



## *Corso Istruttori*

*8 Dicembre 2021 Tav Umbriaverde*

*Skeet*

*Andrea BENELLI - Andrea FILIPPETTI*

# Definizione di Federazione

La **federazione** (dal [latino](#) *foedus*, 'patto, alleanza, unione') è un [ente](#) costituito dall'associazione di più enti per eseguire scopi comuni.

Tra i più noti esempi di federazione fra enti diversi dagli stati si possono ricordare le federazioni e [confederazioni sindacali](#) (anche a livello sovranazionale, come la [Confederazione Europea dei Sindacati](#)) e le [federazioni sportive](#).

Fonte Wikipedia

**UN PO' DI STORIA...**

Da addobbi natalizi a primi bersagli mobili.

Nella seconda metà dell'800, infatti, gli statunitensi attribuirono un impiego diverso alle palle di vetro ornamento degli abeti natalizi ideando un gioco di abilità che consisteva nel colpire queste palle che venivano lanciate in aria da apposite macchine chiamate balltraps. Questo "passatempo" divenne in breve un esercizio popolarissimo in America mentre in Europa non trovò molto entusiasmo in quanto considerato divertente, ma poco impegnativo. Diversamente fu accolta nel 1880 la proposta, sempre di marca statunitense, di un bersaglio mobile in argilla a forma di disco.

Il bersaglio si diffuse molto nei paesi anglosassoni con il nome di clay-bird (uccello d'argilla), quindi come pigeon d'argile (piccione d'argilla) in Francia ed infine in Italia e Spagna dove il dischetto fu ribattezzato piattello.

L'effetto Olimpiadi (il tiro a piattello specialità Trap o Fossa Universale fu ammesso come sport facoltativo ai Giochi di Parigi del 1900) giovò senz'altro alla promozione internazionale della disciplina.

Nel 1926 un appassionato industriale del settore, Ettore Stacchini, fondò la Federazione Italiana Tiro al Piccione d'Argilla (FITPA) che riuscì a riunire 30 società di tutte le regioni italiane. L'anno successivo la FITPA si trasformò in FITAV (Federazione Italiana Tiro a Volo) ed entrò a far parte del CONI con 151 società e 916 tiratori, sotto la guida del suo fondatore che ne divenne il primo Presidente.

La diffusione non fu immediata, ed il problema dell'impiantistica rallentò l'espandersi della disciplina fino agli anni '30 quando Stacchini decise di far organizzare a Roma sia i Campionati Mondiali che gli Europei dell'unica specialità di tiro al piattello conosciuta, la Fossa Olimpica. Nella successiva edizione italiana degli Europei, nel 1940 sempre a Roma, l'Italia ottenne la prima affermazione internazionale con Giuseppe Melini, ma si dovettero attendere altri 10 anni per il primo titolo mondiale, la vittoria di Carlo Sala a Madrid nel 1950 con il punteggio record di 296/300. La prima spedizione italiana alle Olimpiadi, nel 1952, ad Helsinki, non fu molto fortunata, infatti, Galliano Rossini giunse settimo e Italo Bellini finì ottavo. Ma l'appuntamento con la vittoria Olimpica fu solo rimandato; nel 1956 a Melbourne, ancora Rossini centrò l'oro Olimpico, mentre Sandro Ciceri si aggiudicò il bronzo e quattro anni più tardi, a Roma, sempre Rossini sfiorò un clamoroso bis ottenendo l'argento e nel 1964 alle Olimpiadi di Tokio Ennio Mattarelli Vinse l'Oro.

L'altra specialità, lo skeet, fece il suo esordio alle Olimpiadi nel 1968, e l'argento di Romano Garagnani lasciò ben sperare per il futuro, ma l'esplosione in campo internazionale avvenne nel 1978 con il titolo mondiale di Luciano Brunetti e di Bianca Rose Hansberg, ed il titolo europeo nuovamente di Romano Garagnani.

Nel 1972, alle Olimpiadi di Monaco di Baviera fu ancora protagonista la Fossa Olimpica con un'altra medaglia d'oro che conquistò Angelo Scalzone seguito al terzo posto da Silvano Basagni e nel 1976 a Montreal Ubaldesco Baldi portò a casa una medaglia di bronzo.

Il 1980, alle Olimpiadi di Mosca, fu l'anno che incoronò per la prima volta campione olimpico, sempre nella Fossa Olimpica, Luciano Giovannetti che si riconfermò nel 1984 a Los Angeles e fu il primo a vincere due Olimpiadi consecutive. Sempre a Los Angeles Luca Scribani Rossi si aggiudicò il bronzo nello Skeet.

Nel 1989 fece la sua prima comparsa in ambito internazionale l'attuale terza disciplina Olimpica, il Double Trap. Al termine dei Campionati Mondiali di Fossa Olimpica e Skeet di Montecatini Terme, la FITAV decise di organizzare, con il benestare dell'Unione Internazionale di Tiro, una competizione open di Double Trap.

Alle Olimpiadi di Barcellona nel 1992 l'Italia del Trio a Volo vinse due medaglie di bronzo, una nella Fossa Olimpica con Marco Venturini ed una nello Skeet con Bruno Rossetti.

Grazie all'ufficializzazione Olimpica della nuova specialità (dicembre 1991), ai giochi di Atlanta 1996 le gare di Tiro a Volo passarono da due a quattro (Trap e Skeet maschile, Double Trap maschile e femminile). E l'edizione del Centenario rilevò, peraltro, in assoluto l'Olimpiade più trionfale per il tiravolismo italiano: gli azzurri incamerarono infatti tre medaglie. Ennio Falco vinse l'oro nello Skeet e sul podio con il capuano salì anche Andrea Benelli, terzo classificato. Il quarantaseienne Albano Pera catturò invece la medaglia d'argento proprio nel Double Trap.

Nell'ultima Olimpiade di Sydney 2000 Deborah Gelisio ha vinto l'argento nel Double Trap e Giovanni Pelliello il bronzo nella Fossa Olimpica.



Nel 2004 ad Atene gli azzurri bissarono il successo del 2000 conquistando altre due medaglie. In entrambi i casi fu un déjà vu. Il vercellese Giovanni Pelliolo migliorò il risultato di Sydney conquistando un argento nella Fossa Olimpica ed il fiorentino Adnrea Benelli arrivò all'oro e al titolo di Campione Olimpico nello Skeet Maschile.

Le Olimpiadi di Pechino 2008 hanno segnato un nuovo record per il Tiro a Volo azzurro. Il risultato quantitativo ha eguagliato quello dell'edizione del 1996 ma lo ha migliorato qualitativamente. L'oro della friulana Chiara Cainero nello Skeet Femminile, prima italiana a conquistare il titolo olimpico, e gli argenti conquistati da Giovanni Pelliolo nella Fossa Olimpica Maschile e dal nettunense Francesco D'Aniello nel Double Trap hanno pareggiato il conto aperto con l'oriente nei Giochi di Seul 1988, unica edizione in cui gli azzurri tornarono senza medaglie.

L'edizione di Londra 2012 è stata caratterizzata dalla gara dei record di Jessica Rossi nella Fossa Olimpica Femminile. La giovanissima tiratrice di Crevalcore, all'epoca solo ventenne, con un quasi perfetto 99/100 (75/75 in qualificazione e 24/25 in finale) conquistò l'oro abbattendo tutti i record stabiliti fino a quel punto (Record del Mondo di qualificazione e di Finale, Record Olimpico di qualificazione e di Finale e record del Mondo Juniores). A completare il risultato arrivò anche l'argento di Massimo Fabbrizi nella Fossa Olimpica Maschile

Da record è stata anche l'edizione di Rio 2016, Giochi in cui la delegazione del Tiro a Volo italiano ha conquistato ben 5 medaglie. Le più preziose sono state quelle di Diana Bacosi nello Skeet Femminile e di Gabriele Rossetti nello Skeet Maschile. Stupèendi anche gli argenti di Chiara Cainero nello Skeet Femminile, di Giovanni Pelliolo nella Fossa Olimpica Maschile e di Marco Innocenti nel Double Trap. Purtroppo questa è stata l'ultima Olimpiade in cui ha gareggiato il Dobule Trap.

Nell'ultima edizione, quella di Tokyo 2020, Diana Bacosi è tornata sul podio dello Skeet Femminile per la medaglia d'argento

La storia del tiro a volo è quindi ricca di successi, in sedici edizioni dei giochi Olimpici il Tiro a Volo Italiano ha conquistato 11 medaglie d'oro, 12 d'argento e 8 di bronzo, e numerosissimi tra Campionati del Mondo, Coppe del Mondo e Campionati Europei.

Fonte FITAV.IT

# Definizione di Allenamento Sportivo

Con il termine **allenamento sportivo** (in [inglese](#) *training*) si intende il processo di adattamento [fisiologico](#) allo sforzo fisico del [corpo umano](#) compiuto dall'[atleta](#) al fine di migliorare la propria [prestazione sportiva](#) ovvero di intervenire, in modo organizzato, verso la pratica [sportiva](#) così da poter esprimere le migliori prestazioni nell'ambito di una competizione e/o per benessere [psicofisico](#) proprio.

# LE QUALIFICHE DEI TECNICI SPORTIVI

Il nuovo modello del sistema di qualifica dei tecnici sportivi italiani si configura come segue:

- **LIVELLO 1 - ALLIEVO ISTRUTTORE**

Il primo livello non corrisponde ad una qualifica professionale che abilita ad agire immediatamente in autonomia sul campo, ma serve all'introduzione e all'avvicinamento alla carriera di tecnico. Le attività dell'apprendista dovranno essere svolte sotto la guida e supervisione di un tecnico esperto di qualifica superiore, secondo le specifiche normative federali.

Per il conseguimento della prima qualifica sarà necessario raggiungere i necessari risultati di apprendimento corrispondenti alle competenze richieste. Tali esiti di apprendimento sono espressi in termini di crediti che per il primo livello corrispondono almeno a **10 crediti**. I crediti sono ascrivibili anche a momenti pratici supervisionati.

