙 9.11.2.6 및 7);

d) To make immediate decisions regarding **"HIT TARGETS"** (in all doubtful cases or a disagreement made by the athlete, the Referee must consult with the Assistant Referees before making a final decision);

e) To make immediate decisions regarding **"LOST TARGETS"** (the Referee must give a clear and distinct signal for all targets declared "LOST");

f) To make immediate decisions regarding **"NO TARGETS AND IRREGULAR TARGETS"** (if possible, the Referee must call **"NO TARGET"** or give some signal before the athlete fires);

Note: Irregular targets require an immediate decision by the Referee.

g) To issue **Warnings (Yellow Card)** or automatic **Deductions (Green Card)** for technical violations where appropriate, as per Rules (See: section 9.16);

h) To ensure that the result of each shot is correctly recorded (on the scorecards and the scoreboards);

i) At the end of each round, to sign the official scorecard and ensure that the final results of the round are correctly posted and any initial warning/s on technical violations recorded. Initial warnings on technical or rule violations must also be recorded on an incident report which must be handed over to the RTS office.

j) Any disagreements raised by an athlete regarding his final result recorded on a scorecard, must whenever possible be verified, before the scorecard is handed over to the RTS office.

k) To ensure that the athletes are not disturbed;

l) To monitor illegal coaching (non-verbal coaching is allowed according to G.T.R. 6.12.5.1);

m) To rule on any protests received from athletes;

n) To rule on disabled guns;

o) To rule on malfunctions;

p) To ensure the correct conduct of the round;

q) To ensure the application of the safety rules.

d) **"명중 표적들"**에 관한 즉각적인 판정을 내리기 위해(모든 의심스러운 경우 또는 선수가 동의하지 않는 경우, 심판은 최종 판정을 내리기 전에 보조 심판과 상의해야 합니다);

e) **"실중 표적들""**에 대한 즉각적인 판정을 내리기 위해(심판은 "LOST"로 선언된 모든 표적에 대해 명확하고 뚜렷한 신호를 보내야 합니다.)

f) **"노타겟 그리고 비정상 표적들"**에 대해 즉각적인 판정을 내리기 위해(가능한 경우 심판은 선수가 사격하기 전에 **"노타겟"**을 부르거나 신호를 보내야 함)

참고: 비정상한 표적은 심판의 즉각적인 판정이 필요합니다.

g) 규칙을 위반하는 경우 규칙에 따라 기술 위반에 대한 **경고(옐로우 카드)** 또는 자동 **감점(그린 카드)**를 발행합니다(섹션 9.16 참조);

h) 각 사격의 결과가 올바르게 기록되었는지 확인(점수 카드 및 스코어보드);

i) 각 라운드가 끝날 때 공식 스코어카드에 서명하고 라운드의 최종 결과가 올바르게 게시되고 기술 위반에 대한 초기 경고가 기록되는지 확인합니다. 기술 또는 규칙 위반에 대한 초기 경고는 기록실에 전달해야 하는 사건 보고서에 기록해야 합니다.

j) 스코어카드에 기록된 최종 결과에 대해 선수가 제기한 의견 불일치는 스코어카드가 기록실로 전달되기 전에 가능한 한 항상 확인되어야 합니다.

k) 선수들이 방해받지 않는지 확인합니다.

l) 불법 코칭 감시(비언어적 코칭은 법에 따라 허용됨- G.T.R. 6.12.5.1);

m) 선수들로부터 접수된 모든 항의에 대한 결정;

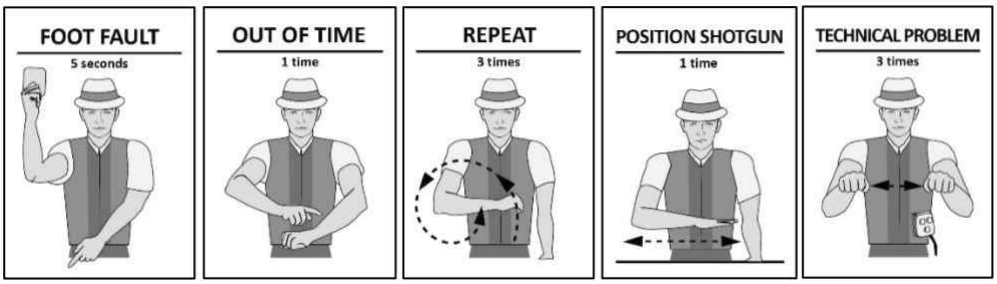
n) 사용불능 총에 대한 판결;

o) 기능결함에 대한 판결

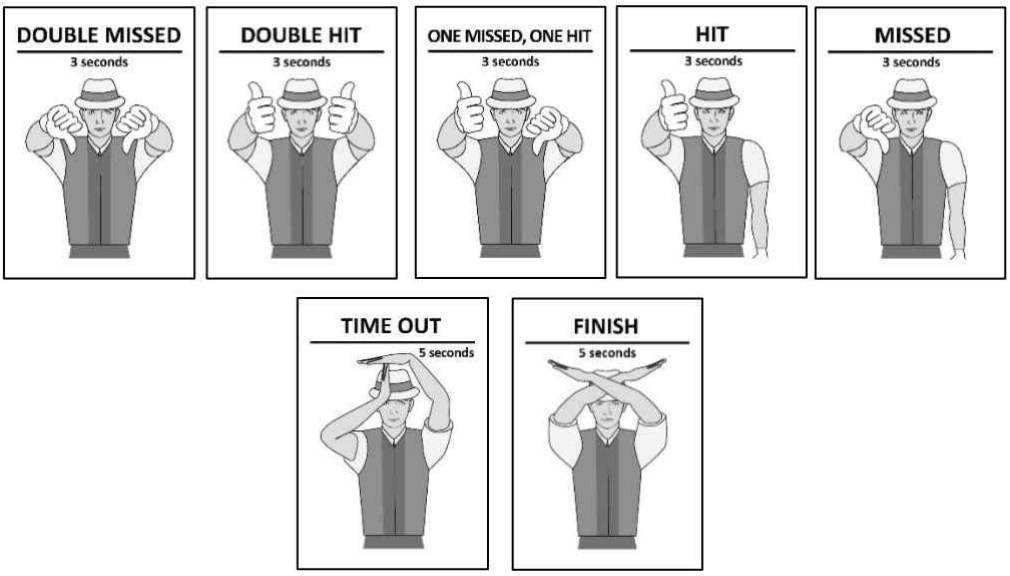
p) 라운드의 올바른 진행을 보장합니다.

q) 안전 규칙의 적용을 보장합니다.

9.5.5.3 **Hand Signals to be used by Referees during Competition**



9.5.5.4 **Additional Hand Signals to be used by Referees during Finals**



9.5.5.5 **Warnings Issued by the Referee**

a) The Referee must give **Warnings** for rule violations **(Yellow Card**) and must note such warnings on the official range scorecard (See: section 9.16); but

b) The Referee may not assess penalties or disqualifications that fall under the responsibility of the Jury.

9.5.6 **Assistant Referees**

9.5.6.1 **The Referee must be assisted by two (2) or three (3) Assistant Referees:**

a) The Organizing Committee will provide qualified Assistant Referees;

b) The Referee may accept experienced substitutes but they must be at least national referee licence holders.

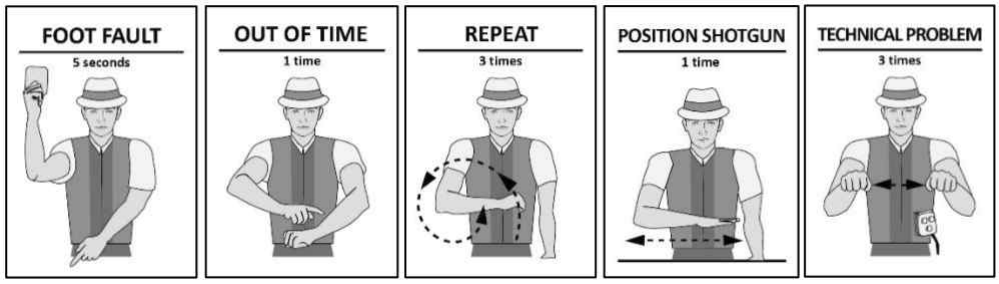
9.5.6.2 **The main duties of an Assistant Referee are:**

a) To watch each target thrown;

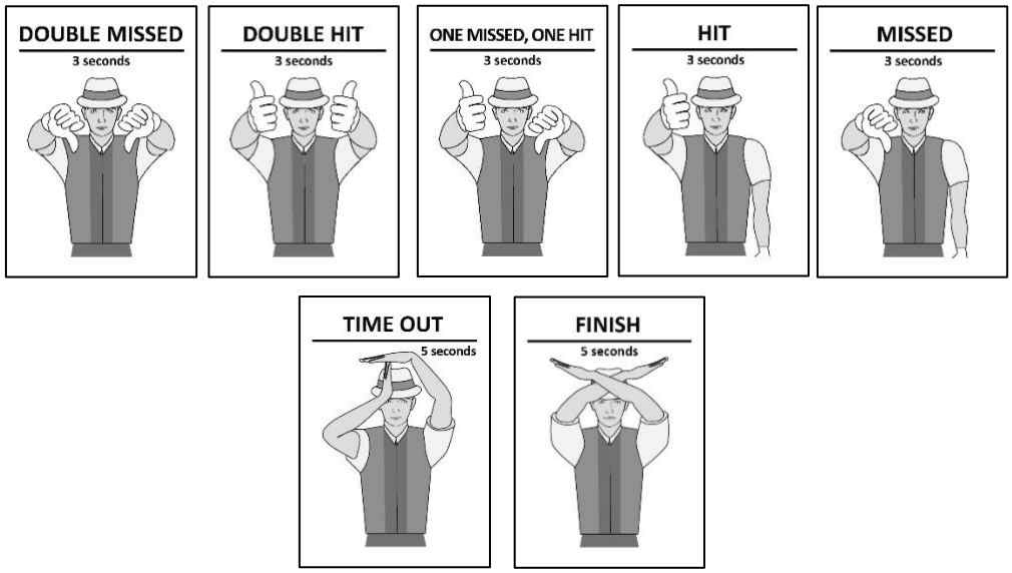
b) To carefully observe whether a target is broken before the shot is fired;

c) To give, immediately after a shot, a signal to the Referee if he/she observes that in his/her opinion the target(s) is/are **"LOST;"**

9.5.5.3 **경기 중 심판이 사용하는 수신호**



9.5.5.4 **결선 중 심판이 사용할 추가 수신호**



9.5.5.5 **심판의 경고**

a) 심판은 규정 위반**(옐로우 카드)**에 대해 경고를 해야 하며, 공식사선 점수카드에 이러한 **경고**를 기록해야 합니다(섹션 9.16 참조)

b) 심판은 쥬리의 책임에 해당하는 페널티나 실격을 평가할 수 없습니다.

9.5.6 **보조 심판**

9.5.6.1 **심판은 2명 또는 3명의 보조 심판의 도움을 받아야 합니다.**

a) 조직위원회는 자격을 갖춘 보조 심판을 제공할 수 있습니다.

b) 심판은 경험이 풍부한 대체 사람을 받아들일 수 있지만 최소한 국가 심판 자격증 소지자여야 합니다.

9.5.6.2 **보조 심판의 주요 임무는 다음과 같습니다.**

a) 각 표적이 방출되는 것을 관찰합니다;

b) 사격 전에 표적이 깨졌는지 주의 깊게 관찰합니다;

c) 심판이 자신의 의견에 따라 표적이 **"LOST;"**인 것을 관찰할 경우, 사격 직후에 심판에게 신호를 보내야 합니다;

d) If required, to mark the result of the Referee's decision regarding each shot on the official scorecard;

e) If asked, to advise the Referee on any other matters relating to the targets;

f) To be positioned in such a way that they can observe the whole unobstructed shooting area;

g) To indicate to the Referee in a Skeet event if the target is not hit within the boundaries; and

h) In a Skeet event at the time of shooting on station 8, the two Side Referees under the directions of the Referee, must leave their original positions and be placed in the middle of the layout (in line of station 4 and 8), behind the Referee, to be able, if necessary, to advise him, whether the target is hit or not within the boundaries.

i) To advise the Jury in case of a protest.

9.5.6.3 **Advising the Referee**

The Referee must always make the final decision. If any Assistant Referee is in disagreement, it is his duty to advise the Referee by lifting an arm or otherwise attracting his attention. The Referee must then arrive at a final decision.

d) 필요한 경우 공식 점수카드에 각 사격에 대한 심판의 결정 결과를 표시합니다;

e) 요청을 받은 경우, 표적과 관련된 기타 문제에 대해 심판에게 조언합니다;

f) 장애물이 없는 사선 전체를 관찰할 수 있는 위치에 있어야 합니다;

g) 스키트 경기에서 표적이 경계 내에서 명중되지 않은 경우 심판에게 알린다;

h) 8번 사대에서 사격을 할 때 스키트 경기에서, 심판의 지시를 받은 두 명의 사이드 심판은 원래 위치를 떠나 심판 뒤의 배치 중앙(4번 사대와 8번 사대의 줄)에 배치되어야 하며, 필요한 경우 대상이 경계 내에 명중했는지 여부를 심판에게 알립니다.

i) 항의가 있을 경우 쥬리에게 조언합니다.

9.5.6.3 **심판에게 조언하기**

심판은 항상 최종 판정을 내려야 합니다. 보조심판이 동의하지 않는 경우, 팔을 들거나 다른 방식으로 그의 주의를 끌어 심판에게 조언하는 것은 그의 의무입니다. 그런 다음 심판은 최종 판정에 도달해야 합니다.

9.6 SHOOTING EVENTS AND COMPETITION PROCEDURES

9.6.1 Shotgun Events (See: GR section rule 3.3.1):

9.6.1.1 Olympic Events:

Skeet individual Men

Skeet individual Women

Trap individual Men

Trap individual Women

Skeet Mixed Team in the Open category (Men-Women)

9.6.1.2 Additional Events

Skeet individual Men Junior

Skeet individual Women Junior

Trap individual Men Junior

Trap individual Women Junior

Trap Mixed Team in both senior and junior categories

Skeet Mixed Team in junior categories

Trap Team (Men, Men Junior, Women, Women Junior)

Skeet Team (Men, Men Junior, Women, Women Junior)
Double Trap individual Men

Double Trap individual Women

Double Trap individual Men Junior

Double Trap individual Women Junior

Open individual events All gender and age

9.6.1.3 The programmes for each event are:

Event	Categories	Qualification Stage Number of Targets	Final Stage
Skeet individual	All (M, MJ, W, WJ)	125 in 5 rounds of 25 each, shot in 2 or 3 days	Eliminations with 50 targets for Bronze medal. 60 targets to decide Gold/ Silver medals (See: Rule 6.19.4.2)
Trap individual	All (M, MJ, W, WJ)	125 in 5 rounds of 25 each, shot in 2 or 3 days	Eliminations with 40 targets for Bronze medal. 50 targets to decide Gold/ Silver medals(See: Rule 6.19.4.1)
Skeet Mixed Team	All (M+W MJ+ WJ)	Each MT member: 75 in 3 rounds of 25 each.	Final Stage 1; (Bronze Medal) Final Stage 2; (Gold/Silver medals) (See: Rule 6.20.1)
Trap Mixed Team	All (M+W MJ+ WJ)	Each MT member: 75 in 3 rounds of 25 each.	No Final

9.6 사격 종목 및 경기 절차

9.6.1 산탄총 경기(참조: GR 섹션 규칙 3.3.1)

9.6.1.1 올림픽 경기:

스키트 개인 남자 스키트 개인 여자

트랩 개인 남자 트랩 개인 남자

오픈 부문 스키트 혼성 단체(남-여)

9.6.1.2 추가 경기

스키트 개인 남자 주니어

스키트 개인 여자 주니어

트랩 개인 남자 주니어

트랩 개인 여자 주니어

트랩 시니어 및 주니어 혼성 팀

스키트 혼성 팀 주니어 부문

트랩 팀(남자, 남자 주니어, 여자, 여자 주니어)

스키트 팀(남자, 남자 주니어, 여자, 여자 주니어)

더블트랩 개인 남자

더블트랩 개인 여자

더블트랩 개인 남자 주니어

더블트랩 개인 여자 주니어

개별 경기 열기 모든 성별 및 연령

9.6.1.3 각 경기의 프로그램은 다음과 같습니다:

Event	Categories	Qualification Stage Number of Targets	Final Stage
스키트 개인	All (M, MJ, W, WJ)	25발×5R=125 2~3일 안에 사격	동메달을 위해 50개의 표적을 제거합니다. 금메달/은메달을 결정하는 60개의 표적 (참조: 규칙 6.19.4.2)
트랩 개인	All (M, MJ, W, WJ)	25발×5R=125 2~3일 안에 사격	동메달을 위해 40개의 표적을 제거합니다. 금메달/은메달을 결정하는 50개의 표적 (참조: 규칙 6.19.4.1)
스키트 혼성 팀	All (M+W MJ+ WJ)	각 멤버: 각25개씩 3라운드에 총75개.	파이널 스테이지 1; (동메달) 파이널 스테이지 2; (금/은메달) (참조: 규칙 6.20.1)
트랩 혼성 팀	All (M+W MJ+ WJ)	각 멤버: 각25개씩 3라운드에 총75개.	No Final

Skeet Team	All (M, MJ, W, WJ)	Each Team member 125 in 5 rounds of 25 each.	No Final
Trap Team	All (M, MJ, W, WJ)	Each Team member 125 in 5 rounds of 25 each.	No Final
Double Trap individual	All (M, MJ, W, WJ)	120 in 4 rounds of 30 each, shot in 1 or 2 days	No Final

Note: Description of the formats of the Finals in individual events can be found in section 6.19 as well as the detailed formats of the Mixed Team Finals in section 6.20. Team events can be found in section 9.18 of the Rules.

9.6.2 **Training**

9.6.2.1 **Pre-Event Training**

a) Must be provided for each event on the day(s) before the start of the official competition on the same ranges and the same make and colour of targets as those that will be used in the official competition;

b) The Jury must check that the targets are set correctly for all Pre-Event trainings;

c) All training times must be allocated fairly between those athletes present so that no advantage is given; and

d) For Skeet, two extra Doubles shall be provided (one reverse Double on Station 3 and one reverse Double on station 5).

9.6.2.2 **Unofficial Training**

All range availability for unofficial training is the responsibility of the Organizing Committee, and must:

a) Ensure that the unofficial training must not interfere, in any way, with any scheduled competition events;

b) Be allocated fairly between those nations present so that no advantage is given; and

c) Ensure that all team leaders present are informed of any unofficial training schedules.

9.7 TARGETS – REGULAR, IRREGULAR, BROKEN, HIT, LOST AND NO TARGETS

9.7.1 **Regular Target**

a) A regular target is one (1) whole target called by the athlete and released according to the Rules; and

b) A regular Double is two (2) whole targets called by the athlete and released simultaneously according to the Rules.

9.7.2 Irregular Target 비정상 표적

An irregular target is a target that is not thrown according to the Rules and flies along a path other than that specified in the Rules in angle, elevation or distance.

An irregular Double occurs when;

스키트 팀	All (M, MJ, W, WJ)	각 멤버: 각25개씩 5라운드에 125개.	No Final
트랩 팀	All (M, MJ, W, WJ)	각 멤버: 각25개씩 5라운드에 125개.	No Final
더블트랩 개인	All (M, MJ, W, WJ)	30발×4R=120 1~2일 안에 사격	No Final

Note: 개별 경기의 결선전 형식에 대한 설명은 섹션 6.19에서, 혼성 팀 결선전의 자세한 형식은 섹션 6.20에서 확인할 수 있습니다. 팀 경기는 규정 9.18항에서 확인할 수 있습니다.

9.6.2 **훈련**

9.6.2.1 **공식 훈련**

a) 공식 경기 시작 전 날 각 종목마다 공식 경기에서 사용되는 것과 동일한 사선, 동일한 제조사 및 색상의 표적이 제공되어야 합니다.

b) 쥬리는 표적이 모든 경기 전 훈련에 대해 올바르게 설정되었는지 확인해야 합니다.

c) 모든 훈련 시간은 어떠한 이점도 주어지지 않도록 참석한 선수들 사이에 공평하게 할당되어야 합니다.

d) 스키트의 경우 2개의 추가 더블이 제공됩니다(3번 사대에 역더블 1개, 5번 사대에 역더블 1개).

9.6.2.2 **비공식 훈련**

비공식 훈련에 대한 모든 범위 가용성은 조직위원회의 책임이며 다음을 수행해야 합니다.

a) 비공식 훈련이 어떤 식으로든 예정된 경기 이벤트에 방해해서는 안 됩니다.

b) 이점이 주어지지 않도록 참석한 국가 간에 공평하게 할당되어야 합니다.

c) 참석한 모든 팀 리더에게 비공식 교육 일정을 알리도록 합니다.

9.7 표적 - 일반, 비정상, 부서짐, 명중, 실중 및 노타겟

9.7.1 **정상 표적**

a) 정상 표적은 선수가 호출하고 규칙에 따라 방출되는 전체 표적 1개입니다.

b) 정상 더블은 선수가 호출하고 규칙에 따라 동시에 방출하는 2개의 전체 표적입니다.

9.7.2 **비정상 표적**

비정상 표적은 규칙에 따라 방출되지 않고 각도, 고도 또는 거리에서 규칙에

지정된 경로와 다른 경로를 따라 날아가는 표적입니다.

비정상 더블 표적은 다음과 같은 경우에 발생합니다.

a) One (1) or both of the targets are irregular;

b) The targets are not thrown simultaneously;

c) Only one (1) target emerges; or

d) Either target emerges "broken."

9.7.3 **Broken Target**

a) A broken target is any target that is not whole in accordance with the General Specifications for Clay Targets (G.T.R. 6.3.6.1); and

b) A broken target is a **"NO TARGET"** target and must always be repeated.

9.7.4 **"HIT" Target**

a) A target is declared as **"HIT"** when a regular target is thrown and hit according to the event Rules and at least one (1) visible piece is broken from it;

b) A target that is only "dusted," but from which no visible piece is seen, is not a **"HIT;"**

c) Where flash (powder filled) targets are used, a target must also be declared as **"HIT"** when there is visible emergence of powder **after a shot is fired; and**

d) All decisions regarding **"HIT," "LOST," "IRREGULAR"** or **"NO TARGET"** targets rest finally with the Referee.

e) It is prohibited to pick up a clay target from the range to determine whether or not it was a **"HIT."**

9.7.5 **"LOST" Target**

A target, must be declared "**LOST**" when:

a) It is not hit during its flight within the shooting boundaries;

b) It is only dusted and no visible piece is broken from it;

c) The athlete does not fire at a regular target for which he has called and there is no mechanical or other external reason that has prevented the athlete from firing;

d) The athlete is not able to fire his shotgun for any reason attributable to the fault of the athlete;

e) The athlete is not able to fire because he has not released the "safety," or the "safety" has slipped to "safe";

f) The athlete has forgotten to load;

g) In the case of a semi-automatic, the athlete has failed to release the stop on the magazine;

h) If after a malfunction the athlete has opened the shotgun or has touched the safety before the Referee has examined the shotgun; or

i) It is the third or subsequent malfunction in the same round.

9.7.6 "NO TARGET"

a) A **"NO TARGET"** is irrelevant to the competition and must always be repeated;

b) The Referee must, if possible, call **"NO TARGET"** before the athlete fires, but if he calls **"NO TARGET"** after the athlete fires, a **"NO TARGET"** must be declared regardless of whether the target/s was/were hit or not; and

a) 표적 중 하나 또는 둘 다 비정상적이다.

b) 표적들이 동시에 방출되지 않는다.

c) 단 1개의 표적만 방출됩니다.

d) 두 표적 중 1개가 "깨진" 상태로 나타납니다.

9.7.3 **깨진 표적**

a) 깨진 표적은 클레이 표적 일반 사양(G.T.R. 6.3.6.1)에 따라 완전하지 않은 표적입니다.

b) 깨진 표적은 **"노타겟"** 표적이므로 항상 재방출 되어야 합니다.

9.7.4 **"명중" 표적**

a) 경기 규칙에 따라 정상 표적이 방출되어 명중시키고 적어도 하나의 눈에 보이는 조각이 부러졌을 때 표적은 **"명중"**으로 선언됩니다;

b) 눈에 보이는 조각이 보이지 않는 "먼지"만 있는 대상은 **"명중"**이 아닙니다,

c) 플래시(분말 충전) 표적이 사용되는 경우, 사격 후 분말이 눈에 보이는 경우에도 표적을 **"명중"**으로 선언해야 합니다.

d) **"명중", "실중", "비정상" 또는 "노타겟"**에 관련된 모든 판정은 심판에게 달려 있습니다.

e) **"명중"**인지 여부를 판단하기 위해 클레이 표적을 사격장에서 집어드는 것은 금지됩니다.

9.7.5 **"실중" 표적**

다음과 같은 경우 **"실중"**으로 선언되어야 합니다.

a) 사격 경계 내에서 비행 중에 명중하지 않습니다;

b) 먼지만 날릴 뿐, 눈에 보이는 조각이 하나도 없습니다;

c) 선수가 자신이 호출한 정상 표적에 사격을 하지 않으며, 선수의 사격을 방해하는 기계적 또는 기타 외부적 이유가 없습니다.

d) 선수의 과실로 인해 선수가 산탄총을 발사할 수 없는 경우.

e) 선수가 "안전장치"을 해제하지 않았거나 "안전장치" 핀이 "안전장치"방향으로 미끄러져 발사할 수 없는 경우.

f) 선수가 장전하는 것을 잊은 경우.

g) 반자동의 경우, 선수가 탄창의 덮개를 제거하지 못한 경우.

h) 기능결함 후 심판이 산탄총을 검사하기 전에 선수가 산탄총을 열거나 안전장치를 만진 경우;

i) 같은 라운드에서 3회 또는 그 이후의 기능결함인 경우.

9.7.6 "노 타켓"

a) **"노타겟"**은 경기와 무관하며 항상 재방출 되어야 합니다.

b) 심판은 가능하면 선수가 사격하기 전에 **"노타겟"**을 선언해야 하지만 선수가 사격한 후 **"노타겟"**을 선언한 경우 표적에 명중 여부에 관계없이 **"노타겟"**을 처리해야 합니다.

c) After a **"NO TARGET"** is declared the athlete may open the shotgun and reposition him/her self.

9.8 COMPETITION RULES FOR TRAP

9.8.1 Conduct of a Round of Trap

Each squad member, with sufficient ammunition and all equipment necessary to complete the round, must occupy a shooting station in the order shown on the scorecard. The sixth athlete must stand in the marked area (Station 6) behind Station 1 ready to move to Station 1 as soon as the first athlete has shot at a regular target and the result is known. The Referee must take charge and when all preliminary procedures are completed (names, numbers, Assistants Referees, viewing of targets, test firing etc.) give the command "**START**."

