

## BÖLÜMLER

### GENEL TEKNİK KURALLAR

6.2	EMNİYET	2
6.3.6	Yivsiz Tüfek Yarışmaları için Plaklar	3
6.4.17	Yivsiz Tüfek Poligonları için Genel Standartlar	5
6.7	YARIŞMA KİYAFETİ VE EKİPMANI	18
6.8	YARIŞMA JÜRİSİNİN GÖREV VE İŞLEVLERİ	20
6.9	ORGANİZASYON KOMİTESİ YARIŞMA GÖREVLİLERİ	22
6.11.8	Özel Müsabaka Mevzuatı	22
6.12	SPORCULAR VE GÖREVLİLER İÇİN YÖNETİM KURALLARI	23
6.16	İTİRAZLAR VE TEMZİYELER	26
6.19	Formlar	28
6.20	ISSF KİYAFET YÖNETMELİĞİ	35
6.20	ÇİZİM VE TABLOLAR	

## **KURALLARIN NUMARALANDIRILMASI**

Tüm ISSF Kuralları, dört (4) seviye (örn: 6.10.3.5) sınırlandırılmış bir numaralandırma protokolüne göre numaralandırılmaktadır. Eğer beşinci bir seviye kullanılırsa, kurallar a), b), c) vs. şeklinde harflerle gösterilmelidir.

### **6.2 EMNİYET**

#### **EMNİYET BÜYÜK ÖNEM TAŞIR**

##### **6.2.1 Genel Emniyet Kuralları**

**6.2.1.1** ISSF Kuralları, tüm ISSF Şampiyonalarında uygulanması gereken özel emniyet kurallarını belirtir. ISSF Jürileri ve Organizasyon Komiteleri, emniyetten sorumludur.

**6.2.1.2** Poligonlar için gerekli ve özel emniyet düzenlemeleri ülkeden ülkeye farklılık gösterebilir, bu yüzden Organizasyon Komitesi tarafından ilave emniyet kuralları belirlenebilir. Jüriler, poligon görevlileri, takım görevlileri ve sporcular müsabaka programındaki özel emniyet düzenlemeleri konusunda bilgilendirilmelidir.

**6.2.1.3** Sporcuların, poligon görevlilerinin ve izleyicilerin emniyeti, silah taşınmasına sürekli ve yoğun dikkat gösterilmesini gerektirir. Bu konuda kişisel disiplinin önemi çok büyüktür. Eğer ki kişisel disiplin eksikliği söz konusuysa, bu disiplini sağlamak poligon görevlilerinin, bu uygulamaya yardımcı olmak ise sporcuların ve takım görevlilerinin sorumluluğudur.

**6.2.1.4** ISSF, bir sporcunun atış poligonunda başkalarının emniyetine yönelik ciddi bir tehdit oluşturduğuna dair yetkili makamlardan kesin bir bilgi alırsa, bahse konu sporcunun müsabakaya girmesini reddedebilir.

**6.2.1.5** Emniyet gerekçesiyle, bir Jüri Üyesi veya Poligon Görevlisi atışı her zaman durdurabilir. Tehlikeli olabilecek herhangi bir durum varsa, sporcular veya takım görevlileri bu durumu ivedilikle Jüri Üyelerine veya Poligon Görevlilerine bildirmelidir.

**6.2.1.6** Ekipman Kontrol Sorumlusu, Poligon Görevlisi veya Jüri Üyesi, bir sporcunun izni olmadan fakat huzurunda ve bilgisi dâhilinde

ekipmanını (silah dahil) kontrol için alabilir. Ancak, emniyetle ilgili bir durum söz konusuysa acil müdahale edilmelidir.

## 6.2.2

### **Silah Taşıma kuralları**

#### 6.2.2.1

Emniyeti sağlamak için bütün silahlar her zaman azami özen gösterilerek taşınmalıdır. Silah; atış veya deneme süresince, atış yolundan Poligon Görevlisinin izni olmadan çıkarılmamalıdır.

## 6.3.6

### **Yivsiz Tüfek Yarışmaları için Plaklar**

Çap	110 mm ( $\pm 1$ mm)
Yükseklik	25 mm to 26 mm
Ağırlık	105 g ( $\pm 5$ g)

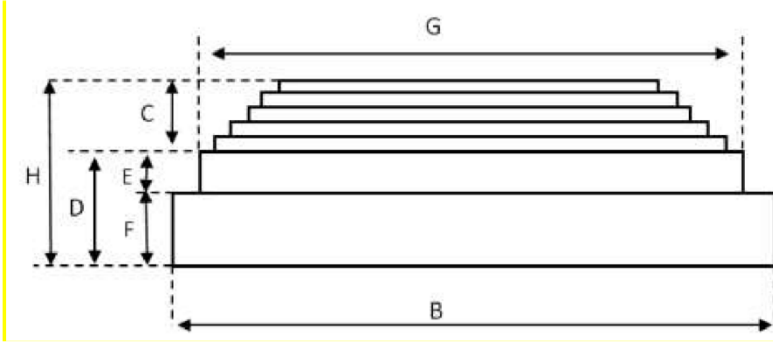
Plakların renkleri tamamen siyah, tamamen beyaz, tamamen turuncu olabilir; veya üst kısmı beyaz, sarı veya turuncuya boyanmış olabilir; veya etrafına beyaz, sarı veya turuncu bir halka boyanabilir.

Plak rengi Yivsiz Tüfek yarışmaları bulunan her ISSF Şampiyonasının programında belirtilmelidir. Plak rengi normal ışık şartlarında poligon arka alanından gözle kolaylıkla ayırt edilebilmelidir. Antrenman için aynı renk hedefler kullanılmalıdır.

Olimpiyat Oyunlarında, ISSF Dünya Şampiyonalarında ve Dünya Kupalarında uluslararası standartlara uygun çevre dostu plaklar kullanılmalıdır (detaylar için ISSF Genel Merkezi ile irtibat kurunuz). Kıtasal Oyunlarda ve Şampiyonalarda çevre dostu plaklar kullanılmalıdır.

### 6.3.6.1 Plakların Genel Özellikleri

#### .1 Plakların Genel Özellikleri



A-Ağırlık	105 g $\pm$ 5 g	E-Dönen Halka Yüksekliği	7 mm $\pm$ 1 mm
B-Taban $\emptyset$	110 mm $\pm$ 1 mm	F-Taban Yüksekliği	11 mm $\pm$ 1 mm
C-Dom Yüksekliği	8 mm $\pm$ 1 mm	G-Dönen Halka	95 - 98 mm
D-Taban ve Halka Yüksekliği	18 mm $\pm$ 1 mm	H-Toplam Yükseklik	25 mm $\pm$ 26 mm

“G” – Plak domunun şekli en iyi aerodinamik dizaynı ve uçuş stabilitesini sağlayacak şekilde planlanmalıdır.

“Kırılabilirlik” – Plaklar 80 mt fırlatılabilmek için trap’ın kuvvetine dayanacak kadar sağlam olmalı ve normal atış mesafesinden ISSF Skeet ve Trap mühimmatı ile vurulduğunda kolaylıkla kırılabilir.

### 6.3.6.2 “Flash” Plaklar

- Yivsiz Tüfek Finallerinde zehirli olmayan kırmızı toz içeren “Flash” plaklar kullanılmalıdır.
- Finaller öncesi Yivsiz Tüfek Eleme Turlarında ve Beraberliklerde, ISSF onaylı zehirli olmayan renkli toz içeren “Flash” plaklar kullanılabilir.
- Eğer dışı aynı renkte fakat içinde yanlış renkte toz bulunan bir plak hata ile atılırsa, o plağa yapılan herhangi bir atışın sonucu kayıt edilmelidir.
- “Flash” plakların kullanıldığı her durumda, “Flash” plaklar Kural 6.3.7.1 ile uyumlu olmalıdır.

### 6.3.7.3 Plak Testleri

Plakların kırılabilir liginin testinde, ISSF onaylı bir plak test cihazı kullanılmalıdır. Bu cihazların kullanım standartları ISSF Yivsiz Tüfek ve Teknik Komiteleri tarafından belirlenecektir.

## **6.4 POLİGONLAR VE DİĞER TESİSLER**

**6.4.1.4** Trap ve Skeet poligonları birleşik olabilir. Trap poligonları, ayrı bir double trap poligonları sağlanmadıkça, double trap için değiştirilebilir olmalıdır.

Eğer mümkünse Trap ve Skeet Final alanları aynı poligonda olmalıdır.

### **6.4.17 Yivsiz Tüfek Poligonları için Genel Standartlar**

**6.4.17.1** Kuzey yarımküredeki poligonlar atışın Kuzey – Kuzeydoğu istikametine yapılmasını sağlayacak şekilde konumlandırılmalıdır. Güney yarımküredeki poligonlar atışın Güney – Güneydoğu istikametine yapılmasını sağlayacak şekilde konumlandırılmalıdır. Bu düzenleme mümkün olduğu kadar güneşi sporcunun arkasına ve plağın üzerine getirir.

**6.4.17.2** Gerekli ve uygulanabilir olduğunda yeni Yivsiz Tüfek poligonları, mekanik toplama ve kurşun saçmaların bulunmasına imkân verecek şekilde, makul büyüklükte engellerden arındırılmış atış düşme bölgesine sahip olmalıdır. Kurşun saçmaları yakalamak için ağ sistemleri de kullanılabilir.

### **6.4.18 Trap Poligonları için Standartlar**

#### **6.4.18.1 Trap Çukuru**

Trap çukuru, tavanının üst kısmı atış yolları ile aynı yükseklikte olacak şekilde yapılmalıdır. Trap çukurunun iç ölçümleri yaklaşık olarak, uçtan uca 20m, önden arkaya 2m, ve yerden çatının alt kısmına 2.00m ila 2.10m olmalıdır. Bu ölçüler personel için yeterli çalışma alanı ve plakların depolanması için yeterli alan sağlayacaktır. (Şekillere bakınız)

#### **6.4.18.2 Trap Çukurları arasındaki mesafeler**

A Poligonundaki 15 No'lu makinenin merkezi ile, B Poligonundaki 1 No'lu makinenin merkezi arasındaki mesafe 35m.'den az olmamalıdır. Yukarıda açıklanan özelliklerde, 35m mesafeden az mesafeye sahip önceden yapılmış poligonlarda, Jüri gerekiyorsa yandaki poligonun hedef uçuş hattına geçerek sporcuları rahatsız etmesini önlemek için A Poligonundaki 13 No'lu makine ve B Poligonundaki 3 No'lu makinenin plak fırlatma açılarını düşürmek üzere ayarlama yapabilir.