- **LIVELLO 2 - ISTRUTTORE**

È la prima qualifica tecnica operativa ed autonoma, a cui si può accedere dopo avere conseguito la prima qualifica. Essa richiede l'accertamento di competenze per operare con atleti impegnati in attività regionali o di specializzazione iniziale. Per il conseguimento di tale qualifica sarà necessario che abbia raggiunto i necessari risultati di apprendimento corrispondenti alle competenze richieste. Tali esiti di apprendimento per questo livello corrispondono a **20 crediti** (30 crediti cumulativi).

- **LIVELLO 3 – ALLENATORE**

- 

Si accede dopo avere conseguito la qualifica di secondo livello. I percorsi formativi accreditano le competenze ad allenare qualsiasi atleta impegnato a livello agonistico nazionale e internazionale.

Per il conseguimento della qualifica di terzo livello sarà necessario che l'aspirante allenatore, cumulando i livelli, abbia raggiunto i necessari risultati di apprendimento corrispondenti alle competenze richieste, espressi in **20 crediti** (50 crediti cumulativi).

- **FORMATORE**

Si accede dopo aver conseguito la qualifica di 3° livello. Si tratta di una specializzazione, il cui obiettivo è di formare allenatori con competenze adeguate a svolgere la funzione di docenza nei corsi federali

- **LIVELLO 4 - ALLENATORE DI LIVELLO EUROPEO**
- Si accede con la qualifica di terzo livello. Riguarda allenatori in grado di lavorare con atleti e team complessi, in contesti nazionali e internazionali di alto livello e competenti a partecipare e dirigere attività di ricerca e formazione o programmi federali di individuazione, ricerca, sviluppo ed assistenza del talento. Per conseguire il livello, gli allenatori dovranno aver raggiunto i necessari risultati di apprendimento corrispondenti alle competenze richieste, espressi in **50 crediti** (100 crediti cumulativi).
- I corsi per la qualifica di quarto livello sono gestiti dalla Scuola dello Sport ed hanno carattere didattico e formativo, preferibilmente multisportivo e fortemente interdisciplinare. Sono altresì previsti percorsi formativi monodisciplinari in accordo con le singole federazioni, qualora le esigenze lo richiedano.



# SCHEDE DELLE COMPETENZE E DELLA STRUTTURA DELLA FORMAZIONE NEL LIVELLO DELL'ALLIEVO ISTRUTTORE

- **LIVELLO 1 - ALLIEVO ISTRUTTORE**

- **numero minimo di crediti:** 10 Punti

- **Requisiti di ingresso:** 10 punti  
18 anni di età.  
Diploma di scuola secondaria di 2° grado Esperienze agonistiche  
Tesserata FITAV

- **Valutazione Consigliata:** Test, colloqui, osservazione della pratica, corretta supervisione e impostazione di esercizi, conduzione della seduta.
- **Profilo dell'attività:** Si tratta di una qualifica che si riferisce ad un'attività di assistenza e supporto tecnico ad altro tecnico di qualifica superiore. Il tecnico non è autonomo e opera nella conduzione di attività di allenamento, di formazione tecnica e di assistenza alle competizioni sotto supervisione.

- **Abilità Generali:** Utilizza le abilità generali di base non sportive: osservare, fare sintesi, comunicare, necessarie per condurre semplici azioni governate da regole e strategie ben definite.

- **Allenamento:** Organizza e conduce le sedute di allenamento dei tiratori utilizzando metodi, strumenti ed attrezzature sotto la guida di un tecnico esperto di qualifica superiore. Conduce, sempre sotto supervisione, la valutazione dell'allenamento.

- **Competizione:** Organizza e assiste, sotto la guida di un tecnico esperto di qualifica superiore, i tiratori per le gare garantendo le condizioni di sicurezza necessarie. Effettua, sempre sotto supervisione, la valutazione dei risultati delle competizioni.

- **Insegnamento e Gestione:** È limitata alla gestione degli atleti durante le sedute di allenamento.

- **Conoscenze Generali:** Possiede le conoscenze generali necessarie per condurre sedute di allenamento e supportare l'insegnamento della tecnica di tiro.
- **Allenamento:** Possiede le conoscenze relative ai principi della metodologia dell'allenamento e della tecnica di base.
- **Insegnamento e gestione:** Possiede le conoscenze relative al ruolo e alla comunicazione allenatore-tiratore; la valutazione e l'osservazione di base del comportamento tecnico tattico, la gestione delle condizioni di sicurezza. Conosce le caratteristiche psicologiche fondamentali dell'adolescenza.

# LO SKEET

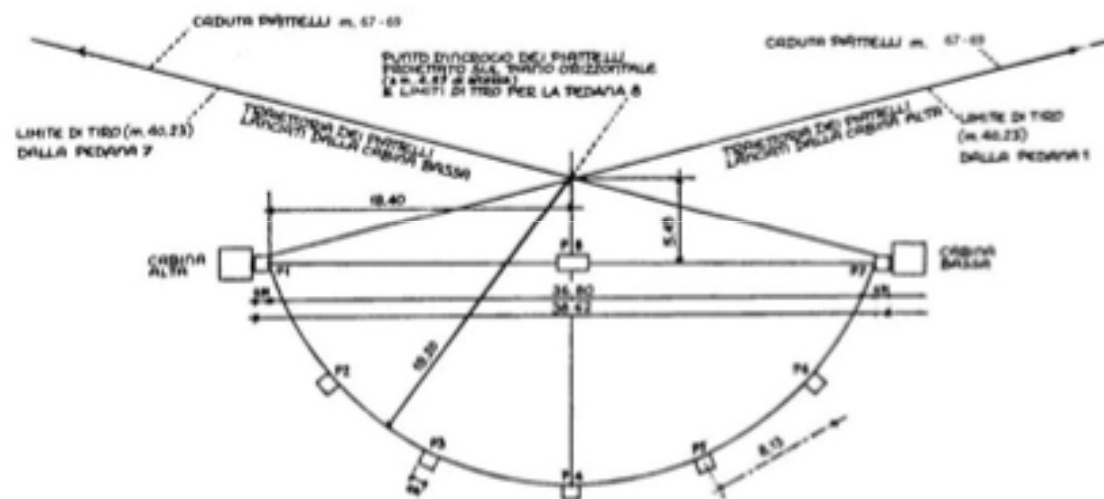
## UN PO DI STORIA

Lo Skeet, la più recente fra le specialità olimpiche, ha origine da quella chiamata "Around the clock", di provenienza americana, in cui il tiratore sparava al bersaglio dalle dodici posizioni corrispondenti alle ore sul quadrante di un orologio. Oggi il percorso si è modificato; si spara, infatti, da otto pedane, situate lungo un semicerchio dal raggio di 19,20 metri, alle cui estremità sono collocate, in due cabine, le macchine lanciapiattelli, una a sinistra, detta pull, ed una in basso a destra, detta mark. Il tiratore aspetta l'uscita del piattello con l'arma non ancora imbracciata, in posizione di attesa, ed ha a disposizione un solo colpo per ogni piattello (due in totale). In questo caso il tiratore conosce altezza e direzione dei piattelli, che vengono lanciati dalle macchine sempre nello stesso modo; l'elemento di difficoltà è rappresentato dalla diversa posizione del tiratore rispetto alle macchine lanciapiattelli e dal tempo del lancio, che può variare da zero a tre secondi dalla chiamata del tiratore.

Diviene disciplina olimpica alle Olimpiadi del 1968 in Messico

# CAMPO DA SKEET

PIANTA SCHEMATICA DEL CAMPO REGOLAMENTARE DI TIRO SKEET



Fonte:  
[fitav.it](http://fitav.it)

## DESCRIZIONE DI UN CAMPO DA TIRO

Le pedane di un campo di tiro per lo Skeet sono 8, disposte su un settore di cerchio di mt. 19,20 di raggio, di cui la corda base, lunga mt. 36,80, è situata a metri 5,49 dal centro del cerchio. Il centro del cerchio è denominato “punto di incrocio” dei piattelli ed è contrassegnato da un paletto.

La pedana n. 1 è posta all'estrema sinistra della corda base, la pedana n. 7 all'estrema destra mettendosi rivolti verso il centro del cerchio su un punto qualunque del settore. Le pedane n. 2, 3, 4, 5, 6 sono disposte sulla circonferenza del settore, distanziate una dall'altra di mt. 8,13. La pedana n. 8 è posta al centro della corda base del settore del cerchio.

Tutte le pedane di tiro devono essere sulla stessa quota. Le pedane dal n. 1 al n. 7 hanno la forma di un quadrato di cm. 91 di lato, con due lati paralleli al raggio del cerchio segnato da un paletto. La pedana n. 8 ha la forma di un rettangolo di cm. 91 x 183, con i lati più lunghi paralleli alla corda base. Uno schermo di protezione davanti alle cabine impedirà al tiratore della pedana n. 8 di vedere l'eventuale operatore. Questa misura di precauzione è indispensabile per proteggere l'eventuale operatore della cabina.

Dei due piattelli, uno è lanciato dalla cabina sopraelevata (cabina alta) e dovrà comparire in un punto che si trova a mt. 0,91 dal bordo anteriore della pedana n. 1 (sul prolungamento della corda base) ed a mt. 3,05 dal livello del suolo; l'altro dalla cabina bassa e dovrà comparire in un punto che si trova a mt. 0,91 dal bordo anteriore della pedana n. 7 e spostato di mt. 0,76 all'estremo della corda base ed a mt. 1,07 dal livello suolo.

Le cabine sono collocate in modo tale che i piattelli lanciati regolarmente devono passare in un cerchio avente un diametro di mt. 0,91 il cui centro è situato a mt. 4,57 sulla quota della pedana. Il punto di incrocio dei piattelli deve essere misurato a partire dal livello del suolo a mt. 5,49 dal centro della pedana n. 8.