9.8.1.1 Method

a) When the first athlete is ready to fire, he must raise the shotgun to the shoulder and call loudly and crisply for the target, after which the target must be thrown at once;

b) When the result of the shot(s) is known the second athlete must do likewise, followed by the third athlete and soon;

c) When the athlete has called for the target, it must be released immediately, allowing only for human reaction time to press a button if the release is manual;

d) Two (2) shots may be fired at each target except that in Finals and any shoot- offs before or during Finals only one (1) shot may be fired. If an athlete fires two (2) shots, the target will be declared **"LOST"** whether it was hit or not by either of the shots;

e) After athlete No.1 has fired at a regular target, he must prepare to move to Station 2 as soon as the athlete on Station 2 has fired at a regular target; the other athletes in the squad must, on their stations, do likewise in rotation from left to right;

f) This whole sequence must continue until all athletes have each shot at 25 targets **(2 left, 2 right and 1 centre from each of the five stations);**

g) Once the round has started an athlete may close the shotgun only after the previous athlete has completed his turn;

h) An athlete having shot must not leave the station before the athlete on the right has fired at a regular target and the result is registered, except when the athlete has completed shooting on Station 5; in this case he must turn clockwise and proceed immediately to Station 6, with unloaded shotgun being careful not to disturb the athletes who are on the line as he passes by;

i) All shotguns must be carried **OPEN** and **UNLOADED** when moving between any stations.

j) Any athlete who loads his/her shotgun on a fired station before leaving it, or carries his/her shotgun loaded between any stations must be given an initial **Warning (Yellow Card)**; any further occurrences until the end of the Qualification process will result in **Disqualification (Red Card**); and

c) **"노타겟"**이 선언된 후 선수는 산탄총을 열고 자세를 바꿀 수 있습니다.

9.8 트랩 경기 규칙

9.8.1 트랩 라운드 수행

각조의 선수들은 충분한 탄약과 라운드를 완료하는 데 필요한 모든 장비를 갖추고 스코어카드에 표시된 순서대로 사대 위치해야 합니다. 여섯 번째 선수는 첫 번째 선수가 일반 표적을 쏘고 결과가 알려진 즉시 1번 사대로 이동할 수 있도록 1번 사대 뒤의 표시된 영역(6번 사대)에 서 있어야 합니다. 심판이 책임지고 모든 예비 절차(이름, 번호, 부심, 표적 보기, 시험 발사 등)가 완료되면 **"START"** 명령을 내립니다.

9.8.1.1 방식

a) 첫 번째 선수가 사격 준비가 되면 산탄총을 어깨 높이로 들고 표적을 향해 크고 또렷하게 호출 후 즉시 표적을 방출해야 합니다.

b) 사격 결과가 알려지면 두 번째 선수가 같은 행동을 해야 하고, 그 다음에 세 번째 선수가 같은 행동을 해야 합니다;

c) 선수가 표적을 부르면 표적을 즉시 방출 하며, 수동으로 방출하는 경우 사람이 버튼을 누르는 데 걸리는 반응 시간으로 버튼을 누를 수 있습니다;

d) 각 표적에 대해 2발을 발사할 수 있습니다. 단, 결승전과 결승전 전 또는 결승전 중에 한 발만 발사할 수 있다. 선수가 두 발을 쏘면, 두 발 중 한 발에 맞았는지 여부에 관계없이 "**LOST**"로 선언 됩니다;

e) 1번 선수가 정상표적에 사격한 후, 2번 사대의 선수가 정상표적을 사격하자마자 그는 2번 사대로 이동할 준비를 해야 합니다. 조의 다른 선수들은 각자의 사대에서 마찬가지로 왼쪽에서 오른쪽 사대로 이동하며 해야 합니다.

f) 이 전체 순서는 모든 선수가 25개 표적에 사격할 때까지 계속되어야 합니다**(각 5개 사대에서 왼쪽 2개, 오른쪽 2개, 중앙 1개).**

g) 라운드가 시작되면 선수는 이전 선수가 자신의 사격을 마친 후에만 산탄총을 닫을 수 있습니다.

h) 사격을 한 선수는 우측에 있는 선수가 일반 표적을 향해 사격을 하여 그 결과가 등록되기 전에는 사대를 이탈해서는 안 되며, 선수가 스테이션 5에서 사격을 완료한 경우, 그는 시계 방향으로 회전하여 즉시 6번 사대로 이동해야 하며, 그가 지나갈 때 라인에 있는 선수를 방해하지 않도록 주의해야 합니다;

i) 모든 산탄총은 사대 사이를 이동할 때 **열린 상태**와 장전되지 않은 상태로 휴대해야 합니다.

j) 발사된 사대를 떠나기 전에 산탄총을 장전하거나 사대간에 장전된 산탄총을 휴대하는 선수는 모두 초기 **경고(황색 카드)**를 받아야 합니다. 예선 절차가 끝날 때까지 추가로 발생하면 **실격(레드 카드)** 처리됩니다.

k) No athlete having shot on one (1) station may proceed towards the next station in such a way as to interfere with another athlete or match officials.

9.8.1.2 **Preparation Time Limit**

a) An athlete must take his/her position, close the shotgun and call for the target within twelve (12) seconds after the previous athlete has fired at a regular target and has opened the shotgun and the result is registered, or after the Referee has given the command **"START;"**

b) In case of non-compliance with this time limit, the penalties provided in the rules will be applied;

c) Where squads consist of five (5) or less athletes, preparation time must be extended to give the athlete leaving Station 5 sufficient additional time to arrive at Station 1; and

d) During Qualification Rounds, preparation time limits must be controlled by the Referee. During shoot-offs before Finals and during Finals, preparation time limits must be monitored by an electronic timing device which must be managed by a Referee selected from among the appointed Competition Referees.

9.8.1.3 **Interruptions**

a) If a round of shooting is interrupted for more than five (5) minutes because of a technical malfunction that is not the fault of an athlete, the squad must be allowed to view one (1) regular target from each machine in the group on which the interruption occurred before the competition resumes.

b) If a technical malfunction or any other unforeseen situation (example: the control unit is accidentally set at the start of a round to the wrong number of participating athletes) requires a restart of the control unit, scoring must continue from the point where the malfunction or restart commences and no protest regarding the uneven distribution of targets will be considered.

9.8.2 **Target Distances, Angles and Elevations**

9.8.2.1 **Trap Setting Table**

Each trap machine must be set before the start of the competition to one (1) of the Trap Setting Tables 1 - 9 of Rule 9.19.3 drawn by lot, under the supervision of the Jury.

9.8.2.2 **Trap Competition arrangements and settings**

In a competition, depending upon the number of ranges in use, the squads must be scheduled before the start of the competition under the supervision of the Jury, in such a way that, whenever possible, each squad should shoot:

a) The same number of times on each range in use;

b) The same number of times on a particular setting;

c) Whenever possible the settings used in Unofficial, Official or Pre-Event Training must be different from those used during the competition;

d) If the Organizing Committee together with the Jury decide that the Trap competition for any group of athletes (e.g.: men, women or juniors) is to be conducted on only one (1) separate range, the settings must be changed after all athletes in this group have completed fifty (50) targets (except in special ISSF competitions, with very small number of participating athletes);

k) 한 사대에서 사격을 한 선수는 다른 선수나 경기 임원을 방해하는 방식으로 다음 사대를 향해 진행할 수 없습니다.

9.8.1.2 **준비시간 제한**

a) 선수는 이전 선수가 정상 표적을 향해 사격하고 산탄총을 연 후 결과가 등록된 후 또는 심판이 **"시작"** 명령을 내린 후 12초 이내에 자세를 취하고 산탄총을 닫고 표적을 호출해야 합니다.

b) 이 시간 제한을 준수하지 않는 경우 규칙에 명시된 벌칙이 적용됩니다.

c)조가 5명 이하의 선수로 구성된 경우, 선수가 5번 사대를 떠나 1번 사대에 도착하는 데 충분한 추가 시간을 주기 위해 준비 시간을 연장되어야 합니다.

d)예선에서, 준비시간 제한은 심판이 통제해야 한다. 결선전 경사와 결선중에, 준비시간 제한은 지정된 경기 심판 중에서 선택된 심판이 관리하는 전자 계시 장치로 모니터링해야 한다.

9.8.1.3 **중단**

a) 선수의 잘못이 아닌 기술적 결함으로 인해 사격 라운드가 5분 이상 중단될 경우, 경기가 재개되기 전에 선수들은 중단된 그룹의 각 기계에서 정상 표적을 하나씩 볼 수 있어야 합니다.

b) 기술적 오작동이나 기타 예기치 못한 상황(예: 참가 선수 수가 잘못된 라운드 시작 시 제어 장치가 실수로 설정됨)이 제어 장치의 재시동을 요구할 경우, 채점은 오작동이나 재시동이 시작되는 지점부터 계속되어야 하며, 표적의 불균등한 분배에 대한 항의는 고려되지 않습니다.

9.8.2 **표적 거리, 각도 및 고도**

9.8.2.1 **트랩 설정 표**

각 트랩 기계는 경기 시작 전에 쥬리의 감독 하에 추첨으로 추첨한 규정 9.19.3의 트랩 설정 표 1-9 중 1개로 설정해야 합니다.

9.8.2.2 **트랩 경기 준비 및 설정**

경기에서 사용 중인 사거리의 수에 따라 선수단은 경기 시작 전에 쥬리의 감독 하에 가능한 한 각 선수단이 다음과 같은 방식으로 사격 일정을 잡아야 합니다.

a) 사용 중인 각 사선에서 동일한 횟수

b) 특정 세팅에서 동일한 횟수;

c) 가능하면 비공식, 공식 또는 경기 전 훈련에서 사용되는 설정은 대회 중에 사용되는 설정과 달라야 합니다.

d)조직위원회와 쥬리가 함께 선수 그룹(예: 남자, 여자 또는 주니어)의 트랩 경기를 하나의 별도 사선에서만 실시하기로 결정한 경우, 이 그룹의 모든 선수가 50개의 목표를 완료한 후 설정을 변경해야 한다. (참가 선수 수가 매우 적은 특수 ISSF 경기 제외);

9.8.2.3 **Target Limits**

Targets must be set according to the selected schemes in **Tables** 1 - 9 (Rule 9.19.3) and within the following limits:

a) Height at 10m — 1.5m to 3.0m, as per Trap setting tables, 1-9 with a tolerance of +/- 0.15m;

b) Angle — as per Trap setting tables 1-9, with a tolerance of 5°; and

c) Distance — 76.0m +/- 1.0m (as measured from the front edge of the pit roof).

9.8.2.4 **Trap Setting Procedure**

Each machine must be set to throw the target as follows:

a) Adjust angle to the zero (0) degrees, straight forward position;

b) Adjust spring tension and height at 10m forward of the front edge of the trap pit to obtain the required elevation and distance; and

c) Adjust to required angle as measured from a position immediately above the centre of each machine, on the top of the trap pit roof.

9.8.3 **Jury Checks**

9.8.3.1 **Trial Targets**

a) Each range must be set before the start of the competition and the settings must be examined, approved and sealed by the Jury;

b) Each day, after the traps have been adjusted and approved by the Jury, one (1) trial target must be thrown from each machine, in sequence, from each range in use, before the start of the competition (before the start of the first rounds of the day);

c) One (1) trial target must also be thrown from each machine, in sequence, from each range in use, in cases where there is a time break between rounds in the competition programme and the athletes cannot observe the targets of the range on which they will shoot their next round.

d) Trial targets may be observed by the athletes; and

e) All athletes, Coaches and Team Officials are prohibited from entering the trap pits after the Jury has examined and approved the trap settings (see Rule 9.3.c).

9.8.4 **Trap General Rules**

9.8.4.1 **Irregular Trajectory**

Any target flying along a path other than that specified in angle, elevation or distance must be considered irregular.

9.8.4.2 **Refused Target**

An athlete may refuse a target if:

a) A target is not released immediately after the athlete's call;

b) The Referee agrees that the athlete, after calling for the target, was **visibly disturbed** by some external cause; or

c) The Referee agrees that the target was irregular.

Procedure by Athlete – The athlete refusing a target must indicate this by opening the shotgun and raising an arm. The Referee must then give his decision.

9.8.2.3 **표적 범위**

표적은 **표 1 – 9**(규칙 9.19.3)의 선택된 방식에 따라 다음 제한 내에서 설정해야 합니다:

a) 10m 지점에서의 높이 — 트랩 설정 표에 따라 1.5m – 3.0m(허용오차 +/– 0.15m);

b) 각도 — 트랩 설정 표 1-9에 따른 각도 5° 허용오차

c) 거리 — 76.0m(+/– 1.0m)(피트 지붕의 앞쪽 가장자리에서 측정).

9.8.2.4 **트랩 세팅 절차**

각 기계는 다음과 같이 표적을 방출하도록 설정해야 합니다.

a) 직진 위치에서 각도를 영(0)도로 조정합니다.

b) 필요한 고도와 거리를 얻기 위해 트랩 피트의 전면 가장자리에서 전방 10m에서 스프링 장력과 높이를 조정합니다.

c) 각 기계의 중앙 바로 위 트랩 피트 지붕 위의 위치에서 측정한 필요한 각도로 조정합니다.

9.8.3 **쥬리 확인**

9.8.3.1 **시험 표적**

a) 각 사선는 경기 시작 전에 설정해야 하며 쥬리가 이 설정을 검사, 승인 및 봉인해야 합니다.

b) 매일 트랩을 조정하고 쥬리의 승인을 받은 후, 경기가 시작되기 전(하루의 첫 라운드가 시작되기 전) 각 기계에서 사용 중인 각 사선에서 차례로 시험 대상을 하나씩 방출해야 한다;

c) 경기 프로그램의 라운드 사이에 시간 휴식이 있고 선수가 사선의 표적을 관찰할 수 없는 경우 사용 중인 각 사선에서 순서대로 각 기계에서 1개의 시험 표적을 방출해야 합니다.

d) 선수는 시험 표적을 관찰할 수 있습니다.

e) 모든 선수, 코치 및 팀 임원은 쥬리가 트랩 설정을 검토하고 승인한 후에는 트랩 피트에 들어갈 수 없습니다(규칙 9.3.c 참조).

9.8.4 **트랩 일반 규칙**

9.8.4.1 **비정상한 궤적**

각도, 고도 또는 거리에 지정된 것과 다른 경로를 따라 비행하는 모든 표적은 비정상한 것으로 간주되어야 합니다.

9.8.4.2 **거부된 표적**

선수는 다음과 같은 경우 표적을 거부할 수 있습니다.

a) 선수의 호출 직후 표적이 방출되지 않은 경우;

b) 선수가 표적을 호출후 어떤 외부 원인으로 인해 **눈에 띄게 방해**를 받았다는 데 심판이 동의 한 경우;

c) 표적이 비정상적이었다는 것에 심판이 동의 한 경우.

선수에 행동 절차 - 표적을 거부하는 선수는 산탄총을 열고 팔을 들어 이를 표시해야 합니다. 그런 다음 심판은 판정을 내려야 합니다.

9.8.4.3 A **"NO TARGET**" target is one that is not thrown according to these Rules:

a) A **"NO TARGET"** decision is always the Referee's responsibility;

b) A target declared a **"NO TARGET"** by the Referee must always be repeated from the same trap (whether hit or not). However, the athlete may not refuse it even if he considers that it was thrown from another machine in the same group; and

c) A Referee should attempt to call **"NO TARGET"** before the athlete fires. However, if the Referee calls **"NO TARGET"** as, or immediately after the athlete has fired, the Referee's decision must stand and the target must be repeated regardless of whether the target was **"HIT"** or not.

9.8.4.4 **A "NO TARGET" target must be declared even if the athlete has fired when:**

a) A broken or irregular target emerges;

b) A target of a distinctly different colour from that of the others being used in the Competition is thrown;

c) Two (2) targets are thrown;

d) The target is thrown from a machine in another group;

e) An athlete shoots out of turn;

f) Another athlete fires at the same target;

g) The Referee is satisfied that the athlete, after calling for the target, was visibly disturbed by some external cause;

h) The Referee detects an initial violation of the athlete's foot position in a round;

i) The Referee detects an initial violation of the time limit;

j) The Referee, for any reason, cannot decide whether the target was **"HIT"** or not, (in such cases the Referee must always consult the Assistant Referees before announcing the decision);

k) The shot is discharged involuntarily before the athlete has called for the target. However, if the athlete then fires at the target with the second shot, the result must be scored. Also, the athlete must be warned and if the same situation occurs a second or subsequent time in a round, the target(s) shall be declared **"LOST"**; or

l) The first shot is a miss and the athlete's second shot misfires due to an allowable malfunction of either the shotgun or the cartridge. In this case the target must be repeated and **must be missed with the first shot** and hit only with the second shot. If the target is hit with the first shot, it must be declared **"LOST."**

9.8.4.5 **A "NO TARGET" target must be declared provided that the Athlete has NOT fired when:**

a) A target is thrown before the athlete's call;

b) A target is not released immediately after the athlete's call (see **Note**);

c) A target's trajectory is irregular (see **Note**);

9.8.4.3 **"노타겟"** 표적은 다음 규칙에 따라 방출되지 않은 표적입니다.

a) **"노타겟"** 판정은 항상 심판의 책임입니다.

b) 심판에 의해 **"노타겟"**으로 선언된 표적은 항상 동일한 트랩에서 반복되어야 합니다(명중 여부에 관계없이). 그러나 선수는 같은 조의 다른 기계에서 방출된 것으로 간주하더라도 이를 거부하지 않고 사격할 수도 있습니다.

c) 심판은 선수가 사격하기 전에 **"노타겟"**을 외쳐야 합니다. 그러나 선수가 발사한 직후 또는 심판이 **"노타겟"**을 선언한 경우, 심판의 결정은 유효해야 하며 표적이 **"명중"**인지 여부에 관계없이 표적을 재방출 해야 합니다.

9.8.4.4 **다음과 같은 경우 선수가 사격한 경우에도 "노타겟" 표적을 선언해야 합니다.**

a) 깨지거나 비정상 표적이 방출된 경우;

b) 경기에서 사용된 다른 표적과 확연히 다른 색상의 표적이 방출된 경우.

c) 표적 2개가 방출된 경우.

d) 다른 그룹의 기계에서 표적이 방출된 경우;

e) 선수가 차례가 아닌데 사격한 경우;

f) 다른 선수가 같은 표적에 사격을 한 경우;

g) 선수가 표적을 호출한 후 어떤 외부 원인으로 인해 눈에 띄게 방해를 받았다고 심판이 인정한 경우;

h) 심판이 한 라운드에서 선수의 발 위치의 최초 위반한 것을 감지한 경우;

i) 심판이 시간 제한을 최초로 위반한 것을 감지한 경우;

j) 어떤 이유로든 심판는 표적이 **"명중"**인지 여부를 결정할 수 없는 경우(이러한 경우 심판은 판정을 발표하기 전에 항상 보조 심판과 상의해야 합니다).

k) 선수가 표적을 호출하기 전에 우발적으로 사격한 경우. 하지만, 선수가 두 번째 발로 표적을 향해 발사한 경우, 그 결과를 기록해야 합니다. 또한, 선수는 경고를 받아야 하며, 그 라운드에서
같은 상황이 두 번째 또는 그이후 발생할 경우, 표적은 **"실중"**으로 선언되어야 합니다.

l) 첫 번째 발은 빗나갔고 선수의 두 번째 발은 산탄총이나 실탄의 허용 가능한 기능결함으로 인해 사격을 하지 못한 경우. 이 경우 표적은 재방출 되어야 하며 **반드시 첫 번째 발은 놓치고** 두 번째 발로만 명중시켜야 합니다. 표적이 첫발에 맞으면 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

9.8.4.5 **다음과 같은 경우 선수가 발사하지 않은 경우 "NO TARGET" 목표를 선언해야 합니다:**

a) 선수의 호출 전에 표적이 방출된 경우;

b) 선수의 콜 직후 표적이 방출되지 않는 경우;(주 참조)

c) 표적의 궤도가 비정상적인 경우;(주 참조).

d) There is an allowable malfunction of shotgun or cartridge; or

e) The athlete's first shot misfires due to an allowable malfunction of either shotgun or cartridge and he does not fire the second shot; If the second shot was fired, the result of that shot must be scored.

Note: Unless the Referee calls **"NO TARGET"** before or immediately after the athlete fires, no claim for an irregular target must be permitted if the target was fired upon, when the irregularity claim is based solely upon an alleged "Quick Pull" or an alleged "Slow Pull" or a deviation from the prescribed lines of flight. Otherwise, if the athlete fires the result must be recorded.

9.8.4.6 **A target must be declared "LOST" when:**

a) It is not hit during its flight;

b) It is only dusted and no visible piece is broken from it;

c) An athlete, for no permitted reason, does not shoot at a regular target for which he has called;

d) After a malfunction of shotgun or cartridge, an athlete opens the shotgun or moves the safety catch before the Referee has inspected the shotgun;

e) An athlete suffers a third or subsequent malfunction of shotgun or cartridge in the same round;

f) The first shot is a miss and the athlete fails to fire his second shot because he forgot to place a second cartridge in the shotgun, to release the stop on the magazine of a semi-automatic shotgun, or because the safety has slipped to the "safe" position by recoil of the first shot;

g) The athlete is not able to fire his shotgun because he has not released the safety or has forgotten to load;

h) The time limit is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in any previous round (Rule 9.16.3.g); or

i) The athlete's foot position is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in the any previous round (Rule 9.16.3.g).

9.9 COMPETITION RULES FOR DOUBLE TRAP

9.9.1 Conduct of a Round of Double Trap

a) Each squad member, with sufficient ammunition and all equipment necessary to complete the round, must occupy a shooting station in the order shown on the scorecard;

b) The sixth athlete must stand in the marked area behind Station 1 (Station 6) ready to move to Station 1 as soon as the first athlete has shot at a regular double and the results are known; and

c) The Referee must ensure that all preliminary procedures are completed (names, numbers, Assistant Referees, test firing, viewing of targets etc.) give the command "START."

9.9.2 Method

a) When the first athlete is ready to fire, he must raise the shotgun to the shoulder and call clearly for the double after which the double must be thrown immediately after the athletes' call.

d) 산탄총 또는 실탄에 허용 가능한 기능결함이 있는 경우;

e) 선수의 첫 번째 발이 산탄총이나 실탄의 허용 가능한 기능결함으로 인해 불발되고 두 번째 발을 발사하지 않는 경우, 두 번째 발이 발사된 경우 해당 결과를 기록해야 합니다.

참고: 심판이 선수가 사격하기 전이나 직후에 "**노타겟**"이라고 판정하지 않는 한, 비정상한 표적에 대한 주장이 "Quick Pull" 또는 "Slow Pull" 또는 규정된 궤적에서 벗어난 것으로만 근거할 때, 비정상 표적에 대한 주장은 허용되지 않아야 합니다. 그렇지 않은 경우, 선수가 사격한 경우 결과를 기록해야 합니다.

9.8.4.6 **다음과 같은 경우 "LOST"로 선언해야 합니다:**

a) 표적이 날아가는 동안 명중하지 않은 경우;

b) 먼지만 있고 눈에 보이는 조각이 깨지지 않은 경우;

c) 선수가 허용되지 않은 이유로 자신이 호출한 정상 표적에 사격을 하지 않는 경우;

d) 산탄총 또는 실탄의 기능결함 후, 심판이 산탄총을 검사하기 전에 선수가 산탄총을 열거나 안전장치를 움직인 경우;

e) 같은 라운드에서 선수가 산탄총 또는 실탄에 3번 이상 기능결함이 발생한 경우;

f) 첫 번째 발은 실중하고 선수가 두 번째 발을 발사하지 못한 이유가 산탄총에 두 번째 실탄을 넣는 것을 잊었거나 반자동 산탄총의 탄창의 덮개를 제거하는 것을 잊었거나, 첫 번째 사격의 반동으로 안전장치가 "안전한" 위치로 미끄러졌을 경우;

g) 선수가 안전장치를 해제하지 않았거나 장전하는 것을 잊어서 산탄총을 발사할 수 없는 경우;

h) 시간 제한을 위반하고 선수가 이전 라운드에서 이미 한 번 경고**(옐로우 카드)**를 받은 경우(규칙 9.16.3.g);

i) 선수가 발 위치를 위반했으며 선수는 이전 라운드에서 이미 한 번 경고**(옐로우 카드)**를 받은경우(규칙 9.16.3.g).

9.9 더블 트랩을 위한 경쟁 규칙

9.9.1 더블트랩 라운드 진행

a) 각 조에 선수는 충분한 실탄과 라운드를 완료하는 데 필요한 모든 장비를 갖추고 스코어카드에 표시된 순서대로 사대에 위치해야 합니다;

b) 여섯 번째 선수는 첫 번째 선수가 정상 더블을 사격하고 결과가 알려지는 즉시 1번 사대로 이동할 준비를 하고 1번 사대 뒤에 표시된 구역(6번사대)에 서 있어야 합니다.

c) 심판은 모든 예비 절차(이름, 번호, 보조 심판, 시험 사격, 표적 보기 등)가 완료되었는지 확인하고 "START" 명령을 내립니다.

9.9.2 방법

a) 첫 번째 선수가 사격 준비가 되면 산탄총을 어깨 높이로 들고 더블을 명확하게 호출한 후 선수의 콜 직후 더블은 방출되어야 합니다.

b) When the result of the shots is known the second athlete must do likewise, followed by the third athlete and soon;

c) After the first athlete has fired at a regular double, he must prepare to move to Station 2 as soon as the athlete on Station 2 has fired at a regular double. The other athletes in the squad must, on their stations, do likewise in rotation from left to right;

d) This whole sequence must continue until all athletes have each shot at the required number of doubles;

e) Once the round has started an athlete may close the shotgun only after the previous athlete has completed his turn;

f) An athlete having shot, must not leave the station before the athlete on the right has fired at a regular double and the results are registered, except when the athlete has completed shooting on Station 5. In this case, he must turn clockwise and proceed immediately to Station 6, with unloaded shotgun, being careful not to disturb the athletes who are on the line as he passes by;

g) All shotguns must be carried **OPEN** and **UNLOADED** when moving between any stations.

h) Any athlete who loads his/her shotgun on a fired station before leaving it, or carries his/her shotgun loaded between any stations must be given an initial **Warning (Yellow Card)**; any further occurrences until the end of the Qualification process will result in **Disqualification (Red Card)**; and

i) Any athlete who loads his/her shotgun on Station 6 must be given an initial **Warning (Yellow Card)**; any further occurrences in the competition will result in **Disqualification**; and

j) No athlete having shot on one station may proceed towards the next station in such a way as to interfere with another athlete or match officials.