### 6.4.18.3 Plak Fırlatma Makineleri

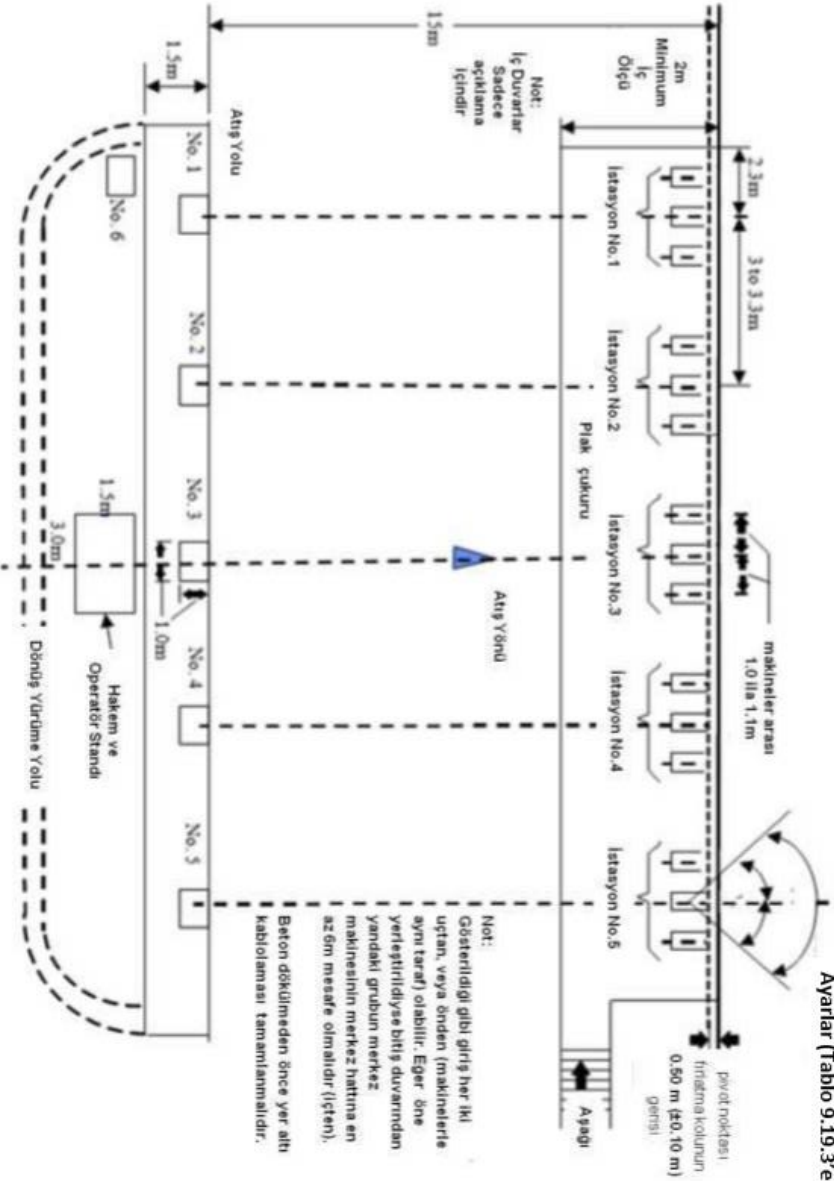
Her bir trap ukuru, n duvarına yerleřtirilmiř 15 plak fırlatma makinesine sahip olmalıdır. Makineler her biri l (3), beř (5) gruba blnm olmalıdır. Her bir grubun merkezi, her bir gruptan sıfır (0) derece ile plak atıldıėında ıkacaėı noktayı gsterecek řekilde merkez makine zerindeki noktayı belirtmek zere tavan zerinde sadece bir iřaret boyanarak belirtilmelidir. Her bir gruptaki makineler arası mesafe 1.00m ile 1.10m arası ve eřit olmalıdır. Yan yana olan grupların merkez makineleri arasındaki mesafe 3,00m ile 3.30m arasında olmalıdır. nceden yapılmıř poligonlarda bu 3.00 ile 6.00m olabilir.

- a) Fırlatma kolları sola dnřl (saat ynnde) makineler kullanıldıėında, her bir grupta sol taraftaki (arkadan bakıldıėında) makine ve merkez makine arasındaki mesafe belirtilen 1.00m ile 1.10m den daha az olabilir. (Kural 6.4.19.3'e de bakınız)
- b) Makineler, fırlatma kolunun pivot noktası trap ukuru tavan st yzeyinden 0.50 m ( $\pm 0.10$  m) ařaėıda ve makine 2m ykseklieėe ayarlandıėında tavanın n ucundan 0.50 m ( $\pm 0.10$  m) geride olacak řekilde yerleřtirilmelidir. Bu Fırlatma Noktası olarak tanımlanır. Plak Fırlatma Makineleri tam otomatik (kendinden doldurmalı ve kurmalı), yarı otomatik (elle doldurmalı ve kendinden kurmalı) veya manuel (elle doldurmalı ve kurmalı) olabilir. Her bir makine, Jri tarafından incelenip onaylandıktan sonra kullanılmak zere, ykseklilik aısı ve ana yay gerginliėi sabitleyici dzeneėine sahip olmalıdır. Tm makineler hassas bir ayarla plak fırlatma imknına sahip olmalıdır. Elle doldurulan tm Plak Fırlatma Makinelerinin zerine sabitlenmiř iki emniyeti olmalıdır. Bu emniyetler fırlatma kolunda hedefin ileri geri yanlıřlıkla veya kasti olarak oynamasını ve plaėın nceden girilmiř ynlerinin deėiřmesini engellemek iin gereklidir. Her bir makine zerinde ykseklilik ve aı sektrleri 10'ar derece artacak řekilde iřaretlenmiř olmalıdır.
- c) Makineler, bir elektrikli manuel veya elektrikli mikrofon sistemiyle fırlatma yapmalıdır. Kontrol sistemi, fırlatmayı yapanın sporcuyla rahata grebileceėi ve aėırısını duyabileceėi řekilde yerleřtirilmelidir. Serbest bırakma cihazları plakların sporculara 25'lik gruplar halinde eřit daėılımını saėlamalıdır. Daėıtım, on (10) plak saėa, on (10) plak sola ve beř (5) plak merkeze řeklinde olmalıdır.

Doğru bir dağıtımda 25'lik bir seriden, sporcular atış yolu 1 den 5'e doğru ilerlerken her bir makine grubu iki (2) plak sol makineden, iki (2) plak sağ makineden ve bir (1) plak merkez makineden fırlatır. Her beş (5) plaktan sonra tercih mandalı bir basamak ilerletilmelidir.

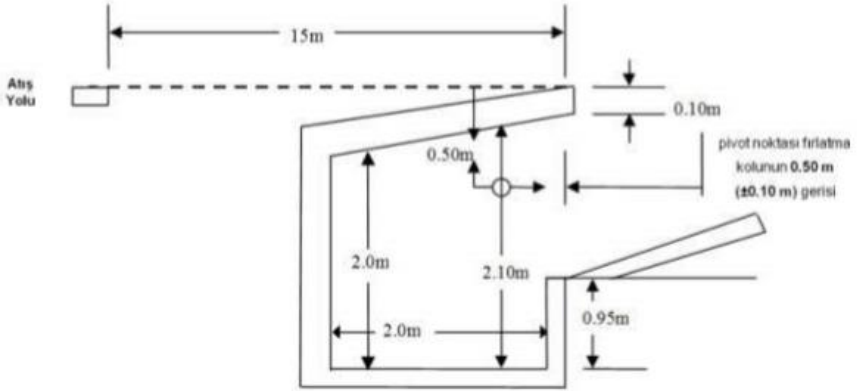
- d) Beş (5) atış yolu, trap çukuru ön ucunun 15m arkasında düz bir hat üzerinde düzenlenmelidir. Her bir atış yolu, atış yollarına dik ve her bir 3'lü grubun orta makinesinin üzerindeki sıfır (0) dereceyi işaret eden markaya doğru uzanan bir hattı merkezleyen 1.00m x 1.00m'lik kare ile belirgin bir şekilde markalanmalıdır. Altıncı bir atış yolu, 6 numaralı sporcunun pozisyonunu alabilmesi için, 1 no'lu yolun hafif solunda ve 2.00m arkasında işaretlenmelidir. Her altı (6) atış yolunda sporcuların ekstra mühimmatını ve diğer ekipmanını koyabileceği bir masa veya sıra bulunmalıdır. Atış yolları sert zeminli ve her yönde seviyelenmiş olmalıdır. Her atış yolunun ön sağ ve sol köşelerinde sporcunun silahını bırakabileceği 15cm.lik bir kare veya daire şeklinde tahta bir blok, bir parça halı veya lastik bulunmalıdır.
- e) Trap finallerinde, mikrofonun devrede olduğunu göstermek için her bir mikrofon standına 40 ila 75 cm yüksekliğinde orta yoğunlukta renkli lambalar monte edilmiş olmalıdır. Lamba sistemi her bir sporcu önceden belirlenmiş sayıda plağa atış yaptıktan sonra 5 ila 25 saniye "duraklama" (mikrofon kapalı) işaret edecek şekilde yapılmış olmalıdır. Duraklamanın sonunda hakem "HAZIR" (READY) komutunu verecek ve sonraki atışı yapacak sporcu plak için seslenmek öncesi 12 sn.lik hazırlık süresine sahip olacaktır.
- f) Atış yolları hattının 3.00 ila 4.00m arkasında 5inci Yoldan 6ıncı yola geçen sporcuların zorunlu olarak kullanacakları bir geçiş sağlanmalıdır. Sporcular bu geçiş ile atış yolları arasından geçmemelidir. Dönüş yürüme yolunun 7.00 ila 10.00m arkasında bir tel, halat veya başka uygun bir bariyer konulmalıdır. Bu bariyerin içerisinde hiçbir seyirciye müsaade edilmez. Hakem ve Jüri Üyeleri bu kuralın uygulanmasından sorumludur. Atış yolları, Hakem standı ve operatör standı güneşten ve rüzgârdan uygun korumaya sahip olmalıdır, ancak finaller poligonu, eğer mümkünse, açık olacaktır.

Ayarlar (Tablo 9.19.3'e bakınız)





### 6.4.18.5 Trap ve Double Trap Çukur Bölümü



### 6.4.19 Double Trap Poligonları Standartları

#### 6.4.19.1 Trap Çukuru

Trap Poligonları genel olarak Double Trap müsabakaları için, direkt olarak 3 No'lu atış yolunun karşısındaki merkez grup makineler, 7, 8 ve 9 numaralı olanlar kullanılması suretiyle adapte edilirler. Double Trap kurallarına bakınız.

#### 6.4.19.2 Trap Çukurları arasındaki mesafeler

Trap çukurları kullanıldığında Kural 6.4.18.2'ye bakınız. Ayrı Double Trap çukurları inşa edildiğinde bir alanın merkez makinesinin, yanındaki diğer alanın merkez makinesinden mesafesi 35.00m'den az olmamalıdır. (Double Trap'te plak açıları Trap'teki kadar geniş olmadığı için azaltmaya gerek yoktur)

#### 6.4.19.3 Double Trap Plak Fırlatma Makineleri

Her bir double trap çukuru ön duvarına yerleştirilmiş üç (3) plak fırlatma makinesine sahip olmalıdır. Grubun merkez makinesinin sıfır (0) derece çıkış noktası tavan üst kısmı üzerinde sadece bir işaret boyanarak belirtilmelidir. Gruptaki makineler arası mesafe 1.00m ila 1.10m arası ve eşit olmalıdır (Kural 6.4.18.3'e bakınız). 1 ve 3 numaralı makineler bitim duvarlarından en az 1.50m mesafede olmalıdır.

- Makineler, fırlatma kolunun pivot noktası trap çukuru tavan üst yüzeyinden 0.50 m ( $\pm 0.10$  m) aşağıda ve makine 2 m yüksekliğe ayarlandığında tavanın ön ucundan 0.50 m ( $\pm 0.10$  m) geride olacak şekilde yerleştirilmelidir (Şekillere bakınız). Plak Fırlatma Makineleri tam otomatik (kendinden doldurmalı ve kurmalı), yarı otomatik (elle

doldurmalı ve kendinden kurmalı) veya manuel (elle doldurmalı ve kurmalı) olabilir. Her bir makine, Jüri tarafından incelenip onaylandıktan sonra kullanılmak üzere, yükseklik açısı ve ana yay gerginliği sabitleyici düzeneğine sahip olmalıdır.

Tüm makineler hassas bir ayarla plak fırlatma imkânına sahip olmalıdır. Elle doldurulan tüm Plak Fırlatma Makinelerinin üzerine sabitlenmiş iki emniyeti olmalıdır. Bu emniyetler fırlatma kolunda plağın ileri geri yanlışlıkla veya kasti olarak oynamasını ve plağın önceden girilmiş yönlerinin değişmesini engellemek için gereklidir. Her bir makine üzerinde yükseklik ve açı sektörleri 10'ar derece artacak şekilde işaretlenmiş olmalıdır.