I piattelli, in assenza di vento, devono cadere ad una distanza di mt. **68** con una tolleranza di  $\pm$  mt. 1, misurata dalla faccia della cabina dietro le pedane 1 e 7. Di conseguenza, l'usuale asta di misurazione deve essere posta in modo che il centro del cerchio si trovi all'altezza suddetta. Pertanto il cerchio di ferro di diametro di mt. 0,91 deve poggiare su un'asta alta mt. 4,115 (mt. 4,115 + 0,455 = mt. 4,570 che è il centro del cerchio). Dei paletti, che indicano il limite di tiro entro il quale si può tirare al piattello, devono essere infissi nel terreno in un punto sulla traiettoria del piattello, situato a mt. 40,23 dalle cabine. Altri paletti sono infissi ad una distanza di mt. 68 dalle cabine per delimitare la distanza del punto di caduta del piattello.

Le macchine di lancio sono azionate da un dispositivo elettrico od elettronico (phono-pull). Il dispositivo elettrico o meccanico dovrà essere azionato da un punto che permetta all'operatore di vedere e sentire i tiratori: in tal caso l'uso dell'apparecchio detto "timer" (che permette il lancio dei piattelli in uno spazio di tempo che deve variare da 0 a 3 secondi) è obbligatorio. Il meccanismo di sgancio deve essere costruito in modo tale che con un solo pulsante od interruttore si possano sganciare i doppietti.

Fonte: [fitav.it](http://fitav.it)

# MACCHINA LANCIA PIATTELLO

- **Aria**
- **Elettriche**
- **Pneumatiche**





# BERSAGLIO

## Specifiche

- I piattelli devono avere il diametro di mm 110 (+/- 1 mm), altezza da mm 25 a 26 mm ed un peso di 105 grammi con una tolleranza di +/- 5 grammi. Per le competizioni federali **i piattelli devono essere ecocompatibili omologati FITAV.**

## Definizione di piattello “regolare”

- Sono considerati regolari tutti i piattelli lanciati integri al comando del tiratore entro un intervallo di tempo che va da zero a tre secondi, la cui traiettoria, in accordo a quanto disposto dall'art. S.1.3, precedentemente controllata dal Direttore di tiro, se modificata per influenze atmosferiche, permetta, comunque, al piattello di oltrepassare i limiti di tiro (mt. 40,23) dalle cabine. Sono considerati doppietti regolari quando due piattelli vengono lanciati simultaneamente da ciascuna delle cabine.



# TIPOLOGIA DI PIATTELLI

- **Fase Eliminatoria:** (qualificazione) sono utilizzati piattelli Standard (non fumogeni), tranne ai giochi Olimpici dove vengono utilizzati sempre piattelli fumogeni
- **Finale:** Piattelli Fumogeni

# MUNIZIONAMENTO

- La cartuccia deve avere un bossolo con una lunghezza massima di 70 mm. La massima carica di pallini consentita è di grammi 24 con una tolleranza di gr. +/- 0,50gr. I pallini, in piombo o lega di piombo, devono essere di forma sferica e il loro diametro massimo autorizzato è di mm. 2,5 (n° 7).
- Le cartucce devono **essere conformi agli standard stabiliti dalle leggi vigenti**. E' vietato l'uso di polvere nera, di dispersori e cartucce traccianti e di contenitori colorati.



# ATTREZZO SPORTIVO



- **Le canne:**

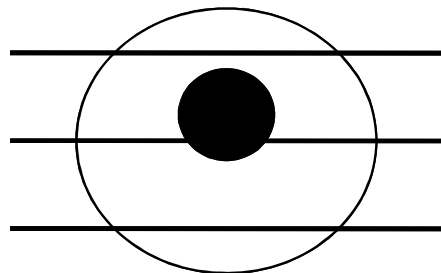
La lunghezza delle canne dei fucili da Skeet utilizzata oggi varia dai 73 ai 76 cm.

- **Srozzatura:**

Che cosa è la strozzatura? La strozzatura è la differenza di misura, espressa in decimi di millimetro, tra il diametro all'inizio del tubo della canna (dove inseriamo le cartucce) e il diametro alla fine della canna stessa (dove escono i pallini). Il diametro del tubo della canna è impresso dalla fabbrica d'armi sulla canna. La seconda misura (dove escono i pallini) si può ricavare inserendo all'interno della parte terminale della canna un' apposito strumento chiamato calibro che ci dirà quanto misura il diametro della strozzatura. Per esempio, se la nostra canna avesse una misura di 18,6 in partenza e 18,4 alla fine della canna, saremmo di fronte ad una canna con una strozzatura di - 0,2 decimi. Al contrario se la nostra canna avesse una misura di 18,6 in partenza e 18,9 alla fine della canna, ci troveremmo di fronte ad una strombonatura di + 0,3 decimi.

- **Bilanciamento:**  
Il bilanciamento ha come punto di equilibrio il perno centrale della bascula.
- **Imbracciata:**  
l'imbracciata deve essere fluida, armoniosa, uniforme ed in perfetta sincronia con la torsione del busto ed in coordinazione con il bersaglio. Questo movimento, deve permettere alle canne di andare direttamente all'aggancio del piattello.
- **Allineamento:**
- La bindella deve essere tra il centro e la base della pupilla.

# ALLINEAMENTO



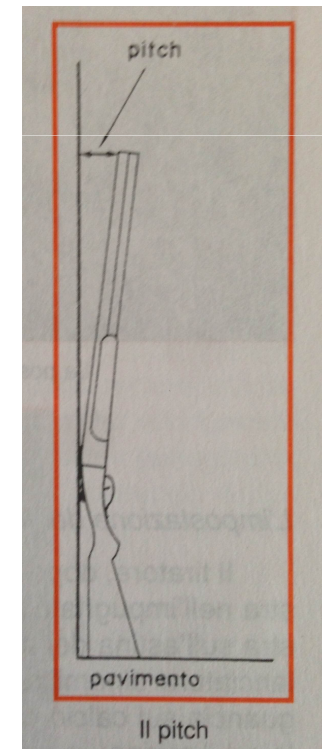
OK bindella

- **Il calcio:**

Il calcio deve essere personalizzato per consentire una corretta imbracciatura ed una corretta linea di mira. Ha la funzione di bilanciare l'arma e il compito di distribuire in modo uniforme il rinculo sulla spalla. La pistola è la parte più importante del calcio. Questa ci permette di avere un'ottima imbracciatura e quindi una maggiore precisione verso il bersaglio.

- **Il pitch:**

E' l'angolo formato dal piano della bindella con la base del calciolo.





- **Scatti:**

Lo scatto è la pressione che il dito indice della mano destra o sinistra deve imprimere al grilletto prima dello sparo.

Per il primo colpo tra 1.1/1.2 kg.

Per il secondo colpo tra 1.3/1.4 kg.

# **GLI ANTICIPI**

# Che cosa è l'anticipo

L'anticipo è lo spazio che intercorre dal momento in cui premiamo il grilletto a quando il piombo arriva sul bersaglio. In poche parole è quanto bisogna sparare davanti al bersaglio per colpirlo.

Nel tiro sono presenti due tipi di anticipo:

## 1) **Visivo**

Anticipo Visivo: anticipo percepito dall'occhio.

## 2) **Reale**

Anticipo Reale: anticipo vero e proprio per rompere il piattello.

# SVOLGIMENTO DELLE GARE

**Le gare di skeet si svolgono in questo modo:**

- **Maschile:** 125 piattelli di qualificazione. Subito dopo, i primi sei tiratori disputano la finale sulla distanza di 60 piattelli, azzerando il risultato della qualificazione.  
Durata della gara: due giorni.
- **Femminile:** 125 piattelli di qualificazione. Subito dopo, i primi sei tiratori disputano la finale sulla distanza di 60 piattelli, azzerando il risultato della qualificazione.  
Durata della gara: due giorni.

Alcune volte è capitato che lo svolgimento della gara sia durato anche tre giorni



**SKEET Individual**  
**MEN, WOMEN, MEN JUNIOR, WOMEN JUNIOR**  
**QUALIFICATION and FINAL**  
Valid as of 01.01.2022

**THE MATCH**

The Skeet Individual event consists of two stages, a Qualification stage and a Final stage.

**QUALIFICATION STAGE**

The Qualification stage will be conducted according to the Competition Procedures specified in the current ISSF Shotgun rules for Skeet (section 9.10) unless otherwise specified in these rules.

The total number of targets is 125, shot in 2 days (75+50).

After the Qualification stage of 125 targets the eight (8) highest-ranking athletes will qualify for the Final stage. Any ties for places 1 to 8 will be decided by a shoot off in accordance with the current rules of Skeet (shoot-offs after qualification – station 4 only).

The starting positions in the shoot-offs of tied athletes will be decided by the Qualification Ranking (highest ranking athlete to shoot first). The starting positions of athletes with perfect scores or ties that cannot be broken by the count back rule will be decided by draw.

In case of several shoot-offs, the higher position shoot-offs will be shot first.

The 8 qualified athletes in the Final Stage will receive new bib numbers 1-8 as per qualification ranking or any eventual shoot-offs.

**FINAL STAGE**

The Final stage consists of the Semifinals (Semifinal 1 and Semifinal 2 – 4 athletes each) and the Medal Match (4 athletes). The Final Stage (Semifinal 1, Semifinal 2 and Medal Match) will be conducted on the Finals Range.

**SEMIFINALS (SEMIFINAL 1 – SEMIFINAL 2) – 4 athletes each**

Semifinal 1 will be composed of the athletes in places 1, 3, 5, 7, after the Qualification stage.  
Semifinal 2 will be composed of the athletes in places 2, 4, 6, 8, after the Qualification stage.

Semifinal 1 will be shot first followed by Semifinal 2.

Before each Semifinal athletes will observe the targets and test fire.

Preparation time limit, for each station: 30 seconds (monitored by an electronic timer as per ISSF rules).

Athletes will start from 0 and compete in series of double targets followed by progressive eliminations that continue until the 2 winners are decided, as follows:

**1st Series: 20 targets**

The 4 athletes, one behind the other, in bib number order (as per Qualification Ranking) will each shoot in sequence a total of 20 targets (10 doubles) in the following shooting order:

Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 normal double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 reverse double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)

After the 1<sup>st</sup> Series of 20 targets (10 doubles) the athlete with the lowest number of hits will be eliminated. In case of equal scores, the athlete with the lower Qualification Ranking (highest bib number) is eliminated.