9.9.3 Preparation Time Limit

a) An athlete must take his/her position, close the shotgun and call for the double within twelve (12) seconds after the previous athlete has fired at a regular double and has opened the shotgun and the result is registered, or after the Referee has given the command **"START;"**

b) In case of non-compliance with this time limit, the penalties provided in these rules will be applied;

c) Where squads consist of five (5) or less athletes, preparation time must be extended to give the athlete leaving Station 5 sufficient additional time to arrive at Station 1; and

d) Preparation time limits must be controlled by the Referee.

9.9.4 Interruption

If a round of shooting is interrupted for more than five (5) minutes because of a technical malfunction that is not the fault of an athlete, the squad must be allowed to view one (1) regular double from each scheme before the competition resumes.

9.9.5 Target Distances, Angles and Elevations Double Trap Setting Table

Each trap machine must be set before the start of the competition each day according to the following Table:

b) 사격 결과가 알려지면 두 번째 선수도 마찬가지로 해야 하고, 세 번째 선수도 마찬가지입니다.

c) 첫 번째 선수가 정상 더블에 사격한 후, 2번 사대에 있는 선수가 정상 더블에 사격하자마자 그는 2번 사대로 이동할 준비를 해야 합니다. 조의 다른 선수들도 각자의 사대에서 마찬가지로 왼쪽에서 오른쪽으로 돌아가면서 해야 합니다.

d) 이 전체 순서는 모든 선수가 호출하는 더블표적에 대한 사격이 끝날 때까지 계속되어야 합니다.

e) 일단 라운드가 시작되면 선수는 이전 선수가 자신의 턴을 마친 후에만 산탄총을 닫을 수 있습니다.

f) 사격을 한 선수는 우측에 있는 선수가 정상 더블에 사격을 하여 그 결과가 등록되기 전에는 사대를 이탈해서는 안 되며, 선수가 스테이션 5에서 사격을 완료한 경우, 그는 시계 방향으로 회전하여 즉시 6번 사대로 이동해야 하며, 그가 지나갈 때 라인에 있는 선수를 방해하지 않도록 주의해야 합니다;

g) 모든 산탄총은 사대 사이를 이동할 때 열린 상태와 장전되지 않은 상태로 휴대해야 합니다.

h) 사대를 떠나기 전에 사대에서 산탄총을 장전하거나 사대 간에 장전된 산탄총을 휴대하는 선수는 1차 **경고(황색 카드)**를 받아야 합니다. 예선 절차가 끝날 때까지 더 이상 발생하면 **실격(레드 카드**) 처리됩니다. 그리고

i) 6번 사대에서 산탄총을 장전하는 모든 선수는 최초 **경고(옐로우 카드)**를 받아야 합니다. 경기에서 추가로 발생할 경우 **실격** 처리됩니다.

j) 한 사대에서 사격을 한 선수는 다른 선수나 경기 임원을 방해하는 방식으로 다음 사대를 향해 진행할 수 없습니다.

9.9.3 **준비시간 제한**

a) 선수는 자신의 위치를 잡고 이전 선수가 정상 더블에 사격하고 산탄총을 열어 결과가 등록되거나 심판이 **"시작"** 명령을 내린후 12초 이내에 산탄총을 닫고 더블을 호출해야 합니다.

b)이 준비시간 제한을 준수하지 않는 경우, 이 규칙에 규정된 벌칙이 적용됩니다.

c) 조가 5명 이하의 선수로 구성된 경우, 선수가 5번 사대를 떠나 1번 사대에 도착하는 데 충분한 추가 시간을 주기 위해 준비 시간을 연장해야 합니다.

d) 준비시간 제한은 심판이 통제해야 합니다.

9.9.4 **중단**

선수의 잘못이 아닌 기술적 기능결함으로 인해 사격 라운드가 5분 이상 중단되는 경우, 그 조의 선수는 경기가 재개되기 전에 각 설정에서 1개의 정상 더블을 볼 수 있어야 합니다.

9.9.5 **대상 거리, 각도 및 표고 더블 트랩 설정 표**

각 트랩 기계는 다음 표에 따라 매일 대회 시작 전에 설정해야 합니다.

Setting/ Scheme	Trap No.	Angle * (degrees)	Height at 10m (+/- 0.1m)	Distance (+/- 1m)
A	7 (1)	5 Left	3.00m	**55.00m** (as measured from the front edge of the pit roof)
	8 (2)	0	3.50m	
B	8 (2)	0	3.50m	
	9 (3)	5 Right	3.00m	
C	7 (1)	5 Left	3.00m	
	9 (3)	5 Right	3.00m	
*** Note:** The angles must be set with a tolerance of one (1) degree. Target distribution must be random, but each athlete must receive one (1) scheme A double, one (1) scheme B double and one (1) scheme C double on each station sometime during each round.				

9.9.6 **Jury Check**

Each range must be set before the start of the competition each day. These settings must be examined, approved and sealed by the Jury.

9.9.6.1 **Trial Targets**

a) Each day, after the traps have been adjusted and approved by the Jury, one trial regular double must be thrown for each setting one (1) scheme A, one (1) scheme B and one (1) scheme C before each squad fires its first round for the day;

b) Trial targets may be observed by the athletes; and

c) All athletes, coaches and team officials are prohibited from entering the trap pits after the Jury has examined and approved the trap settings (See: Rule 9.3).

d) During competition, after a scheduled time break, one (1) trial regular double must be thrown for each setting, one (1) scheme A, one (1) scheme B and one (1) scheme C, before a squad fires.

9.9.7 **Double Trap General Rules**

9.9.7.1 **Irregular trajectory**

Any target flying along a path other than that specified in angle, elevation or distance must be considered irregular.

9.9.7.2 **Refused Double**

An athlete may refuse to shoot at a double if:

a) The double is not released immediately after the athlete's call;

b) The Referee agrees that the athlete, after calling for a double, was visibly disturbed by some external cause; or

c) The Referee agrees that either of the targets were irregular.

Procedure by Athlete – The athlete refusing a double must indicate this by opening the shotgun and raising an arm. The Referee must then give his decision.

Setting/ Scheme	Trap No.	Angle * (degrees)	Height at 10m (+/- .1m)	Distance (+/- 1m)
A	7 (1)	5 Left	3.00m	**55.00m** (피트 지붕의 전면 가장자리에서 측정)
	8 (2)	0	3.50m	
B	8 (2)	0	3.50m	
	9 (3)	5 Right	3.00m	
C	7 (1)	5 Left	3.00m	
	9 (3)	5 Right	3.00m	
*** Note:** 각도는 1도의 허용오차로 설정해야 합니다. 표적은 무작위여야 합니다, 각 선수는 각 라운드 동안 각 사대에서 A,B, C 세팅으로 구성된 1쌍의 더블표적을 할당 받아야 합니다.				

9.9.6 **쥬리 체크**

각 사대는 매일 경기 시작 전에 세팅되어야 합니다. 이러한 설정은 쥬리가 검사, 승인 및 봉인해야 합니다.

9.9.6.1 **시험 표적**

a) 매일 쥬리가 트랩을 조정하고 승인한 후, 각 선수단이 당일 첫 라운드를 시작하기 전에 각 설정에 대해 1개의 세팅 A, 1개의 세팅 B, 1개의 세팅 C에 대해 정상 더블을 방출해야 합니다;

b) 선수는 시험 표적을 관찰할 수 있습니다. 그리고

c) 쥬리가 트랩 설정을 검토하고 승인한 후에는 모든 선수, 코치 및 팀 임원이 트랩 피트에 들어갈 수 없습니다(규칙 9.3 참조).

d) 경기 중, 예정된 시간 휴식 후 조가 사격하기 전에 각 A,B, C 세팅 설정 별로 1개의 정상 더블을 방출해야 합니다.

9.9.7 **더블 트랩 일반 규칙**

9.9.7.1 **비정상한 궤적**

각도, 고도 또는 거리에 지정된 것과 다른 경로를 따라 비행하는 모든 표적은 비정상 표적으로 간주되어야 합니다.

9.9.7.2 **거부된 더블표적**

선수는 다음과 같은 더블표적을 사격 거부할 수 있습니다.

a) 더블표적이 선수의 콜 직후에 방출되지 않은 경우;

b) 선수가 더블표적을 호출한 후 어떤 외부 원인으로 인해 눈에 띄게 방해를 받았다는 데 심판이 동의한 경우;

c) 심판이 표적 중 하나가 비정상적이라는 데 동의한 경우.

선수에 행동 절차 - 더블표적을 거부하는 선수는 산탄총을 열고 팔을 들어 이를 표시해야 합니다. 그런 다음 심판은 판정을 내려야 합니다.

9.9.7.3 **"NO TARGET" Double**

A **"NO TARGET"** double occurs when either or both targets are not thrown according to these Rules:

a) A **"NO TARGET"** decision is always the Referee's responsibility;

b) A double declared as a **"NO TARGET"** by the Referee must always be repeated whether either or both targets were HIT or not; and

c) A Referee should attempt to call **"NO TARGET**" double before the athlete fires. However, if the Referee calls **"NO TARGET"** as, or immediately after the athlete has fired, the Referee's decision must stand and the targets must be repeated regardless of whether either target of the double was **"HIT"** or not.

9.9.7.4 **A "NO TARGET" Double must be declared even if the Athlete has fired when:**

a) A broken or irregular target emerges;

b) A target of a distinctly different colour from that of the others being used in the competition is thrown;

c) Only one (1) target is thrown;

d) The targets are not released simultaneously;

e) The targets collide;

f) Fragments from one (1) target break the other target;

g) The first shot breaks both targets;

h) An athlete shoots out of turn; 선

i) Another athlete fires at the same double;

j) Both shots are fired simultaneously (see Rule 9.12.1.1), "Number of Malfunctions Permitted");

k) The Referee is satisfied that the athlete, after calling for the double was visibly disturbed by some external cause;

l) The Referee detects an initial violation of the athlete's foot position in a round;

m) The Referee detects an initial violation of the time limit;

n) The Referee, for any reason, cannot decide whether either target was **"HIT"** or not, (in such cases the Referee must always consult the Assistant Referees **before** announcing the decision); or

o) The first shot is a miss and the athlete's second shot misfires due to an allowable malfunction of either the shotgun or the cartridge. In this case the first target must be declared **"LOST"** and the double must be repeated to determine the result of the second shot only.

9.9.7.5 **A "NO TARGET" double must be declared, provided that the Athlete has NOT fired when:**

a) The double is thrown before the athlete's call;

b) The double is not released immediately (see **Note** below);

c) Either target's trajectory is irregular (see **Note** below);

9.9.7.3 **"노타겟 " 더블**

"노타겟" 더블은 다음 규칙에 따라 하나 또는 두 개의 표적이 방출되지 않은 경우에 발생합니다.

a)**"노타겟"** 판정은 항상 심판의 책임입니다.

b) 심판이 **"노타겟"**으로 선언한 더블표적은 두 표적 중 하나 또는 둘 모두가 명중되었는지 여부에 관계없이 항상 재방출 되어야 합니다.

c) 심판은 선수가 사격하기 전에 **"노타겟"**을 선언해야 합니다. 그러나 선수가 사격한 직후에 심판이 **"노타겟"**을 선언한 경우 심판의 판정은 유효하며, 더블표적이 **"명중"**인지 여부에 관계없이 표적을 재방출 해야 합니다.

9.9.7.4 **"노 타겟" 더블은 선수가 다음과 같은 경우에 사격한 경우에도 선언되어야 합니다.**

a) 깨지거나 비정상 표적이 나타난 경우;

b) 경기에 사용된 다른 표적과 확연히 다른 색깔의 표적이 방출된 경우;

c) 1개의 표적만 방출된 경우;

d) 표적이 동시에 방출되지 않은 경우;

e) 표적이 충돌한 경우;

f) 하나(1)의 표적 파편이 다른 표적을 깨뜨린 경우;

g) 첫 번째 사격이 두 표적 모두를 깨뜨린 경우;

h) 선수가 순서대로 사격하지 않은 경우;

i) 다른 선수가 같은 더블표적을 사격한 경우;

j) 두 발을 동시에 격발한 경우(규칙 9.12.1.1 참조), “허용되는 오작동 횟수”).

k) 선수가 더블표적을 호출한 후, 어떤 외부 원인에 의해 눈에 띄게 방해 받은 것을 심판이 동의한 경우;

l) 심판이 라운드에서 선수의 발 위치의 최초 위반임을 감지한 경우;

m) 심판이 준비 시간 제한의 최초 위반임을 감지한 경우;

n) 어떤 이유로든 심판이 표적의 **"명중"**인지 여부를 결정할 수 없는 경우;(이러한 경우 심판은 판정을 발표하기 전에 항상 보조 심판과 상의해야 합니다).

o) 첫 번째 발은 실중이고 선수의 두 번째 발은 산탄총이나 실탄의 허용 가능한 기능결함으로 인해 불발됩니다. 이 경우 첫 번째 표적은 **"실중"**으로 선언하고 두 번째 발로 표적의 결과를 결정하기 위해 재방출 해야 합니다.

9.9.7.5 **다음과 같은 경우 선수가 발사하지 않은 경우 "노타겟" 더블을 선언해야 합니다.**

a) 더블표적이 선수의 호출 이전에 방출된 경우;

b) 더블표적이 호출 즉시 방출되지 않은 경우(아래 참고 참조).

c) 표적의 궤도가 비정상일 경우(아래 참고 참조).

d) There is an allowable malfunction of shotgun or cartridge; or

e) The athlete's first shot misfires due to an allowable malfunction of either shotgun or cartridge. The double must be repeated to establish the result of both shots even if the second shot was fired.

Note: Unless the Referee calls **"NO TARGET"** before, as, or immediately after the athlete fires, no claim for an irregular target must be permitted if the target was fired upon, when the irregularity claim is based solely upon an alleged "Quick Pull" or an alleged "Slow Pull" or a deviation from the prescribed lines of flight. Otherwise, if the athlete fires the result must be recorded.

9.9.7.6 **A target(s) must be declared "LOS**T" when:

a) It is not **"HIT"** during its flight;

b) It is only "dusted" and no visible piece is broken from it;

c) An athlete, for no permitted reason, does not shoot at a regular double for which he has called, the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST;"**

d) An athlete, for no permitted reason, does not shoot a second shot, the result of the first shot must be recorded and the second target declared **"LOST;"**

e) The **first shot** is declared **"LOST"** and the athlete fails to fire his second shot because he forgot to place a second cartridge in the shotgun, to release the stop on the magazine of a semi-automatic shotgun, or because the safety has slipped to the safe position by recoil of the first shot the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST;"**

f) The athlete is not able to fire his shotgun because he has not released the safety or has forgotten to load, the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST";**

g) The time limit is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in the same competition the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST"** (Rule 9.16.4); or

h) The athlete's foot position is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in the same competition, the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST"** (Rule 9.16.4).

9.9.7.7 **Result in the case of a Malfunction:**

a) The athlete shoots at the first target but an allowable malfunction prevents the firing of the second shot, the result of the first shot must be recorded and the double repeated to determine the result of the second shot only;

b) After a malfunction of shotgun or cartridge, the athlete is unable to fire a **first shot** and he opens the shotgun or touches the safety catch before the Referee has inspected the shotgun, the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST;"**

c) After a malfunction of shotgun or cartridge, the athlete is unable to fire a **second shot** and he opens the shotgun or touches the safety catch before the Referee has inspected the shotgun, the result of the first shot must be recorded and the second target must be declared **"LOST;"**

d) An athlete suffers a third or subsequent malfunction of shotgun or cartridge in the same round on the **first shot** the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST;"** or

d) 산탄총 또는 실탄에 허용 가능한 기능결함이 발생한 경우; 또는

e) 선수의 첫 번째 발이 산탄총이나 실탄의 허용 가능한 기능결함으로 인해 불발되고, 두 번째 발이 사격됐더라도 두 발의 결과를 확인하려면 더블표적을 재방출 해야 합니다.

참고: 심판이 선수가 발사하기 전이나 직후에 "**노타겟**"이라고 판정하지 않는 한, 비정상한 표적에 대한 주장이 "Quick Pull" 또는 "Slow Pull" 또는 규정된 궤적에서 벗어난 것으로만 근거할 때, 표적이 방출된 경우 비정상 표적에 대한 주장은 허용되지 않아야 합니다. 그렇지 않은 경우, 선수가 사격한 경우 결과를 기록해야 합니다.

9.9.7.6 **다음과 같은 경우 표적(들)은 "실중"으로 선언되어야 합니다.**

a) 표적이 날아가는 동안 **"명중"**하지 않은 경우;

b) 먼지만 있고 눈에 보이는 조각이 깨지지 않은 경우;

c) 선수가 허용된 이유 없이 자신이 호출한 정상 더블 표적에 사격을 하지 않는 경우, 표적은 **"실중"**과 **"실중"**로 선언되어야 합니다;

d) 선수는 허용되지 않은 이유로 두 번째 발을 사격하지 않으면, 첫 번째 발의 결과를 기록하고 두 번째 표적을 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

e) **첫 번째 발**은 **"실중"**으로 선언되고 선수가 두 번째 발을 발사하지 못한 이유가 두 번째 실탄을 산탄총에 넣는 것을 잊었거나 반자동 산탄총의 탄창에서 스톱을 해제하는 것을 잊었거나 안전장치가 첫 번째 사격의 반동으로 안전 위치로 미끄러졌기 때문에 두 번째 발을 발사하지 못한 경우 표적은 **"실중"**과 **"실중"**으로 선언해야 합니다;

f) 선수가 안전 장치를 해제하지 않았거나 장전하는 것을 잊어서 산탄총을 발사할 수 없는 경우, 표적은 **"실중"**과 "실중"으로 선언해야 합니다;

g) 제한 시간을 위반한 선수가 같은 경기에서 이미 경고를 한 번 받은 적이 있다**(옐로카드).** 표적은 **"실중"**과 **"실중"**으로 선언해야 합니다;(규칙 9.16.4)

h) 발 위치를 위반한 선수가 같은 경기에서 이미 경고를 한 번 받은 적이 있다**(옐로카드).** 표적은 **"실중"**과 **"실중"**으로 선언해야 합니다;(규칙 9.16.4)

9.9.7.7 **기능결함의 경우 결과:**

a) 선수가 첫 번째 표적에 사격했지만 허용 가능한 기능결함으로 인해 두 번째 발이 발사되지 않았으며, 첫 번째 발의 결과를 기록하고 두 번째 발의 결과만 결정하기 위해 더블표적을 재방출해야 합니다.

b) 산탄총 또는 실탄의 기능결함 후, 선수가 **첫 발**을 사격할 수 없고 심판이 산탄총을 검사하기 전에 선수가 산탄총을 열거나 안전 장치를 만지면 표적은 **"실중"** 및 **"실중"**으로 선언되어야 합니다;

c) 산탄총 또는 실탄의 기능결함 후, 선수가 **두 번째 발**을 사격할 수 없고 심판이 산탄총을 검사하기 전에 선수가 산탄총을 열거나 안전장치를 만지면 첫 번째 발의 결과를 기록하고 두 번째 표적이 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

d) 선수가 같은 라운드에서 **첫 번째 사격**에서 산탄총 또는 실탄에 세 번째 또는 그 이후의 기능결함을 겪으면. 표적은 **"실중"** 과 **"실중"**으로 선언되어야 합니다. 또는

e) An athlete suffers a third or subsequent malfunction of shotgun or cartridge in the same round on the **second shot**, the result of the first shot must be recorded and the second target must be declared **"LOST;"**

9.9.7.8 **Result in the event of an Involuntary Discharge when:**

a) A shot is discharged involuntarily before the athlete calls, the Referee must declare **"NO TARGET"** and warn the athlete; however, if the same situation occurs for a second or subsequent time in a round, both targets shall be declared **"LOST;"**

b) A shot is discharged involuntarily **after the athlete calls,** but **before the targets appear**, and he shoots a second shot, the first target must be declared **"LOST"** and the second target must be scored according to the result of the second shot. However, an athlete is permitted only one (1) occurrence in the same round. If the same situation occurs for a second or subsequent time both targets must be declared **"LOST;"** and the Referee must issue a **Warning (Yellow Card);**

c) A shot is discharged involuntarily **after the athlete calls** but **before the targets appear** and he does not shoot a second shot, the first target must be declared **"LOST"** and the double must be repeated to determine the result of the second shot only. However, an athlete is permitted only one (1) occurrence in the same round. If the same situation occurs for a second or subsequent time both targets must be declared "LOST;"

9.9.7.9 **Shooting into the Ground**

An athlete who shoots into the ground must receive an initial **Warning (Yellow Card)**. For a repetition in the same round, both targets must be declared **"LOST"** whether hit or not.

9.10 COMPETITION RULES FOR SKEET

9.10.1 Conduct of a Round of Skeet

The squad must assemble on the range in an area next to Station 1, with sufficient ammunition and all equipment necessary to complete the round.

The Referee must take charge and when all preliminary procedures are completed (names, numbers, Assistant Referees, test firing, trial of targets, etc.) give the command **"START."**

9.10.1.1 **Method**

After the command "**START**" is given:

a) The first athlete must move on to Station 1, load the shotgun with one (1) cartridge only, adopt the READY position and call for the target, after which a regular target from the high house must be thrown within an indefinite period varying randomly from zero (0) to a maximum of three (3) seconds;

Note: If an electronic-microphone system is used, it must be constructed so as to randomly insert a delay varying from 0.2 to 3.0 seconds.

b) When the result of the shot is known, the first athlete shall remain on the station, load with two (2) cartridges, adopt the READY position, and call and fire at a regular double;

c) When the results of both shots are known the first athlete must leave the station;

e) 선수가 같은 라운드에서 **두 번째 사격**에서 산탄총 또는 실탄에 세 번째 또는 그 이후의 기능결함을 겪으면 첫 번째 사격의 결과를 기록하고 두 번째 표적은 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

9.9.7.8 **우발적 사격의 결과는 다음과 같습니다.**

a) 선수가 호출하기 전에 실탄이 발사되면 심판은 **"노타겟"**을 선언하고 선수에게 경고해야 합니다. 그러나 한 라운드에서 동일한 상황이 두 번째 또는 그 이후에 발생하는 경우 두 표적 모두 **"실중"**으로 선언됩니다.

b) **선수가 호출을 한 후**, **표적이 나타나기 전**에 우발적으로 사격을 하고 두 번째 사격을 하는 경우, 첫 번째 표적은 실중 처리되어야 하며 두 번째 표적은 두 번째 사격 결과에 따라 득점되어야 한다. 그러나 선수는 같은 라운드에서 1회만 허용됩니다. 동일한 상황이 두 번째 또는 그 이후에 발생하는 경우 두 표적 모두 **"실중"**으로 선언해야 합니다. 심판은 **경고(옐로우 카드)**를 발부해야 합니다.

c) **선수가 호출을 한 후 표적이 나타나기 전**에 우발적으로 사격을 하고 두 번째 사격을 하지 않은 경우, 첫 표적은 **"실중"**으로 선언되어야 하며 두 번째 사격의 결과만 결정하기 위해 더블표적을 재방출해야 합니다. 그러나 선수는 같은 라운드에서 1회만 허용됩니다. 동일한 상황이 두 번째 또는 그 이후에 발생하는 경우 두 표적 모두 "실중"으로 선언해야 합니다.

9.9.7.9 **땅으로 사격**

땅에 총을 쏜 선수는 최초 **경고(옐로 카드)**를 받아야 합니다. 같은 라운드에서 반복할 경우 적중 여부에 관계없이 두 표적 모두 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

9.10 스키트 경기 규칙

9.10.1 스키트 라운드 진행

각 조에 선수들은 1번 사대 옆 구역에 충분한 탄약과 라운드를 완료하는 데 필요한 모든 장비를 갖추고 사격장에 집결해야 합니다.

심판은 책임을 지고 모든 예비절차(성명, 번호, 부심, 시험사격, 표적재판 등)가 완료되면 **"START"** 구령을 한다.

9.10.1.1 **방법**

"START" 명령이 내려진 후:

a) 첫 번째 선수는 1번 사대로 이동하여 산탄총에 실탄 1개만 장전하고 준비 자세를 취한 후 표적을 호출하여야 한다, 하이 하우스에서 나오는 정상 표적은 0초에서 최대 3초 사이에 무작위로 방출되어야 한다;

참조: 전자 마이크 시스템을 사용하는 경우 0.2초에서 3.0초 사이의 지연을 무작위로 삽입하도록 구성해야 합니다.

b) 사격 결과가 알려지면 첫 번째 선수는 사대에 남아 2개의 실탄을 장전하고 준비 자세를 취한 다음 정상 더블에서 호출 및 사격을 합니다.

c) 두 발 모두의 결과가 알려지면 첫 번째 선수는 사대를 떠나야 한다.

d) The second athlete must then do likewise, followed by the third athlete and so on until all the members of the squad have each shot the required sequence on Station 1;

e) The first athlete must then move on to Station 2 and shoot the required number of targets in the required sequence and time, followed in turn by each member of the squad;

f) This rotation will continue until all the required stations have been shot by all members of the squad;

g) No athlete in the squad may advance to the station before his shooting turn, before the Referee's order to shoot or before the previous athlete has completed his shooting and has left the station; and

h) No athlete having shot on one (1) station may proceed towards the next station until all the members of the squad have completed their shooting on the station or in such a way as to interfere with another athlete or impede the duties of the match officials.

9.10.2 **Competition Procedures**

9.10.2.1 **Preparation Time Limits.**

Athletes must call for and fire at their targets according to the following time limits:

a) After the Referee has given the signal to **"START**" or after the previous athlete has left the station, the next athlete must occupy the station within **ten (10) seconds;**

b) The athlete must stand with both feet entirely within the station boundaries, take his position, load the shotgun, adopt the READY position and call for the target(s) in the required sequence for the station;

c) The athlete must then call for the next single or double to be fired at from that station within the shortest time possible;

d) The maximum total time allowed to call for the required sequence for that station is thirty (30) seconds in both Qualification Rounds and Finals after the athlete has occupied the station; and

e) During Qualification Rounds, preparation time limits must be controlled by the Referee. During shoot-offs before Finals and during Finals, preparation time limits must be controlled with an electronic timing device managed by the appointed Referee.

9.10.2.2 **Target Shooting Sequence for Qualification Rounds**

Only one (1) shot may be fired at each target

STATION	TARGET	ORDER
1	Single	High
	Double	High – Low
2	Single	High
	Double	High – Low
3	Single	High
	Double	High – Low

d) 그런 다음 두 번째 선수도 마찬가지로 해야 하고, 세 번째 선수도 같은 방식으로 모든 선수들이 1번 사대에서 필요한 순서대로 사격을 계속해야 합니다.

e) 첫 번째 선수는 2번 사대로 이동하여 규정된 순서와 시간에 규정된 수의 표적을 사격하고 각 선수들이 차례대로 사격해야 합니다.

f) 이 과정은 조의 모든 선수들이 필요한 모든 사대를 사격할 때까지 계속됩니다.

g) 조의 어떤 선수도 자신의 사격 차례 전, 심판의 사격 명령 전 또는 이전 선수가 사격을 마치고 사대를 떠나기 전에 사대로 들어갈 수 없습니다. 그리고

h) 사격을 마친 선수는 모든 선수들이 사대에서 사격을 완료할 때까지 또는 다른 선수를 방해하거나 경기 임원의 직무를 방해하는 방식으로 다음 사대를 향해 이동할 수 없습니다.