- b) Makineler, bir elektrikli manuel veya elektrikli mikrofon sistemiyle fırlatma yapmalıdır. Manuel kontrol sistemi kullanılıyorsa, fırlatmayı yapanın sporcuyla rahatça görebileceği ve çağrısını duyabileceği şekilde yerleştirilmelidir. Tüm ISSF Şampiyonalarında, sporcunun seslenişi sonrası plakları eşzamanlı fırlatacak otomatik serbest bırakma cihazları kullanılmalıdır. Elektrikli-manuel sistem kullanıldığı zaman, serbest bırakma cihazı sadece bir (1) düğme veya switch ile plağı fırlatmalıdır.
- c) Beş (5) atış yolu, trap çukuru ön ucunun 15m arkasında ve trap çukuru ön yüzüne paralel olarak düz bir hat üzerinde düzenlenmelidir. Her bir atış yolu, 1.00m x 1.00m'lik kare ile belirgin bir şekilde markalanmalı; 3 numaralı atış yolu, grubun orta makinesinin üzerindeki sıfır (0) dereceyi işaret eden markaya doğru uzanan bir hattı merkezlenmelidir. 2 numaralı atış yolu, 3 numaralı atış yolunun 3.00m ila 3.30m solunda, 1 numaralı atış yolu 2 numaralı atış yolunun solunda aynı mesafede olmalıdır. Aynı şekilde 4 numaralı atış yolu 3 numaralı atış yolunun 3.00m ila 3.30m sağında ve 5 numaralı atış yolu 4 numaralı atış yolunun sağında aynı mesafede olmalıdır. (Ayrı Double Trap Poligonu şekline bakınız). Altıncı bir atış yolu, 6 numaralı sporcunun pozisyonunu alabilmesi için, 1 no'lu yolun hafif solunda ve 2.00m arkasında işaretlenmelidir. Her altı (6) atış yolunda sporcuların ekstra mühimmat ve diğer ekipmanı koyabileceği bir masa/sıra

bulunmalıdır. Atış yolları sert zeminli ve her yönde seviyelinmiş ve trap çukuru tavanı ön ucu ile aynı yükseklikte olmalıdır. Her atış yolunun ön sağ ve sol köşelerinde sporcunun silahını bırakabileceği 15cm.lik bir kare veya daire şeklinde tahta bir blok, bir parça halı veya lastik bulunmalıdır.

- d) Atış yolları hattının 3.00 ila 4.00m arkasında 5inci Yoldan 6ıncı yola geçen sporcuların zorunlu olarak kullanacakları bir geçiş sağlanmalıdır. Sporcular bu geçiş ile atış yolları arasından geçmemelidir. Dönüş yürüme yolunun 7.00 ila 10.00m arkasında bir tel, halat veya başka uygun bir bariyer konulmalıdır. Bu bariyerin içerisinde hiçbir seyirciye müsaade edilmez. Hakem ve Jüri Üyeleri bu kuralın uygulanmasından sorumludur. Atış yolları, Hakem standı ve operatör standı güneşten ve rüzgârdan uygun korumaya sahip olmalıdır, ancak finaller poligonu, eğer mümkünse, açık olacaktır.



## 6.4.20

### Skeet Poligonları için Standartlar

#### 6.4.20.1

Skeet alanı iki kuleyi (yüksek kule ve alçak kule) ve 8 atış yolunu içerir. 1'den 7'ye kadar olan yollar 19.20m yarıçaplı bir daire yayı üzerinde ve bir direk ile işaretlenen daire merkezinden 5.50m uzaklıkta, 36.80m taban kirişi ( $\pm 0.1$  m toleranslı) olacak şekilde düzenlenir.

- a) Direk ile işaretlenen daire merkezi aynı zamanda plak geçiş (çakışma) noktasının tabanını işaretler.
- b) Merkez noktasına bakarak daire yayı üzerindeki herhangi bir yerde durulduğunda 1 numaralı istasyon taban kirişinin sol, 7 numaralı istasyon sağ ucunda yer alır. 2 nci ila 6 ncı istasyonlar arasındaki istasyonlarda, dairenin çevre yayı üzerinde yer alıp, birbirinden eşit uzaklıktadırlar. (Birbirinden sonra gelen daire yayı üzerindeki istasyonlar 1 ila 2, 2 ile 3 ve diğerleri arasındaki istasyonlarının merkez noktalarının birbirinden uzaklığı 8.13 metredir). 8. istasyon taban kirişinin tam ortasında yer alır. (Şekle bakınız)
- c) 1'den 7'ye kadar olan istasyonlar, 0.90m  $\pm 0.05$ m x 0.90m  $\pm 0.05$ m'lik kareler şeklinde ve aynı seviyeye olup, iki kenarı istasyon işaretlerinin arasından geçen dairenin yarıçapına paralel durumdadır. 8.nci istasyon genişliği 0.90 m  $\pm 0.05$  m, uzunluğu 1.85 m  $\pm 0.05$  m'lik bir dikdörtgen olup, uzun kenarı, taban kirişine paraleldir. Tüm istasyonların yerleri hatasız olarak işaretlenmelidir. 1'den 7'ye kadar istasyonların istasyon işaretleri, plak çakışma noktasına en yakın kenarının tam ortasında bulunur. 8.nci istasyonun işareti, diğerleri ile aynı seviyede ve  $\pm 0.05$  m yükseklik farkında olmalıdır.

#### 6.4.20.2 Plak Mesafeleri, Açılar ve Yükseklikler

- a) Her kuleden sabit pozisyonlu bir fırlatma makinesi bulunmalıdır. Yüksek kuledeki fırlatma makinesinin fırlatma kolu yatay pozisyondayken 1 No'lu İstasyonun seviyesinden  $2.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ , alçak kuledeki fırlatma makinesinin fırlatma kolu 7 No'lu İstasyon seviyesinden  $0.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$  yüksekte olmalıdır.
- b) Yüksek kuleden fırlatılan bir plak, 1 No.lu istasyon işaretinin  $0.90 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  gerisinden (Taban girişinin uzantısından ölçülür) ve istasyon seviyesinin  $3.05 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  yüksekliğinden çıkmalıdır. Alçak kuleden fırlatılan bir plak, 7 No.lu istasyon işaretinin  $0.90 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  gerisinden (Taban girişinin uzantısından ölçülür) (taban girişinin  $0.75 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  dışına doğru hareket ettirilmiştir) ve istasyon seviyesinin  $1.05 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  yüksekliğinden çıkmalıdır.
- c) Düzgün olarak fırlatılan plaklar,  $0.90 \text{ m} - 0.95 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  çaplı bir daire içinden geçmeli, bu dairenin merkezi, merkez noktasının  $4.60 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$  üzerinde olmalıdır.
- d) İyi hava şartlarında plaklar, 1 ve 7 No'lu istasyonların arkasından bakıldığında kulelerin cephesinden  $68.00 \text{ m} \pm 1.00 \text{ m}$  mesafe kat etmelidir. Doğru mesafe ölçüm ile elde edilemezse, plakların uçuş yoluna Jüri karar verecektir.
- e) 1'den 7'ye kadar olan istasyonlarda atış hududu, her iki kuleden de  $40.30 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ 'dir. 8.nci istasyon için atış hududu ise plak geçiş noktası ile 4 ve 8 No'lu istasyondan geçen doğrunun kesişim noktasıdır. Atış hudutlarını belirlemek amacı ile alçak ve yüksek kulelerin plak uçuş yolundan  $40.30 \text{ m} \pm 0.1 \text{ m}$ 'lere uygun işaretler konulur. Benzer işaretler normal plak uçuş mesafesini belirlemek maksadıyla  $67 \text{ m}$  ve  $69 \text{ m}$ 'ye de konulmalıdır. Bu mesafe işaretlerinin üst kısımları yer seviyesinde olmalıdır.
- f) Herhangi bir istasyondan atış yapıldığında makine operatörlerinin atış görüş sahasında kalmayacakları şekilde, her iki kulenin plak çıkış pencerelerinin birer siperle teçhiz edilmesi gerekir. Bu tedbir, makine operatörlerinin direkt ya da seken saçmalardan ve sporcuların kule penceresinden fırlayan kırılmış plaklardan dolayı yaralanmalarını engellemek için zorunludur. 4 No'lu istasyonun 7-10 metre gerisinde ve taban girişine paralel olarak yerleştirilmiş bir tel, halat ya da diğer uygun bir bariyer bulunmalıdır. Seyirciler, bu engelin ilerisine geçemezler. Hakem ve Jüri üyeleri bu kuralın tatbikinden sorumludurlar.

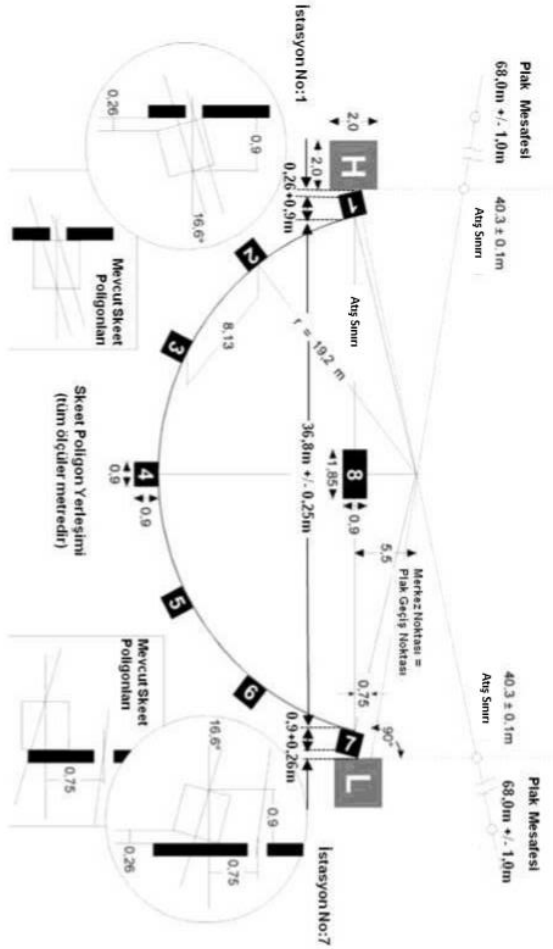
g) Makineler, zamanlama mekanizması olan bir elektrik manuel veya elektrikli mikrofon sistemiyle fırlatma yapmalı (aşağıdaki nota bakınız) ve fırlatmayı yapan operatörün sporcuyla rahatça görebileceği ve çağrısını duyabileceği şekilde yerleştirilmelidir. Tüm ISSF Şampiyonalarında zamanlayıcı kullanımı zorunludur. Bu, sporcunun seslenmesinden sonra plakların hemen 0 ile üç (3) saniye arasında belirsiz bir zamanda fırlatmasını sağlamalıdır. Serbest bırakma cihazı sadece bir (1) düğme veya switch ile hedefi fırlatmalıdır.

h) Not: Eğer bir elektro-mikrofon sistemi kullanılıyorsa, 0.2 ila 3 sn.lik bir gecikmeyi rastgele uygulayan bir şekilde kurulmalıdır.

i) Hem alçak hem de yüksek kulelerin dışına renkli birer lamba monte edilmelidir. Lambalar sporcu seslendiğinde yanmalı ve plaklar fırlatıldığında sönmelidir. Lambalar Hakem tarafından kolayca görülebilir olmalıdır. Lambalar kulelerin seyircilere bakan cephesine; yüksek kulede 2.20 m – 2.80 m, alçak kulede 1.60 m – 2.00 m yüksekliğe monte edilmelidir.

### 6.4.21.3 Skeet Poligonu Yerleşimi

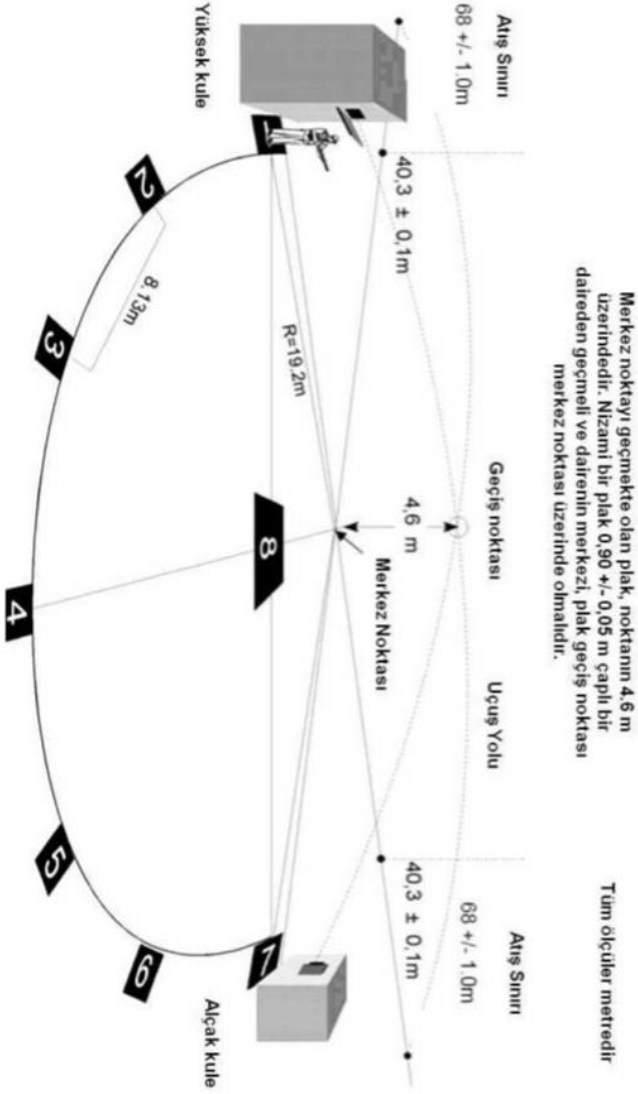
Tüm yeni Skeet poligonları bu özelliklere uygun olmalıdır. 2013 yılından önce inşa edilen Skeet poligonları için 1 ve 7 No'lu istasyonların karşındaki kuleye bakmasına ISSF Şampiyonalarında müsaade edilmeye devam edilecektir.