**2nd Series: 10 targets**

The remaining 3 athletes will continue to shoot in the following shooting order composed of 10 targets (5 doubles):

Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 normal double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)

After the 2<sup>nd</sup> Series of 10 targets (5 doubles) the athlete with the lowest number of hits out of the result of the total of 30 targets of the two series (20+10=30 targets) is eliminated.

Any ties for the 3<sup>rd</sup> eliminated place will be decided by a shoot-off (as per current ISSF Rules for shoot-offs after finals (ISSF Rule 8.18.3.3). Athletes will shoot in bib number order. The athlete with the lowest bib number will start first.

The two winning athletes in 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> position (from each Semifinal) will qualify for the Medal Match.

The eliminated 4 athletes (2 from each Semifinal), will take places 5,6,7,8 on the basis of their Semifinal result. In case of equal Semifinal results then the places will be decided by the Qualification Ranking.

**MEDAL MATCH – 4 athletes**

The starting positions in the Medal Match of the 4 qualified athletes is decided by their Semifinal result (highest SF result will shoot first – lowest bib number). In case of equal Semifinal results, the starting positions will be decided by the Qualification Ranking.

New bib numbers 1-4 will be distributed to the finalists.

Preparation Time Limit for each station: 30 seconds (monitored by an electronic timer as per ISSF rules).

Athletes will start from 0 and compete in series of double targets followed by progressive eliminations that continue until the winners are decided (Gold, Silver, Bronze, 4th place), as follows:

**1st Series: 20 targets**

The 4 athletes, one behind the other, in bib number order (as per Semi Final result) will each shoot a total of 20 targets (10 doubles) in the following sequence:

Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 normal double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 reverse double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)

After the 1<sup>st</sup> Series of 20 targets (10 doubles) the athlete with the lowest number of hits takes the 4<sup>th</sup> place. In case of equal scores, the athlete with the lower Semi Final result (highest bib number) is eliminated.

**2nd Series: 10 targets**

The remaining 3 athletes will continue to shoot in the following sequence composed of 10 targets (5 doubles):

Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 normal double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)

After the 2<sup>nd</sup> Series of 10 targets (5 doubles) the athlete with the lowest number of hits out of the result of the total of 30 targets of the two series (20+10=30 targets) is eliminated (Bronze medal decided). In case of equal scores, the athlete with the lower Semi Final result (highest bib number) will take the 3<sup>rd</sup> place.

**3rd Series: 10 targets**

The remaining 2 athletes will continue to shoot in the following sequence composed of 10 targets (5 doubles):

Station 3: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)  
Station 4: 2 targets (1 reverse double)  
Station 5: 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse)

After the 3<sup>rd</sup> Series of 10 targets (5 doubles) the athlete with the lowest number of hits out of the result of the total of 40 targets of the three series (20+10+10=40 targets) is eliminated (Silver medal decided) and the winner is awarded the Gold Medal.

Any ties for the Gold/Silver will be decided by an immediate shoot off, as per ISSF rules for shoot-offs after finals (ISSF Rule 9.18.3.3). Athletes will shoot in bib number order. The athlete with the lowest bib number will start first.

**'Golden Hit':**

In case, at any stage of the Medal Match, the winner (gold medal) can be clearly established mathematically from the total number of targets already shot by the two Medal Match participants, before the total number of targets of the Match are completed, then the Match will be stopped and 'Golden Hit' will be declared, by the Jury in charge. The gold and silver medal winners will then be announced.

**REPORTING TIMES, CARTRIDGE CONTROL, PRESENTATION AND COMMENTATING**

The eight (8) qualified athletes in the Final Stage or their representatives (coaches or team officials) must report to the Finals Range for cartridge control, at least 20 minutes before the scheduled Start Time of the Final (Semifinal 1). At this time the Jury will distribute the bib numbers to all the qualified athletes.

The Jury will instruct the athletes or their representatives (coaches or team officials) to place all of their cartridges in numbered boxes (corresponding to their bib numbers). The Jury will select cartridges for cartridge control and conduct equipment inspections. Cartridge checks must be completed before the presentation.

Athletes may leave the FOP but those participating in the Semifinal 1 must return to the Finals Range at least 15 minutes before the start of the Final (Semifinal 1).

No additional cartridges may be brought to the FOP.

The 4 qualified athletes of Semifinal 2 must report to the FOP, at the time of the official start time of Semifinal 1.

The 4 finalists participating in the Medal Match must report to the FOP, 10 minutes after the end of Semifinal 2, and after which showing of targets, test fire and presentation will take place.

During presentation the athletes must be ready to walk in before they will be called one by one for their group.

The Jury must make sure, that the athletes are assembled in the correct order.

The athletes will enter the FOP one at a time - as each athlete enters the FOP the announcer will introduce them to the spectators – as they walk in. The athletes must remain facing the spectators until all have been presented, also the Jury Member- in Charge and the Referee.

A one (1) point penalty will be deducted from the score of the first hit target in the Final Stage if any athlete whose cartridges are not presented 30 minutes before the start of the Final (Semifinal 1) and/or if any athlete does not report to the FOP as per stipulated times in these rules.

During the Semifinals and the Medal Match commenting (not more than 1 minute) will take place after each series of five doubles (after station 5).

#### **MUSIC & AUDIENCE SUPPORT**

During the Semifinals and the Medal Match, music should be played. The Technical Delegate must approve the music program. Enthusiastic audience support is encouraged and is recommended during the Final Stage.

#### **MALFUNCTIONS DURING THE FINAL STAGE**

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

#### **PROTESTS DURING SEMIFINALS & MEDAL MATCH**

- a) If an athlete disagrees with a Referee's decision regarding "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" target(s), he/she must act immediately before the next athlete fires, by raising an arm and saying "PROTEST."



- b) The Referee must then temporarily interrupt the shooting and after hearing the opinions of the Assistant Referees, make his decision. No protest will be accepted after the next athlete fires.
- c) Any other protest by the athlete or coach will be decided by the Finals Protest Jury immediately. The decision of the Finals Protest Jury is final and cannot be appealed.
- d) If a protest in a Final for any matter other than Referee decisions on "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" targets is lost, a penalty of two (2) points must apply to the last two (2) "HIT" targets.
- e) The current ISSF VAR Rules (9.18.4) will be followed during both the Semifinals and the Medal Match.

**COLOUR OF TARGETS**

Qualification stage: Normal targets

Final Stage: Flash targets

**IRREGULAR OR DISPUTED CASES**

ISSF General Technical Rules will apply to matters not mentioned in the above paragraphs. Irregular or disputed matters will be decided by the Jury according to the General Technical Rules for each event.



## **SKEET MIXED TEAM EVENT**

**MEN, WOMEN, MEN JUNIOR, WOMEN JUNIOR**

**QUALIFICATION and FINAL**

**Valid as of 01.01.2022**

### **GENERAL**

Mixed Teams must be national teams with two team members (one male and one female).

In one Championship nations may enter a maximum of two Mixed Teams in one Mixed Team event, as per ISSF General Regulations. Mixed Team members may be changed for other athletes registered in the Championship not later than 12:00 hours on the second day before the day of the Mixed Team competition.

### **THE MIXED TEAM EVENT**

The Mixed Team event consists of two stages, a **Qualification Stage** and a **Final Stage**.

### **QUALIFICATION STAGE**

The Qualification stage will be conducted according to the Competition Procedures specified in the current ISSF Shotgun rules for Skeet (section 9.10) unless otherwise specified in these rules. Team squadding will be done by a random draw. The two members of each Mixed Team must be squadded to fire next to each other on the same squad, with the male firing first and the female second. Mixed Teams from the same nation shall not be in the same squad. Athletes will wear the same bib numbers as those of the individual competition.

The total number of targets is 150, shot in 1 day (75 targets for each athlete).

Each member of the Mixed Team will shoot 75 targets, in 3 rounds of 25 targets (3X25 = 75X2 = 150 targets for each team).

After the end of the Qualification, the ranking of the Mixed Teams will be decided by the combined results of the 2 members of each Mixed Team (1 male & 1 female) 75X2=150 (as per ISSF Shotgun Rules 9.14.5.2 and 9.15.3). The six (6) highest-ranking Mixed Teams will qualify for the Final Stage.

Any ties for places 1 to 6 will be decided by a shoot off as specified below, on station 4 only.

After the Qualification stage and any eventual shoot-offs, new bib numbers (1<sub>1</sub>-1<sub>2</sub>, 2<sub>1</sub>-2<sub>2</sub>, 3<sub>1</sub>-3<sub>2</sub>, 4<sub>1</sub>-4<sub>2</sub>, 5<sub>1</sub>-5<sub>2</sub> and 6<sub>1</sub>-6<sub>2</sub>) will be distributed to the top 6 qualified Mixed Teams.

The ranking of tied Mixed Teams in 7th place and below not decided by a shoot-off will be established on the basis of the ISSF Shotgun Rules 9.14.5.2 and 9.15.3.

#### **PROCEDURE DURING SHOOT OFFS AFTER THE QUALIFICATION STAGE**

The starting positions in the shoot-off of the tied Mixed Teams after the qualification stage will be decided by the Qualification Ranking (highest ranking Mixed Team to shoot first).

The starting positions in the shoot offs, of Mixed Teams with perfect ties or ties that cannot be broken by the count back rule will be decided by draw.

Before the shoot-offs, athletes will observe the targets and test fire.

The preparation time limit is 15 seconds (monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees, as per ISSF rules).

Each Mixed Team Coach must designate which team member (male or female) will shoot the first double.

The athletes (male or female) designated to shoot first from each team must line up behind station 4 and shoot at a regular double. If the tie is not broken, the same procedure will continue on the same station with the second member of each Mixed Team shooting at a reverse double. This procedure will continue with the Mixed Team members shooting in sequence in alternate order (normal & reverse doubles) until the tie is broken.

In case of several shoot-offs, the higher position shoot-offs will be shot first.

#### **FINAL STAGE**

The Final stage consists of the **Semifinals** (Semifinal 1 and Semifinal 2, composed of 3 Mixed Teams each) and the **Medal Match** (composed of 2 Mixed Teams). The Final Stage (Semifinals and Medal Match) must be conducted on the Finals Range.