9.10.2 **경기 절차**

9.10.2.1 **준비 시간 제한.**

선수는 다음 준비 시간 제한에 따라 표적을 호출하고 사격해야 합니다.

a) 심판이 “START” 신호를 보내거나 이전 선수가 사대를 떠난 후 다음 선수는 10초 이내에 사대에 들어가야 합니다.

b) 선수는 두 발을 모두 사대 경계 안에 두고 서서 자세를 취하고, 산탄총을 장전하고, 준비 자세를 취하고, 사대에서 요구되는 순서대로 표적을 호출해야 합니다.

c) 그런 다음 선수는 가능한 한 최단 시간 내에 해당 사대에서 다음 싱글 또는 더블표적을 호출해야 합니다.

d) 선수가 사대에 입장한 후 예선 라운드와 결선전에서 동일하게 해당 사대에 필요한 순서를 호출할 수 있는 최대 총 시간은 30초입니다. 그리고

e) 예선 라운드 동안 준비 시간 제한은 심판에 의해 통제되어야 합니다. 결선 전 경사 및 결선에서 준비 시간 제한은 임명된 레프리가 관리하는 전자 계시 장치로 제어되어야 합니다.

9.10.2.2 **예선 라운드의 표적 사격 순서**

각 표적에 단 1발만 사격할 수 있습니다.

STATION	**TARGET**	**ORDER**
1	Single	High
	Double	High – Low
2	Single	High
	Double	High – Low
3	Single	High
	Double	High – Low

4	Single	High
	Single	Low
5	Single	Low
	Double	Low – High
6	Single	Low
	Double	Low – High
7	Double	Low - High
4	Double	High – Low
	Double	Low – High
8	Single	High
	Single	Low

9.10.2.3 **Special Procedures for Station 8:**

When the squad advances to Station 8, they must stand in their shooting order behind the Referee who should be positioned approximately five (5) meters from Station 8 on an imaginary line drawn between the centres of Station 8 and Station 4.

After the Referee has declared **"START"** each athlete in turn must:

a) Take position for the high house target;

b) Load the shotgun with one (1) cartridge only;

c) Adopt the READY position;

d) Call for the target; and

e) Shoot at the high house target.

Then turn clockwise (to the right, in the direction of the target crossing post):

f) Take position for the low house target;

g) Load the shotgun with one (1) cartridge only;

h) Adopt the READY position;

i) Call for the target;

j) Shoot at the low house target; and

k) When the result of this last shot is known, the athlete must leave the station and move to the rear of the line of the athletes who have still to shoot. Each athlete must do the same in succession.

9.10.2.4 **Cartridge Loading Sequence**

a) On Station 8 for both the high and low house targets, the shotgun must be loaded with one (1) cartridge only;

b) On Station 4 where two (2) single targets are to be shot, two (2) cartridges must be loaded before calling for the first single target;

c) In case an athlete forgets to load the second barrel in singles on Station 4 (when two (2) single targets are to be shot) and after calling for or shooting at the first target,

remembers and either opens his shotgun to load or he raises his hand to ask permission of the Referee to load his shotgun, the target will be declared **“LOST;”**

4	Single	High
	Single	Low
5	Single	Low
	Double	Low – High
6	Single	Low
	Double	Low – High
7	Double	Low - High
4	Double	High – Low
	Double	Low – High
8	Single	High
	Single	Low

9.10.2.3 **사대 8의 특별 절차:**

선수들이 8번 사대로 입장할 때, 8번 사대와 4번 사대 중앙 사이에 그린 가상의 선상에서 8번 사대에서 약 5m 떨어진 심판 뒤에 사격 순서대로 서 있어야 합니다.

심판이 **"START"**를 선언한 후 각 선수는 차례로 다음을 수행해야 합니다.

a) 하이 하우스 타겟을 위한 위치를 잡습니다.

b) 산탄총에 1개의 실탄만 장전합니다.

c) 준비 자세를 취합니다.

d) 표적을 호출합니다. 그리고

e) 하이 하우스 표적을 향해 사격합니다.

그런 다음 시계 방향으로 돕니다.(오른쪽으로, 표적 교차지점 방향으로).

f) 로우 하우스 표적을 향해 위치를 잡습니다.

g) 산탄총에 1개의 실탄만 장전합니다.

h) 준비 자세를 취합니다.

i) 표적을 호출합니다.

j) 로우 하우스 표적을 향해 발사합니다. 그리고

k) 이 마지막 사격의 결과가 알려지면 선수는 사대를 떠나 아직 사격해야 할 선수들의 라인 뒤쪽으로 이동해야 한다. 각 선수는 연속적으로 동일한 동작을 수행해야 합니다.

9.10.2.4 **실탄 장착 순서**

a) 하이 하우스 표적과 로우 하우스 표적 모두에 대해 8번 사대에서 산탄총에는 1개의 실탄만 장전되어야 합니다.

b) 2개의 싱글 표적을 사격해야 하는 4번 사대에서 첫 번째 싱글 표적을 호출하기 전에 2개의 실탄을 장전해야 합니다.

c) 선수가 4번 사대에서 두 번째 총열에 장전하는 것을 잊은 경우(2개의 싱글 표적을 사격할 때) 첫 번째 표적을 호출하거나 사격한 후 기억하고 장전하기 위해 산탄총을 열거나 손을 들어 주심에게 산탄총 장전 허가를 요청하면 표적은 **"실중"**으로 선언됩니다.;

d) When shooting is interrupted, the shotgun must be opened and be made empty; and

e) No athlete may turn from the shooting station before his shotgun is open and empty.

9.10.2.5 **Trial Targets**

A regular target from each of the high and low houses may be seen by the athletes of each squad:

a) From Station 1 immediately prior to the start of their first round on each day of competition;

b) If the Referee declares **"NO TARGET,"** the athlete may ask to have one (1) trial target thrown after each irregular target, or one (1) trial double thrown after an irregular double, provided the irregular target was not fired upon or both or either of the targets of an irregular double were not fired upon; and

c) If a round of shooting is interrupted for more than five (5) minutes because of a technical malfunction that is not the fault of an athlete, before the competition resumes the squad must be allowed to view one (1) regular target from each trap.

9.10.2.6 **Sighting On the Ranges**

Aiming and sighting exercises:

a) May be conducted after the Referee has ordered **"START"** only on **Station 1**. The athlete is permitted (within the allowable time limit) after loading and before shooting to raise the shotgun to the shoulder and sight for a few seconds for both the single target and the double;

b) The athlete must then adopt the READY position before calling for the target(s);

c) Prior to the start of the round an athlete is not permitted to make any aiming or sighting exercises with or without the shotgun on any other station; and

d) during the round, athletes who are not shooting may, without disturbing the other athletes or the Referee, use their hand to track targets while another athlete is shooting.

9.10.3 **Target Distances and Elevations**

a) Skeet traps must be set before the start of the competition according to the specifications. (In calm weather conditions targets must carry a distance of **68.00m +/- 1.00m** as measured from the face of the house behind Stations 1 and 7). The settings must be examined, approved and sealed by the Jury prior to each day of competition.

b) All athletes, coaches and team officials are prohibited from entering the Skeet houses after the Jury has examined and approved the trap settings (see Rule 9.3.c)).

c) Depending upon the number of ranges in use, the squads must be scheduled before the start of the competition under the supervision of the Jury, in such a way so that, whenever possible, each squad should shoot the same number of times on each range in use.

d) 사격이 중단되면 산탄총을 열어 비워야 합니다.

e) 어떤 선수도 산탄총이 열려 있고 비어 있기 전에는 사대에서 돌아서면 안 됩니다.

9.10.2.5 **시험 표적**

각 조의 선수는 각 하이 하우스와 로우 하우스의 정상 표적을 볼 수 있습니다.

a) 각 경기일의 첫 번째 라운드 시작 직전 1번 사대에서;

b) 심판이 **"NO TARGET"**을 선언한 경우, 선수는 비정상 표적 뒤에 1개의 시험표적 또는 비정상 더블표적 방출후 1개의 시험 더블표적 방출을 요청할 수 있습니다. 단, 비정상 표적에 사격하지 않았거나 비정상 더블표적이 모두 또는 둘 중 하나가 방출되지 않은 경우;

c)선수의 잘못이 아닌 기술적 오작동으로 인해 사격 라운드가 5분 이상 중단된 경우, 경기가 재개되기 전에 선수단은 각 팀에서 1개의 정상 표적을 볼 수 있어야 합니다.

9.10.2.6 **사선에서 조준**

조준 및 조준 연습:

a) **1번 사대**에서만 심판이 **"START"** 명령을 내린 후에 실시할 수 있습니다. 선수는 장전 후 사격 전에 신글 및 더블표적에 대해 몇 초 동안 산탄총을 어깨와 조준선으로 들어올릴 수 있습니다; (허용 시간 제한 내)

b)그런 다음 선수는 표적을 호출전에 준비 자세를 취해야 합니다.

c) 라운드 시작 전에 선수는 다른 사대에서 산탄총 사용 유무에 관계없이 조준 또는 조준 연습을 할 수 없습니다.

d) 라운드 동안 사격하지 않는 선수는 다른 선수나 심판을 방해하지 않고 다른 선수가 사격하는 동안 손을 사용하여 표적을 추적할 수 있습니다.

9.10.3 **표적 거리 및 고도**

a) 스키트 트랩은 사양에 따라 대회 시작 전에 설치해야 합니다. (잔잔한 기상 조건에서 표적은 사대 1과 7 뒤의 하누스 표면에서 측정할 때 **68.00m +/- 1.00m**의 거리를 이동해야 합니다.) 세팅은 매일 대회가 열리기 전에 쥬리가 검사, 승인 및 봉인해야 합니다.

b) 모든 선수, 코치 및 팀 임원은 쥬리가 트랩 설정을 검토하고 승인한 후에는 스키트 하우스에 들어갈 수 없습니다(규칙 9.3.c) 참조.

c) 사용 중인 사선의 수에 따라, 선수단은 쥬리의 감독 하에 경기 시작 전에 가능한 한 사용 중인 각 사선에서 동일한 횟수를 사격하도록 일정을 잡아야 합니다.

9.10.3.1 **Irregular Trajectory**

Any target flying along a path other than that specified in angle, elevation or distance, in the Rules, must be considered irregular. A target must also be considered irregular in case it does not pass the boundary.

9.10.4 **READY Position**

At the moment the athlete calls and until the target(s) appears, the athlete must stand in the READY position with:

a) Both feet entirely within the shooting station boundaries;

b) Holding the shotgun with both hands;

c) The shotgun stock in contact with the body; and

d) The toe of the stock on or below the ISSF official marker tape and clearly visible to the Referee standing in the correct position.

9.10.4.1 **Marker Tape**

To aid the Referee in controlling the position of the gun **the ISSF official marker tape** must be permanently affixed to the shooting vest (outer garment).

9.10.4.2 **The ISSF official marker tape must be:**

a) 250mm long, 30mm wide, yellow in colour, bearing the ISSF logo; and

b) Permanently affixed to the appropriate side of the shooting vest.

9.10.4.3 **Marker Tape Check**

a) Athletes are responsible for ensuring that the marker tape is correctly positioned as per Rule 9.10.4.4 below. The Jury will provide an equipment control consultation service that is available to all athletes starting on the first Pre-Event Training Day so that athletes, if they wish, may have their equipment checked prior to the competition..

b) To ensure compliance with ISSF Rules, the Jury will conduct random checks during Competition and any athlete found to be in violation of the rules must be disqualified (see Rule 9.16.5.1).

9.10.4.4 **The correct position of the marker tape must be checked as follows:**

a) All pockets of the shooting vest must be empty;

b) The athlete must stand straight (erect) while holding the right arm (right- handed shooter) in a right-angle position on the side of the body with the lower arm horizontal and the upper arm vertical. The right-angle position of the shooting arm will then be fixed with the use of a special accessory (see illustration);

c) The Jury member will then project a horizontal laser beam onto the marker tape to show the location of the point of the elbow in relation to the tape;

d) The laser beam must project onto the top half of the marker tape or higher to be legal;

e) An ISSF seal must then be placed on either end of the marker tape;

f) All illegal markers will be required to be properly positioned and subjected to re-check before the athlete is permitted to compete; and

g) Shooting vests must not be constructed with any item (tape, drawstring, elastic band, etc.) that could be used to adjust the fit of the jacket.

9.10.3.1 **비정상한 궤적**

규칙에 명시된 각도, 고도 또는 거리 이외의 경로를 따라 비행하는 모든 표적은 비정상한 것으로 간주해야 합니다. 표적은 경계를 통과하지 못하는 경우에도 비정상한 것으로 간주되어야 합니다.

9.10.4 **준비 위치**

선수가 콜을 하는 순간부터 표적이 나타날 때까지 선수는 다음과 같은 자세로 준비 자세를 유지해야 합니다.

a) 두 발은 완전히 사대 경계 내에 있어야 합니다.

b) 양손으로 산탄총을 잡는다.

c) 산탄총 개머리판은 신체와 접촉해야 합니다;

d) 개머리의 끝부분은 ISSF 공식 마커 테이프에 또는 아래에 있으며 올바른 위치에 서 있는 심판이 명확하게 볼 수 있어야 합니다.

9.10.4.1 **마커 테이프**

심판이 총기의 위치를 통제할 수 있도록 **ISSF 공식 마커 테이프**를 사격 조끼(겉옷)에 영구적으로 부착해야 합니다.

9.10.4.2 **ISSF 공식 마커 테이프는 다음과 같아야 합니다.**

a) 길이 250mm, 너비 30mm, 노란색, ISSF 로고 포함;

b) 사격 조끼의 해당 측면에 영구적으로 부착됩니다.

9.10.4.3 **마커 테이프 확인**

a) 선수는 마커 테이프가 아래의 규칙 9.10.4.4에 따라 올바르게 배치되었는지 확인할 책임이 있습니다. 쥬리는 첫 번째 이벤트 전 훈련일에 모든 선수가 이용할 수 있는 장비 관리 상담 서비스를 제공하여, 선수가 원할 경우 경기 전에 장비를 점검할 수 있도록 합니다.

b) ISSF 규칙 준수를 보장하기 위해 쥬리는 경기 중 무작위 점검을 실시하며 규칙을 위반한 선수는 실격 처리해야 합니다(규칙 9.16.5.1 참조).

9.10.4.4 **다음과 같이 마커 테이프의 올바른 위치를 확인해야 합니다.**

a) 사격 조끼의 모든 주머니는 비어 있어야 합니다.

b) 선수는 오른팔(오른손잡이 선수)을 몸 옆면에서 직각 자세로 잡고 아래쪽 팔은 수평이고 위쪽 팔은 수직으로 똑바로 서 있어야 합니다. 그런 다음 특수 장치를 사용하여 사격하는 팔의 직각 위치를 고정합니다(그림 참조).

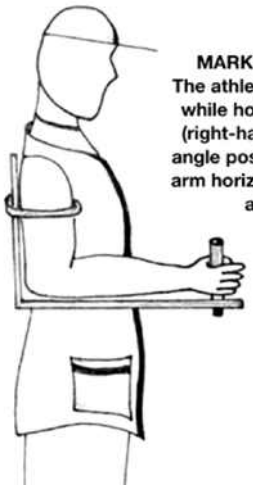
c) 쥬리는 마커 테이프에 수평 레이저 빔을 투사하여 테이프와 관련하여 팔꿈치 지점의 위치를 표시합니다.

d) 합법적인 레이저 빔은 마커 테이프의 상단 절반 이상에 투사되어야 합니다.

e) ISSF 봉인은 마커 테이프의 양쪽 끝에 위치해야 합니다.

f) 모든 불법 마커는 선수에게 경기를 허용하기 전에 적절한 위치를 지정하고 재점검을 받아야 합니다.

g) 사격조끼는 재킷의 핏을 조절하는 데 사용할 수 있는 어떤 품목(테이프, 졸라매는 끈, 고무 밴드 등)으로 구성되어서는 안 됩니다.



9.10.5 **Skeet General Rules**

9.10.5.1 **Refused Target**

An athlete may refuse a target if:

a) A target is not released within the proper time;

b) In a "Double" the targets are not released simultaneously;

c) The Referee agrees that the athlete, after calling for the target(s), was visibly disturbed by some external cause; or

d) The Referee agrees that a target was irregular because of a faulty trajectory.

Procedure by the athlete – The athlete refusing a target must indicate this by opening the shotgun and raising an arm. The Referee must then give his decision.

9.10.5.2 **"NO TARGET"**

a) A **"NO TARGET"** target is a target that is not thrown according to these Rules;

b) The **"NO TARGET"** decision is always the Referee's responsibility;

c) A target declared **"NO TARGET"** by the Referee must always be repeated whether hit or not; and

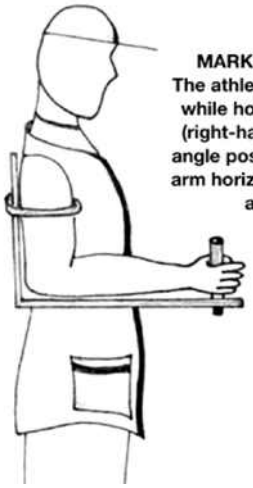
d) The Referee should attempt to call **"NO TARGET"** before the athlete fires. However, if the Referee calls **"NO TARGET"** as or immediately after the athlete fires, the Referee's decision must stand and the target(s) must be repeated regardless of whether they were **"HIT"** or not.

9.10.5.3 **A "NO TARGET" or "NO TARGETS" must be declared even if the athlete has fired when:**

a) A broken target emerges;

b) A target of distinctly different external colour from that of the others being used in the competition is thrown;

c) Two (2) targets are thrown in singles;



9.10.5 **스키트 일반 규칙**

9.10.5.1 **거부된 표적**

선수는 다음과 같은 경우 대상을 거부할 수 있습니다:

a) 표적이 적절한 시간 내에 방출되지 않은 경우;

b) "더블"표적이 동시에 방출되지 않은 경우;

c) 선수가 표적을 호출한 후 어떤 외부 원인에 의해 명백하게 방해를 받았다는 것에 심판이 동의한 경우;

d) 잘못된 궤적으로 인해 표적이 비정상적이었다는 것에 심판이 동의한 경우;

선수에 의한 절차 - 표적을 거부하는 선수는 산탄총을 열고 팔을 들어 이를 표시해야 합니다. 그런 다음 심판은 판정을 내려야 합니다.

9.10.5.2 **"노타겟"**

a)**"노타겟"**(NO TARGET)은 이 규칙에 따라 방출되지 않는 표적입니다;

b)**"노타겟"**(NO TARGET) 판정은 항상 심판의 책임입니다;

c) 심판이 **"노타겟"**이라고 선언한 표적은 적중 여부와 상관없이 항상 재방출 해야 합니다;

d) 심판은 선수가 발사하기 전에 **"노타겟"**을 선언해야 합니다. 그러나, 심판이 선수가 사격한 직후에 **"노타겟"**을 선언할 경우, 심판의 판정이 반드시 있어야 하며, 목표물이 **"명중"** 여부와 관계없이 재방출 되어야 합니다.

9.10.5.3 **다음과 같은 경우, 선수가 사격한 경우에도 "노타겟"(싱글) 또는 "노타겟(더블)"을 선언해야 합니다:**

a) 깨진 표적이 방출된 경우;

b) 경기에 사용된 다른 표적과 확연히 다른 색깔의 표적이 방출된 경우;

c) 싱글표적 방출 순서에서 더불표적이 방출된 경우;

d) A target is thrown from the wrong trap house;

e) The athlete's READY position is incorrect and the athlete has not received a previous warning in that round;

f) The Referee detects an initial violation of the time limit;

g) The Referee detects an initial violation of the athlete's foot position in a round;

h) The Referee is satisfied that the athlete, after calling for the target(s), was visibly disturbed by some external cause;

i) The Referee for some reason, cannot decide whether the target was **"HIT," "LOST"** or **"NO TARGET."** In this case the Referee must always consult the Assistant Referee before making a final decision;

j) An athlete has an allowable malfunction of shotgun or cartridge; or

k) A shot is discharged involuntarily before the athlete calls, the Referee must warn the athlete; however, if the same situation occurs for a second or subsequent time in a round, the target(s) shall be declared **"LOST."**

9.10.5.4 **A "NO TARGET" must be declared provided the athlete has NOT fired when:**

a) A target is thrown before the athlete's call;

b) A target is thrown after a period exceeding three (3) seconds;

c) A target's trajectory is irregular; or .

d) There is an allowable malfunction of shotgun or cartridge.

9.10.5.5 **Additional "NO TARGET" Rules applying to Doubles**

Both targets must be declared **"NO TARGET"** and a repeat Double thrown, to determine the result of both shots when:

a) Either target is irregular (see note);

b) A single target is thrown in doubles;

c) The first shot breaks both targets. An athlete is permitted only two (2) attempts on any one station, if the same situation occurs for the third time the first target must be declared a **"HIT"** and the second **"LOST";**

d) Fragments from the first target break the second target;

e) The targets collide;

f) The athlete suffers an allowable malfunction of shotgun or cartridge and is unable to fire the first shot; or

g) Both shots are fired simultaneously.

Note: Unless the Referee calls **"NO TARGET(s)"** before or immediately after the athlete fires, no claim for an irregular target or targets must be permitted if either target was fired upon, when the irregularity claim is based solely upon an alleged "Quick Pull," an alleged "Slow Pull" or a deviation from the prescribed lines of flight. Otherwise, if the athlete fires the result(s) must be recorded.

9.10.5.6 **Lost Target**

A target(s) must also be declared **"LOST"** when:

a) It is not **"HIT;"**

d) 잘못된 하우스에서 표적이 방출된 경우;

e) 심판이 "노타켓"이라고 선언한 표적은 적중 여부와 상관없이 항상 재방출 합니다;

f) 심판이 준비 시간제한의 최초 위반임을 감지한 경우;

g) 심판이 라운드에서 선수의 발 위치의 최초 위반임을 감지한 경우;

h) 선수가 표적을 호출한 후, 어떤 외부 원인에 의해 눈에 띄게 방해 받은 것을 심판이 동의한 경우;

i) 어떤 이유로든 심판이 표적의 **"명중"**인지 **"실중", "노타켓"** 여부를 결정할 수 없는 경우 심판은 판정을 발표하기 전에 항상 보조 심판과 상의해야 합니다.

j) 선수가 산탄총 또는 실탄의 허용 가능한 오작동이 발생하는 경우;

k) 선수가 호출 전에 우발적으로 사격을 하게되면, 심판은 선수에게 경고해야 합니다. 그러나 같은 상황이 두 번째 또는 그 이후 라운드에서 발생할 경우, 목표는 **"실중"**으로 선언됩니다.

9.10.5.4 **다음과 같은 경우, 선수가 발사하지 않은 경우 "노타켓"을 선언해야 합니다:**

a) 선수의 호출 전에 표적이 방출된 경우;

b) 표적이 3초를 초과한 후에 방출되는 경우;

c) 표적의 궤적이 비정상적인 경우;

d) 산탄총 또는 실탄의 허용 가능한 오작동이 발생한 경우;

9.10.5.5 **더블표적에 적용되는 추가 "노타켓" 규칙**

두 표적 모두 **"노타켓"**으로 선언하고 더블표적을 재방출하여 두 샷의 결과를 결정해야 합니다:

a) 두 표적 모두 비정상 궤적인 경우(참고 참조);

b) 더블표적이 싱글표적으로 방출된 경우;

c) 첫 번째 사격이 두 표적을 깨뜨린 경우. 선수는 한 사대에서 두 번까지 허용되며, 동일한 상황이 세 번째로 발생할 경우 첫 번째 표적은 **"명중"**, 두 번째 표적은 **"실중"**으로 선언해야 합니다;

d) 첫 번째 표적의 파편이 두 번째 표적을 깨뜨린 경우;

e) 표적이 충돌한 경우;

f) 선수가 산탄총이나 실탄의 허용 가능한 오작동으로 첫 번째 발을 사격하지 못한 경우,

g) 두 발 모두 동시에 격발된 경우.

참고: 심판이 선수가 발사하기 전이나 직후에 "**노타겟**"이라고 판정하지 않는 한, 비정상한 표적에 대한 주장이 "Quick Pull" 또는 "Slow Pull" 또는 규정된 궤적에서 벗어난 것으로만 근거할 때, 표적이 방출된 경우 비정상 표적에 대한 주장은 허용되지 않아야 합니다. 그렇지 않은 경우, 선수가 사격한 경우 결과를 기록해야 합니다.

9.10.5.6 **실중 표적**

다음과 같은 경우 표적을 **"실중"**으로 선언해야 합니다:

a) 명중이 아닌 경우;

b) It is **"HIT"** outside the boundaries;

c) It is only "dusted" and no visible piece is broken from it;

d) An athlete, for no permitted reason, does not shoot at a regular target for which he has called;

e) The athlete is unable to fire his shotgun because he has not released the safety or has forgotten to load;

f) After a malfunction of shotgun or cartridge, an athlete opens the shotgun or touches the safety catch before the Referee has inspected the shotgun;

g) An athlete suffers a third or subsequent malfunction in the same round;

h) An athlete's READY position is not according to the rules and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in the same competition (Rule 9.16.4);

i) The athlete's foot position is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card**) in the same competition (Rule 9.16.4);

j) The time limit is violated and the athlete has been warned once already **(Yellow Card)** in the same competition (Rule 9.16.4); or

k) In singles, a shot is discharged involuntarily after **the athlete has called** for the target, but before the target appears. The athlete must be warned **(Yellow Card)**. The target must also be declared **"LOST"** for the second or any subsequent involuntary discharge in the same round.