#### 6.4.21.4

#### Skeet Poligon Görünüşü



## 6.7

### YARIŞMA KIYAFETİ VE EKİPMANI

#### 6.7.1

ISSF, sporcuların ISSF Şampiyonalarında izlemesi gereken yarışma kıyafet ve ekipmanına yönelik, ve hiç bir sporcunun diğer sporcular üzerine haksız avantaj kazanmayacağı adil ve eşit bir yarışma prensiplerini güvenceye alacak, standartların uygulanmasını kontrolde Ekipman Kontrolünün testine yönelik özel standartları belirler.

#### 6.7.2

Sporcular ISSF Şampiyonalarında kullandıkları tüm ekipman ve kıyafet parçalarının ISSF Kurallarına uygun olduğuna emin olmaktan sorumludurlar.

#### 6.7.3

Tüm sporcuların ekipmanları, Organizasyon Komitesi tarafından oluşturulan Ekipman Kontrol Jürisi ve Ekipman Kontrol Bölümü ile ilgili Müsabaka Jürileri tarafından kontrole tabidir.

#### 6.7.4

Müsabaka kıyafeti ve Ekipmanı

#### 6.7.4.3

Sadece ses azaltan cihazlar (kulak koruması) kullanılabilir. Radyolar, ipodlar veya benzer tipteki ses üretim veya iletişim sistemleri, müsabaka görevlilerin kullanımı haricinde, müsabaka ve antrenman sırasında atış alanında kullanımı yasaktır.

#### 6.7.4.4

Atış Hattında sporcular tarafından cep telefonları veya başka elde taşınır haberleşme cihazları (tabletler vs), elektronik cihazlar veya kola takılan cihazlar (örn. akıllı saatler) kullanılamaz.

#### 6.7.7

### Sporcuların Kıyafet ve Sırt ( Start ) Numaraları

#### 6.7.7.1

Tüm müsabaka boyunca her zaman dış giyimlerinin sırt kısmında, bellerinin üst tarafında bulundurulmak üzere bütün sporculara birer Sırt (Start) numarası verilmelidir. Sırt (Start) numarasında; o Şampiyona için atış numarası, soyadı, ilk adı ve milliyeti (IOC ülke kodu kısaltması) görünür olmalıdır. Ülke bayrağı kullanılırsa, IOC ulusal kısaltmasının soluna konulmalıdır. İsimlerde harflerin boyu mümkün olduğunca büyük olmalıdır; harfler ve rakamlar hiçbir zaman 20mm den küçük olmamalıdır. (Yivsiz Tüfek için 9.13.2, 9.13.3'e bakınız)

#### 6.7.7.2

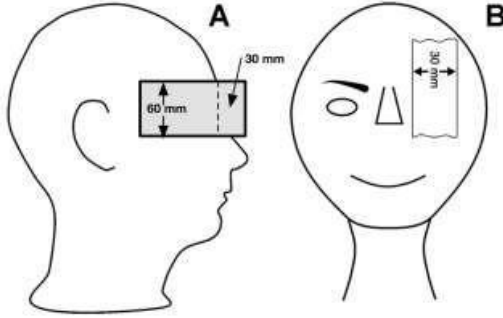
**Sırt (Start) Numaraları** bütün sporcular tarafından, yarışma öncesi antrenmanlarda ve müsabakalarda her zaman sırtlarında, bellerinin

üst tarafında bulundurulmalıdır. Sırt (Start) numarası olmayan veya giymeyen sporcunun yarışmasına izin verilmez.

**6.7.7.3** Bütün Sporcular **ISSF Uygunluğu, ISSF Ticari Hakları ve ISSF Sponsorluk/ Reklam Kurallarına** uymalıdır. Bu Kurallar, Amblemler, Sponsorluk, Reklamlar ve Kıyafetlerin Ticari Etiketleri, Kontroller ve Yaptırımlar gibi konuları içerir.

## **6.7.8 Siperlikler**

**6.7.8.1 Kenar Siperlikleri** (tek kenarda veya her iki kenarda) şapka, kep, atış gözlüğü veya bir saç bandına tutturulabilir ve 60mm derinliği (A) geçmeyen kenar siperliklerine sadece Yivsiz Tüfek sporcuları için izin verilmiştir (Kural 9.13.4). Bu siperlikler, yandan bakıldığında önde alın merkezinden geçen çizgiyi 30mm'den fazla aşmamalıdır.



**6.7.8.2 Ön Siperlik:** 30 mm'den geniş olmayan ve nişan almayan gözü kapatan bir ön siperliğe (B), tüm sporcular için izin verilmiştir.

## **6.7.9 Müsabaka Sonrası Test**

**6.7.9.2** Bir Sporcu, müsabaka sonrası kontrolü geçemezse, Ekipman Kontrol Jürisinin Başkanı veya Ekipman Kontrol Jürisinin Başkanı tarafından atanan bir Jüri üyesi testin doğru olarak yapıldığını ve sporcunun diskalifiye edildiğini onaylamalıdır. Onaylama prosedürü test cihazlarının doğru çalıştığını onaylamak için ISSF kalibrasyon test cihazlarının kullanılmasını içermelidir.

**6.7.9.3** Müsabaka sonrası kontrolü diskalifiyesine itirazlar Temyiz Jürisine yapılabilir. Temyiz Jürisi, testin doğru yapıp yapılmadığına karar vermelidir, ancak testi tekrar etmeyebilir. Temyiz Jürisi, bir müsabaka

sonrası kontrol diskalifiyesini ancak testin yanlış yapıldığını tespit ederse iptal edebilir.

**6.7.9.4** Sporcunun silahını, kıyafetini veya ekipmanını değiştirdiğine veya değiştirmeye kalkıştığına dair Jürinin güvenilir kanıtı olduğunda hedef testi (rastgele olmayan sporcu seçimiyle) yapılabilir.

## **6.8 YARIŞMA JÜRİSİNİN GÖREV VE İŞLEMLERİ**

Jüriler, Organizasyon Komitesi tarafından atanan müsabaka görevlilerine tavsiyede bulunma, destekleme ve denetlemeden sorumludur.

- a) Müsabaka Jürileri, her disiplindeki (Tüfek, Tabanca, Yivsiz Tüfek, Koşan Hedef) yarışmaların gerçekleştirilmesini denetler.
- b) RTS (Sonuçlar, Zamanlama ve Puanlama) Jürileri, puanlama ve sonuç işlemlerini denetler ve
- c) Ekipman Kontrol Jürileri, sporcuların kıyafet ve ekipmanının testini denetler.

**6.8.1** Jüriler, yarışmada tavsiye ve denetim görevlerini yerine getirirken, Organizasyon Komitesi tarafından atanan Poligon Görevlileri, RTS Görevlileri ve Hakemler de yarışmanın gerçekleştirilmesinden sorumludur. Poligon Görevlileri ve Jüri, antrenman ve müsabakaların ISSF Kural ve Düzenlemelerine uygun olarak gerçekleştirilmesinden karşılıklı olarak sorumludur ve bu kuralların müsabakalar sırasında adil ve eşit bir biçimde uygulandığından emin olmalıdırlar.

**6.8.2** Tüm Jüri Üyeleri, görevdeyken (kırmızı renkli) resmi ISSF Jüri Yeleğini giymelidir. Jüri yelekleri, ISSF Genel Merkezinden alınacaktır. Tüm Poligon Görevlilerinin görevdeyken, ayrı bir yelek veya (tercihen yeşil renkli) diğer tanınma kıyafeti giymesi tavsiye edilir. Tüm Hedef Görevlilerine ve görevlerini yapmak için poligon yoluna gitmesi gereken diğer personele floresan renkli yelek giymeleri veya yüksek görünürlükteki kol bantlarını takması tavsiye edilir.

**6.8.3** Müsabakanın başlamasından önce Müsabaka Jürileri, ISSF kurallarına uymasını sağlamak üzere, atış poligonlarını incelemeli ve organizasyonla ilgili düzenlemeleri ve işletim personelinin

organizasyonunu kontrol etmelidir. Jüri kontrolleri Teknik Delegenin daha önce yaptığı kontrollerle koordinasyon içinde yapılmalıdır.

- 6.8.4** Jüri üyeleri, sporcuların atış pozisyonlarını ve atış ekipmanını sürekli izlemelidir.
- 6.8.5** Jüri üyelerinin, antrenman ve müsabakalar sırasında her zaman sporcuların silah, ekipman, pozisyon, vb.ni inceleme hakkı vardır.
- 6.8.6** Antrenman ve müsabakalarda, Jüri Üyeleri, sporcuların kıyafet ve ekipmanının ISSF Sponsorluk/ Reklam Kuralları (4.4 ila 4.7, 6.7.7.3) ile uyumluluğunu incelemekten sorumludur.
- 6.8.7** Yarışmalar esnasında, Jüri üyeleri, bir emniyet hususu acil müdahale gerektirmese, atış yaparken (veya çabuk atış yarışmalarının seri atışlarında) sporcuya yaklaşmamalıdır.
- 6.8.8** Gerektiğinde Jürinin toplanıp derhal karar alabilmesi için Jürinin çoğunluğu, müsabakalar esnasında poligonda daima hazır olmalıdır.
- 6.8.9** Jüri üyelerinin müsabakalar esnasında ferdi karar verme hakkı vardır ancak bir şüphenin mevcut olması durumunda diğer Jüri Üyeleri ve Poligon Görevlilerine danışmalıdır. Bir Takım Görevlisi veya Sporcu bir Jüri Üyesinin bireysel kararını kabul etmezse, yazılı bir itiraz yaparak Jüri çoğunluk kararı talep edilebilir.
- 6.8.10** Jüri üyeleri, ilgili sporcuların milliyet, ırk, din, etnik veya kültürel kimliğini dikkate almamalı, karar verirken tamamen tarafsız olmalıdır.
- 6.8.11** Jüriler yapılan itirazları ISSF kurallarına göre karara bağlamalıdır. Poligon görevlileri ve doğrudan ilgili diğer kişilerle istişareden sonra Jüri, itiraz hakkındaki kararını vermelidir.
- 6.8.12** Yaptığı itirazın sonucuna göre Final hakkı kazanabilecek bir sporcunun varlığı halinde, bir Jüri Finallerin başlamasını geciktirmelidir. RTS Jürisi, itirazın sonucuna göre sporcunun Final hakkı kazanma durumu yoksa, Final Başlangıç Listesini yayınlatabilir. Resmi Final Sonuçları tüm itirazlar ve temyizler karara bağlanmadan yayınlanamaz.
- 6.8.13** Bir jüri ISSF kurallarında belirtilmeyen tüm durumlara karar vermelidir. Bu tür kararlar, ISSF kurallarının amaç ve ruhuna göre verilmelidir. Bu tür her karar, her Şampiyonadan sonra Teknik Delegeye sunulan Jüri Başkanının raporuna dâhil edilmelidir.
- 6.8.14** Sporcular ve Takım Görevlileri, Jüri üyesi olamaz. Jüri üyeleri, müsabaka esnasındaki herhangi zamanda ISSF kuralları kapsamının dışında antrenörlere tavsiye vermemeli veya sporcuları çalıştırmamalı veya yardımcı olmamalıdır.

**6.8.15** Jüri Başkanı, tüm resmi ve yarışma öncesi antrenmanı dâhil her zaman yeterli sayıda Jüri üyesinin hazır bulunmasını sağlamak için Jüri program ve aktivitelerini yönetmekten sorumludur.