#### **SEMIFINALS (Semifinal 1 & Semifinal 2) 3 Mixed teams each**

Semifinal 1 will be composed of the qualified mixed teams in places 1, 3, 5  
Semifinal 2 will be composed of the qualified mixed teams in places 2, 4, 6

Semifinal 1 will be shot first followed by Semifinal 2.

Before each Semifinal athletes will observe the targets (normal & reverse doubles) and test fire.

The preparation time limit, for each station is 30 seconds (monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees, as per ISSF rules).

In each Semifinal athletes will start from 0 and compete in series of 12-target sequences on stations 3, 4 & 5 followed by progressive eliminations that continue until the winner is decided, as follows:

The 6 athletes (3 Mixed Teams), one behind the other, in bib number order (as per Qualification Ranking of their Mixed Team) will each shoot in sequence 4 targets (2 doubles – 1 normal & 1 reverse) from each of the stations 3, 4 & 5 (total 4x3= 12x2=24 targets). After that the Mixed Team with the lowest number of hits will be eliminated. In case of equal scores, the Mixed Team with the lower Qualification Ranking (highest bib number) is eliminated.

The remaining 2 Mixed Teams (4 athletes) will continue to shoot in sequence 4 targets each (2 doubles – 1 normal & 1 reverse) from each of the stations 3, 4 & 5 (total 4x3= 12x2=24

targets). After that the Mixed Team with the lowest number of hits out of the total of 48 targets of the two series (12+12=24x2=48 targets) is eliminated. The winning Mixed Team will take 1<sup>st</sup> place. Any ties will be decided by a shoot-off (see paragraph below after Medal Match).

The two winning Mixed Teams (1st place from each Semifinal) will qualify for the Medal Match (Gold/Silver). The 2 Mixed Teams in 2nd place from each Semifinal will both receive Bronze Medal.

The eliminated 2 Mixed Teams (3rd place from each Semifinal), will take the 5<sup>th</sup> and 6<sup>th</sup> place in the overall ranking on the basis of their Semifinal result. In case of equal Semifinal results then the places will be decided by the Qualification Ranking.

#### **MEDAL MATCH - 2 Mixed Teams**

The starting positions in the Medal Match of the 2 winning teams of Semifinal 1 and Semifinal 2, is decided by their Semifinal result (highest SF result will shoot first). In case of equal Semifinal results, the starting positions will be decided by the Qualification Ranking.

New bib numbers (1<sub>1</sub>-1<sub>2</sub> and 2<sub>1</sub>-2<sub>2</sub>), will be distributed to the 2 qualified Mixed Teams.

The preparation time limit, for each station is 30 seconds (monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees, as per ISSF rules).

Before the Medal Match athletes will observe the targets (normal & reverse doubles) and test fire.

The 2 Mixed Teams (4 athletes) will start from 0 and compete in series of 12-target sequences on stations 3,4, 5, 3 & 4 that continue until the gold, silver medals are decided as follows:

Starting from station 3, the two athletes from each Mixed Team will each shoot, in bib number order 2 doubles (1 normal and 1 reverse double) 4 shots (8 shots per Mixed Team).

After each station, the Mixed Team with the highest result after the 4+4=8 shots, will take 2 points. The Mixed Team with the lowest result will take 0 points. In case of equal result each Mixed Team will take 1 point.

The shooting sequence (which team will shoot first) will alternate between the two Mixed Teams after each station.

The points of each series (station) will be carried forward to the next series (station).

The scores (number of hit targets), however, of each series (station) will not be carried forward to the next series (station). The scores of each series (station) will start from zero.

This process will continue in sequence on stations 3,4,5,3,4 (5 stations) and the Mixed Team to win first 6 points will be the winner. If the shooting sequence is completed on all 5 stations and there is a tied score of 5:5, the winning Mixed team will be decided by a shoot-off, as per procedures for shoot-offs below.

#### **PROCEDURE DURING SHOOT-OFFS AFTER THE SEMI FINALS AND MEDAL MATCH**

In the shoot-offs after the Semifinals or the Medal Match, the team with the lowest bib number will shoot first.

The athletes with bib number 1 from each team must line up behind station 3 and shoot at a regular double. If the tie is not broken, the same procedure will continue with the second member of each team (with bib number 2) shooting at a reverse double. If the tie is not broken, the same procedure will continue with the team members shooting in sequence in alternate order on successive stations (4,5,3, etc.) until the tie is broken.

The preparation time limit, for each station is 15 seconds (monitored by an electronic timer managed by a Referee selected from among the appointed Referees, as per ISSF rules).

There will be no observation of targets or test fire before a shoot-off after the Semifinals or after the Medal Match.

#### **COACHING TIME OUT**

During the Medal Match, Coaches may call one (1) Coaching Time-out for a maximum duration of one (1) minute when it is the turn of that team's athlete(s) to fire during which the Coach may approach and speak to his/her athlete(s), on the shooting station. The other Coaches may, during this time, approach and speak to their athletes also. The Jury Member in charge must control the time.

#### **REPORTING TIME, CARTRIDGE CONTROL, PRESENTATION AND COMMENTATING**

The members of the six (6) qualified Mixed Teams in the Final Stage or their representatives (coaches or team officials) must report to the Finals Range for cartridge control, at least 30 minutes before the scheduled Start Time of the Final (Semifinal 1). At this time the Jury will distribute the bib numbers to all the athletes of the 6 qualified Mixed Teams.

The Jury will instruct the members of each Mixed Team or their representatives (coaches or team officials) to place all of their cartridges in numbered boxes (corresponding to their bib numbers). The Jury will select cartridges for cartridge control and conduct equipment inspections. Cartridge checks must be completed before the presentation.

Athletes may leave the FOP but those whose team participate in the Semifinal 1 must return to the Finals Range at least 15 minutes before the start of the Final (Semifinal 1).

No additional cartridges may be brought to the FOP.

The 3 teams of Semifinal 2 must report to the FOP must report to the FOP, at the time of the official start time of Semifinal 1.

The 2 Mixed Teams participating in the Medal Match (the winning teams of Semifinal 1 and Semifinal 2) must report to the FOP must report to the FOP, 10 minutes after the end of Semifinal 2.

During presentation the Mixed Teams must be ready to walk in before they will be called one by one for their group. The Jury must make sure, that the Mixed Teams (athletes & coach) are assembled in the correct order.

The Mixed Teams will enter the FOP one at a time - as each Mixed Team (athletes and coach) enters the FOP the announcer will introduce them to the spectators – as they walk in. The members of the Mixed Teams must remain facing the spectators until all have been presented, also the Jury Member- in Charge and the Referee.

A one (1) point penalty will be deducted from the score of the first hit target in the Final Stage if the Mixed Teams' cartridges are not presented 30 minutes before the start of the Final

(Semifinal 1) and/or if any of the Mixed Team members does not report to the FOP as per stipulated time in these rules. This will apply to both the Semifinals and the Medal Match.

During the Semifinals and the Medal Match commentating (not more than 1 minute) will take place after each station.

#### **MUSIC & AUDIENCE SUPPORT**

During the Semifinals and the Medal Match, music should be played. The Technical Delegate must approve the music program. Enthusiastic audience support is encouraged and is recommended during the Final Stage.

#### **MAFUNCTIONS DURING SEMIFINALS & MEDAL MATCH**

- a) If the Referee decides that a disabled shotgun, or the malfunctioning of the shotgun or ammunition, is not the fault of the athlete, the athlete must be given not more than three (3) minutes in which to repair the shotgun or obtain another approved shotgun, or replace his ammunition. If this cannot be done within three (3) minutes, the athlete (Mixed Team) must withdraw.
- b) After the malfunction is corrected or the athlete (Mixed Team) withdraws, the Final must continue. If the withdrawal of a team occurs during a Medal Match the second Mixed Team must be declared as the winner. During a Semifinal, a withdrawn mixed team's final ranking will be determined by the total number of targets hit until the time when the malfunction occurred.
- c) A Mixed Team is allowed a maximum of two (2) malfunctions during a Final (Semifinals & Medal Match), including any shoot-offs, whether or not there was an attempt to correct the malfunction.
- d) Any regular target(s) on which any further malfunction occurs will be declared "LOST" whether or not the athlete attempted to fire.

#### **PROTESTS DURING SEMIFINALS & MEDAL MATCH**

- a) If an athlete disagrees with a Referee's decision regarding "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" target(s), he/she must act immediately before the next athlete fires, by raising an arm and saying "PROTEST."
- b) The Referee must then temporarily interrupt the shooting and after hearing the opinions of the Assistant Referees, make his decision. No protest will be accepted after the next athlete fires.
- c) Any other protest by the athlete or coach will be decided by the Finals Protest Jury immediately. The decision of the Finals Protest Jury is final and cannot be appealed.
- d) If a protest in a Final for any matter other than Referee decisions on "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" targets is lost, a penalty of two (2) points must apply to the last two (2) "HIT" targets, of the athlete (Mixed Team).
- e) The current ISSF VAR Rules (9.18.4) will be followed during both the Semifinals and the Medal Match.

**COLOUR OF TARGETS**

Qualification Stage: Normal targets  
Final Stage: Flash targets

**IRREGULAR OR DISPUTED CASES**

ISSF General Technical Rules will apply to matters not mentioned in the above paragraphs. Irregular or disputed matters will be decided by the Jury according to the General Technical Rules for each event.