9.10.5.7 **Additional "LOST" Target Rule Applying to Doubles**

In addition, the following must also apply in the case of doubles:

a) When an athlete for no permitted reason fails to fire at the **first target** of a regular double for which he has called the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST;"**

b) When an athlete for no permitted reason fails to fire at the **second target** of a regular double for which he has called the first target must be recorded according to the result and the second target must be declared "**LOST;"**

c) An athlete misses the first target of the double and **accidentally hits the second target** with the same shot; the first target shall be declared **"LOST"** and the double repeated to determine the result of the second shot only. The athlete must always shoot at both targets in the repeated double(s);

d) A shot is discharged **involuntarily after** the athlete has called, but **before** the targets appear, the first target must be declared **"LOST"** and the double must be repeated to determine the result of the second shot only. The athlete must shoot at both targets in the repeated double; For a second or subsequent involuntary discharge in the same round the targets must be declared **"LOST"** and **"LOST"** and the Referee must issue a **Warning (Yellow Card);**

e) If an athlete **misses** the first target in a double and has an allowable malfunction on the second shot, the first target must be declared **"LOST"** and the double repeated to establish the result of the second shot only. The athlete must shoot at both targets in the repeated double;

f) If the athlete **breaks** the first target in a double and has an allowable malfunction on the second shot, the first shot must be declared "HIT" and the double repeated to establish the result of the second shot only. The athlete must shoot at both targets in the repeated double; or

g) If the targets of a regular double are shot in reverse order, both of them must be declared **"LOST.**

b) 경계밖에서 **“명중”**된 경우;

c)“먼지”만 있고 눈에 보이는 조각이 깨지지 않은 경우;

d) 선수가 허용된 이유 없이 자신이 호출한 정상 더블 표적에 사격을 하지 않는 경우;

e) 선수가 안전장치를 풀지 않았거나 장전하는 것을 잊었기 때문에 산탄총을 쏠 수 없는 경우;

f) 산탄총이나 실탄이 오작동한 후, 심판이 산탄총을 검사하기 전에 선수가 산탄총을 열거나 안전장치를 만진 경우;

g) 선수가 같은 라운드에서 3차 또는 그 이후의 오작동을 겪는 경우;

h) 선수의 준비자세가 규칙에 따르지 않으며, 선수는 같은 경기에서 이미 한 번 경고를 받았다**(옐로우 카드)**(규칙 9.16.4);

i) 선수의 발 위치를 위반하고 같은 경기에서 선수에게 이미 한 번 경고**(옐로우 카드)**를 받은 경우(규정 9.16.4항);

j) 제한 시간을 위반하고 선수가 같은 경기에서 이미 경고를 한 번 받은 경우**(옐로우 카드)**;

k) 싱글표적에서 **선수가 표적을 호출 후**에 표적이 나타나기 전 우발적으로 사격한 경우. 선수는 경고를 받아야 합니다**(옐로우 카드)**. 또한 같은 라운드에서 두 번째 또는 그 이후 반복에 대한 표적은 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

9.10.5.7 **더블표적에 적용되는 추가 "실중" 대상 규칙**

또한, 더블표적의 경우에는 다음 사항이 적용되어야 합니다:

a) 선수가 허용된 이유 없이 정상더블의 **첫 번째 표적**을 쏘지 못한 경우, 그 표적을 **"실중"과 "실중"**로 선언해야 한다.

b) 선수가 허가받지 않은 이유로 정상더블의 **두 번째 표적**을 쏘지 못한 경우, 첫 첫번째 표적은 결과에 따라 기록하고 두 번째 표적은 **"실중"**으로 선언해야 한다.

c) 선수가 더블의 첫 번째 표적을 놓쳐서 **실수로 같은 샷으로 두 번째 표적을 명중**시킵니다. 첫 번째 표적은 **"실중"**으로 선언하고 더블의 두 번째 샷의 결과만 결정하기 위해 재방출 합니다. 선수는 항상 더블표적을 향해 사격해야 합니다;

d) 선수가 호출한 후에 표적이 나타나기 전에 **우발적으로 사격한 경우**, 첫 번째 표적을 **"실중"**으로 선언하고 두 번째 샷의 결과만 결정하기위해 더블표적을 재방출해야 합니다. 선수는 더블표적을 모두 사격해야 합니다. 같은 라운드에서 두 번째 또는 그 이후의 우발적인 사격은 **"실중"과 "실중"**으로 선언해야 하며, 심판은 **경고(옐로우 카드)**를 발행해야 합니다;

e) 선수가 더블표적에서 첫 번째 **표적을 놓쳤고** 두 번째 샷에서 허용 가능한 오작동이 있을 경우, 첫 번째 표적은 **"실중"**으로 선언하고 더블표적은 재방출하여 두 번째 샷의 결과를 확인할 수 있습니다. 선수는 더블표적을 모두 사격해야 합니다;

f) 선수가 더블표적에 첫 번째 표적을 깨뜨리고 두 번째 샷에서 허용 가능한 오작동이 있을 경우, 첫 번째 샷을 "명중"으로 선언하고 더블표적을 재방출하여 두 번째 샷의 결과를 확인할 수 있습니다. 선수는 더블표적을 모두 사격해야 합니다;

g) 정상더블의 표적을 역순으로 쏘면 둘 다 **"실중"**으로 선언해야 합니다.

9.10.5.8 **Shooting Out of Turn**

If an athlete inadvertently shoots out of turn, the result of the shot(s) must be recorded and the athlete given an official **Warning (Yellow Card**). Any repetition in the same round must result in the target(s) shot at being declared **"LOST"** and the matter referred to the Jury. The athlete may be **Disqualified (Red Card).**

9.11 COMPETITION ADMINISTRATION

9.11.1 Shooting Schedules

a) Athletes and Team Officials must be informed of the exact start time, the squad and range schedules and the allocated positions within the squads no later than two (2) hours after the Technical Meeting on the day preceding the competition;

b) Athletes and Team Officials must be informed of the range schedules for the Pre-Event Training by 18:00 hours on the day before; and

c) If it becomes necessary to change any of the shooting schedules for any reason, the Athletes and Team Officials must be informed immediately by posting the new schedules on the Main Notice Board and the Shotgun Range Scoreboard and distributing them to all participating teams. If necessary, post the new schedules on the info boards of the official hotels.

9.11.1.1 **Replacement of an Athlete**

If an athlete has fired a shot in the competition and must withdraw, he may not be replaced. This rule will also apply for competitions composed of several parts or carried out over several days.

9.11.1.2 **Programme Interruptions**

Once shooting has started it must continue without interruption according to the programme, except for safety reasons, mechanical breakdowns, poor lighting conditions, extreme weather conditions, or other enforced delays in the programme that would seriously affect the quality of competition. Only the Chief Range Officer may interrupt the shooting, with the Jury's approval, in the event of heavy rain, storm or lightning.

9.11.2 Squadding

9.11.2.1 **Squad Composition**

a) A squad must be composed of six (6) members except when the drawing does not permit a totally even distribution; and

b) Squads of **less than five (5) are not permitted** except when an athlete is declared **"ABSENT"** at the commencement of a round or an athlete has to leave a round for any reason.

9.11.2.2 **Auxiliary Athletes (Fillers)**

a) The Organizing Committee should have available athletes of a proficient standard who may be required to act as non-competing auxiliary athletes (Fillers):

b) If the squad consists of less than five (5) members drawn by lot, it should be filled with auxiliary athletes (Fillers);

c) The Organizing Committee may, with the approval of the Jury, also use auxiliary athletes (fillers) to fill squads with only five (5) members; and

9.10.5.8 **사격 순서가 아닌데**

선수가 본인 순서가 아닌데 실수로 사격을 한다면 사격 결과를 기록하고 선수에게 공식 **경고(옐로우 카드)**를 부여해야 한다. 같은 라운드에서 반복될 경우, **"실중"**로 선언된 표적 사격과 쥬리에게 회부되는 문제가 발생해야 한다. 선수는 **실격(레드 카드)**될 수 있습니다.

9.11 경기 행정

9.11.1 사격 일정

a) 선수 및 팀 임원은 경기 전날 기술 회의 후 2시간 이내에 정확한 시작 시간, 조 및 사선 일정, 조에 할당된 사대를 통보받아야 합니다.

b) 선수 및 팀 임원은 경기 전 훈련 일정을 전날 18:00까지 통보받아야 합니다. 그리고

c) 어떤 이유로든 사격 일정을 변경해야 하는 경우, 주 게시판과 산탄총 사격장 스코어보드에 새 일정을 게시하고 모든 참가 팀에 배포하여 선수와 팀 임원에게 즉시 알려야 합니다. 필요한 경우 공식 호텔의 정보 게시판에 새로운 일정을 게시합니다.

9.11.1.1 선수 교체

대회에서 사격을 한 선수가 기권해야 하는 경우, 교체할 수 없습니다. 이 규칙은 여러 부분으로 구성되거나 며칠에 걸쳐 진행되는 대회에도 적용됩니다.

9.11.1.2 프로그램 중단

일단 사격이 시작되면 안전상의 이유, 기계적 고장, 열악한 조명 조건, 극단적인 기상 조건 또는 대회수준의 심각한 영향을 미칠 수 있는 프로그램의 다른 강제 지연을 제외하고는 프로그램에 따라 중단 없이 계속되어야 합니다. 호우, 폭풍우 또는 번개가 칠 경우 쥬리의 승인 하에 최고통제관만이 사격을 중단할 수 있다.

9.11.2 조편성

9.11.2.1 조 구성

a) 선수단은 추첨을 통해 전체적으로 균등한 배분이 허용되지 않는 경우를 제외하고 56명의 멤버로 구성되어야 합니다. 그리고

b) **5인 이하**의 선수단은 경기 시작 시 **"불참"**으로 선언되거나 어떤 이유로든 경기를 떠나야 하는 경우를 제외하고는 허용되지 않습니다.

9.11.2.2 보조 선수(필러)

a) 조직위원회는 비경쟁 보조 선수(필러)로 활동해야 할 수 있는 숙련된 선수를 보유해야 합니다.

b) 조가 추첨으로 5명 미만으로 구성된 경우, 보조 선수로 채워짐(필러);

c) 조직위원회는 쥬리의 승인을 받아 보조 선수(필러)를 사용하여 조를 5명으로 채울 수 있습니다. 그리고

d) These auxiliary athletes should have their scores posted in the normal manner on the official scorecard in order to provide continuity. However, their names and nationality must not be listed on any official document.

9.11.2.3 **Squadding Draw**

a) The drawing for the Qualification Rounds must be made so that the athletes of each country are distributed in such a way that no squad will contain more than one (1) athlete from each nation (except in the World Cup Final/Final Tournament of the Year and Olympic Games if necessary);

b) The allocation of athletes to the squads and positions within the squads must be done by the drawing of lots under the supervision of the Jury. This may be done with a computer programme suited for this purpose; and

c) The random selection of ranges and the division of the rounds must be made under the supervision of the Jury.

9.11.2.4 **Squad Adjustments**

The Jury, in conjunction with the Organizing Committee/RTS Office, and with the approval of the Technical Delegate(s), may adjust the draw, but only to ensure that the requirements of the Squadding Draw (Rule 9.11.2.3) are met.

9.11.2.5 **Shooting Order**

The shooting order of the squads and the shooting order within the squads must also be changed from day to day by the Organizing Committee/RTS Office under the supervision of the Jury. This can be done by either having the squads and the members of each squad shoot in reverse order or by splitting the squads in a manner agreed by the Jury. In the case of a one (1) day competition, the shooting order within the squads may, with the permission of the Jury, be changed from round to round.

9.11.2.6 **Absent Athlete**

If an athlete is not present on the range when his name is checked with the scorecard, the Referee must have the athlete's Bib Number and name called out loudly three (3) times within one (1) minute. If the athlete does not appear by the end of that minute the Referee must declare him "ABSENT" and he must not be allowed to join the squad and shooting must start without him.

9.11.2.7 **Makeup Round of Absent Athlete**

a) An athlete who is declared "ABSENT" must present himself to the Chief Referee before the squad has finished for that round and request permission to shoot the missed round. Failure to do so may result in disqualification.

b) The athlete will then be permitted to shoot the missed round at a time and on the range decided by the Chief Referee with a deduction of three (3) points to be applied against the last three (3) targets hit in the make-up round. The athlete should, if possible, shoot a make-up round on the same range as the one he had to leave.

9.11.2.8 **Exceptional Circumstances**

If an athlete arrives late for a competition or fails to present himself to the Chief Referee before the squad has finished that round and it can be proved that the lateness was due to circumstances beyond his control, the jury must, whenever possible, give him the opportunity to take part, without disruption of the overall shooting programme. In this case the Chief Referee will determine when and where he will shoot and no penalty will be imposed.

d) 이러한 보조 선수들은 대회 지속을 제공하기 위해 공식 스코어카드에 정상적인 방식으로 점수를 게시해야 합니다. 그러나 그들의 이름과 국적은 공식 문서에 기재되어서는 안 됩니다.

9.11.2.3 **조 추첨**

a) 예선 라운드를 위한 추첨은 각 조에 같은 국가의 선수를 1명 이상 포함하지 않는 방식으로 각 국가의 선수가 분배되도록 이루어져야 합니다(필요한 경우 월드컵 최종/최종 토너먼트와 올림픽 경기 제외);

b) 선수의 조편성 및 조 내 위치 할당은 쥬리의 감독 하에 추첨을 통해 이루어져야 합니다. 이것은 이 목적에 적합한 컴퓨터 프로그램으로 수행할 수 있습니다;

c) 사선의 무작위 선택과 라운드 분할은 쥬리의 감독 하에 이루어져야 합니다.

9.11.2.4 **조 조정**

쥬리는 조직위원회/기록실 사무국과 기술 대표의 승인을 받아 추첨을 조정할 수 있지만 조추첨(규칙 9.11.2.3)의 요건을 충족해야 합니다.

9.11.2.5 **사격 순서**

조별 사격 순서와 조 내 사격 순서도 쥬리의 감독 하에 조직위원회/RTS 사무소에서 매일 변경해야 합니다. 이것은 조별과 각 조의 구성원이 역순으로 총을 쏘게 하거나 쥬리가 동의한 방식으로 조를 분할하여 수행할 수 있습니다. 1일 경기의 경우, 쥬리의 허가를 받아 조 내 사격 순서를 라운드마다 변경할 수 있습니다.

9.11.2.6 **불참 선수**

선수가 경기장에 없을 경우, 심판은 1분 이내에 선수의 등번호와 이름을 크게 세 번 불러야 합니다. 선수가 시작시간까지 나타나지 않으면 심판은 "불참"이라고 선언해야 하며, 조에 참가할 수 없으며, 사격은 선수 없이 시작해야 합니다.

9.11.2.7 **불참 선수 메이크업 라운드**

a) "불참"으로 선언된 선수는 조가 해당 라운드를 마치기 전에 수석심판에게 출석하여 놓친 라운드의 사격 허가를 요청해야 합니다. 그렇게 하지 않으면 실격 처리될 수 있습니다.

b) 선수는 수석심판에 의해 결정된 시간과 사선에서 놓친 라운드를 사격할 수 있으며 마지막 3개의 표적에 대해 3점을 감점합니다. 선수는 가능하면 자신이 떠나야 했던 사선과 동일한 사선에서 메이크업 라운드를 해야 합니다.

9.11.2.8 **예외적 인 상황들**

선수가 경기에 늦게 도착하거나, 조가 해당 라운드를 마치기 전에 수석심판에게 자신의 입장을 표명하지 못했을 경우, 선수는 늦은 것이 그의 통제할 수 없는 사정에 의한 것이라는 것을 증명할 수 있다면, 쥬리는 가능한 한 전체 사격 프로그램을 중단하지 않고 참가할 기회를 주어야 합니다. 이 경우 주심은 언제 어디서 총을 쏠지 결정하고 페널티를 부과하지 않습니다.

9.12 MALFUNCTIONS

9.12.1 Malfunction Definition

Failure of a properly loaded shotgun to fire when the trigger is pulled (mechanical failure or misfire), or a defective cartridge that does not deliver its full load when the primer was struck, or when a single pull of the trigger or the involuntary operation of both triggers on a double trigger gun produces a simultaneous discharge, must be recorded as a malfunction.

9.12.1.1 Number of Malfunctions Permitted

The athlete is permitted a maximum of **two (2) malfunctions per round,** whether or not he has changed his shotgun or ammunition.

a) All regular target(s) on which any additional malfunction of shotgun or ammunition occurs in the same round will be declared **"LOST"** whether or not the athlete attempted to fire; and

b) If after a malfunction, the Referee agrees with the athlete that the shotgun is in need of repair, then action may be taken in accordance with the Rules for Disabled Shotguns (see Rule 9.12.4.1).

c) For malfunctions during Finals in individual events see Rule 9.19.6

d) For malfunctions during Mixed Team events see Rule 6.20.4.8.

9.12.2 Barrel Selection

Where an athlete is using a double-barrelled shotgun, it will be assumed that the athlete is firing the bottom barrel first (or right-hand barrel, in the case of a side by side), unless the athlete indicates to the Referee **before** each of his rounds that he intends otherwise.

9.12.3 Procedure in the Event of a Malfunction

Decisions on malfunctions of either shotgun or cartridge must be made by the Referee.

9.12.3.1 In the event of misfire due to any reason, the athlete must:

a) Keep the shotgun pointed at the target flight area.

b) Not open the shotgun.

c) Not touch the safety catch.

d) Hand the shotgun safely to the Referee for examination if asked.

e) Answer any questions from the Referee.

Note: The athlete is responsible for checking the shotgun after it is returned by the Referee.

9.12.3.2 The following are not considered malfunctions:

a) Faulty manipulation of the mechanism by the athlete.

b) Failure to place a cartridge in the correct chamber of the shotgun; or

c) Any fault attributable to the athlete.

9.12 기능결함

9.12.1 기능결함 정의

방아쇠를 당겼을 때 적절하게 장전된 산탄총이 발사되지 않거나(기계적 고장 또는 불발), 뇌관을 쳤을 때 또는 방아쇠를 한 번 당겼을 때 전체 장전을 전달하지 못하는 결함이 있는 실탄 또는 이중 방아쇠 건의 두 방아쇠가 동시에 발사되면 기능결함으로 기록되어야 합니다.

9.12.1.1 허용되는 기능결함 수

선수는 산탄총이나 실탄을 교체했는지 여부에 관계없이 **라운드당 최대 2회** 기능결함이 허용됩니다.

a) 동일한 라운드에서 산탄총 또는 실탄의 추가적인 기능결함이 발생한 모든 정상표적(들)은 선수의 사격 시도 여부에 관계없이 **"실중"**으로 선언됩니다. 그리고

b) 기능결함 발생후 심판이 산탄총 수리가 필요하다는 선수의 의견에 동의하면 결함 산탄총 규칙(규칙 9.12.4.1 참조)에 따라 조치를 취할 수 있습니다.

c) 개인전 경기의 결선 중 기능결함에 대해서는 규칙 9.19.6을 참조하십시오.

d) 혼성 단체전 경기 중 기능결함에 대해서는 규칙 6.20.4.8을 참조하십시오.

9.12.2 배럴 선택

선수가 이중 총열 산탄총을 사용할 경우, 각 라운드 전에 심판에게 다른 의도가 있음을 표시하지 않는 한, 선수가 먼저 아래쪽 총열(또는 나란히 오른쪽 총열)을 발사하는 것으로 간주됩니다.

9.12.3 기능결함 시 절차

산탄총 또는 실탄의 기능결함에 대한 결정은 심판이 내려야 합니다.

9.12.3.1 어떤 이유로든 불발이 발생한 경우 선수는 다음을 수행해야 합니다.

a)산탄총이 표적 비행 방향을 향하도록 유지하십시오.

b) 산탄총을 열지 마십시오.

c) 안전 장치를 만지지 마십시오.

d) 심판의 요청이 있는 경우 검사를 위해 산탄총을 안전하게 건네줍니다.

e) 심판의 질문에 답변 합니다.

참고: 심판이 산탄총을 반환한 후 선수는 산탄총을 확인할 책임이 있습니다.

9.12.3.2 다음은 기능결함으로 간주되지 않습니다.

a) 선수의 잘못된 조작.

b) 산탄총의 정확한 약실에 실탄을 넣지 못한 경우; 또는

c) 선수에게 책임이 있는 모든 잘못.

9.12.3.3 **Ammunition Malfunctions (Misfires)**

Decisions on ammunition malfunctions must be made by the Referee. The following are considered ammunition malfunctions when the **firing pin indentation** is clearly noticeable and:

a) The powder charge is not ignited.

b) Only the primer fires.

c) The powder charge is omitted.

d) Some components of the load remain in the barrel.

e) Cartridges of the wrong size must **not** be considered as defective ammunition. (Placing a 20-gauge or 16-gauge cartridge into a 12-gauge gun is dangerous and may also subject the individual to penalties for unsafe shotgun handling).

9.12.4 **Actions after Malfunctions are Declared**

9.12.4.1 **Disabled Shotguns**

Decisions on disabled shotguns must be made by the Referee. A shotgun may be considered disabled if:

a) It cannot be fired.

b) The athlete having already suffered two (2) malfunctions of either shotgun or ammunition in a round obtains permission from the Referee to change it.

c) It fails to eject due to mechanical defect.

d) For any other reason that renders the **shotgun** unusable

9.12.4.2 If the Referee decides that the disabled shotgun or that the malfunctioning of the shotgun or ammunition is not the fault of the athlete, and that the shotgun is not repairable quickly enough, the athlete may use another shotgun if it can be obtained within three (3) minutes after the shotgun has been declared **DISABLED**.

9.12.4.3 The athlete may after obtaining the permission of the Referee, leave the squad and finish the remaining targets of the round, in a Make-Up Round, at a time to be determined by the Chief Referee.

9.12.5 **Procedures for Completing a Make-Up Round**

9.12.5.1 **Trap**

The athlete having been allocated a time and Range having the correct scheme (the same scheme as in the original interrupted round), must stand behind the station to be shot and be shown all three (3) targets from that group, after which the Referee must give the command **"START."** The athlete must then move on to the station and shoot in the normal manner. After which he must shoot from the remaining stations in order to complete the round.

9.12.5.2 **Double Trap**

The athlete having been allocated a time and Range must stand **behind the station to be shot** and there be permitted to view regular doubles scheme A, scheme B and scheme C, after which the Referee must give the command **"START."** The athlete must then move on to the station and shoot in the normal manner at a Double. After which he must shoot from the remaining stations in order to complete the round.

9.12.3.3 **실탄 기능결함(불발)**

실탄 기능결함에 대한 결정은 심판이 내려야 합니다. 다음은 **발사 핀 자국**이 명확하게 눈에 띄는 경우 실탄 기능결함으로 간주됩니다.

a) 분말 충전물이 점화되지 않는 경우.

b) 뇌관만 발사된 경우.

c) 분말 충전물이 누락된 경우.

d) 실탄의 일부 구성 요소가 총열에 남아 있는 경우.

e) 잘못된 크기의 실탄는 기능결함이 있는 실탄으로 간주하지 않습니다. (20게이지 또는 16게이지 실탄을 12게이지 총에 넣는 것은 위험하며 안전하지 않은 산탄총 취급에 대해 처벌을 받을 수도 있습니다.)

9.12.4 **기능결함 선언 후 조치**

9.12.4.1 **고장난 산탄총**

고장난 산탄총에 대한 결정은 심판이 내려야 합니다. 산탄총은 다음과 같은 경우 고장난 것으로 간주될 수 있습니다.

a) 사격할 수 없는 경우.

b) 한 라운드에서 산탄총이나 실탄에 대해 이미 2번의 기능결함을 겪은 선수는 이를 교체하기 위해 심판의 허가를 얻습니다.

c) 기계적 결함으로 인해 배출되지 않는 경우.

d) 다른 이유로 산탄총을 사용할 수 없는 경우.

9.12.4.2 심판이 산탄총을 사용할 수 없거나 산탄총이나 실탄의 기능결함이 선수의 잘못이 아니며 산탄총을 신속하게 수리할 수 없다고 판단하는 경우, 선수는 산탄총이 **사용할 수 없게** 된 후 3분 이내에 다른 산탄총을 사용할 수 있습니다.

9.12.4.3 선수는 수석심판의 허가를 받은 후 조를 떠나 메이크업 라운드에서 수석심판에 의해 결정된 시간에 라운드의 나머지 표적을 완료 합니다.

9.12.5 **메이크업 라운드 완료 절차**

9.12.5.1 **Trap**

올바른 방식(원래 중단된 라운드에서와 동일한 방식)으로 시간과 사선을 할당받은 선수는 사대 뒤에 서서 해당 그룹의 3개 표적을 모두 보여주아야 하며, 이후 심판은 **"START"** 명령을 내려야 합니다. 그런 다음 선수는 사대로 이동하여 정상적인 방식으로 사격해야 합니다. 그 후 그는 라운드를 완료하기 위해 나머지 사대에서 사격해야 합니다.

9.12.5.2 **Double Trap**

시간과 사선이 할당된 선수는 **사대 뒤에 서서** 정상 더블 세팅 A, 세팅 B, 세팅 C를 볼 수 있어야 하며, 그 후 심판은 **"START"** 구령을 내려야 합니다. 그런 다음 선수는 사대로 이동하여 더블에서 일반적인 방식으로 사격해야 합니다. 그런 다음 그는 라운드를 완료하기 위해 나머지 사대에서 사격해야 합니다.

9.12.5.3 **Skeet**

The athlete having been allocated a Range and time, must stand **behind the station to be shot** and there he will be permitted to view a regular high and low house target, the Referee must then give the command **"START."** The athlete must then move on to the station and shoot in the normal manner at the required number of targets. After which he must shoot from the remaining stations in order to complete the round.

9.12.5.4 **Make-Up Round (Score Certification)**

The Referee must then ensure that the scores from the make-up round and the original interrupted round are correctly totalled, signed by the athlete and the Referee, before the scorecard is taken to the RTS Office.

9.13 COMPETITION CLOTHING AND EQUIPMENT

See also G.T.R. 6.7 and G.T.R 6.22 (The ISSF Dress Code)

9.13.1 Athletes' Clothing

a) Sports trousers, training (athletic warm-up) trousers and jackets, for men and women and similar sports blouses, skirts/dresses for women are allowed. Blue jeans, jeans or similar trousers in non-sporting colours or any clothing that it see-through or transparent are prohibited;

b) Open toe or open heeled shoes, sandals or any other similar footwear are not allowed;

c) Shorts or skirts with the bottom of the leg not more than **15cm above** the centre of the kneecap are allowed;

d) Shirts, T-shirts and similar garments with sleeves less than 10cm in length or without sleeves are not allowed.

e) Clothing made of camouflage material is prohibited.

9.13.2 Bib (Start) Numbers

Bib (Start) Numbers must be worn by all athletes:

a) On their backs and above the waist;

b) At all times while participating in Pre-Event Training and in competition;

c) If the Bib Number is not worn, the athlete may not start or continue;

d) the Bib Number must display the allocated number as large as possible but should not be **less than 20mm high.**

9.13.3 National IOC Identity

The IOC abbreviation of the nation of the athlete and the athlete's family name and first initial must be displayed in Latin letters (IOC abbreviation at the top) on the back of the shoulder area of the outer shooting garment and above the Bib Number. The national flag may be displayed on the left side of the IOC nation abbreviation.

9.12.5.3 **Skeet**

사선과 시간이 할당된 선수는 총을 쏠 **사대 뒤에 서 있어야** 하며 그곳에서 하이하우스와 로우하우스의 정상 표적을 볼 수 있도록 허용됩니다. 그런 다음 심판은 **"START"** 구령을 내려야 합니다. 다음 선수는 사대로 이동하여 정상적인 방식으로 필요한 표적 수를 사격해야 합니다. 그 후 그는 라운드를 완료하기 위해 나머지 사대에서 사격해야 합니다.