**6.8.16** Jüri Başkanı, Şampiyonadan hemen sonra Teknik Delege aracılığıyla ISSF Genel Sekreterine sunulmak üzere, Jüri karar ve işlemleri hakkında bir rapor hazırlayacaktır.

## **6.9 ORGANİZASYON KOMİTESİ YARIŞMA GÖREVLİLERİ**

### **6.9.1 Poligon Amiri (CRO: Chief Range Officer) Görev ve Sorumlulukları**

Her poligon için bir Poligon Amiri görevlendirilir. Poligon Amiri bütün poligon görevlilerinden, poligon personelinden ve yarışmanın doğru idare edilmesinden sorumludur. Ayrıca, poligondaki bütün komutların verilmesinden ve poligon personeli ile Jürinin iş birliğinden sorumludur. Poligon Amiri ekipman hatalarının hızlı bir şekilde tamirinden, poligonu çalıştıracak uzmanların ve materyalin bulundurulmasından sorumludur. Özellikle poligon dokümantasyonunun idamesi ve müsabaka sırasında oluşan olaylar ve düzensizliklere ilişkin Poligon olay Raporu (Form IR) tutulmasında yardımcı olmak amacıyla bir Yardımcı Poligon Amiri atanması şiddetle tavsiye edilir.

### **6.11.8 Özel Müsabaka Mevzuatı**

- a) Tüm müsabakaların Hazırlık ve Deneme süreleri boyunca, seyircileri yarışma hakkında bilgilendirmek için anonslar ve/veya görsel bildirimler kullanılabilir. Eleme, Sıralama müsabakalarının Hazırlık, Deneme ve Yarışma Atışları esnasında müzik çalınabilir. Finallerde Müzik Çalınmalıdır(6.17.1.11)
- b) Haksız avantaj getirecek bir cismi atış yolunun zeminine konulmasına veya izinsiz atış yolunun temizlenmesine izin verilmez;
- c) Zemin üzerine çıkartılamaz bant koymaya veya üzerine kalıcı işaret kalemiyle çizgi çizmeye izin verilmez;
- d) Hiç kimse poligon yapısını veya ekipmanı değiştiremez veya modifiye edemez.

- e) Sporcular ve görevliler tarafından kullanılan tüm poligon alanlarının yanı sıra izleyici alanlarında da sigara içmek yasaktır;
- f) Müsabaka alanındayken sporcular, antrenörler ve takım görevlileri tarafından cep telefonu, telsiz telefon, çağrı cihazı veya benzer cihazların kullanılması yasaklanmıştır. Tüm cep telefonları vb. kapatılmalı veya sessize alınmalıdır;
- g) Müsabakalar tamamlanana kadar flaşlı fotoğraf çekmek yasaktır ve Seyirciler için cep-telefonlarının sessize alınmasının gerektiği ve flaşlı fotoğraf çekmenin ve sigara içmenin yasak olduğunu belirten uyarılar, müsabakalar tamamlanana kadar gerekli yerlerde asılı bulundurulmalıdır.

## **6.12**

### **SPORCULAR VE GÖREVLİLER İÇİN YÖNETİM KURALLARI**

#### **6.12.1**

**ISSF Şampiyonalarında; politik, dini ya da ırkçı propaganda ve gösteri yapmak yasaktır.**

#### **6.12.2**

**Her bir takım, takım içi disiplini sağlayacak bir takım kaptanına sahip olmalıdır. Bir sporcu takım kaptanı olarak atanabilir. Takım kaptanı güvenliğin sağlanması, müsabakanın etkin bir şekilde icrası ve sportmenlik konularında, poligon görevlileriyle sürekli bir iş birliği içerisinde olmalıdır.**

#### **6.12.3**

##### **Takım Kaptanının sorumlulukları:**

- a) Gerekli girdilerin doğru bilgilerle tamamlanması ve belirtilmiş zaman sınırında uygun görevlilere sunulması;
- b) Programla ilgili bilgi sahibi olunması;
- c) Takım üyelerinin belirtilmiş atış noktasında doğru zamanda ve onaylanmış ekipmanla atış yapmak üzere hazır bulunmasının sağlanması;
- d) Eğer gerekliyse puanların kontrol edilmesi ve itiraz formlarının doldurulması;
- e) Ön ve resmi bildirimlerin, puanların ve duyuruların takip edilmesi;
- f) Resmi bilgilerin ve taleplerin alınması ve bunların diğer takım üyelerine iletilmesi; ve

g) Tüm resmi etkinliklerde takımı temsil etmek.

#### 6.12.4

##### **Sporcunun sorumlulukları:**

- a) Belirtilmiş atış noktasında doğru zamanda ve onaylanmış ekipmanla atış yapmak için hazır olmak;
- b) Belirlenmiş atış noktasında komşu sporcuları rahatsız etmeyecek şekilde atış pozisyonunu almak; ve
- c) Diğer sporcuların performanslarını olumsuz etkilemeyecek veya rahatsız etmeyecek biçimde davranmak. Jürinin görüşüne göre davranış veya eylemleri diğer sporcuları rahatsız eden sporcuya duruma göre bir uyarı, ceza veya diskalifiye cezası verilebilir.

#### 6.12.5

##### **Bir Yarışma Esnasında Antrenörlük**

#### 6.12.5.1

Tüm yarışmalarda sessiz antrenörlüğe izin verilmiştir. Sporcu atış hattındayken sadece Jüri Üyeleri veya poligon görevlileriyle konuşabilir. Antreman esnasında antrenörlüğe izin verilir ancak bu antrenörlük diğer sporcuları rahatsız etmemelidir.

#### 6.12.6

##### **Kural İhlalleri için Verilecek Cezalar**

#### 6.12.6.1

##### **Açık ve Gizlenmiş Kural ihlallerine Karar Verme**

Kural ihlalleri Jüri tarafından aşağıdaki gibi değerlendirilmelidir.

- a) **Açık kural ihlali** durumunda; sporcunun hatasını düzeltebilme şansı olabilmesi için ilk olarak **UYARI (WARNING) (Sarı Kart)** verilmelidir. Uyarılar, mümkün olduğunca antrenman atışları veya hazırlık ve deneme atışları sırasında yapılmalıdır. Eğer sporcu kendisine verilen zaman içerisinde hatasını düzeltmezse, Jüri tarafından iki (2) puan skorundan düşülür. Sporcu, **Puan Eksiltme (Yeşil Kart)** aldıktan sonra hatasını düzeltmezse **Diskalifiye cezası (Kırmızı Kart) (DSQ)** uygulanır.
- b) **Gizlenmiş kural ihlallerinde**, kuralların ihlali bilerek gizlenmiş ise **diskalifiye cezası (Kırmızı Kart) (DSQ)** uygulanır.
- c) Bir Sporcudan bir olay hakkında açıklama yapması istendiğinde, sporcu sürekli ve bilinçli bir şekilde **yanlış bilgi** veriyorsa, skorundan iki (2) sayı düşülecektir veya ciddi durumlarda diskalifiye söz konusu olabilecektir.



**6.12.6.2** ISSF Kurallarının ya da Poligon Görevlisinin veya Jürinin talimatlarının ihlali durumunda sporcuya aşağıdaki cezalar Jüri veya bir Jüri üyesi tarafından uygulanabilir.

- a) **UYARI (SARI KART)**. Bir uyarı, ikilemlere yer bırakmayacak açık bir şekilde **UYARI** (WARNING) olduğu belirtilerek ve sarı kart gösterilerek yapılmalıdır. Ancak, her verilecek ceza için uyarı yapılması gerekmemektedir. Bu olay, Poligon Olay Raporu'na kaydedilmeli ve bir Jüri üyesi tarafından da Poligon Kayıtlarına geçilmelidir. Tek bir Jüri üyesince uyarı verilebilir.
- b) **PUAN EKŞİLTME (YEŞİL KART)**. En az iki (2) Jüri Üyesinin onayladığı skordan puan düşme cezası, **yeşil kart** gösterilirken **“PUAN EKŞİLTME” (DEDUCTION)** denerek uygulanır. Bu olay, Poligon Olay Raporu Formuna kaydedilmeli, yazıcı çıktısında işaretlenmeli ve Poligon Kayıtlarına geçilmelidir. Tek bir Jüri üyesi puan eksiltme cezası verebilir.
- c) **DİSKALİFİYE EDİLME (KIRMIZI KART) (DSQ)**. Bir Sporcu, yarışma sonu kontrolünü geçemediği zaman(6.7.9.1) veya Yızsız Tüfek Kuralları 9.4.1.1 veya 9.4.3.2 ihlalinde diskalifiye edilir. Başka herhangi bir gerekçeyle Diskalifiye, yalnızca Jüri çoğunluk kararı ile verilir. Sporcunun müsabakadan diskalifiye edilmesi, Jürinin **“DİSKALİFİYE” (DISQUALIFICATION)** diyerek **kırmızı kart** göstermesiyle olur. Bir sporcu yarışmanın herhangi bir safhasında (Eleme, Sıralama veya Final) diskalifiye edilirse, o yarışmanın tüm safhalarında aldığı sonuçlar silinir ve sporcu sonuç listesinin en sonunda neden diskalifiye edildiğini belirten bir açıklamayla listelenir.
- d) **Sportmenlik Dışı Davranış (DQB)** Eğer Jürinin çoğunluk kararıyla bir sporcu, anti-doping ihlalinde, ciddi emniyet ihlalinde veya bir müsabaka görevlisi veya başka bir sporcuya fiziksel tacizden (Kural 6.12.6.4) diskalifiye edilirse, o sporcunun Şampiyonadaki tüm sonuçları iptal edilir ve açıklamalarda DBQ (Sportmenlik Dışı Davranış) belirtilir.
- e) Cezalar, hem sözlü açıklama hem de sarı, yeşil veya kırmızı kartların gösterilmesiyle belirtilmelidir. Ceza kartlarının boyutu yaklaşık 70 mm x 100 mm olmalıdır.

- f) Bir üyesi diskalifiye edilen bir takım sıralamaya alınmaz ve sonuç listesinde “DSQ” (Diskalifiye) kaydıyla belirtilir.
- g) Bir ceza veya diskalifiye uygulandığında, bir Jüri Üyesi ceza veya diskalifikasyonu sonuç listesindeki açıklayıcı ifadeleri yazmalı veya onaylamalıdır.

### 6.12.6.3

#### **Ciddi Emniyet ihlalleri**

Eğer Jüri, bir sporcunun tehlikeli bir şekilde silahını tuttuğunu veya bir emniyet kuralını ihlal ettiğine karar verirse, sporcu diskalifiye edilmelidir. (DSQ) (bkz. 6.2.2).

### 6.12.6.4

#### **Müsabaka Görevlisi veya Sporcunun Fiziksel Tacizi**

Bir Jüri Üyesi, Hakem, Poligon Görevlisi, diğer müsabaka görevlileri veya diğer bir sporcuya; tutmak, itmek, dürtmek, vurmak veya benzeri şekilde bir fiziksel temasta bulunan bir sporcu veya takım görevlisi, müteakip Şampiyonalara katılmaktan men edilebilir. Bu şekildeki herhangi bir fiziksel taciz, etkinlik bölgesini denetlemekten sorumlu Jürinin Başkanına rapor edilmelidir. Bir veya daha fazla şahit veya maddi delil, iddia edilen tacizi doğrulamalıdır. Bundan sonra Jüri, sporcunun veya takım görevlisinin o Şampiyonadan ihraç edilip edilmeyeceğine karar verecektir. İhraç kararı Temyiz Jürisinde temyiz edilebilir (6.16.6). Eğer Jüri veya Temyiz Jürisi, taciz eyleminin daha ileri yaptırımlar gerektirecek kadar ciddi olduğu sonucuna varırsa, sporcu veya takım görevlisinin ihracına ilave olarak konuyu ISSF Etik Komitesinin değerlendirmesine sunabilir (3.12.3.5, Ek “CE”).

## 6.16

### **İTİRAZLAR VE TEMZİYELER**

#### 6.16.1

Tüm itirazlar ve Temyizlere ISSF Kurallarına göre karar verilecektir.