**SKEET TEAM EVENT**  
**MEN, WOMEN, MEN JUNIOR, WOMEN JUNIOR**  
**QUALIFICATION and FINAL**  
Valid as of 01.01.2022

<b>GENERAL RULES &amp; PROCEDURES</b>	
1. Discipline:	Skeet
2. Type of Event:	Team: Three (3) athletes per Team (nation)
3. Name of Events	Skeet Team Men Skeet Team Men Junior Skeet Team Women Skeet Team Women Junior
4. Team Composition	<p>The Teams must be composed of three (3) members, of the same nation. All Team members should wear the same competition clothing with national colours and identification as per ISSF applicable Rules. In the Qualification stage the athletes, will wear the bib numbers of the individual competition.</p> <p>New bib numbers will be issued for the Final Stage (Medal Matches) after the Qualification ranking is established or any eventual shoot-offs, as per section 9 below.</p>
5. Team Entries	<p>In one Championship nations may enter a maximum of one Team in one Team event, as per ISSF General Regulations.</p> <p>Team members may be changed for other athletes registered in the Championship not later than the completion time of the first day of the individual competition.</p>
6. Competition Format	<p>The event will be conducted in two stages, as follows:</p> <p><b>a. QUALIFICATION STAGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Composed of three (3) normal competition rounds of 25 targets each (3 rounds X 25 = 75 targets per athlete).</li><li>&gt; Total targets per team 75X3 = 225 targets.</li></ul> <p><b>b. FINAL STAGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Consisting of a Gold/Silver and a Bronze Medal Match.</li></ul>
7. Squads in Qualification	<p>The members of the Teams in the qualification stage will be squaded by draw, as per ISSF Shotgun Rules.</p> <p>No squad must contain more than one (1) athlete from the same national Team.</p>



<p><b>B. Ranking after Qualification &amp; Procedure to Qualify in the Final Stage</b></p>	<p>a. After the end of the Qualification stage, the Teams will be ranked in descending order by the combined total results of the three (3) members of each Team 75X3=225 targets, as per ISSF Shotgun Rules 9.14.5.2 &amp; 9.15.3.</p> <p>b. If two or more Teams are tied for any position from 1<sup>st</sup> to 4<sup>th</sup> place, their qualification ranking must be decided by a shoot-off as per section 12 below. In case of more than one shoot-off, lower position shoot-offs must be shot first, followed by higher position shoot offs.</p> <p>c. In case of tied scores, the ranking of 5<sup>th</sup> place and below, not decided by a shoot off, will be established as per ISSF Shotgun Rules 9.14.5.2 &amp; 9.15.3.</p> <p>d. The top four (4) Teams will qualify to compete in the Final Stage (Medal Matches).</p> <p>e. Teams in places 1 and 2 will qualify for the Gold/Silver Medal Match, Teams in places 3 and 4 will qualify for the Bronze Medal Match.</p>																								
<p><b>B. Allocation of New bib Numbers after Qualification and any eventual Shoot-Offs</b></p>	<p>a. After the Qualification stage and any eventual shoot-offs, the four (4) Teams which will qualify for the Final Stage (Medal Matches) will be allocated new bib numbers on the basis of their final qualification ranking.</p> <p>b. The athletes of the Team in place 1 will receive bib numbers 1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> and 1<sub>3</sub>. The athletes of the Team in place 2 will receive bib numbers 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub> and 2<sub>3</sub>. The athletes of the Team in place 3 will receive bib numbers 3<sub>1</sub>, 3<sub>2</sub> and 3<sub>3</sub> and the fourth Team will receive 4<sub>1</sub>, 4<sub>2</sub> and 4<sub>3</sub>. The bib numbers must bear also the IOC abbreviation of each national Team.</p> <p>c. Example of the bib numbers of the Finalist teams:</p> <table border="1" data-bbox="1014 922 1447 954"> <tr> <td>USA</td><td>USA</td><td>USA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>LUX</td><td>LUX</td><td>LUX</td> </tr> <tr> <td>1<sub>1</sub></td><td>1<sub>2</sub></td><td>1<sub>3</sub></td><td>2<sub>1</sub></td><td>2<sub>2</sub></td><td>2<sub>3</sub></td><td>3<sub>1</sub></td><td>3<sub>2</sub></td><td>3<sub>3</sub></td><td>4<sub>1</sub></td><td>4<sub>2</sub></td><td>4<sub>3</sub></td> </tr> </table>	USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX	1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>
USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX														
1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>														
<p><b>10. The Final Stage Medal Matches GOLD/SILVER &amp; BRONZE</b></p>	<p><b>Competition Procedures</b></p> <p>a. The Bronze Medal Match will be shot first, followed by the Gold/Silver Medal Match, on the Finals range.</p> <p>b. The athletes or their representatives (coaches or team officials) of all teams that qualify in the Final Stage (Medal Matches) must report for cartridge control, at the designated reporting area, at least thirty (30) minutes before the scheduled Starting Time of the Bronze Medal Match. At this time the Jury will distribute also the bib numbers.</p> <p>c. Each Team Coach will be responsible to designate the bib numbers to each of his Team members.</p>																								

<p>11. Number of Targets in the Final Stage (Medal Matches)</p>	<p>d. The athletes participating in the Bronze Medal Match must report to the Finals Range at least fifteen (15) minutes before the Starting Time of the Match.</p> <p>e. The athletes participating in the Gold/Silver Medal Match must report at the Finals Range at the start time of the Bronze Medal Match.</p> <p>f. The Jury must complete cartridge control and equipment checks during the reporting periods.</p> <p>g. A one-point (1) penalty will be deducted from the score of the first hit target of the first team athlete, if a Team's cartridges are not presented for cartridge control or if any of the team members do not report at the stipulated times.</p> <p>a. In the Medal Matches each member of the two Teams will shoot, in sequence on each of the stations 3,4,5,3 &amp; 4 (5 series), 4 targets (2 doubles). Maximum 20 targets each athlete, as follows: 1<sup>st</sup> series - Station 3: 1 normal and 1 reverse double 2<sup>nd</sup> series - Station 4: 1 normal and 1 reverse double 3<sup>rd</sup> series - Station 5: 1 normal and 1 reverse double 4<sup>th</sup> series - Station 3: 1 normal and 1 reverse double 5<sup>th</sup> series - Station 4: 1 normal and 1 reverse double</p> <p>b. In the 1<sup>st</sup> series (station 3) the athletes of the Team with the higher-ranking position (lower bib number) will shoot first in bib number order (one behind the other) followed by the athletes of the 2<sup>nd</sup> Team who will line up behind the athletes of the first Team and shoot second in bib number order.</p> <p>c. The shooting sequence (which Team will shoot first) will alternate between the two Teams after each series of the 4 targets (2 doubles) after each station (example: In the 2<sup>nd</sup> series (station 4) the 2<sup>nd</sup> Team will shoot first and the 1<sup>st</sup> Team will shoot 2<sup>nd</sup> and so on).</p> <p>d. After each series (after each station) the Team with the highest number of hit targets out of the total score of 12 targets (3 athletes X4 targets = 12) will receive 2 points and the other Team 0 points. If the results are equal, then each Team will receive 1 point. The points of each series will be carried forward to the next series.</p> <p>e. The scores (number of hit targets), however, of each series (station) will not be carried forward to the next series. The scores in each series (station) will start from zero.</p> <p>f. The first Team to win six (6) points will be the winner of the Match.</p> <p>g. If at the end of the 5<sup>th</sup> series (station 4) the two Teams have the</p>
---	---

	<p>same number of points 5:5 then, the winner will be decided by a shoot-off, as per section 12 below.</p> <p>h. 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.</p> <p>i. The athlete must stand with both feet entirely within the station boundaries, take his position, load the gun, adopt the "READY" position and call for the targets (double) in the required sequence for the station. The maximum total time allowed to call for the targets (two doubles) on each station is thirty (30) seconds, after the athlete has occupied the station.</p> <p>j. Preparation time limits must be monitored by an electronic timing device that must be managed by a Referee selected from among the appointed Referees.</p>
12. Shoot-off Procedures	<p><b>Shoot-offs after Qualification</b></p> <p>a. The starting positions of the Teams in the shoot-offs, after Qualification, will be decided by the interim Qualification ranking of each Team (highest ranking Team to shoot first).</p> <p>b. In case of a tie with perfect scores or a tie with the same scores that cannot be broken by the Team count back rule, the shooting order of the Teams in the shoot-offs shall be determined by draw.</p> <p>c. The shoot-offs will be conducted on station 4 only.</p> <p>d. Each Team Coach must designate the shooting order of the three members of his Team (who will shoot first, second and third). The shooting order of the members of each Team will remain the same throughout the shoot-off.</p> <p>e. The members of each tied Team will participate in the shoot-off, in sequence, one by one, in the order designated by the Coach, as follows:</p> <p>f. The athletes designated to shoot first from each tied Team must line up behind station 4 and shoot at a regular double. If the tie is not broken, the same procedure will continue with the second designated member of each tied Team shooting at a reverse double. If the tie is still not broken, the same procedure will continue with the third designated member of each tied Team shooting at a normal double. This procedure will continue with the designated members of the tied Teams shooting in alternate order (at normal and reverse doubles) until the tie is broken.</p> <p>g. Test fire and observation of targets before shooting will be allowed.</p>

	<p><b>Shoot-offs after Medal Matches</b></p> <p>a. The starting positions in the shoot-offs after Medal Matches will be decided by the bib number of each Team (the Team with the lowest bib number will shoot first).</p> <p>b. The shoot-offs will be conducted in sequence starting from station 3, then 4, then 5 and so on, until the tie is broken.</p> <p>c. The members of each tied Team will participate in the shoot-off, in sequence, one by one, in bib number order. The shooting order of the members of each Team will remain the same throughout the shoot-off.</p> <p>d. The athletes with bib number 1 of each tied Team must line up behind station 3 and shoot at a regular double. If the tie is not broken, the same procedure will continue with the athletes with bib number 2 of each tied Team shooting at a reverse double and if the tie is not broken then the third member of each tied Team with bib number 3 will shoot from the same station at a regular double. If still the tie is not broken, the same procedure will continue with the members of the tied Teams shooting alternately in bib number order on successive stations (4,5,3, etc.) until the tie is broken.</p> <p>e. In the shoot-offs after Medal Matches, there will be no test firing and no targets will be observed by the athletes before shooting.</p>
<p>13. Shoot - off preparation time limits</p>	<p>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.</p> <p>b. The athlete must stand with both feet entirely within the station boundaries, take his position, load the gun, adopt the "READY" position and call for the targets (double). The maximum total time allowed to call for the targets (double) is fifteen (15) seconds after the athlete has occupied the station.</p> <p>c. Preparation time limits must be monitored by an electronic timing device that must be managed by a Referee selected from among the appointed Referees.</p>