9.12.5.4 **보충 라운드(점수 인증)**

심판은 스코어카드를 기록실 사무국으로 가져가기 전에 메이크업 라운드와 원래 중단된 라운드의 점수가 정확히 합산되고 선수와 심판이 서명했는지 확인해야 합니다.

9.13 대회 복장 및 장비

G.T.R도 참조하십시오. 6.7 및 G.T.R 6.22(ISSF 복장 규정)

9.13.1 **선수복**

a) 남성용 및 여성용 스포츠 바지, 트레이닝(운동 워밍업) 바지 및 재킷과 이와 유사한 여성용 스포츠 블라우스, 스커트/드레스는 허용됩니다. 비스포츠 색상의 청바지, 청바지 또는 이와 유사한 바지 또는 속이 비치거나 투명한 의복은 금지 됩니다.

b) 앞이 트이거나 굽이 있는 신발, 샌들 또는 기타 유사한 신발류는 허용되지 않습니다.

c) 무릎 중앙에서 15cm 이상 올라오지 않는 반바지나 치마는 허용됩니다.

d) 소매 길이가 10cm 미만이거나 소매가 없는 셔츠, 티셔츠 및 유사 의류는 허용되지 않습니다.

e) 위장 소재의 의류는 금지됩니다.

9.13.2 **등(시작) 번호**

등번호는 모든 선수가 착용해야 합니다.

a) 등과 허리 위;

b) 경기 전 훈련 및 경기에 참여하는 동안 항상;

c) 등번호를 착용하지 않은 경우, 선수는 시작하거나 지속할 수 없습니다;

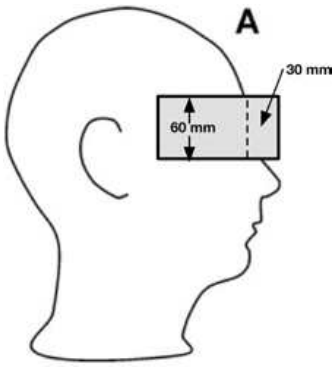
d) 등번호는 할당된 번호를 가능한 한 크게 표시해야 하지만 높이가 20mm 미만이어야 합니다.

9.13.3 **국가 IOC 아이덴티티**

선수 국가의 IOC 약어와 선수의 성 및 첫 번째 이니셜은 사격복의 어깨 부분 뒷면과 등번호 위에 라틴 문자(상단 IOC 약어)로 표시해야 합니다. 국기는 IOC 국가 약어 좌측에 표시될 수 있다.

9.13.4 **Blinders**

Side blinders (on one or both sides) attached to the hat, cap, shooting glasses or to a headband, not exceeding 60mm in depth are permitted for Shotgun athletes only. The front edge of a side blinder, when viewed from the side, must not extend more than 30mm forward of the centre point of the forehead. Side blinders must be made of **plastic material only.** A front blinder not exceeding 30mm in width is permitted.



9.14 RESULTS, TIMING AND SCORING (RTS) PROCEDURES

The Jury Member responsible for shotgun results, timing and scoring procedures will be appointed by the ISSF.

9.14.1 **RTS Office**

9.14.1.1 **It is the duty of the RTS Office BEFORE the competition to:**

a) Prepare score cards for each squad;

b) Ensure that the correct score card is with the correct squad on the correct range.

9.14.1.2 **It is the duty of the RTS Office AFTER each round to:**

a) Receive and check the totals of the targets hit and verify results;

b) Record scores;

c) Post preliminary scores on the range bulletin board immediately;

d) If any result is outstanding because of a protest, such scores must be omitted for the time being and the remaining scores posted.

e) Observe any Incident Reports and any official warnings (Yellow Cards) recorded on the scorecards by the Referees during the competition rounds and prepare the necessary notifications to the Referees for possible deductions in repeated violations, in the remaining rounds of the competition.

9.14.1.3 **It is the duty of the RTS Office at the CONCLUSION of each shooting day to:**

a) Total the official scores within the shortest possible time;

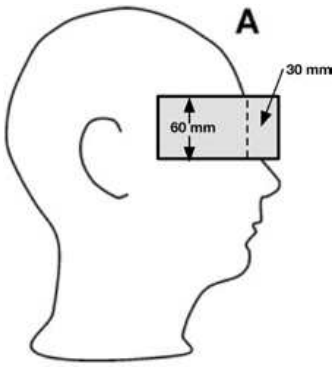
b) Prepare accurate Preliminary Results for distribution to the press, team officials, Jury and Technical Delegate(s);

c) Prepare and publish accurate Final Results immediately;

d) Publish correct Final Results, in cooperation with the results provider, containing the full family name, full first name (without abbreviations), Bib Numbers and IOC abbreviations of each athlete's nation as soon as possible after the close of any applicable protest period;

9.13.4 블라인더

모자, 모자, 사격용 안경 또는 헤드밴드에 부착된 사이드 블라인더(한쪽 또는 양쪽)는 산탄총 선수에게만 허용되며 깊이가 60mm를 초과하지 않습니다. 사이드 블라인더의 앞 가장자리는 측면에서 보았을 때 이마 중심점에서 앞으로 30mm 이상 연장되지 않아야 합니다. 사이드 블라인더는 **플라스틱 재질로만** 만들어져야 합니다. 너비가 30mm를 초과하지 않는 앞가리개는 허용됩니다.



9.14 과, 타이밍 및 채점(RTS) 절차

산탄총 결과, 타이밍 및 채점 절차를 담당하는 쥬리는 ISSF에서 임명합니다.

9.14.1 **기록실 사무실**

9.14.1.1 **대회 전 기록실 사무국의 의무는 다음과 같습니다.**

a) 각 조에 대한 점수 카드를 준비합니다.

b) 올바른 점수 카드가 올바른 사선에 올바른 조와 함께 있는지 확인하십시오.

9.14.1.2 **각 라운드 후 기록실 사무국의 의무는 다음과 같습니다.**

a) 명중된 표적의 합계를 수신 및 확인하고 결과를 확인합니다.

b) 기록 점수;

c) 즉시 사선 게시판에 예선 점수를 게시합니다.

d) 항의로 인해 미해결 결과가 있는 경우 해당 점수는 당분간 생략하고 나머지 점수는 게시해야 합니다.

e) 대회 라운드 동안 심판이 스코어카드에 기록한 사건 보고서 및 공식 경고(옐로우 카드)를 준수하고 대회의 나머지 라운드에서 반복적인 위반에 대한 가능한 감점에 대해 심판에게 필요한 통지를 준비합니다.

9.14.1.3 **각 사격일의 결론에서 기록실 사무실의 의무는 다음과 같습니다.**

a) 최단 시간 내에 공식 점수를 합산합니다.

b) 언론, 팀 임원, 쥬리 및 기술 대표에게 배포할 정확한 예비 결과를 준비합니다;

c) 정확한 최종 결과를 즉시 준비하고 게시합니다.

d) 결과 제공자와 협력하여 해당 항의 시간이 종료된 후 가능한 한 빨리 각 선수 국가의 전체 성, 전체 이름(약어 없음), 등번호, IOC 약어가 포함된 올바른 최종 결과를 게시해야 한다;

e) The Organizing Committee must retain the range scorecards, which show the results of every target shot at, until the conclusion of the competition.

9.14.2 **Scoring Procedures**

Scoring is done officially on each range for each round of 25 targets in Trap and Skeet or 15 doubles in Double Trap events:

a) In all ISSF Competitions, individual scores must be kept on each range by two (2) separate persons, these are usually Assistant Referees;

b) One person must maintain a permanent official scorecard;

c) The second person must maintain a manual scoreboard, except that where an electronic scoreboard is used, it must be maintained by the Referee.

9.14.2.1 **Scoreboards**

9.14.2.2 **Ranges with Electronic Scoreboards;**

The Referee must control the operation of the electronic scoreboard and ensure that the results are correctly registered.

9.14.2.3 **Two (2) persons must be appointed as Assistant Referees as follows:**

a) The first person must be positioned at the side of the firing line to function as an Assistant Referee and maintain a permanent official scorecard;

b) The second person must be positioned at the other side of the firing line to function as an Assistant Referee;

c) A third person may be appointed to maintain the official scorecard and, in this case, the other two persons will function only as Assistant Referees.

9.14.2.4 **Visible Scoreboard Errors**

If at any stage the visible scoreboard should display an incorrect score, the Referee must immediately stop the shooting and with minimum delay take whatever action is required to correct it. If for any reason, it is not possible to correct the display, the following action will be taken:

a) The official scoreboard must be examined and verified up to the point where the electronic scoreboard failed;

b) Then, if possible, to substitute quickly a manual scoreboard, enter the scores upon it up to the point of failure and continue the round;

c) If it is not possible to substitute a manual scoreboard, an additional scorecard must be introduced, the verified scores entered upon it and the round must then continue with the second scorecard under the control of a qualified person appointed by the Chief Referee; and

d) If there is a difference in the recorded scores between the two (2) scorecards, that which is under the control of the official appointed by the Chief Referee, must prevail.

9.14.3 **Ranges with Manual Scoreboards**

Three (3) persons must be appointed as Assistant Referees, as follows:

a) The first person must be positioned on the left or right side of the range to act as an Assistant Referee and also maintain the manual scoreboard;

e) 조직위원회는 대회가 끝날 때까지 모든 표적의 결과를 보여주는 사선 스코어카드를 보관해야 합니다.

9.14.2 **채점 절차**

채점은 트랩 및 스키트의 25개 표적 또는 더블 트랩 이벤트의 15개 더블에 대해 각 라운드에서 공식적으로 수행됩니다.

a) 모든 ISSF 대회에서 각 사선의 개인 점수는 2명의 별도의 사람이 관리해야 하며 이들은 일반적으로 보조 심판입니다.

b) 한 사람은 영구적인 공식 스코어카드를 관리해야 합니다.

c) 두 번째 사람은 전자 점수판을 사용하는 경우를 제외하고 수동 점수판을 유지해야 합니다.

9.14.2.1 **스코어보드**

9.14.2.2 **전자 스코어보드가 있는 사선;**

심판은 전자 스코어보드의 작동을 제어하고 결과가 올바르게 등록되었는지 확인해야 합니다.

9.14.2.3 **다음과 같이 두명이 보조 심판으로 임명되어야 합니다.**

a) 첫 번째 사람은 보조 심판 역할을 하고 영구적인 공식 스코어카드를 유지하기 위해 사선 옆에 위치해야 합니다.

b)두 번째 사람은 보조 심판 역할을 하기 위해 사선 반대편에 위치해야 합니다.

c) 공식 스코어카드를 유지하기 위해 제3자를 임명할 수 있으며, 이 경우 다른 두 사람은 보조 심판만 기능합니다.

9.14.2.4 **표시되는 스코어보드 오류**

어느 단계에서든 눈에 보이는 점수판에 잘못된 점수가 표시되면 심판은 즉시 사격을 중지하고 최소한의 지연으로 이를 수정하는 데 필요한 모든 조치를 취해야 합니다. 어떤 이유로든 디스플레이를 수정할 수 없는 경우 다음 조치가 취해집니다.

a) 공식 스코어보드는 전자 스코어보드가 실패한 지점까지 검사 및 검증되어야 합니다.

b) 그런 다음 가능하다면 수동 점수판을 신속하게 교체하여 실패한 지점까지 점수를 입력하고 라운드를 계속합니다.

c) 수동 스코어보드를 대체할 수 없는 경우, 추가 스코어카드를 도입하고, 확인된 점수를 입력한 후, 수석심판이 임명한 유자격자의 통제 하에 두 번째 스코어카드로 라운드를 진행해야 한다

d) 기록된 두 개의 점수 카드 사이에 기록된 점수 차이가 있을 경우, 수석심판이 임명한 임원이 관리하는 점수 카드가 우선해야 합니다.

9.14.3 **수동 스코어보드가 있는 사선**

다음과 같이 3명이 보조 심판으로 임명되어야 합니다.

a) 첫 번째 사람은 사선의 왼쪽이나 오른쪽에 배치되어야 보조심판 역할을 하고 수동 스코어보드를 관리 합니다;

b) The second person must be positioned on the opposite side and act as an Assistant Referee.;

c) The third person must be positioned at the rear of the firing line to maintain a permanent official scorecard and also to check that the scores shown on the manual scoreboard are registered correctly;

d) Each scorer must mark the card or board independently but based only on the decision given by the Referee;

e) At the conclusion of each round the results must be compared and the correct scores entered upon the official scorecard before it is delivered to the RTS Office;

f) The scores shown on the manual scoreboard must prevail if there are unresolved differences.

9.14.3.1 **Score Certification**

When a round is completed and the individual results have been compared, read aloud and agreed by each athlete, the Referee and each athlete must sign or initial the scorecard, unless the athlete does not agree with the result shown for him and it is his intention to make a protest.

9.14.4 **Results and Rankings**

9.14.4.1 **Individual Events**

For each athlete the results of each round must be recorded legibly on official scorecards and the total of the Qualification rounds, and any Shoot-offs must be recorded and the scores ranked in descending order.

9.14.4.2 **Countback Rule**

Any ties to be broken by this method must be decided as follows:

a) The scores of the last round of 25 targets (Double Trap 15 Doubles) must be compared. The winner is the athlete with the highest score in that round;

b) In a case where the tie is still not broken, the round **before** last must be compared and if still not broken, the round **before** that and soon;

c) If the results of all the rounds are still equal, ties must be decided by counting **backward, target by target,** from the **last target** of the **last round** (and if necessary, the next to last round etc.) until a tie-breaking zero (0) is found. If the tied athletes have zeroes (0) on the same target, the countback shall continue until the tie is broken.

9.14.5 **Team Events (Team and Mixed Team)**

a) Scores of each team member must be recorded and the number of all targets hit by the team members of each team in each of the Qualification Rounds must be totalled and the team's scores ranked in descending order (Ties – see Rule 9.14.4.2).

b) A team, of which a member has been disqualified, must not be ranked and must be shown in the result list with the remark **"DSQ."**

9.14.5.1 **Team Ties (Applying to both Team and Mixed Team)**

If two (2) or more teams have the same scores, rankings must be decided by the **combined** score of the team members in the last round, then by the next to last round, etc. until the tie is broken.

b) 두 번째 사람은 반대쪽에 위치해야 하며 보조 심판 역할을 해야 합니다.

c) 세 번째 사람은 영구적인 공식 점수 카드를 관리하고 수동 점수판에 표시된 점수가 올바르게 등록되었는지 확인하기 위해 사격선 뒤쪽에 배치되어야 합니다;

d) 각 기록원은 카드나 보드에 독립적으로 표시해야 하지만 심판의 판정에 따라야 합니다.

e) 각 라운드가 끝날 때마다 결과를 비교하고 공식 점수 카드에 정확한 점수를 입력한 후 RTS 사무소에 제출해야 합니다;

f) 해결되지 않은 차이가 있는 경우 수동 점수판에 표시된 점수가 우선해야 합니다.

9.14.3.1 **점수 확인**

라운드가 완료되고 각 선수가 개별 결과를 비교, 낭독 및 합의했을 때, 표시된 결과에 동의하지 않고 항의하는 것이 목적인 경우를 제외하고 심판과 각 선수는 점수 카드에 서명 또는 서명해야 합니다.

9.14.4 **결과 및 순위**

9.14.4.1 **개인전 이벤트**

각 선수에 대해 각 라운드의 결과를 공식 점수 카드와 예선전 합계에 쉽게 기록해야 한다, 그리고 모든 경사를 기록하고 점수를 내림차순으로 순위를 매깁니다.

9.14.4.2 **카운트백 규칙**

동점이 깨질 때까지 이 방법으로는 다음과 같이 결정해야 합니다.

a) 25개 표적(더블 트랩 15개 더블)의 마지막 라운드 점수를 비교해야 합니다. 승자는 해당 라운드에서 가장 높은 점수를 얻은 선수입니다.

b) 동점자가 아직 깨지지 않은 경우에는 **마지막 라운드 전의 라운드**를 비교하고, 아직 깨지지 않은 경우에는 **그 이전의 라운드**를 비교해야 합니다.

c) 만약 모든 라운드의 결과가 여전히 같다면, 동점은 0이 발견될 때까지 **마지막 라운드**의 **마지막 표적**(그리고 필요한 경우, 마지막 라운드 다음 표적등)에서 **표적별로 거꾸로** 카운트하여 결정해야 합니다. 동점 선수가 동일한 표적에서 0을 기록할 경우, 카운트백은 동점이 깨질 때까지 계속 진행해야 합니다.

9.14.5 **단체전(단체전 및 혼성 단체전)**

a) 각 팀 구성원의 점수를 기록하고 각 예선 라운드에서 각 팀 구성원이 명중한 모든 표적의 수를 합산하여 팀 점수를 내림차순으로 정렬해야 합니다.(동점 - 규칙 9.14.4.2 참조)

b) 구성원이 실격된 팀은 순위를 매길 수 없으며 결과 목록에 **"DSQ"**라는 문구와 함께 표시되어야 합니다.

9.14.5.1 **단체 동점(단체 및 혼성 단체 모두 적용)**

2개 이상의 팀이 동점일 경우 동점이 깨질 때까지 마지막 라운드에서 팀원들의 합산 점수로 순위를 결정하고, 그 다음 라운드까지 동점이 깨질 때까지 순위를 결정해야 합니다.

If the tie is not broken (i.e. all the combined scores of the team members are the same, in all rounds) then ties must be decided by counting **backward**, from the combined score of the team members of the **last target** of the **last round** (and if necessary, the next to last target or the next to last round etc.). The team with the lower combined score of the last target will be given the lower ranking.

Example:

TEAM 1

Athlete 1 XXXXXXXXXXXXX00XXXXXXXXXX 23

Athlete 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24

Athlete 3 XXXXXXXXXX0XXXXXXXX0XXX0X 22

Total score 69 Ranking place: **2nd**

TEAM 2

Athlete 1 XXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23

Athlete 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

Athlete 3 XXXXXXX0XXXXXXXXXXXXX0X0X 22

Total score 69 Ranking place: **1st**

9.15 TIES AND SHOOT-OFFS

9.15.1 Competitions With Finals

Ties in events with Finals will be decided according to the following Rules:

9.15.1.1 Ties Before Finals

a) After the Qualification stage of 125 targets the six (6) highest-ranking athletes will qualify for the Final, as per Rules.

b) Any ties for places 1 to 6 will be decided by a shoot-off in accordance with Rule 9.15.2.

c) The six qualified athletes in the Final will receive new bib numbers 1-6 as per qualification ranking or any eventual shoot-offs and compete in the Final, as per Rules.

d) Individual tied scores ranking 7th place and below, not decided by a shoot- off, must be ranked according to the **Countback** rule. In case of an absolute tie, the tied athletes will share the same ranking, with their names listed in alphabetical order according to their family names.

e) See Rule 6.6.6.c) for allocating ranking places of athletes competing for Minimum Qualification Score (MQS) or Ranking Points Only (RPO).

9.15.2 Shoot-Off Procedures

9.15.2.1 General

a) If the shoot-off time is not announced in advance, the athletes involved must remain in touch with the competition office whether personally or through their Coach/Team Official in order to be ready to shoot when the shoot-off is called;If the tie is not broken (i.e. all the combined scores of the team members are the same, in all rounds) then ties

동점이 깨지지 않은 경우(즉, 모든 라운드에서 팀원의 합산 점수가 동일한 경우), 마지막 라운드의 마지막 표적(그리고 필요한 경우 마지막 대상 다음 또는 다음 마지막 라운드 등)의 팀 구성원의 합산 점수를 역으로 계산하여 동점자를 결정해야 합니다.

마지막 목표의 합산 점수가 낮은 팀이 낮은 순위가 됩니다.

Example:

TEAM 1

Athlete 1 XXXXXXXXXXXXX00XXXXXXXXXX 23

Athlete 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24

Athlete 3 XXXXXXXXXX0XXXXXXXX0XXX0X 22

Total score 69 Ranking place: **2nd**

TEAM 2

Athlete 1 XXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23

Athlete 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

Athlete 3 XXXXXXX0XXXXXXXXXXXX0X0X 22

Total score 69 Ranking place: **1st**

9.15 동점 및 경사

9.15.1 결선전이 있는 대회

결선을 실시하는 이벤트의 동점은 다음 규칙에 따라 결정됩니다.

9.15.1.1 결선 전 동점

a) 125개의 예선 단계가 완료되면 규칙에 따라 상위 6명의 선수가 결승에 진출 합니다.

b) 1위부터 6위까지의 동점은 규칙 9.15.2에 따라 경사로 결정됩니다.

c) 결선에 진출한 6명의 자격을 갖춘 선수는 예선 랭킹 또는 최종 경사에 따라 새로운 등번호 1-6을 받고 규정에 따라 결승에 진출합니다.

d) 경사로 결정되지 않은 7위 이하의 동점자 개인은 **카운트백** 규칙에 따라 순위를 매겨야 합니다. 절대 동률일 경우, 동점 선수는 같은 순위를 공유하며, 이름은 성에 따라 알파벳 순으로 나열됩니다.

e) 최소 자격 점수(MQS) 또는 랭킹 포인트(RPO)를 위해 경쟁하는 선수의 랭킹 순위 배정은 규칙 6.6.6.c)를 참조한다.

9.15.2 경사 절차

9.15.2.1 General

a) 사격시간을 미리 공지하지 않으면, 관련 선수는 개인적이든 코치/팀 임원을 통해 경기 사무소와 연락을 유지해야 하며, 이는 경사가 소집되었을 때 사격을 준비할 수 있도록 해야 합니다;

b) Any athlete who is not in his assigned position and ready to shoot at the official starting time will be declared “ABSENT,” must not be allowed to participate in the shoot-off and will automatically be given the lower place in the shoot-off results using his qualification score.

c) The starting positions in the shoot-off will be decided by the interim Qualification ranking (highest ranking athlete to shoot first). In case of a tie with perfect scores or a tie with the same scores that cannot be broken by the count back rule, the shooting order in the shoot-off shall be determined by drawing lots.

d) In case of more than one shoot-off, the lower position shoot-off(s) must be shot first;

e) If the shoot-off result of the athletes qualifying for the Final is the same, those athletes must continue to shoot-off until the tie is broken, in order to establish their ranking;

f) Any remaining athletes with the same shoot-off result who do not gain a place in the Final (places 7 and below) must have their rankings determined according to the Countback rule;

g) Whenever possible, shoot-offs to break ties before a Final should take place on a range other than the range that will be used for the Final;

h) Shoot-offs **before** Finals must be conducted on standard targets, except when flash targets of the same type as those used in the Qualification rounds may be used.

i) Shoot-offs before Finals, whenever possible, should start within a maximum of **thirty (30) minutes** after regular shooting is completed.

9.15.2.2 Preparation Time Limits in Shoot-offs Before Finals

a) After the Referee gives the command **“START,”** or after the preceding athlete has fired at a regular target, an athlete must take position, load his gun and call for the target, or double, within twelve (12) seconds of occupying the station in Trap or within fifteen (15) seconds for Skeet.

b) Preparation time limits must be monitored by an electronic timing device that must be managed by a Referee selected from among the appointed Referees. In case of non-compliance with this time limit penalties will be applied.

9.15.2.3 Trap Shoot-off Procedures before Final

a) Before the Shoot-Off starts a left and a right target will be thrown from each of the five (5) stations. All tied athletes must then line up behind Station 1 in the order decided by their interim Qualification ranking (highest ranking athlete to shoot first). Starting on Station 1 they must shoot at regular targets (left or right) until the tie(s) are 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;

b) The first athlete must on command move onto the station, load and call for the target as shown in a) above;

c) Only one (1) shot is permitted at each target; the gun must be loaded with one (1) cartridge only; the second barrel must not be loaded with any empty, dummy or loaded cartridge. For a first violation the athlete will receive a **Warning (Yellow Card)**. For any second or subsequent violation the target will be declared **“LOST;”**

b) 공식적인 시작 시간에 사격 준비가 완료되고 지정된 위치에 있지 않은 모든 선수는 "불참"으로 선언됩니다. 예선 점수를 사용하여 자동으로 경사 결과에서 하위 순위가 부여됩니다.

c) 사격의 시작 위치는 중간 예선 랭킹(먼저 사격한 가장 높은 순위의 선수)에 의해 결정됩니다. 점수가 만점이거나 카운트백 규칙으로 깰 수 없는 점수가 동일한 동점일 경우, 제비뽑기를 통해 사격 순서를 결정합니다.

d) 둘 이상의 경사가 있을 경우, 낮은 위치의 경사를 먼저 사격해야 합니다;

e) 결선에 진출한 선수들의 경사의 결과가 동점인 경우 동점자가 깨질 때까지 경사를 계속하여 순위를 확정해야 합니다.

f) 경사 결과가 동일한 진출권(7위 이하)을 얻지 못한 나머지 선수는 카운트백 규칙에 따라 순위를 결정해야 합니다.

g) 가능하면 결선전 전에 동점을 깨기 위한 경사는 결선전에 사용될 사선이 아닌 다른 사선에서 이루어져야 합니다.

h) **결선 전의** 사격은 예선 라운드에서 사용된 것과 동일한 유형의 플래시 표적이 사용될 수 있는 경우를 제외하고는 표준 표적에서 실시되어야 합니다.

i) 결선 전 경사는 가능한 한 정규 사격 종료 후 최대 **삼십(30)분** 이내에 시작해야 합니다.

9.15.2.2 결선 전 경사의 준비 시간 제한

a) 심판이 **"START"** 구령을 내리거나 앞선 선수가 정상 표적에 사격을 한 후, 선수는 위치를 잡고 총을 장전하고 싱글이나 더블표적을 호출해야 하며, 트랩에서 스테이션을 점령한 후 12초 이내에 또는 스키트의 경우 15초 이내에 사격 합니다.

b) 준비 시간제한은 임명된 심판 중에서 선택된 심판이 관리하는 전자 계시 장치로 모니터링 해야 합니다. 이 시간제한을 준수하지 않을 경우 벌칙이 부과됩니다.