#### 6.16.2

##### **Sözlü İtirazlar**

#### 6.16.2.1

Her sporcu veya takım görevlisi, yarışmadaki herhangi bir durum, karar ve eylem hakkında, anında sözlü olarak bir Hakeme, Poligon Görevlisine veya Jüri Üyesine itirazda bulunabilir. Bu itirazlar aşağıdaki konularda sunulabilir ve itiraz ücreti ödenir:

- a) Eğer bir sporcu veya takım görevlisi müsabakada, ISSF Kuralları veya müsabaka programının uygulanmadığını düşünüyorsa;
- b) Eğer bir sporcu veya takım görevlisi, bir müsabaka görevlisinin, Hakemin, Poligon Görevlisinin veya Jüri Üyesinin kararına veya gerçekleştirdiği bir eyleme katılmıyorsa;

- c) Eğer bir Sporcu; başka bir sporcu veya sporcular, yarışma görevlisi, izleyiciler, basın mensupları veya diğer kişiler veya nedenler tarafından engelleniyor veya rahatsız ediliyorsa;
- d) Eğer bir sporcu poligon ekipman hatası, sorunların giderilmesi veya benzeri nedenlerden dolayı atışına uzun bir süre ara vermek zorunda kaldıysa; ve
- e) Aşırı kısa atış süreleri dâhil, sporcu atış sürelerine ilişkin sorunlar gördüyse.

#### 6.16.2.2

Hakemler, Poligon Görevlileri ve Jüri Üyeleri, sözlü itirazları hemen dikkate almalıdırlar. Durumu düzeltmek için acilen harekete geçmeli veya karara bağlanması için itirazı tüm Jüriye sunmalıdırlar. Böyle bir durumda gerektiği takdirde bir Hakem, Poligon Görevlisi veya Jüri Üyesi geçici olarak atışı durdurabilir.

#### 6.16.3

##### **Yazılı İtirazlar**

Sözlü itirazın sonunda alınan karara veya gerçekleştirilen eyleme **katılmayan** bir sporcu veya takım görevlisi yazılı olarak Jüriye itirazını bildirebilir. Bir sporcunun veya takım görevlisinin sözlü itirazda bulunmadan, **yazılı itirazda** bulunma hakkı da vardır. Bütün yazılı itirazlar, itiraz edilen konu üzerinden 20 dakikadan fazla zaman geçmeden yapılmalıdır ve itiraz ücreti ödenmelidir. Yazılı itirazlar ve Temyizler, ISSF İtiraz Formunu kullanarak teslim edilmelidir. (6.19'deki İtiraz Formuna bakınız)

#### 6.16.4

**Bir Jüri Üyesine yazılı bir İtiraz veya Temyiz teslim edildiğinde aşağıdaki şekilde bir İtiraz Ücreti ödenmelidir:**

- a) İtiraz: 50.00 Avro;
- b) İtiraz Kararının Temyiz Edilmesi: 100.00 Avro;
- c) İtiraz Ücreti, İtiraz Formunun bir Jüri üyesine teslimini müteakip ödenebilir hale gelir, ve ödeme en kısa sürede Jüri Üyesi veya Organizasyon Komitesine yapılmalıdır; ve
- d) İtiraz veya Temyiz onaylanırsa ödenen ücret geri verilir. Eğer İtiraz veya Temyiz reddedilirse, ücret Organizasyon Komitesinde kalır.

## **6.17.1 Finaller Genel Müsabaka Prosedürleri**

### **6.17.1.11 Finaller Prodüksiyonu ve Müzik.**

Finallerin icrası esnasında renk, ışık, müzik, anonslar, yorumlar, sahne ve Poligon Amiri komutları; sporcuların ve onların müsabaka performanslarını en çekici ve heyecanlandırıcı şekilde seyirciye ve televizyon izleyicilerine sunmak için tam bir prodüksiyon içinde kullanılmalıdır.

## **6.19 Formlar**

ISSF Şampiyonalarını yürütmekte kullanılacak aşağıda belirtilen formlar, sonraki sayfalarda verilmiştir.

- a) İTİRAZ FORMU (Form P)**
- b) TEMYİZ FORMU (Form AP)**
- c) Poligon Olay Rapor Formu (Form IR)**
- d) Puanlama ve Sonuç Ofisi Puan Bildirim Formu (Form CN)**
- e) Kıyafet/Reklam Yönetmeliğini İhlal Uyarısı (Form DC)**

	<b>İTİRAZ FORMU</b>	<b>P</b>
<b>İTİRAZ BİLGİLERİ (Sporcu veya İdareci Tarafından Doldurulacak)</b>		
<b>Yarışma:</b>		
<b>Jüriye İtiraz Konusu:</b>		
.....tarih ve .....saatinde itiraz edilen karar yada hareketler.		
İtiraz edilen karar yada hareketler (yazarak açıklayınız):		
İtiraz Nedeni ( ilgili ISSF Kurallarını da listeleyiniz):		
<b>İtiraz Edenin:</b>		
İsim ve İmza:		
<b>İTİRAZ ALINDISI (İtirazı Alan Görevli Tarafından Doldurulacak)</b>		
İtirazın alındığı Tarih:		Zaman:
Ödenen Ücret:		Nasıl alındığı:
İtirazı Alan Görevlinin Adı-Soyadı ve İmzası:		









		<b>POLİGON OLAY RAPOR FORMU</b>				<b>IR</b>	
Olay Raporu Seri Numarası: (Poligon kayıtlarında bulundurulacaktır)							
Olay Tarihi:				Olay Zamanı:			
Yarışma:		Seri:		Atış Noktası:			
Sporcunun İsmi:				Etap:			
Sırt Numarası:		Ülkesi:		Serisi:			
Olayın Kısaca Detayları:							
Uygulanabilir ISSF Kuralları:							
Verilen ceza:							
Raporu dolduran Poligon Görevlisinin imzası :		İsim:		Zaman:			
Müsabaka Jüri Üyesinin İmzası:		İsim:		Zaman:			
RTS Görevlisinin İmzası:		İsim:		Zaman:			
RTS Jüri Üyesinin İmzası:		İsim:		Zaman:			
Kıdemli Teknik Görevlinin İmzası:		İsim:		Zaman:			
Değişen Skor Referansı:				Referans:			

**NOT: Bu form Poligon Görevlisi ve Jüri tarafından doldurulduğunda, hemen Poligon (EST) kontrol odasına gönderilmelidir.**

		<b>RTS OFİSİ PUAN BİLDİRİM FORMU</b>		<b>CN</b>	
YARIŞMA:				TARİH:	
SERİ:				ELEME / SIRALAMA:	
ÖN SONUCU GÖNDEREN KİŞİ (ADI) :				ZAMAN:	
İTİRAZ SÜRESİ BİTİŞ SAATİ:				ZAMAN:	
İTİRAZ YOK (ADI) :				DOĞRULANAN SONUÇLAR:	
VEYA.....					
YAPILAN İTİRAZ: (EKTEKİ İTİRAZ FORMUNA BAKINIZ)				İTİRAZIN ALINDIĞI ZAMAN:	
HENÜZ DOĞRULANMAMIŞ SONUÇLAR					
RTS Görevlisinin İmzası:		İsim:		Zaman:	
RTS Jüri Üyesinin İmzası:		İsim:		Zaman:	
Kıdemli Teknik Görevlinin İmzası:		İsim:		Ref:	

**NOT: Bu form Poligon Görevlisi ve Jüri tarafından doldurulduğunda, hemen Poligon (EST) kontrol odasına gönderilmelidir.**

## 6.20

## ISSF KIYAFET YÖNETMELİĞİ

ISSF Genel Teknik Kuralı

6.7.5 şöyle der: “Bir halka açık spor etkinliğine uygun tarzda giyinmiş olarak poligona çıkmak sporcu, antrenör ve görevlilerin kendi sorumluluğudur. Sporcular ve görevliler tarafından giyilen kıyafetler, ISSF Kıyafet Yönetmeliğine uymalıdır. Nüshalar ISSF Genel Merkezinden alınabilir.” Bu Kural, ISSF Kıyafet Yönetmeliğinin temelini oluşturmaktadır.

### 6.20.1

GENEL Tüm sporlar; gençliğe, kamuoyuna ve medyaya sundukları imajla yakından ilgilendirir. Özellikle olimpik sporlar, sporcuların ve yetkililerin, kendi kalitelerini yansıtan profesyonel bir imaj çizip çizmediklerine göre değerlendirilir. Atıcılığın bir spor olarak büyümesi, yeni katılımcılar ve taraftarlar elde etmesi ve Olimpik bir spor olarak yerini koruması, sporcuların ve yetkililerin nasıl giyindiklerinden etkilenir. ISSF Kıyafet Yönetmeliği, Kural 6.7.5'in uygulanması için özel düzenlemeler ve prensipler sağlar.

### 6.20.2

#### SPORCULAR İÇİN KIYAFET DÜZENLEMELERİ

#### 6.20.2.1

Sporcular tarafından Antremanda, Elemelerde, Sıralamada ve Final Turunda giyilen tüm kıyafetler, uluslararası spor müsabakalarında sporcuların giymesi uygun bulunan kıyafetler olmalıdır. Bu kıyafetler, Olimpiyat sporu sporcuları olarak, atıcılık sporcularına dair olumlu mesajlar vermelidir.

#### 6.20.2.2

Tüfek, Tabanca, Yivsiz Tüfek ve koşan Hedef sporcuları müsabakalarda göründüklerinde, Milli, Milli Olimpiyat Komitesi (NOC) veya Milli Federasyon renk veya armalarını birleştiren veya gösteren spor türü giysilerin giyeceklerdir. Müsabakalar sırasında giyilebilecek uygun kıyafetler; Milli Federasyonlar veya NOC'ler tarafından belirlenmiş antrenman giysileri, eşofmanlar, ısınma üniformaları vb. şeklindedir.

#### 6.20.2.3

Bir takım yarışmasına katılan bir takımın üyeleri, temsil ettikleri ülkeyi temsil eden aynı formayı giymelidirler.

- 6.20.2.4** Ödül törenlerinde ve diğer törenlerde, atletlerin resmi milli formalarını veya milli antreman giysilerini giymeleri gerekmektedir. Takımlar için, tüm takım üyeleri uygun milli formalarını giymelidirler. Eğer bir sporcu Ödül Törenine milli takım forması olmadan gelirse, bir Jüri üyesi töreni geciktirip, törene devam etmeden önce sporcunun uygun kıyafetini giymesini talep edebilir.
- 6.20.2.5** Tüfek sporcuları, Kural 7.5'te belirtilen Tüfek Kıyafet Düzenlemelerine uymalıdır. Özel atış pantolonları veya ayakkabıları giymemeleri durumunda, müsabakalar sırasında giyilen kıyafetlerin ISSF Kıyafet Yönetmeliğine uygun olması gerekmektedir.
- 6.20.2.7** Yivsiz Tüfek sporcuları, Kural 9.13.1'de belirtilen Yivsiz Tüfek Giyim Düzenlemelerine uymalıdır.
- 6.20.2.8 Müsabakalarda şort giyildiğinde, paçasının altı, diz kapağının 15cm yukarisından kısa olmamalıdır. Etekler ve elbiseler de bu ölçüye uygun olmalıdır.
- 6.20.3 YASAKLI KIYAFET PARÇALARI**
- 6.20.3.1** Müsabakalar ve ödül törenleri için yasak olan giysiler; kot pantolonlar veya sporcu renklerinde olmayan benzer pantolonlar, kamuflaj giysileri, kolsuz tişörtler, çok kısa şortlar (bkz. Kural 6.19.2.8) eskitilmiş kesilmiş şortlar, yamalı veya delikli pantolonlarla birlikte sportmen olmayan veya uygunsuz mesajlar içeren (bkz. Kural 6.12.1, propaganda yasaktır) tişörtler veya pantolonlar. Spor renkleri milli üniforma renkleri olmalıdır. Milli renkte kıyafetler giyilmiyorsa, kamuflaj, ekose, hâkî, zeytin yeşili veya kahverengi gibi spora aykırı renklerden kaçınılmalıdır.
- 6.20.3.2** Sporcular herhangi bir tip sandalet-terlik giyemezler veya ayakkabılarını çıkartamazlar (çoraplı veya çorapsız).
- 6.19.3.3** Kıyafet değişimi müsabaka alanı yerine belirlenen alanlarda yapılmalıdır. Atış noktalarında veya poligonlarda değişim yapılmaz.
- 6.19.3.4** Tüm kıyafetlerin, üretici ve sponsor işaretlerinin gösterilmesine ilişkin olarak, ISSF Ticari Hak, Sponsorluk ve Reklam Kurallarına uyması zorunludur. Olimpiyat Oyunları esnasında IOC Kural 50'ye uygunluk gereklidir.