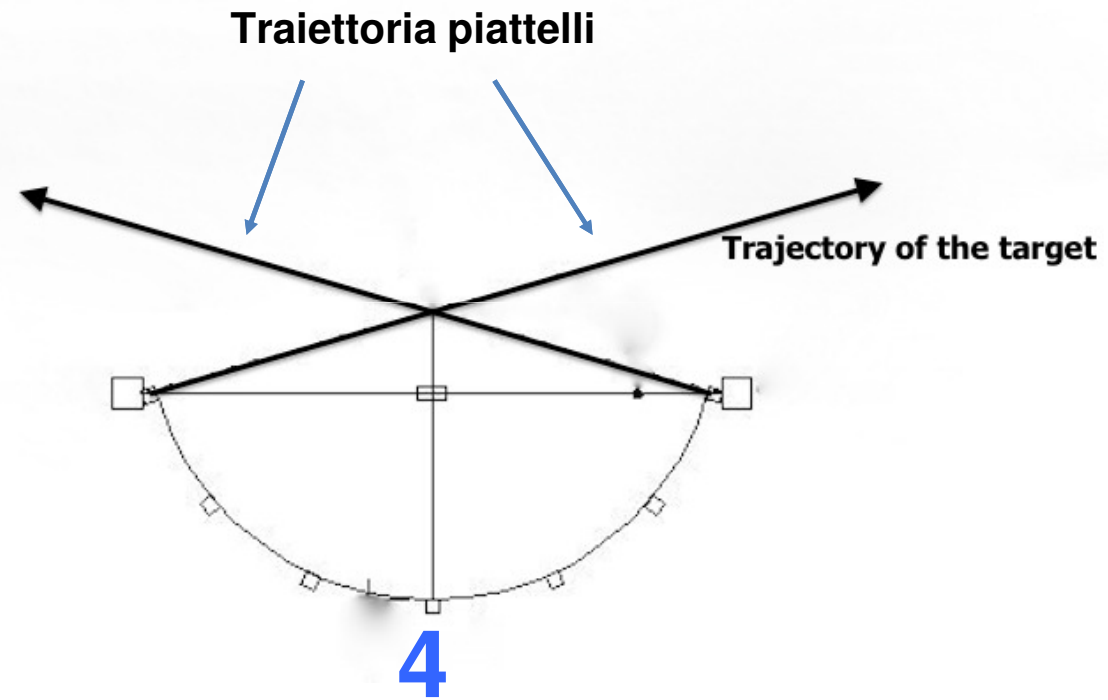
14. Coaching	<p>a. During the Qualification and the Final (Medal Matches) non-verbal Coaching is allowed (as per ISSF Shotgun Rules).</p> <p>b. During the Medal Match, Coaches may call one (1) Coaching Time-out for a maximum duration of one (1) minute when it is the turn of that Team's athlete(s) to fire during which the Coach may approach and speak to his/her athlete(s), on the shooting station. The other Coaches may, during this time, approach and speak to their athletes also. The Jury Member in charge must control the time.</p> <p>c. The Jury-Member-in-Charge must control the time.</p> <p>d. The Announcer may make commentary during the breaks.</p>
15. Malfunctions	<p><b>Malfunctions during Qualification</b></p> <p>a. Malfunctions in the Qualification stage will be decided according to ISSF Shotgun Rules 9.12.  Note: During Qualification, if a team withdraws from the competition due to a disabled shotgun of one of its athletes, its final ranking will be determined by the total number of targets hit until the time when the withdrawal took place.</p> <p><b>Malfunctions during the Medal Matches</b></p> <p>a. If the Referee decides that a disabled shotgun, or the malfunctioning of the shotgun or ammunition, is not the fault of the athlete, the athlete must be given not more than three (3) minutes in which to repair the shotgun or obtain another approved shotgun, or replace his ammunition. If this cannot be done within three (3) minutes, the athlete (Team) must withdraw.</p> <p>b. After the malfunction is corrected, the Medal Match must continue. If the athlete (Team) withdraws then the second Team must be declared as the winner.</p> <p>c. A Team is allowed a maximum of two (2) malfunctions during a Medal Match, including any shoot-offs, whether or not there was an attempt to correct the malfunction.</p> <p>d. Any regular target(s) on which any further malfunction occurs will be declared "LOST" whether or not the athlete attempted to fire.</p>
16. Protests	<p><b>Protests during Qualification</b></p> <p>a. Protests during the Qualification stage will be decided according to ISSF Shotgun Rules 9.17.</p> <p><b>Protests during Medal Matches</b></p> <p>a. If an athlete disagrees with a Referee's decision regarding "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" target(s), he/she must act immediately before the next athlete fires, by raising an arm and saying "PROTEST."</p>

	<p>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.</p> <p>c. Any other protest by the athlete or coach will be decided by the Finals Protest Jury immediately. The decision of the Finals Protest Jury is final and cannot be appealed.</p> <p>d. If a protest in a Final for any matter other than Referee decisions on "HIT," "LOST," "NO TARGET" or "IRREGULAR" targets is lost, a penalty of two (2) points must apply to the last two (2) "HIT" targets, of the athlete (Mixed Team).</p> <p>e. The current ISSF VAR Rules (9.18.4) will apply also.</p>
17. Presentation of Medalists	The Gold and Silver Medalists will be joined on the Field of Play by the Bronze Medalists and line up, as in the Individual Finals, for official photographs and announcements.
18. Commentating	During the Final Stage (Medal Matches), commentating (not more than 1 minute) will take place after shooting is completed on each station.
19. Special Equipment & and Finals Officials	Details can be found in section 9.18 of the ISSF Shotgun Rules.
20. Finals Production, Music & Spectator Activity	<p>During the Final (Medal Matches), music must be played and spectators will be encouraged to support and cheer for their favorite Teams. The Technical Delegate must approve the music program.</p> <p>Enthusiastic audience support is encouraged and is recommended during the Medal Matches.</p>
21. Type of Clay Targets	Normal for Qualification and flash targets for the Final (Medal Matches). The Final (Medal Matches) must be conducted on the Finals Range.
22. Irregular or disputed cases	Any irregular or disputed cases or rulings not covered in these rules, will be decided by the Jury on the basis of the ISSF General Technical Rules and the ISSF Shotgun Rules or any other relevant ISSF Rules.

# IN CHE MODO VIENE ASSEGNATO L'ORDINE DI TIRO IN PEDANA PER L'ACCESSO ALLA FINALE

- I primi sei dalla classifica generale fino ad oggi; Dall'anno prossimo i primi 8 che saranno suddivisi in due semifinali da 4 ed i primi due di ogni semifinale disputeranno il medal match;
- Il punteggio più alto avrà il numero di dorsale più basso e così via;
- In caso di parimerito, di uno o più atleti per l'accesso in finale fino ad oggi e per l'accesso alle finali daranno prossimo si procederà ad uno shoot off per l'assegnazione del dorsale;

# Shoot Off Posizione





# Report Time Cartucce ed Atleti



## START LIST SKEET MEN QUALIFICATION - DAY 2 SAT 11 MAY 2019, START TIME 09:00

Records											
QWR	125 LUCHINI Valerio					ITA	9 JUL 2014	WC	Beijing (CHN)		
Day 1	10 May					Day 2	11 May				
Range	A	B	C	D	E	Range	A	B	C	D	E
Time						Time					
09:00	12	13	14	15	16	09:00	25	26	22	23	24
09:30	17	18	19	20	21	09:30	15	16	27	28	14
10:00	22	23	24	25	26	10:00	20	21	12	13	19
10:30	27	28	5W	6W	7W	10:30	24	25	17	18	23
11:00	8W	9W	10W	11W	2W	11:00	14	15	26	22	28
11:30	3W	4W	13	1W	15	11:30	19	20	16	27	13
12:00	16	12	18	14	20	12:00	23	24	21	12	18
12:30	21	17	23	19	25	12:30	28	14	25	17	22
13:00	26	22	28	24	6W	13:00	13	19	15	26	27
13:30	7W	27	9W	5W	11W	13:30	18		20	16	12
14:00	2W	8W	4W	10W	1W	14:00				21	17
14:30	3W					15:00	S-off M				
15:30	S-off W					16:00	Reporting Time Cartridges				
16:00	Reporting Time Cartridges					16:15	Reporting Time Athletes				
16:15	Reporting Time Athletes					16:30	Final M				
16:30	Final W										

# LA POSIZIONE DI PRONTO

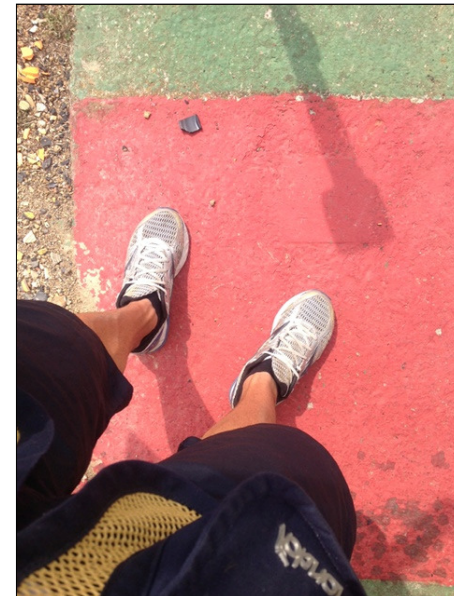
DA COSA E' COMPOSTA LA POSIZIONE DI PRONTO?

- DALLA POSIZIONE DEI PIEDI
- DALLA POSIZIONE DEL CORPO
- DALLA POSIZIONE DELLE BRACCIA
- DALLA POSIZIONE DEGLI OCCHI
- DALLA POSIZIONE DEL FUCILE

## LA POSIZIONE DEI PIEDI

La posizione dei piedi per ogni pedana è la stessa, con il piede sinistro leggermente più avanti del piede destro (per i destri) per i sinistri al contrario. quello che varia è l'angolazione tra le pedane.

Deve essere più naturale possibile e deve consentire la rotazione a destra e sinistra per controllare il movimento e per avere un buon equilibrio.