9.15.2.3 결선 전 트랩 경사 절차

a) 경사가 시작되기 전에 5개 사대에서 각각 좌우 표적을 방출한다. 모든 동점 선수는 잠정 예선 순위에 따라 결정된 순서대로 1번 사대 뒤에 줄을 서야 합니다(가장 높은 순위의 선수가 먼저 사격). 1번 사대에서 시작하여 다음 순서에 따라 동점이 깨질 때까지 정상 표적(왼쪽 또는 오른쪽)을 사격해야 합니다: 1번 사대 왼쪽 표적, 2번 사대 오른쪽 표적, 3번 사대 왼쪽 표적, 4번 사대 오른쪽 표적, 사대 5개의 왼쪽 표적, 그런 다음 이번에는 사대 1이 다시 오른쪽 표적을 향해 사격하는 식입니다.

b) 첫 번째 선수는 명령에 따라 사대로 이동하여 위의 a)에 표시된 대로 표적을 로드하고 호출해야 합니다.

c) 각 표적에는 1발만 허용됩니다. 총은 1개의 실탄만 장전해야 합니다. 두 번째 배럴에는 빈 실탄, 더미 실탄 또는 장착된 실탄를 장전하면 안 됩니다. 첫 번째 위반의 경우 선수는 **경고(옐로우 카드)**를 받게 됩니다. 두 번째 또는 그 이상 위반의 경우 표적은 **"실중"**으로 선언됩니다.

d) After shooting, the athlete must move to the rear of the athlete(s) who have yet to shoot;

e) Each athlete in the tie must in turn do likewise;

f) If after all athlete(s) have shot on Station 1 and a tie remains, all athletes in the tie must move to Station 2 and repeat the procedure;

g) This system of shooting station by station must continue as long as a tie remains.

h) If an athlete inadvertently shoots out of turn, the result of the shot must be recorded and the athlete given an official **Warning (Yellow Card).** Any repetition must result in the target shot at being declared **"LOST."**

9.15.2.4 **Skeet Shoot-Off Procedures Before Final**

a) Before the shoot-off starts, the first athlete must stand immediately behind Station 4 and be permitted to see one (1) regular double;

b) All tied athletes will then shoot in turn on Station 4 in the order decided by their interim Qualification ranking (highest ranking athlete to shoot first);

c) After the Referee declares **"START,"** the first athlete must move on to the station, load and shoot at a regular double (high/low). He must then leave the station and go to the rear of the athletes who have yet to shoot;

d) All athletes in the tie must in turn do likewise;

e) The athlete(s) who miss the highest number of targets after each double will be eliminated;

f) All those who are still tied must remain and the first athlete must then move on to the station, load and shoot at a reverse double (low/high). He must then leave the station and go to the rear of the athletes who have yet to shoot;

g) All athletes still in the tie must in turn do likewise;

h) If any ties remain unbroken, this procedure of shooting at a **regular** double and a **reverse** double must continue until all results are determined.

i) If an athlete inadvertently shoots out of turn, the result of the shots must be recorded and the athlete given an official **Warning (Yellow Card).** Any repetition must result in the targets shot at being declared **"LOST."**

9.15.2.5 **Double Trap Shoot-Off Procedures**

a) Shoot-offs will be conducted on scheme "C" (machines 7 & 9).

b) All tied shooters will in turn, one behind the other, starting on Station 1, shoot at a regular double in the order that will be decided by the Jury by drawing of lots;

c) At Station 1 only, the shooters must be permitted to see one (1) regular Double, before the first shooter starts;

d) After the Referee declares **"START**" the first shooter must load and shoot at the Double. He must then leave the Station and go to stand **a minimum of 1 metre** immediately behind the next Station. The remainder of the shooters who have yet to shoot on that Station must then stand in a line behind the first athlete;

d) 사격 후 선수는 아직 사격을 하지 않은 선수의 후방으로 이동해야 합니다.

e) 동점인 각 선수는 차례대로 똑같이 해야 합니다.

f) 모든 선수가 1번 사대에서 사격을 하고 여전히 동점이면 동점인 모든 선수는 2번 사대로 이동하여 절차를 반복해야 합니다.

g) 동점 상태가 유지되는 한 이 사격 시스템은 계속되어야 합니다.

h) 선수가 본인의 순서가 아닌데 사격한 경우 사격 결과를 기록하고 선수에게 공식 경고 (황색 카드)를 주어야 합니다. 반복된 모든 표적에 대한 사격은 "실중"으로 선언되어야 합니다.

9.15.2.4 **결선 전 스키트 경사 절차**

a) 경사가 시작되기 전에 첫 번째 선수는 4번 사대 바로 뒤에 서 있어야 하며 정상 더블 1개를 볼 수 있어야 합니다.

b) 모든 동점 선수들은 중간 예선 순위에 따라 결정된 순서대로 4번 사대에서 차례로 사격합니다(가장 높은 순위 선수가 먼저 사격).

c) 심판이 **"START"**를 선언한 후 첫 번째 선수는 사대로 이동하여 장전을 하고 정상더블 (하이/로우)을 사격을 해야 합니다. 그런 다음 사대를 떠나 아직 사격을 하지 않은 선수들의 후방으로 가야 합니다.

d) 점인 모든 선수는 차례대로 똑같이 해야 합니다.

e) 각 더블표적 사격후 가장 많은 표적을 놓치는 선수(들)는 탈락됩니다.

f) 여전히 동점인 선수는 모두 남아서 있어야 하며 첫 번째 선수는 사대로 이동하여 장전하 고 역더블(로우/하이)을 사격을 해야 합니다. 그런 다음 그는 사대를 떠나 아직 사격을 하지 않은 선수들의 후방으로 가야 합니다.

g) 여전히 동점인 모든 선수는 차례대로 똑같이 해야 합니다.

h) 동점인 경우, 정상더블과 **역더블**에서 사격하는 이 절차는 모든 결과가 결정될 때까지 계속되어야 합니다.

i) 선수가 본인의 순서가 아닌데 사격한 경우 사격 결과를 기록하고 선수에게 공식 **경고 (황색 카드)**를 주어야 합니다. 반복된 모든 표적에 대한 사격은 **"실중"**으로 선언되어야 합니다.

9.15.2.5 **더블 트랩 사격 절차**

a) 경사는 세팅 "C"(머신 7 & 9)로 진행됩니다.

b) 모든 동점자는 1번 사대에서 시작하여 쥬리가 추첨을 통해 결정한 순서대로 정상더블을 사격합니다.

c) 1번 사대에서 첫 번째 선수가 시작하기 전에만 선수는 정상더블을 1번 볼 수 있어야 합니다.

d) 심판이 **"START"**를 선언한 후 첫 번째 선수는 장전을 하고 더블표적을 향해 사격해야 합니다. 그런 다음 그는 사대를 떠나 다음 사대 바로 뒤에 **최소 1m** 떨어진 곳에 서 있어야 합니다. 그 사대에서 아직 사격을 하지 않은 나머지 선수들은 첫 번째 선수 뒤에 줄을 서야 합니다.

e) All shooters remaining in the tie must in turn do likewise;

f) The first shooter must not move on to a Station until the Referee commands **"START"**;

g) The athlete(s) who hit the highest number of targets on the respective Station are the winners of the shoot-off and qualify for the Final;

h) This process will continue until all ties are broken;

9.15.2.6 **Shoot-offs In Finals**

Shoot-offs in Finals must be conducted in accordance with Rules 6.19.4.3.b) for Skeet and 6.19.4.3.a) for Trap.

9.15.3 **Competitions Without Finals**

9.15.3.1 **Individual Ties**

Ties in competitions where there are no Finals will be decided as follows;

9.15.3.2 **Ties with Perfect Scores**

These will not be broken, but will share first place with the names listed in order according to the Latin alphabet (family names). The next rankings must be appropriately numbered.

9.15.3.3 **Ties for the First Three (3)**

These must be decided by a shoot-off in accordance with Rule 9.15.2.

a) Starting positions will be decided by the interim Qualification ranking (lowest ranking athlete to shoot first);

b) When several athletes are tied for more than one (1) ranking place, e.g. two tied for first place (places 1 and 2) and two athletes tied for third place (places 3 and 4), they will all shoot-off on the same range to determine the individual ranking; and

c) The tie for the lowest ranking position will be shot first, followed by the next higher-ranking positions until all ties are broken. All tied athletes will be ranked according to the score from the shoot-off series.

9.15.3.4 **Ties for 4th Place and Below**

Individual tied scores ranking in 4th place and below, not decided by a shoot- off, must be ranked according to the **Countback** rule.

9.16 RULE VIOLATIONS

The Jury, the Chief Referee and the Referee will decide on rule violations based on three (3) classes of infringements or violations of the Rules:

a) "OPEN" – unconcealed;

b) "TECHNICAL" – rule infringements of a technical nature;

c) "CONCEALED" – deliberate or very serious breaches of the rules or of safety.

9.16.1 for examining and deciding the degree of penalties to be imposed for all reported violations, that are not automatically imposed according to these rules.

e) 동점 상태로 남아 있는 모든 선수는 차례로 똑같이 해야 합니다.

f) 첫 번째 선수는 심판의 “START” 지시가 있을 때까지 사대로 이동해서는 안 됩니다;

g) 해당 사대에서 가장 많은 표적을 명중한 선수가 경사의 승자가 되며 결선전에 진출합니다.

h) 이 프로세스는 모든 동점이 깨질 때까지 계속됩니다.

9.15.2.6 **결선에서의 경사**

결선에서의 경사는 스키트의 경우 규칙 6.19.4.3.b), 트랩의 경우 규칙 6.19.4.3.a)에 따라 진행되어야 합니다.

9.15.3 **결선전 없는 대회**

9.15.3.1 **개인전 동점**

결선전이 없는 대회의 동점은 다음과 같이 결정됩니다.

9.15.3.2 **만점 동점**

깨지지않는 만점 동점은 라틴 알파벳(성)에 따라 순서대로 나열된 이름으로 1위를 공유합니다. 다음 순위는 적절하게 번호가 매겨져야 합니다.

9.15.3.3 **3위 내의 동점**

규칙 9.15.2에 따라 경사로 결정해야 합니다.

a) 출발 위치는 잠정 예선 순위에 따라 결정됩니다(낮은랭킹 선수가 먼저 사격).

b) 여러 명의 선수가 1위(1위와 2위)와 3위(3위와 4위)로 동점일 때, 그들은 모두 같은 사선에서 경사를 하여 개인 순위를 결정 합니다.

c) 가장 낮은 랭킹의 동점이 먼저 사격하고, 모든 동점이 깨질 때까지 높은 랭킹이 이어집니다. 모든 동점 선수는 경사 시리즈의 점수에 따라 순위가 결정됩니다.

9.15.3.4 **4위 이하 동점**

4위 이하의 동점 점수는 경사로 결정되지 않고 **카운트백** 규칙에 따라 순위를 매겨야 합니다.

9.16 규칙 위반

쥬리, 수석심판 및 심판은 규칙 위반 또는 규칙 위반의 3가지 등급을 기준으로 규칙 위반을 결정합니다.

a) "개방형" - 숨기지 않음;

b) "기술적" - 기술적 성격의 규칙 위반;

c) "은폐" - 규칙 또는 안전에 대한 고의적이거나 매우 심각한 위반.

9.16.1 쥬리는 이 규칙에 따라 자동으로 부과되지 않는 모든 보고된 위반에 대해 부과될 벌칙의 정도를 검토하고 결정할 책임이 있습니다.

9.16.1.1 When rule violation cards are shown, they must be accompanied by the command **"Warning" (Yellow Card)**, **"Deduction" (Green Card)** or **"Disqualification" (Red Card)** as appropriate, in a manner that leaves no doubts in the offender's mind as to the meaning of the action taken. It is not necessary to show a warning card prior to the issuance of any deduction or disqualification card.

9.16.2 **Warning (Yellow Card)**

9.16.2.1 **Open Violations**

In the case of initial open violations of the rules, such as:

a) Dress Code violation;

b) Unnecessary interruption of the shooting;

c) Receiving illegal coaching during the competition;

d) Unauthorized intrusion into the competition area;

e) Unsportsmanlike conduct;

f) Deliberate attempt to evade the spirit of the rules;

g) Inadvertently shooting out of turn.

h) Dry firing in unauthorized areas.

i) Any other incident that requires a warning to be issued.

9.16.2.2 A **Warning (Yellow Card)** by a Jury Member, Chief Referee or Referee, will first be given so that the athlete, Coach or Team Official may have the opportunity to correct the fault.

9.16.2.3 If an athlete does not correct the indicated fault within the stipulated time, penalties will be imposed.

9.16.2.4 In repeated infringements by a Coach, or other Team Official, the Jury will require the offender to leave the vicinity of the shooting range for the remainder of the round and the athlete may be penalized.

9.16.3 **Technical Violations**

In the case of initial **technical violations during a competition** round such as:

a) Foot fault;

b) Exceeding the time limit allowed to call for the shot;

c) In Skeet, the athlete's READY position is not according to the rules;

d) In Skeet, on station 4 the athlete opens the gun between the two (2) single shots (this does not apply on station 8);

e) Following or pointing with the gun at a slow or fast pull target without shooting;

f) A **Warning (Yellow Card)** will be shown to any offending athlete by a Referee. This must be indicated on the relevant scorecard before it is sent to the RTS office with the use of the below abbreviations while at the same time the Referee must submit also a completed Incident Report form.

9.16.1.1 규칙 위반 카드가 표시되면 **"경고"(노란색 카드), "감점"(녹색 카드) 또는 "실격"(빨간색 카드)** 명령이 적절하게 동반되어야 합니다. 취해진 행동의 의미에 대해 생각하십시오. 감점 또는 결격 카드를 발급받기 전에 경고 카드를 제시할 필요는 없습니다.

9.16.2 **경고(옐로우 카드)**

9.16.2.1 **열린 위반**

다음과 같은 규칙을 처음 위반한 경우:

a) 복장 규정 위반;

b) 사격의 불필요한 중단;

c) 경기 중 불법 지도를 받는 행위;

d) 경기장에 대한 무단 침입;

e) 스포츠맨답지 않은 행동;

f) 규칙의 정신을 의도적으로 회피하려는 행위;

g) 실수로 순번을 틀렸을 때.

h) 허가되지 않은 장소에서의 견착 연습.

i) 경고를 부여해야 하는 기타 사건.

9.16.2.2 쥬리 멤버, 수석심판 또는 심판의 **경고(황색 카드)**는 선수, 코치 또는 팀 임원이 잘못을 수정할 기회를 갖도록 먼저 주어집니다.

9.16.2.3 선수가 규정된 시간 내에 표시된 잘못을 시정하지 않으면 벌칙이 부과됩니다.

9.16.2.4 코치 또는 기타 팀 임원이 반복적으로 위반하는 경우, 쥬리는 해당 위반자가 남은 라운드 동안 사격장 주변을 떠나도록 요구할 것이며 선수는 벌칙을 받을 수 있습니다.

9.16.3 **기술적 위반**

대회 라운드 중 다음과 같은 초기 **기술 위반**의 경우:

a) 발 위치를 위반한 경우;

b) 사격을 호출이 허용된 제한 시간을 초과하는 경우;

c) 스키트에서 선수의 준비 자세가 규칙에 따르지 않는다.

d) Skeet에서 4번 사대에서 선수가 2번의 단발 사격 사이에 총을 엽니다(8번 사대에는 적용되지 않음).

e)총을 쏘지 않고 느린 혹은 빠른 표적에 사격하지 않고 따라가거나 조준하는 행위;

f) 심판은 반칙을 범한 선수에게 **경고(황색 카드)**를 표시합니다. 아래의 약어를 사용하여 기록 사무실로 보내기 전에 관련 스코어카드에 표시되어야 하며, 동시에 심판은 작성된 사건 보고서 양식도 제출해야 합니다.

FF = Foot Fault.

TL = Time Limit.

SKRP = Skeet Ready Position.

OG = Opening the gun between 2 singles.

FPG = Following or Pointing the Gun at a slow or fast target

g) For each second or subsequent technical violation, of the same kind in any stage of the Competition (Qualification or Final) of any of the technical violations listed above, the athlete must be penalized by the deduction of one (1) point (Green Card) by the Referee (See also: Trap Rule 9.8.4.6; Skeet Rule 9.10.5.6). This must be indicated on the scorecard by the Referee before the card is sent to the RTS Office. Also, a completed Incident Report form must be submitted to the RTS office.

Referee Procedure: The Referee must command **"STOP,"** (before the athlete shoots) inform the athlete of the penalty and display the Green Card, adjust the scoreboard and instruct the next athlete to continue.

h) The Jury in charge of RTS is responsible in providing, during all stages of the competition (Qualification and Final) the necessary information to the Referees for any recorded initial cases of Yellow Cards (first time violation), in order that they will be able to impose, if necessary, any deductions (Green Card) for any second or subsequent technical violations as stated above.

9.16.3.1 A Warning (Yellow Card) must also be given if an athlete uses ammunition that is not in accordance with Rule 9.4.3.1.b) to h) (see also Rule 9.4.3.2.e)).

9.16.4 **Deduction (Green Card) for Other Offences**

9.16.4.1 Deduction of one (1) point for other offences imposed by at least two (2) Jury Members must be applied to the result of the last round, or the round before the last etc. (last 'HIT' target) of a penalized athlete, in the following cases:

a) Impeding another athlete in an unsportsmanlike manner;

b) Failure to be present or provide a suitable substitute when required to act as Assistant Referee;

c) If when asked to give an explanation for an incident, an athlete consciously and knowingly gives false information (in serious cases this might be the cause of disqualification – see Rule 9.16.5.4.h));

d) Interfering with range equipment after an initial violation.

e) Each second or subsequent occurrence, in case an athlete uses ammunition that is not in accordance with Rule 9.4.3.1.b) to h), unless otherwise stated in the Rules, as in Rule 9.4.1. where the deduction for the use of coloured wads is five (5) points.

9.16.4.2 **Leaving the Range without Permission**

Deduction of all remaining points in the round must be given by decision of the majority of the Jury in cases when an athlete leaves the range without completing the round and without the permission of the Referee.

9.16.5 **Disqualification (Red Card)**

9.16.5.1 Disqualification **(Red Card)** is required in accordance with Rules 9.4.1.1.c) and 9.4.3.2.d) for violations involving shotguns, Skeet marker tapes or ammunition.

9.16.5.2 Disqualification according to Rule 9.16.5.4 (below) may only be given by a decision of the majority of the Jury. The disqualification of an athlete is expressed by the Jury by showing a **Red Card** with the word "Disqualification."

FF = 발 위치 위반

TL = 시간 제한 위반

SKRP = 스키트 준비 위치 위반

OG = 2개의 싱글 사이에 총 열기 위반

FPG = 느리거나 빠른 표적을 사격하지 않고 따라가거나 조준을 함

g) 각 두 번째 혹은 그 이후 위에 열거된 기술 위반 중 경기(예선 또는 결승) 단계에서 동일한 종류의 기술 위반이 발생할 경우, 심판은 선수에게 1점(그린카드)을 차감하여 페널티를 부과해야 한다(참고: 트랩 규칙 9.8.4.6; 스키트 규칙 9.10.5.6).
RTS 사무소로 카드를 보내기 전에 심판이 이를 점수 카드에 표시해야 합니다. 또한 작성된 사고 보고서 양식을 RTS 사무소에 제출해야 합니다.

심판 행동 절차: 심판은 **"STOP"**이라고 명령하고(선수가 사격하기 전에) 선수에게 벌칙을 알리고 그린 카드를 표시하고 스코어보드를 조정하고 다음 선수에게 계속하도록 지시해야 합니다.

h) 기록실를 담당하는 쥬리는 대회의 모든 단계(예선 및 결선전) 동안 기록된 초기 옐로 카드(첫 번째 위반) 사례에 대해 심판에게 필요한 정보를 제공해야 합니다. 심판은 필요한 경우 위에서 설명한 대로 두 번째 또는 그 이후 기술 위반에 대해 공제(그린 카드)를 부과합니다.

9.16.3.1 선수가 규칙 9.4.3.1.b)에서 h)까지(규칙 9.4.3.2.e) 참조)에 따르지 않는 실탄을 사용하는 경우.

9.16.4 **기타 위반에 대한 감점(그린 카드)**

9.16.4.1 최소 2명의 쥬리가 부과한 다른 위반에 대해 1점 감점은 다음과 같은 경우에 벌점을 받은 선수의 마지막 라운드 또는 마지막 라운드 전 라운드(마지막 'HIT' 목표)에 적용해야 합니다.

a) 비신사적 방식으로 다른 선수를 방해하는 행위;

b) 보조 심판 역할을 해야 할 때 출석하지 않거나 적절한 대체자를 제공하지 않는 경우;

c) 사고에 대한 설명을 요청받았을 때 선수가 의도적으로 거짓 정보를 제공한 경우(심각한 경우 실격 사유가 될 수 있음 - 규칙 9.16.5.4.h) 참조)

d) 초기 위반 후 사선 장비를 방해하는 행위.

e) 규칙에 달리 명시되지 않는 한 선수가 규칙 9.4.3.1.b)에서 h)까지에 따르지 않는 실탄을 사용하는 경우가 두 번째 또는 그 이후의 발생할 때 마다, 규칙 9.4.1항과 같이 유색 와드 사용에 대한 감점은 5점입니다.

9.16.4.2 **허가없이 사선를 떠남**

선수가 라운드를 완료하지 않고 심판의 허가 없이 사거리를 이탈한 경우, 라운드의 남은 모든 점수는 쥬리 과반수의 결정으로 감점되어야 합니다.

9.16.5 **실격(레드카드)**

9.16.5.1 9.4.1.1.c) 및 9.4.3.2.d)에 따라 산탄총, 스키트 마커 테이프 또는 실탄과 관련된 위반 시 실격**(레드 카드)**이 요구됩니다.

9.16.5.2 규칙 9.16.5.4(아래)에 따른 실격은 쥬리 과반수의 결정에 의해서만 내려질 수 있습니다. 선수의 실격은 쥬리가 "실격"이라는 단어가 적힌 **레드 카드**를 보여줌으로써 표현됩니다.

9.16.5.3 If an athlete is disqualified during any phase of an event (Qualification or Final), the results for that athlete for all phases of that event must be deleted and the athlete must be listed at the end of the results list as a (DSQ) with an explanation in the legend regarding why the athlete was disqualified.

9.16.5.4 **Disqualification (Red Card)** of an athlete, or the banning of a Team Official or Coach from the shooting ranges may be given for:

a) Serious breaches of safety and violations of the safety rules;

b) Handling a shotgun in a dangerous manner (repeated accidental discharges may be a cause for consideration);

c) Handling of a loaded shotgun after a **"STOP"** command has been given;

d) Repetition of incidents that have already been the subject of a warning (Yellow Card) or deduction (Green Card);

e) Deliberate abuse of any team, range or technical official;

f) Continued refusal by an athlete to act as an Assistant Referee;

g) Deliberate failure to shoot a previously missed round;

h) Consciously and knowingly giving false information in a deliberate attempt to conceal the facts in serious cases; or

i) Cases where violations are deliberately concealed.

9.17 PROTESTS AND APPEALS

9.17.1 Disagreement with a Referee Decision during a Round

9.17.1.1. Action by Athlete

a) If an athlete disagrees with a Referee's decision regarding a particular target he must act immediately **before the next athlete fires**, 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.

9.17.1.2 Action by Team Official

a) If a team official is not satisfied with the final decision of the Referee, except for **"HIT," "LOST," "NO TARGET"** or **"IRREGULAR"** targets, he must not delay the shooting, but must attract the attention of the Referee who will make a notation on the scorecard that the athlete is continuing under protest; and

b) The protest must be resolved by the Jury.

9.17.2 Verbal Protests

Any athlete or team official has the right to protest regarding a condition of the competition, or a decision or action by a competition official **immediately and verbally** to a Jury Member, the Chief Range Officer, the Chief Referee or a Referee.

9.17.2.1 Such protests may be made on the following matters:

a) That the ISSF Rules were not followed;

9.16.5.3 선수가 이벤트의 어떤 단계(예선 또는 결선)에서 실격되면, 해당 선수의 해당 이벤트의 모든 단계에 대한 결과는 삭제되어야 하며, 해당 선수는 해당 선수가 실격된 이유에 대한 설명과 함께 결과 목록의 끝에 (DSQ)로 나열되어야 합니다.

9.16.5.4 다음과 같은 경우 선수의 **실격(레드 카드)** 또는 팀 임원 또는 코치의 사격장 출입 금지가 주어질 수 있습니다.

a) 심각한 안전 위반 및 안전 규칙 위반;

b) 산탄총을 위험한 방식으로 취급(반복적인 우발적 발사는 고려 대상이 될 수 있음)

c) **"STOP"** 명령이 내려진 후 장전된 산탄총 취급;

d) 이미 경고(Yellow Card) 또는 감점(Green Card) 대상이 된 사고의 반복;

e) 팀, 사선 또는 기술 임원을 고의적으로 모욕하는 행위;

f) 선수가 보조심판 역할을 계속 거부하는 경우;

g) 이전에 놓친 라운드를 고의로 사격하지 않은 경우;

h) 심각한 경우에 사실을 은폐하려는 고의적인 시도로 의도적으로 거짓 정보를 제공하는 행위; 또는

i) 위반 사항을 고의로 은폐한 경우.

9.17 항의 및 항소

9.17.1 라운드 중 심판 판정에 대한 불복

9.17.1.1. 선수의 행동

a) 선수가 특정 표적에 대한 심판의 판정에 동의하지 않는 경우 **다음 선수가 사격하기 직전에** 팔을 들고 **"PROTEST"**라고 말해야 합니다.

b) 심판은 사격을 일시적으로 중단하고 보조심판의 의견을 들은 후 판정을 내린다. 다음 선수가 사격한 후에는 어떠한 항의도 받아들여지지 않습니다.

9.17.1.2 팀 오피셜의 조치

a)팀 관계자가 심판의 최종 결정에 만족하지 못할 경우, **"명중", "실중", "노 타켓"** 또는 **"비정상"** 표적을 제외하고, 총격을 지연시켜서는 안 됩니다, 그러나 심판의 주의를 끌어야 하며, 심판은 선수가 항의를 계속하고 있다는 것을 점수 카드에 기록해야 합니다.

b) 항의는 쥬리가 해결해야 합니다.

9.17.2 구두 항의

모든 선수 또는 팀 임원은 경기 조건 또는 경기 임원의 판정 또는 조치에 대해 쥬리, 최고통제관, 수석심판 또는 심판에게 **즉시 구두로** 항의할 권리가 있습니다.

9.17.2.1 이러한 항의는 다음 사항에 대해 할 수 있습니다.

a) ISSF 규칙이 준수되지 않았을 경우;

b) That the current published competition programme was not followed;

c) Disagreement with a decision or action of any competition official;

d) That an athlete was impeded or disturbed by another athlete, a competition official, spectators, the media or other persons or causes.

Note: Only the athlete concerned may question a decision by the Referee on a **"HIT," "LOST," "NO TARGET"** or **"IRREGULAR"** target by taking action as in Rule 9.17.1.1.a).

9.17.2.2 Competition officials who receive verbal protests must consider them immediately, take immediate action to correct the situation or refer the matter to the Jury for a decision. Shooting may be temporarily stopped if absolutely necessary.

9.17.3 **Written Protests**

a) Any athlete or team official who does not agree with the action or decision taken on a verbal protest may submit a formal protest in writing to the Jury;

b) A written protest (Protest Form P) may be submitted without first making a verbal protest.

9.17.3.1 **Protest Time Limit**

Any written protest (Protest Form P) must be **submitted to a member of the Jury within twenty (20) minutes** after the end of the round in which the alleged incident occurred. The protest must be accompanied by a 50,00 EUR fee. If the protest is denied, the fee must be given to the Organizing Committee; if the protest is upheld the fee must be returned.