## **6.20.4 GÖREVLİLER İÇİN KIYAFET DÜZENLEMELERİ**

**6.20.4.1** SSF Kıyafet Yönetmeliği, ISSF Jüri Üyelerine ve Poligon Görevlileri ve Yıvsız Tüfek Hakemleri dahil olmak üzere Milli Teknik Yetkililer için de geçerlidir. ISSF Kıyafet Yönetmeliği, Antreman, Müsabaka ve Finallerde Oyun Alanında çalışan antrenörler için de geçerlidir.

**6.20.4.2** Organizatörün özel resmi kıyafet sağlaması haricinde, Jüri Üyeleri koyu renk pantolon veya etek, açık renkli, yakalı, uzun veya kısa kollu gömlek giymelidirler. İklima bağlı olarak sıcak tutacak kazak veya ceket gerekli olduğunda koyu renkli olması tercih edilir. Sıcak iklimlerde hafif pantolonlar tavsiye edilir. Koyu renk normal ayakkabı veya spor ayakkabı tavsiye edilir.

**6.20.4.3** Görev başındayken Jüri Üyeleri, ISSF Genel Merkezi'nden temin edilebilecek kırmızı Jüri yelekleri giyeceklerdir.

**6.20.4.4** Yıvsız Tüfek Hakemleri, görev başındayken, ISSF Genel Merkezinden alınabilecek mavi Jüri yeleklerini giymelidir.

**6.20.4.5** Müsabaka görevlileri ve antrenörler üstteki 6.20.3 Maddesinde belirtilen yasaklı kıyafetlerin hiçbirini giyemezler.

## **6.20.5 FOTOĞRAFÇI VE TV KAMERAMANLARI İÇİN KIYAFET DÜZENLEMELERİ**

**6.20.5.1** Müsabaka alanına erişimi olan fotoğrafçılar ve TV kameramanları, kamu alanında çalışmalarından dolayı ISSF Kıyafet Yönetmeliğine riayet etmelidir.

**6.20.5.2** Fotoğrafçılar ve TV kameramanları; kolsuz tişörtler, kesilmiş giysiler, spor salonu veya koşu şortları giymemelidir. Şort giyiyorlarsa, ayakkabı ve çorap da giymelidirler.

**6.20.5.3** Müsabaka alanında çalışan fotoğrafçılar, ISSF tarafından sağlanan HAVUZ veya HAVUZ DIŞI FOTOĞRAFÇILAR için olan resmi iş yeleklerini giymelidir. Fotoğrafçı yelekleri üzerinde ISSF logosu ve ISSF logosundan büyük olmayacak şekilde bir adet sponsor logosu olabilir. Fotoğrafçı yelekleri, çekim koordinatörlerinin ve ISSF Teknik Delegatesinin fotoğrafçıları tanıyabilmesi açısından numaralandırılmıştır.

**6.20.5.4** Müsabaka alanında çalışan TV kameramanları, TV KAMERAMANLARI için olan resmi iş yeleklerini giymelidir. Bu yeleklerin üzerinde ISSF logosu ve tanınabilmeleri için önde ve arkada kolayca ayırt edilebilir numaralar bulunmalıdır.


**6.20.5.5** Fotoğrafçılar ve TV kameramanlarının, müsabaka alanında çalışırken reklam içeren farklı bir ceket veya yelek giymeleri yasaktır.

## **6.20.6 KİYAFET YÖNETMELİĞİ UYGULAMA PROSEDÜRLERİ**

**6.20.6.1** ISSF Ekipman Kontrol, Tüfek, Tabanca ve Yivsiz Tüfek Jürileri ISSF Giyim Düzenlemelerinin ve ISSF Kıyafet Yönetmeliğinin uygulanmasından sorumludur.

**6.20.6.2** ISSF Şampiyonalarında ISSF Jürileri, ilk ihlaller için giyim ihlallerinin düzeltilmesini talep eden yazılı uyarılar yayınlayacaktır. Yazılı uyarı alan ve giyim ihlallerini düzeltmeyen (kıyafet değiştirmeyen) sporcular diskalifiye edilecektir. Jüriler uyarıları normal olarak ekipman denetimi ve antreman esnasında yapacaktır. Jüriler, kıyafet değiştirme zamanının olmadığı durumlarda, bir sporcuya yarışma öncesi antreman serilerini veya bir etabı (Yivsiz Tüfek veya 25m Tabanca) tamamlama izni verebilir. Hiçbir sporcu herhangi bir Sıralama veya Final müsabakasına veya ödül törenine, uygunsuz veya yasaklanmış kıyafet giyer durumdayken katılamayacaktır.

**6.20.6.3** Müsabakalardan önce ve müsabakalar sırasında, Jüriler Kıyafet veya Reklam Kurallarını ihlal edenleri bilgilendirmek ve düzeltici eylem talep etmek için ISSF Kıyafet/Reklam Kuralları İhlal Uyarısı Formunu (Form DC) kullanmalıdır.

 <b>ISSF</b>	<b>KIYAFET/REKLAM YÖNETMELİĞİ İHLAL UYARISI</b>	<b>DC</b>
Olay rapor no: (Rapor poligon kayıtlarına eklenmelidir)		
İhlalin Tarihi:		İhlalin Zamanı:
Sporcunun İsmi:		
Sırt Numarası:		Ülkesi:
Kıyafet/reklam düzenlemesini ihlalin açıklaması:		
İstenen düzeltici eylem		
Jüri Üyesinin İmzası:	İsim:	Zaman:

**Trap**  
**Double Trap**  
**Skeet**



## BÖLÜMLER

- 9.1 GENEL
- 9.2 EMNİYET
- 9.3 POLİGON VE PLAK STANDARTLARI
- 9.4 EKİPMAN VE MÜHİMMAT
- 9.5 MÜSABAKA GÖREVLİLERİ
- 9.6 ATICILIK YARIŞMA VE MÜSABAKA PROSEDÜRLERİ
- 9.7 PLAKLAR – NİZAMİ, GAYRİ NİZAMİ, KIRIK, VURUŞ, MANKE VE GEÇERSİZ
- 9.8 TRAP MÜSABAKA KURALLARI
- 9.9 DOUBLE TRAP MÜSABAKA KURALLARI
- 9.10 SKEET MÜSABAKA KURALLARI
- 9.11 MÜSABAKA YÖNETİMİ
- 9.12 ARIZALAR
- 9.13 MÜSABAKA KIYAFETİ VE EKİPMANI
- 9.14 SONUÇLAR, ZAMANLAMA VE PUANLAMA (RTS) YÖNTEMLERİ
- 9.15 BERABERLİKLER VE BARAJ ATIŞLARI
- 9.16 KURAL İHLALLERİ
- 9.17 İTİRAZLAR VE TEMYİZLER
- 9.18 OLİMPİK YİVSİZ TÜFEK MÜSABAKALARINDA FİNALLER
- 9.19 TRAP KARIŞIK TAKIM YARIŞMALARI
- 9.20 ÇİZİM VE TABLOLAR
- 9.21 İNDEKS

NOT: Bilgi içeren şekiller ve tablolar, numaralı kurallar ile aynı geçerliliğe sahiptir.

## 9.1

### GENEL

#### 9.1.1

Bu kurallar ISSF teknik kurallarının bir parçası olup, tüm Yivsiz Tüfek yarışmalarında geçerlidir.

#### 9.1.2

Tüm sporcular, takım kaptanları ve görevliler ISSF kurallarını bilmeli ve bu kuralların uygulanmasını sağlamalıdır. ISSF kurallarına uymak her sporcunun kendi sorumluluğudur.

#### 9.1.3

Eğer bir kural sağ elini kullanarak atış yapan sporcular için geçerliyse, bu kuralın tersi de sol elini kullanan sporcular için geçerlidir.

#### 9.1.4

Bir kural özellikle erkekler veya kadınlar yarışması için geçerli olarak belirtilmedikçe, her ikisi için de aynı şekilde geçerli olacaktır.

#### 9.1.5

Bu Kurallardaki şekiller ve tablolar özel bilgi içerdiklerinde, bu şekiller ve tablolar numaralı kurallar gibi geçerlidir.

## 9.2

### EMNİYET

#### EMNİYET BÜYÜK ÖNEM TAŞIR

ISSF Emniyet Kuralları; Genel Teknik Kurallar, Kural 6.2'dedir.

#### 9.2.1

Sporcuların, poligon personelinin ve izleyicilerin emniyeti için, silahların kullanımı ve poligon içinde taşınması sırasında yoğun ve sürekli dikkat göstermek gerekir. Atış hattının ilerisinde görev yapan personelin, dikkat çeken ve kolay görülebilen yekek ve ceket giymesi şiddetle tavsiye edilir. Herkesin bu konuda disiplin içinde davranması gereklidir.

#### 9.2.2

#### Tüfeklerin Taşınması

Emniyetten emin olmak için, tüm tüfekler, boş oldukları zamanda bile azami itina ile taşınmalıdır.( ceza-olası DISKALİFİYE)

- a) Geleneksel çift namlulu tüfekler, boş ve namlu ucu görülebilecek şekilde kırık olarak taşınmalıdır;
- b) Yarı otomatik silahlar mekanizma görülür şekilde, emniyet bayrağı takılı olarak, açık ve namlusu emniyetli bir yönde, sadece gökyüzü ya da zemine dönük tutularak taşınmalıdır;
- c) Kullanılmayan yivsiz tüfekler, silah standında, kilitli silah çantasında, silah deposunda ya da başka bir güvenli yerde muhafaza edilmelidir;
- d) Yivsiz tüfekler, atış istasyonunda ve "BAŞLA" (START) komutu verilmiş olmanın dışında her zaman boş durumda bulundurulmalıdır;
- e) Sporcu, silahına fişeklerini, Hakemin izni olmadan, atış yerini almadan ve atış yönüne dönmeden doldurmamalıdır. ( İstisna: bkz kural 9.9.2.g)

- f) Atışın duraklaması durumunda, tüfeğin açılması ve boş ya da dolu olan fişeklerin boşaltılması şarttır.
- g) Hiçbir sporcu, tüfeğini açıp fişeklerini boşaltmadan atış istasyonundan geriye dönemez.
- h) Sporcu, son atışını tamamladıktan sonra, poligonu terk etmeden veya tüfeğini silah standına bırakmadan önce tüfeğin içinde fişek ya da kovanı olmadığından emin olmalıdır ve Hakem de bunu onaylamalıdır;
- i) İdari personel atış hattının önündeyken silahları kapalı tutmak yasaktır.

### 9.2.3

#### **Nişan Alma**

- a) Nişan alma çalışmaları hakemin izni ile sadece belirtilen atış istasyonlarında, ya da daha önceden belirtilmiş kuru tetik alanlarında yapılabilir;
- b) Başka bir atıcının plağına nişan almak ya da ateş etmek, kasti olarak kuşlara ya da başka hayvanlara nişan almak ya da ateş etmek yasaktır;
- c) Önceden belirlenmiş kuru tetik alanları dışında herhangi bir alana nişan almak yasaktır.

### 9.2.4

#### **Atış ve Deneme Atışları**

- a) Atışlar, yalnızca sporcunun sırası geldiğinde ve plak fırlatıldığında gerçekleştirilmelidir;
- b) Her sporcu, her müsabaka günü, kendi serisine başlamadan hemen önce, Hakemin izni ile (en fazla iki (2) atış) ısınma amaçlı deneme atışı yapabilir;
- c) Her sporcuya, finaller öncesinde veya final öncesi baraj atışlarından önce, deneme atışı yapma izni verilir;
- d) Deneme atışları, atış alanlarında **yere doğru yapılmamalıdır**;
- e) Silah onarımından sonra deneme atışı, Baş Hakem veya Poligon Amiri onayı ile yapılır.

### 9.2.5

#### **“DUR” (STOP) Komutu**

- a) “DUR”(STOP) Komutu veya işareti verildiğinde atış derhal durmalıdır ve tüm sporcular tüfeklerini boşaltmalı ve emniyetli hale getirmelidir;
- b) .“BAŞLA” (START) komutu verilmeden hiçbir tüfek kapatılamaz;
- c) Atışa, ancak “BAŞLA” (START) komutu ya da işareti ile kaldığı yerden devam edilir;
- d) “DUR”(STOP) komutu verildikten sonra, Hakem izni olmaksızın tüfeğini kapalı tutan sporcu diskalifiye edilebilir.