# LA POSIZIONE DEL CORPO

Quando il tiratore entra in pedana, deve avere una buona posizione del corpo dal basso verso l'alto.

Nella diapositiva precedente abbiamo visto la posizione dei piedi;

La posizione delle gambe deve essere più naturale possibile per avere un buon bilanciamento, potremmo avere anche le ginocchia leggermente piegate per migliorare l'agilità e la torsione;

La posizione delle braccia anche deve anch'essa essere la più naturale possibile per avere un buon bilanciamento e per consentire la rotazione;

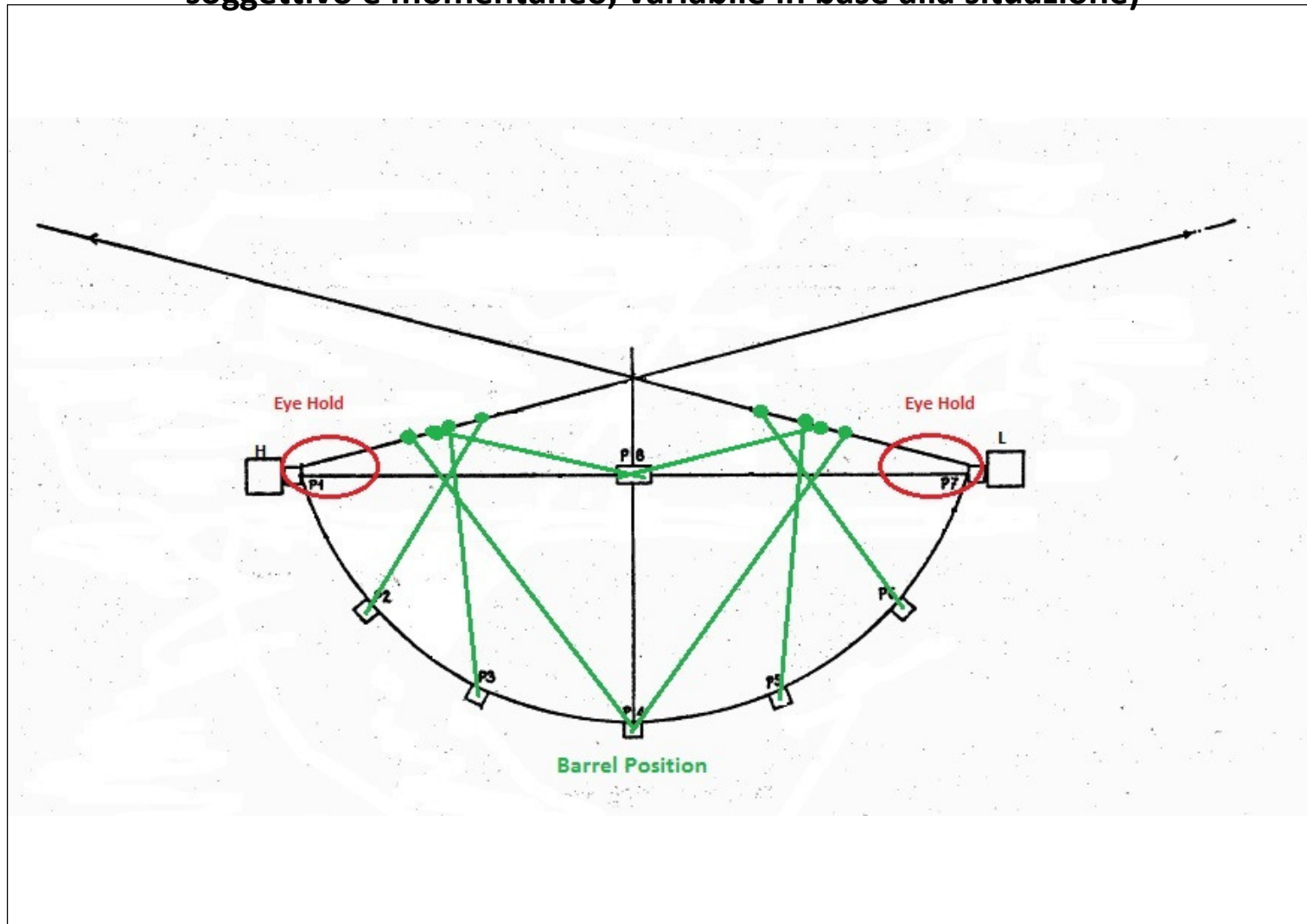
Il busto deve essere eretto, solo parzialmente inclinato in avanti;

Le mani sono in contatto con il fucile, la mano destra è sulla pistola del fucile ed è usata per portare il fucile alla spalla, la mano sinistra è utilizzata per sostenere le canne che saranno indirizzate sul piattello mediante un corretto movimento della schiena (dorsali).

La testa è leggermente piegata in avanti;

Gli occhi sono paralleli con la linea dell'orizzonte;

**POSIZIONE DEL FUCILE E LA POSIZIONE DEGLI OCCHI (schema orientativo) molto  
soggettivo e momentaneo, variabile in base alla situazione)**



- IL FUCILE E' SBRACCIATO
- LA POSIZIONE DELLE CANNE VARIA DA PEDANA A PEDANA PERCHE' VARIA L'ANGOLO TRA LE PEDANE
- LE CANNE DEVONO ESSERE LEGGERMENTE SOTTO LA TRAIETTORIA DEL PIATTELLO
- LA POSIZIONE DELLE CANNE NELLA PEDANA 1 E 7 CORRISPONDE ALLA TRAIETTORIA DEL PIATTELLO
- L'ATTENZIONE VISIVA DEVE SEMPRE ESSERE ORIENTATA NELLA BUCA DI USCITA DEL PIATTELLO

# NORME DI SICUREZZA

- L'ARMA PIU' PERICOLOSA E' QUELLA CONSIDERATA SCARICA. PRIMA DI FARE QUALSIASI OPERAZIONE CONTROLLARE SEMPRE CHE L'ARMA SIA SCARICA
- IL FUCILIE SI CARICA ESCLUSIVAMENTE IN PEDANA, COME DA REGOLAMENTO
- SULLA PEDANA 8 SI CARICA UNA SOLA CARTUCCIA ALLA VOLTA. SI SPARA PRIMA IL PULL, POI CI SI GIRA IN SENSO ORARIO, OVVERO RUOTANDO VERSO DESTRA, CIOE' VERSO IL PUNTO DI INCROCIO DEI PIATTELLI CON L'ARMA APERTA E SCARICA

# POSIZIONE IN PEDANA E CHIAMATA PIATTELLO

- IL FUCILE DEVE ESSERE SBRACCIATO
- IL CALCIO DEVE TOCCARE LA STRISCIA BEN POSIZIONATA SUL GIUBBINO DA TIRO (come posizionare correttamente la striscia sul giubbino da tiro?)
- AVERE UNA BUONA POSIZIONE DEI PIEDI E DEL CORPO COME ABBIAMO VISTO IN PRECEDENZA
- CHIAMARE IL PIATTELLO QUANDO SI E' PRONTI
- IL PIATTELLO VA CHIAMATO CON LA MASSIMA ATTENZIONE POICHE', AVENDO UN TEMPO DI USCITA DA 0 A 3 SECONDI, PUO' SORPRENDERE NEL CASO ESCA IN TEMPO 0 E PUO' INDURRE A "FALSE PARTENZE" IN CASO DI TEMPI LUNGI



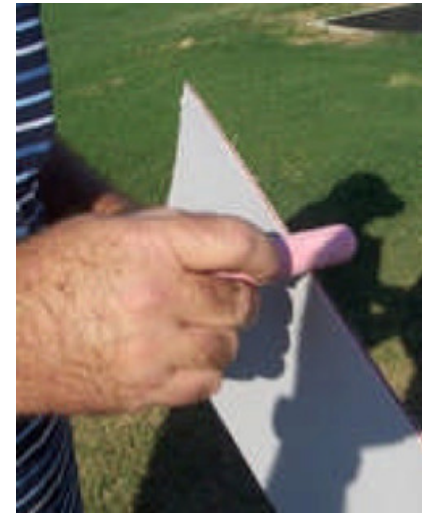
# STROZZATORI E CARTUCCE DA UTILIZZARE

SERIE NORMALE	PIATTELLI MORBIDI	PIOMBO PEDANA 4 DOPPIE	PIATTELLI DURI	PIOMBO PEDANA 4 DOPPIE		
1 CANNA	CILINDRICO	9,5	CILINDRICO	9,5		
2 CANNA	+1 DECIMO	9	+ 3 DECIMI	8,5/8		
SEMIFINALE/FINALE	PIATTELLI MORBIDI	PIOMBO PEDANA 3/5 DOPPIE INVERTITE	PIOMBO PEDANA 4 DOPPIE	PIATTELLI DURI	PIOMBO PEDANA 3/5 DOPPIE INVERTITE	PIOMBO PEDANA 4 DOPPIE
1 CANNA	CILINDRICO/+1 DECIMO	9,5	9,5	+1 DECIMO	8,5	8,5
2 CANNA	+ 4 DECIMI	7,5	8,5	+ 5 DECIMI	7,5	8,5

## **COME POSIZIONARE CORRETTAMENTE LA STRISCIA SEGNALATRICE SUL GIUBBINO DA TIRO**

Per aiutare l'Arbitro nel controllo della posizione del fucile la Striscia Ufficiale Segnatrice ISSF deve essere apposta in maniera permanente nel lato appropriato del giacchetto di tiro.

- Il Jury della competizione effettuerà un controllo durante le ore dell'allenamento ufficiale per verificare la posizione della striscia dei tiratori.
- La corretta posizione della striscia è importante per superare questa ispezione e per consentire al tiratore una veloce e scorrevole salita del fucile.



Indossare il giacchetto sopra i normali abbigliamento di tiro.

Assicurarsi che tutte le tasche dei giacchetti siano vuote.

Rilassare le spalle e lasciare le braccia molli sui fianchi.



Alzare lentamente solo l'avambraccio dx o sx a 90°.

Il gomito non deve muoversi.

La striscia deve essere visibile alla linea del gomito.

Cucire permanentemente la Striscia al giacchetto con ago e filo o con una macchina da cucire.