9.17.4 **Appeals**

In the event of a disagreement with a Jury decision the matter may be submitted to the Jury of Appeal, except those decisions by a Finals Protest Jury may not be appealed (see Rule 6.16.6).

9.17.4.1 **Appeal Time Limit**

Such appeals must be submitted in writing **not later than** twenty (20) minutes after the Jury decision has been officially announced. The appeal must be accompanied by a 100,00 EUR fee. If the appeal is denied, the fee must be given to the Organizing Committee; if the appeal is upheld the fee must be returned. Including the initial protest fee of €50 EUR.

9.17.4.2 **Jury of Appeal Decision**

The decision of the Jury of Appeal or Finals Protest Jury is FINAL.

b) 현재 발표된 대회 프로그램을 따르지 않았을 경우;

c) 대회 임원의 결정이나 행동에 불복하는 경우;

d) 선수가 다른 선수, 경기 임원, 관중, 언론 또는 다른 사람이나 원인에 의해 동요를 하거나 방해를 받은 경우.

참고: 해당 선수만이 규칙 9.17.1.1.a)에 따라 조치를 취하여 **"명중", "실중", "노 타켓"** 또는 **"비정상"** 표적에 대한 심판의 판정에 의문을 제기할 수 있습니다.

9.17.2.2 구두 항의를 받은 경기 임원은 즉시 이를 고려하고, 상황을 시정하기 위해 즉각적인 조치를 취하거나, 판정을 위해 문제를 쥬리에게 회부해야 합니다. 꼭 필요한 경우 사격을 일시적으로 중단할 수 있습니다.

9.17.3 **서면 항의**

a) 구두 항의에 대한 조치 또는 판정에 동의하지 않는 선수 또는 팀 임원은 쥬리에게 서면으로 공식적인 항의를 제출할 수 있습니다.

b) 먼저 구두 항의 없이 서면 항의(항의 양식 P)를 제출할 수 있습니다.

9.17.3.1 **항의 시간 제한**

모든 서면 항의(항의 양식 P)는 주장된 문제가 발생한 라운드 종료 후 **20분 이내에 쥬리에게 제출해야 합니다.** 항의에는 50,00유로의 수수료가 수반되어야 합니다. 항의가 거부되면 조직위원회에 수수료가 귀속되고. 항의가 받아들여지면 수수료를 반환해야 합니다.

9.17.4 **항소**

쥬리 결정에 동의하지 않는 경우 문제는 항소 쥬리에게 제출될 수 있습니다. 단, 결선 항의 쥬리의 결정은 항소할 수 없습니다(규칙 6.16.6 참조).

9.17.4.1 **항소 기한**

이러한 항소는 쥬리가 판정을 공식적으로 발표한 후 20분 **이내에** 서면으로 제출해야 합니다. 항소에는 100,00 EUR의 수수료가 수반되어야 합니다. 항소가 거부되면 조직위원회에 수수료가 귀속되고. 항소가 받아들여지면 수수료를 반환해야 합니다. 초기 항의 비용 €50 EUR 포함 합니다.

9.17.4.2 **항소 결정의 쥬리**

항소 쥬리 또는 결선전 항의 쥬리의 결정은 최종적입니다.

9.18 TEAM EVENTS

9.18.1 GENERAL FOR TEAM TRAP and SKEET EVENTS (See also rule 6.11.10)

a) Teams must consist of three athletes from the same nation, of the same gender and category. All team members should wear the same competition clothing with national colours and identification as per applicable Rules.

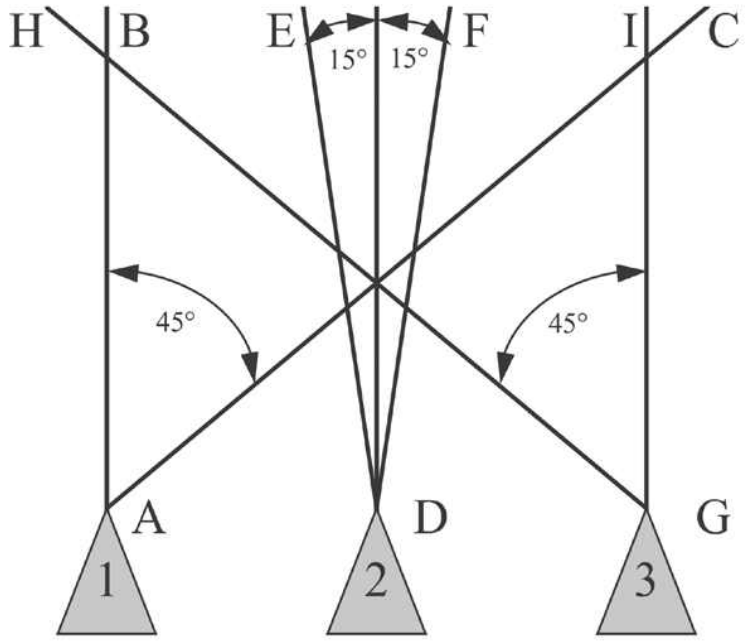
b) In each Championship, nations may enter a maximum of one (1) Team in each Team event, as per General Regulations.

c) Team members may be changed for other athletes already registered in the Championship by latest 12:00 the day before the Qualifying Competition.

d) The Team event result sheet is taken from the scores achieved by each of the three athletes in the Individual Competition.

9.19 DRAWINGS AND TABLES

9.19.1 Trap Horizontal Angles



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.

9.18 팀 이벤트

9.18.1 팀 트랩 및 스키트 이벤트에 대한 일반 사항(규칙 6.11.10 참조)

a) 팀은 같은 국가, 같은 성별, 같은 종목의 선수 3명으로 구성되어야 합니다. 모든 팀 구성원은 해당 규칙에 따라 국가 색상과 신분증이 있는 동일한 경기 복장을 착용해야 합니다.

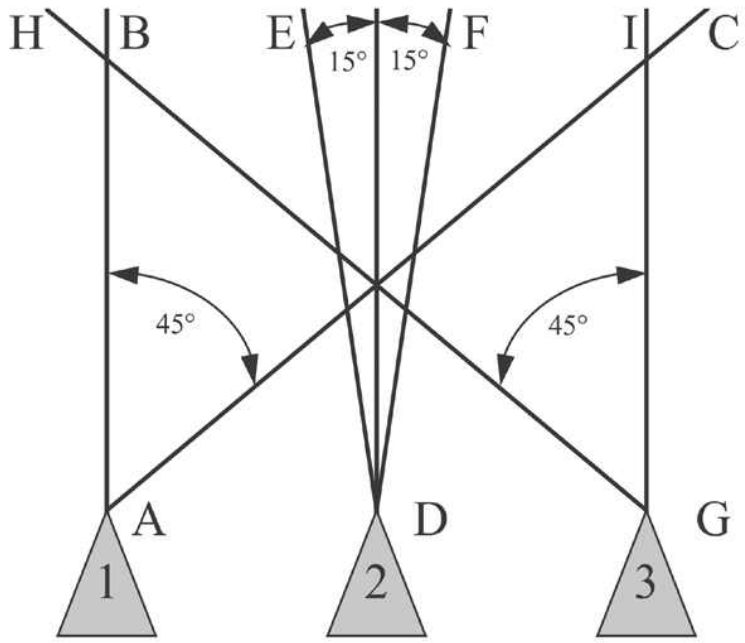
b) 각 챔피언십에서 국가는 일반 규정에 따라 각 팀 이벤트에 최대 1개의 팀을 참가시킬 수 있습니다.

c) 예선전 전날 12:00까지 선수권대회에 이미 등록된 다른 선수의 팀 구성원을 변경할 수 있습니다.

d) 단체전 결과지는 개인전에서 3명의 선수가 각각 획득한 점수에서 가져옵니다.

9.19 도면 및 표

9.19.1 트랩 수평각



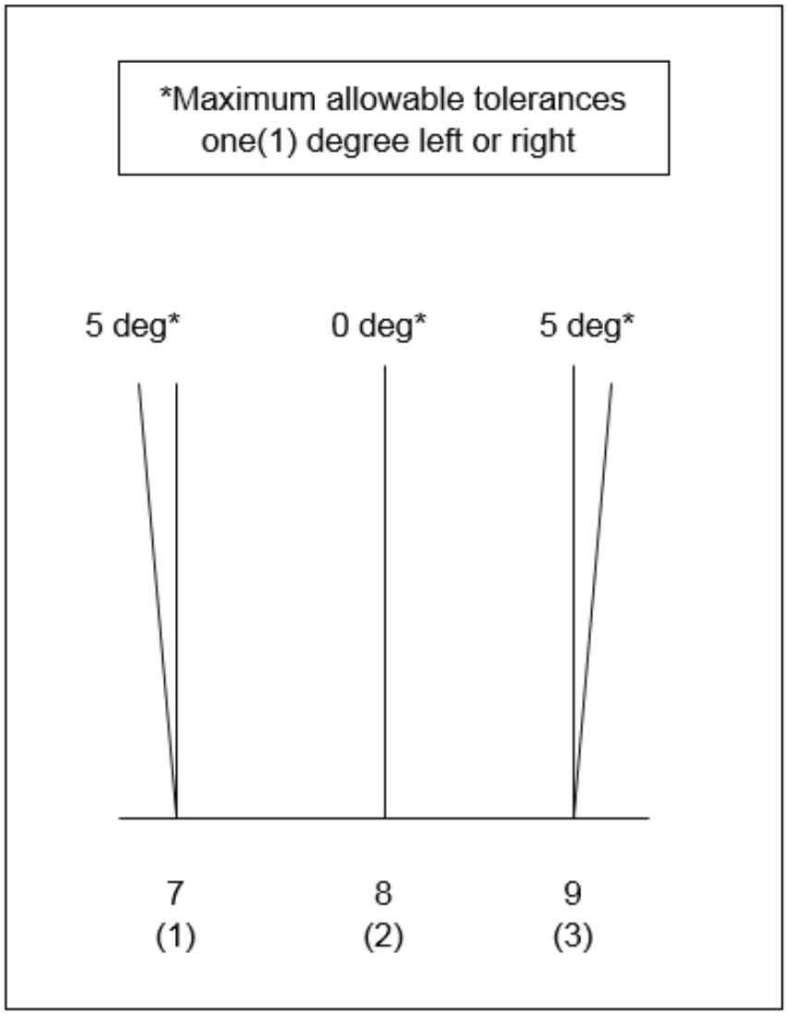
Maximum horizontal angles for first second and third trap in each group.

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.

각 그룹의 첫 번째 두 번째 및 세 번째 트랩에 대한 최대 수평 각도.

1번 기계의 표적은 ＡＢＣ 영역에 있어야 합니다.
2번 기계의 표적은 ＤＥＦ 영역에 있어야 합니다.
3번 기계의 표적은 ＧＨＩ 구역에 있어야 합니다.

9.19.2 Double Trap Horizontal Angles 더블 트랩 수평각



최대 허용 가능한 허용 오차 왼쪽 또는 오른쪽 1도

9.19.3 Trap Setting Tables (I - IX)

Table I					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	25 R 5 L 35 L	2.00 m 3.00 m 1.50 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	45 R 10 R 35 L	2.50 m 1.80 m 3.00 m		
3	7 8 9	35 R 5 L 45 L	3.00 m 1.50 m 1.60 m		
4	10 11 12	40 R 0 25 L	1.50 m 3.00 m 2.60 m		
5	13 14 15	20 R 5 R 35 L	2.40 m 1.90 m 3.00 m		

Table II					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	25 R 5 L 35 L	3.00 m 1.80 m 2.00 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	40 R 0 45 L	2.00 m 3.00 m 1.60 m		
3	7 8 9	45 R 0 40 L	1.50 m 2.80 m 2.00 m		
4	10 11 12	15 R 5 R 35 L	1.50 m 2.00 m 1.80 m		
5	13 14 15	35 R 5 L 40 L	1.80 m 1.50 m 3.00 m		

Table IV					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	40 R 10 R 30 L	3.00 m 1.50 m 2.20 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	30 R 10 L 35 L	1.60 m 3.00 m 2.00 m		
3	7 8 9	45 R 0 20 L	2.00 m 3.00 m 1.50 m		
4	10 11 12	30 R 5 L 45 L	1.50 m 2.00 m 2.80 m		
5	13 14 15	35 R 0 30 L	2.50 m 1.60 m 3.00 m		

Table V					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	45 R 0 15 L	1.60 m 3.00 m 2.00 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	40 R 10 L 45 L	2.80 m 1.50 m 2.00 m		
3	7 8 9	35 R 5 L 40 L	3.00 m 1.80 m 1.50 m		
4	10 11 12	25 R 0 30 L	1.80 m 1.60 m 3.00 m		
5	13 14 15	30 R 10 R 15 L	2.00 m 2.40 m 1.80 m		

Table VI					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	40 R 0 35 L	2.00 m 3.00 m 1.50 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	35 R 10 R 35 L	2.50 m 1.50 m 2.00 m		
3	7 8 9	35 R 5 L 40 L	2.00 m 1.50 m 3.00 m		
4	10 11 12	45 R 10 L 25 L	1.50 m 3.00 m 2.60 m		
5	13 14 15	25 R 5 R 45 L	2.40 m 1.50 m 2.00 m		

Table VII					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	35 R 5 L 20 L	2.20 m 3.00 m 3.00 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	40 R 0 45 L	2.00 m 3.00 m 2.80 m		
3	7 8 9	40 R 0 40 L	3.00 m 2.00 m 2.20 m		
4	10 11 12	45 R 5 R 35 L	1.50 m 2.00 m 1.80 m		
5	13 14 15	20 R 5 L 45 L	1.80 m 1.50 m 2.00 m		

Table VIII					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	25 R 5 R 20 L	3.00 m 1.50 m 2.00 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	40 R 0 45 L	1.50 m 3.00 m 2.80 m		
3	7 8 9	35 R 5 L 45 L	3.00 m 2.50 m 2.00 m		
4	10 11 12	45 R 0 30 L	1.80 m 1.50 m 3.00 m		
5	13 14 15	30 R 10 R 15 L	2.00 m 3.00 m 2.20 m		

Table IX					
Group	**Trap Number**	**Target Direction (degrees)**	**Height at 10 m over level ground**	**Distance**	**NOTE**
1	1 2 3	40 R 0 20 L	3.00 m 1.80 m 3.00 m	76.00 m +/-1 m	
2	4 5 6	15 R 10 L 35 L	3.00 m 1.50 m 2.00 m		
3	7 8 9	45 R 0 30 L	1.60 m 2.80 m 3.00 m		
4	10 11 12	30 R 5 L 15 L	2.00 m 2.00 m 3.00 m		
5	13 14 15	35 R 0 45 L	2.90 m 1.60 m 2.20 m		

9.20 INDEX

Absent Athlete	9.11.2.6
Absent Athlete – Exceptional Circumstances	9.11.2.8
Aiming – When Permitted	9.2.3
Ammunition – Cartridge Inspection	9.4.3.2
Ammunition – Cartridge Specifications	9.4.3.1
Ammunition – Malfunctions / Misfires	9.12.3.3
Ammunition – Not in Accordance with the Rules	9.4.3.2 d
Appeal Time Limit	9.17.4.1
Appeals	9.17.4
Application of Rules for all Shotgun Events	9.1.1
Assistant Referee – Advising the Referee	9.5.6.3
Assistant Referees – Duties	9.5.6.2
Athlete – Replacement	9.11.1.1
Athlete's Clothing	9.13.1
Athlete's Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Auxiliary Athletes – Fillers	9.11.2.2
Barrel Selection	9.12.3
Barrels	9.4.2.7
Bib (Start) Numbers	9.13.2
Blinders and Side Blinders	9.13.4
Broken Target	9.7.3
Buttstock Depth	9.4.2.10
Carrying Guns – Safety	9.2.2
Cartridge Inspection	9.4.3.2
Changing Guns	9.4.2.5
Chief Referee – Duties	9.5.4.2
Chief Range Officer – Duties	9.5.3.3
Chief Range Officer – Responsibilities	9.5.3.2
Commands	9.2.6
Compensators	9.4.2.6
Competition Clothing (Rule 6.7) and Equipment	9.13
Competition Clothing – Open Toe or open heeled Shoes	9.13.1 b
Competition Officials	9.5
Count Back Rule before the Finals	9.15.1.1 d
Deduction (Green Card)	9.16.4
Deduction of one Point	9.16.4.1

Disabled Shotguns	9.12.4.1
Disagreement with Referee's Decision	9.17.1
Disqualification (Red Card)	9.16.5
Double Trap – "Lost" Targets	9.9.7.6
Double Trap – "No Target" – Double	9.9.7.3
Double Trap – "No Target" – Referee's Decision	9.9.7.3 a
Double Trap – "No Target" even if Athlete has fired	9.9.7.4
Double Trap – "No Target" if Athlete has not fired	9.9.7.5
Double Trap – Competition Rules	9.9
Double Trap – Conduct of a Round	9.9.1
Double Trap – Horizontal Angles	9.19.2
Double Trap – Interruption – View of Targets	9.9.4
Double Trap – Involuntary Discharge	9.9.7.8
Double Trap – Irregular Trajectory	9.9.7.1
Double Trap – Jury Check	9.9.6
Double Trap - Malfunction	9.9.7.7
Double Trap – Method	9.9.2
Double Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.9.3
Double Trap – Range (Separate Range) Drawing (Rule 6.4.19.4)	9.1.5
Double Trap – Refused Double	9.9.7.2
Double Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.9.7.2 c
Double Trap – Shooting into the Ground	9.9.7.9
Double Trap – Simultaneous Discharge	9.9.8.1 j / 9.12.1
Double Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.9.5
Double Trap – Trap Setting Table	9.9.5
Double Trap – Trial Targets	9.9.6.1
Drawings and Tables	9.19
Drawings, Figures and Tables (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Dry Firing Area	9.2.3 a
Ear Protection	9.2.7
Electronic Scoreboards	9.14.2.2
Electronic Scoreboards – Visible Scoreboards Errors	9.14.2.4
Equipment and Ammunition	9.4
Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Equipment Control	9.4.1.1
Equipment Control – Skeet Marker Tape	9.10.4.2
Equipment Restrictions	9.4.1
Events	9.6.1

Eye Protection	9.2.7
Figures and Tables	9.1.5
High Visibility Jackets – Safety	9.2.1
Hit Target	9.7.4
Individual Results	9.14.4.1
Individual Ties in Competitions without Finals	9.15.3.1
Interfere with Range Equipment	9.3.c
Interruptions – Double Trap	9.9.4
Interruptions to Programme	9.11.1.2
Interruptions – Trap	9.8.4
Irregular Target	9.7.2
Jury – Duties before the Competition	9.5.2.1
Jury – Duties during the Competition	9.5.2.2
Jury – Majority Decision	9.16.5.2
Jury's Responsibility and Actions	9.16.1
Knowledge of the Rules	9.1.2
Left-handed Athlete – Right-handed Athlete	9.1.3
Lost Target(s)	9.7.5
Magazines	9.4.2.4
Make-up Round of Absent Athlete	9.12.4.3
Make-up Round – Double Trap	9.12.5.2
Make-up Round – Procedures	9.12.5
Make-up Round – Score Certification	9.12.5.4
Make-up Round – Trap	9.12.5.1
Make-up Round – Skeet	9.12.5.3
Malfunctions	9.12
Malfunctions – Actions after a Malfunction is declared	9.12.4
Malfunctions – Number of Malfunctions permitted	9.12.1.1
Malfunctions – Procedure in Event of a Malfunction	9.12.3
Malfunctions – Procedure to be followed by the Athlete	9.12.5
Malfunctions – Definition	9.12.1
Manual Scoreboards	9.14.3
Match Administration	9.11
Men's Events/Women's Events	9.1.4
Misfire – Ammunition Malfunction	9.12.3.3
Mixed Team Trap	9.19
National IOC Identity	9.13.3
No Target	9.7.6

Open Violations	9.16.2.1
Optical Sights	9.4.2.9
Ported Barrels	9.4.2.7
Pre-Event Training	9.6.2.1
Programme Interruptions	9.11.1.2
Protest – Action by Athlete	9.17.1.1
Protest – Action to be taken by a Team Official	9.17.1.2
Protest – To the Referee	9.17.1.1
Protest Time Limit	9.17.3.1
Protests and Appeals	9.17
Protests and Appeals except Decisions by a Finals Protest Jury	9.17.4
Protests and Appeals Time Limit	9.17.4.1
Range and Target Standards	9.3
Rankings	9.14.4
Referees	9.5.5
Referees – Duties and Functions	9.5.5.2
Regular Target	9.7.1
Release Triggers	9.4.2.2
Replacement of an Athlete	9.11.1.1
Results and Rankings	9.14.4
Results, Timing and Scoring Procedures	9.14
RTS (Results, Timing and Scoring) Office	9.14.1
Right-handed Athlete – Left-handed Athlete	9.1.3
Rule Violations	9.16
Safety	9.2
Safety – STOP Command	9.2.5
Score Certification	9.14.3.1
Scoreboards	9.14.2.1
Scoreboards – Visible Scoreboard Errors	9.14.2.4
Scorecards – Maintained by the Assistant Referees	9.14.2.4 c
Scoring Procedure	9.14.2
Shoot-offs	9.15.2
Shoot-offs – General	9.15.2.1
Shoot-offs – Procedures	9.15.2
Shoot-offs – Skeet	9.15.2.4
Shoot-offs – Trap	9.15.2.3
Shoot-offs – Athletes Preparation Time	9.15.2.2
Shoot-offs before Finals	9.15.2.2

Shooting and Test Firing	9.2.4
Shooting Order	9.11.2.5
Shooting Schedules	9.11.1
Shotguns	9.4.2
Shotguns – Changing	9.4.2.5
Shotguns – Compensators and Barrel Attachments	9.4.2.6
Shotguns – Magazines	9.4.2.4
Shotguns – Optical Sights	9.4.2.9
Shotguns – Ported Barrels	9.4.2.7
Shotguns – Release Trigger	9.4.2.2
Shotguns – Slings	9.4.2.3
Shotguns – Types permitted	9.4.2.1
Shotguns, Equipment and Ammunition	9.4
Side Blinders	9.13.4
Skeet – “Lost” Targets	9.10.5.6
Skeet – “Lost” Targets applying to Doubles	9.10.5.7
Skeet – “No Target” – Referee’s Decision	9.10.5.3
Skeet – “No Target” applying to Doubles	9.10.5.5
Skeet – “No Target” even if Athlete has fired	9.10.5.3
Skeet – “No Target” if Athlete has not fired	9.10.5.4
Skeet – Cartridge Loading Sequence	9.10.2.4
Skeet – Competition Rules	9.10
Skeet – Conduct of a Round	9.10.1
Skeet - Interruption	9.10.2.5 c
Skeet – Irregular Trajectory	9.10.3.1
Skeet – Marker Tape	9.10.4.1
Skeet – Marker Tape Check	9.10.4.3
Skeet – Method	9.10.1.1
Skeet – Preparation Time Limit	9.10.2.1
Skeet – Procedures for Station 8	9.10.2.3
Skeet – Ready Position	9.10.4
Skeet – Refused Target	9.10.5.1
Skeet – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.10.5.1 d
Skeet – Shooting out of turn	9.10.5.8
Skeet – Sighting / Aiming on the Ranges	9.10.2.6
Skeet – START	9.10.1 / 9.10.2
Skeet – Target Distances and Elevations – Jury Check	9.10.3
Skeet – Target Setting Distances, Angles and Elevations	9.10.3

Skeet – Target Shooting Sequence for Qualification Rounds	9.10.2.2
Skeet – Trial Targets	9.10.2.5
Skeet Ranges – Layout Drawing (Rule 6.4.20.3)	9.1.5
Skeet Ranges – View Drawing (Rule 6.4.20.4)	9.1.5
Slings	9.4.2.3
Squad Adjustments	9.11.2.4
Squadding	9.11.2
Squadding – Composition	9.11.2.1
Squadding Draw	9.11.2.3
Squads – Shooting Order	9.11.2.5
Stop Command	9.2.5
Target Setting – Skeet Distances, Angles and Elevations	9.10.3
Targets – Regular / Irregular / Broken / Hit / Lost / Target	9.7
Team Results	9.14.5
Team Ties	9.14.5.1
Technical Violations	9.16.3
Test Firing – After a Gun Repair	9.2.4 e
Test Firing – Shooting and Test Firing	9.2.4
Testing of cartridges sold at Championships	9.4.3.2 c
Three or more Tied Athletes for more than one Ranking Place	9.15.3.3
Ties (without Finals) – 4th Place and below	9.15.3.4
Ties (without Finals) – For the first three Places	9.15.3.3
Ties (without Finals) – Ties with Perfect Scores	9.15.3.2
Ties and Shoot-offs	9.15
Ties before the Finals	9.15.1.1
Ties in Competitions with Finals	9.15.1
Ties in Competitions without Finals	9.15.3
Training	9.6.2
Training – Pre-Event (Official)	9.6.2.1
Training – Unofficial	9.6.2.2
Trap – “Lost” Targets	9.8.4.6
Trap – “No Target”	9.8.4.3
Trap – “No Target” – Responsibility of the Referee	9.8.4.3 a
Trap – “No Target” even if Athlete has fired	9.8.4.4
Trap – “No Target” if Athlete has not fired	9.8.4.5
Trap – Competition Rules	9.8
Trap – Conduct of a Round	9.8.1
Trap – Drawings and Tables	9.19

Trap – Horizontal Angles	9.19.1
Trap – Interruption – View of Targets	9.9.4
Trap – Irregular Trajectory	9.9.7.1
Trap – Jury Checks	9.9.6
Trap – Method	9.9.2
Trap – Mixed Team Event	6.20
Trap – Preferred Special Settings for the Trap Event	9.8.5.2
Trap – Preferred Special Settings not used	9.8.5.2
Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.9.3
Trap – Refused Target	9.8.4.2
Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.8.4.2
Trap – Setting Table	9.9.5
Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.8.5
Trap – Target Limits	9.8.2.3
Trap – Trap Setting Procedure	9.8.2.4
Trap – Trial Targets	9.9.6.1
Trap – Using only one Range Setting	9.8.5.2 d
Trap and Double Trap Pit (Rule 6.4.18.5)	9.1.5
Trap Horizontal Angels	9.19.1
Trap Ranges (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Trap Setting Tables (I - IX)	9.19.3
Types of Shotguns	9.4.2.1
Uncompleted Round – Deduction of remaining Points	9.16.4.2
Unofficial Training – No Advantage	9.6.2.2
Verbal Protests	9.17.2
Visible Scoreboard Errors	9.14.2.4
Warning (Yellow Card)	9.16.3 f
Warning issued by the Referee	9.5.5.5
Women’s Events/Men’s Events	9.1.4
Written Protests	9.17.3