### 9.2.6.

#### **Komutlar**

- a) Tüm poligon komutları İngilizce olarak verilmelidir.
- b) “BAŞLA”(START) ve “DUR”(STOP) komutları ile gerekli diğer komutların verilmesinden Hakemler veya uygun görülen diğer poligon görevlileri sorumludur.
- c) Ardından Hakemler, tüm komutlara uyulduğundan ve tüfeklerin emniyetli olarak kullanıldığından emin olmalıdır.

### 9.2.7

#### **Göz ve kulak koruması**

- a) Tüm sporcuların ve atış alanının yakınında olan kişilerin; kulak tıkacı, kulaklık veya benzeri kulak koruyucu kullanmaları şiddetle önerilir.
- b) Ses artırıcı veya alıcı özelliği bulunan kulak koruyucuları sporcular veya antrenörler tarafından oyun alanında (FOP) takılamaz. İşitme engelli sporcular Jüri'nin onayı ile ses artırıcı cihazlar kullanabilir. (Genel Teknik Kurallar 6.2.5'e bakınız)
- c) Sporcuların, Hakemler ve görevlilerin; kırılmaz atış gözlüğü veya benzeri göz koruyucu kullanmaları şiddetle tavsiye edilir.

### 9.3

#### **POLİGON VE PLAK STANDARLARI**

- a) Plak standartları Genel Teknik kurallar, 6.3.6 maddesinde belirtilmiştir.
- b) Yivsiz Tüfek poligon standartları Genel Teknik kurallar, 6.4.17-6.4.20 maddeleri arasında belirtilmiştir.
- c) Hakem veya Jüri tarafından ayarları yapıldıktan sonra, hiçbir sporcu, antrenör ya da takım yetkilisi ( trap makineleri, mikrofonlar, trap bilgisayarı vs) poligon ekipmanına müdahale edemez. İlk ihlalde UYARI (Sarı Kart) verilir; ikinci bir ihlalde son tamamlanan seride son vurulan plaktan bir (1) puan düşülür (Yeşil Kart). Bundan sonraki herhangi bir ihlalde diskalifiye ile sonuçlanacaktır. Trap bilgisayarının bilerek devreden çıkartılması derhal diskalifiye ile sonuçlanacaktır. Eğer bu kural ihlalini bir antrenör veya takım görevlisi yaparsa, uyarı veya ceza o yarışmadaki aynı ülkeden tüm sporculara verilecektir.

### 9.4

#### **EKİPMAN VE MÜHİMMAT**

#### 9.4.1

#### **Ekipman Sınırlamaları**

Sporcular, sadece ISSF Kurallarına uygun ekipman ve kıyafet kullanabilirler. Kurallarda özellikle belirtilmemiş olan ya da Kuralların ruhuna aykırı olan; bir sporcuya diğer sporculara karşı haksız bir avantaj sağlayacak her türlü silah, cihaz, teçhizat, aksesuar ve diğer malzeme kullanılması yasaklanmıştır, bu husus plakların sayılmasını sağlayan her türlü aksesuar, ya da cihaz ile renkli doldurulmuş fişeklerin kullanımını kapsar. (Bkz Genel Teknik Kurallar 6.1.4).

Bu Kurala uyulmaması durumunda; ilk ihlalde uyarı (Sarı Kart) olacaktır. Tekrarlanması durumunda ise sporcunun son tamamlanan serisinden beş (5) plak vuruşu düşülecektir (Yeşil Kart).

#### **9.4.1.1 Ekipman Kontrol**

Sporcular, ISSF Şampiyonalarında kullandıkları tüm ekipman ve kıyafetlerin ISSF Kurallarına uygun olmasından sorumludur. Yivsiz Tüfek Jürisi, sporcularının ekipmanını kontrol etmekle ve kurallara uygunluğunu sağlamakla yükümlüdür. Jüri, resmi antrenman gününden başlayarak, isteyen tüm sporcuların müsabaka öncesi ekipmanını kontrol ettirebilecekleri bir danışma servisi sağlamalıdır. ISSF Kurallarına uygunluğu sağlamak amacı ile Jüri, müsabaka sırasında rastgele ekipman kontrolü yapar ve bu kontrol sırasında Tüfek ve Skeet işaret bandı kurallarını ihlal ettiği belirlenen sporcular diskalifiye edilmelidir.

#### **9.4.1.2 Oyun alanında (FOP) / Atış Alanında Ekipman**

Atış alanı ve sahada bulunan her türlü ekipman ve aksesuarın söz konusu sporcunun kullanımında olduğu varsayıldığından Jüri tarafından kontrole / denetime tabidir. Ceza uygulanır.

#### **9.4.2 Yivsiz Tüfekler**

##### **9.4.2.1 Tüfek tipleri**

12 kalibreyi aşmamak koşulu ile, yarı otomatiklerde dahil olmak üzere, tüm yivsiz, pompalı olmayan tüfekler kullanılabilir. 12 den daha küçük kalibreli tüfekler kullanılabilir. Tüfekler kamuflaj görüntülü, desenli olamaz.

##### **9.4.2.2 Serbest Tetik ( Release Trigger )**

Herhangi bir tip serbest tetik sistemi olan tüfekler yasaklanmıştır.

##### **9.4.2.3 Kayışlar**

Silahlarda kayış veya askı yasaktır.

#### 9.4.2.4

#### Şarjörler

Şarjörlü silahların şarjör hazneleri bir (1) den fazla fişek alamayacak şekilde bloke edilmelidir.

#### 9.4.2.5

#### Silahların değiştirilmesi

Düzgün bir şekilde çalışan silahın veya değişebilir şoklar dahil, silah parçalarının aynı seri içinde değiştirilmesine izin verilmez.

#### 9.4.2.6

#### Kompansatörler

Silah namlularına kompansatör veya benzeri araçların takılması yasaktır, ancak delikli değişebilir şoklara izin verilmiştir (bkz.9.4.2.7b).

#### 9.4.2.7

#### Delikli Namlular ve Delikli Değişebilir Şoklar

- Namlu ağzından veya değişebilir şokun namlu ağzından itibaren 20 cm'yi geçmeyen ölçüler içinde olan delikli namlulara izin verilir; ve
- Namlunun ağzına monte edilmiş değişebilir şoklara (delikli veya deliksiz) müsaade edilmiştir. Delikli değişebilir şokların kullanılması halinde, delikleri, (artı herhangi bir namlu deliği) değişebilir monteli şokun namlu ağzından itibaren 20 cm.yi geçemez.

#### 9.4.2.8

#### Optik Nişangahlar

Görüntüyü büyüten, ışık yayan, mesafe yakınlaştıran ve plak görüntüsünü geliştiren aletlerin silaha takılması yasaktır.

#### 9.2.4.9

#### Dipçik Derinliği



Dipçğin veya dipçik tabanı ucunun en alt noktası, yivsiz tüfek mekanizmasının altından geçen yatay hattın altından itibaren 170mm'den daha aşağıda olamaz (resme bakınız).

### 9.4.3

### Mühimmat

#### 9.4.3.1

#### Fişek özellikleri

ISSF Yarışmalarında kullanılmasına izin verilen fişekler aşağıdaki özellikleri taşımalıdır:

- a) **Saçma** ağırlığı 24. gramı (+0.5g tolerans) aşmamalıdır. Bir sporcunun bu kurala uygun fişekler kullandığını tespit etmek için, fişek denetleme prosedürü seçilmiş fişeklerin ağılıklarının maksimum **saçma ağırlığı** artı tolerans ağırlığını (24.5g) geçmediğini belirlemelidir.
- b) Saçmalar küre şeklinde olmalıdır;
- c) Saçmalar kurşun, kurşun alaşımı ya da ISSF onaylı başka malzemeden üretilmelidir;
- d) Saçmaların çapı 2.6 mm'yi geçmemelidir;
- e) Saçmalar kaplama olabilir;
- f) Sadece rensiz, şeffaf veya yarı saydam dip tapası kullanılabilir;
- g) Kara barut, izli, yangın çıkartıcı ya da başka özel tip fişek kullanımı yasaktır; ve,
- h) İçindekilerin (kapsülün) ters **konması**, farklı çaprazlamalar vs. yaparak, fazladan özel dağılım etkisi yaratacak şekilde iç değişiklikler yapılamaz.

#### 9.4.3.2

#### Fişek Denetimi

Ekipman Kontrol veya Yivsiz Tüfek Jürisi, ISSF İcra Komitesi tarafından onaylanmış bir fişek denetim programı uygulamalıdır. Fişek Denetim prosedürü için özel detaylar, ISSF Genel Merkezinden temin edilebilecek olan Yivsiz Tüfek Ekipman Kontrol Kılavuzunda mevcuttur.

- a) Bir Jüri Üyesi, sporcu atış alanında iken herhangi bir zamanda fişeklerini denetim için alabilir.
- b) Katılan takımlara Şampiyona yerinde fişeklerin satılması durumunda,  
Ekipman Kontrol veya Yivsiz Tüfek Jürisi, ilk yarışmadan önce yapılacak yarışma öncesi antrenman öncesinde seçilen örnekleri test etmeli, sporcuların ve antrenörlerin görebilmesi amacıyla sonuçları yayınlamalıdır.
- c) Eğer bir sporcu, Kural 9.4.3.1'e uymayan mühimmat kullanıyorsa  
a) **(azami saçma ağırlığı) Diskalifiye (Kırmızı Kart)** edilir; ve  
d) Eğer bir sporcu Kural 9.4.3.1'e uymayan mühimmat kullanıyorsa b) –h) 9.4.1'e göre **Uyarı (Sarı Kart)** veya **Puan Eksiltme (Yeşil Kart)** alır.

## 9.5. MÜSABAKA GÖREVLİLERİ

### 9.5.1 Genel

ISSF müsabakalarında hizmet veren her görevli, müsabakanın seviyesine uygun, geçerli lisans sahibi olmalıdır. Görev başındayken, tüm Jüri Üyeleri, ISSF Genel Merkezinden alınması gereken ISSF Jüri (kırmızı) yeleşği giymelidirler. Görev başındayken tüm Hakemler, ISSF Genel Merkezinden alınması gereken ISSF Yivsiz Tüfek Hakemi (Mavi) yeleşği giymelidirler.

### 9.5.2 Jüri

#### 9.5.2.1 Müsabaka Başlangıcı Öncesi Görevleri

Müsabaka başlamadan önce, Jüri;

- a) Poligonları, bu Kurallara uygun olduğundan emin olmak için kontrol eder;
- b) Plakların bu Kurallara uygun olarak ayarlandığından emin olur;
- c) Müsabaka organizasyonunu gözden geçirerek, müsabakayı gerçekleştirmek için uygun olduğunu teyit eder; ve
- d) Sporcuların, silah, giysi ve aksesuarlarını kontrol ettirebilecekleri bir teçhizat kontrol danışmanlık servisini kurar



### 9.5.2.2

#### Müsabaka Sırasındaki Görevleri

Müsabaka sırasında Jüri;

- a) Müsabakaya nezaret eder;
- b) Organizasyon Komitesine tavsiyede bulunur ve yardımcı olur,
- c) Atış Kurallarının doğru uygulandığından emin olur;
- d) Yarışmacıların tüfek, fişek ve ekipmanını kontrol eder,
- e) Plak fırlatma makinesi arızası sonrasında plakların doğru ayarlandığını kontrol eder,
- f) Sıralama Turları sırasında rastgele kontroller yaparak, Hazırlık Zaman Sınırlamalarına uyulduğundan emin olur;
- g) Müsabaka sırasında rastgele kontroller yaparak, silah, fişek, atış yeleşği ve diğer giysilerin bu Kurallara uygunluğunu kontrol eder;
- h) Uygun şekilde yapılan itirazlarla ilgilenir;
- i) ISSF Uygunluğu, ISSF Ticari Hakları ve ISSF Sponsorluk/Reklam Kurallarını uygulatır;
- j) Cezalarla ilgili kararlar alır;
- k) Gerektiğinde yaptırımlar uygular; ve
- l) Kurallarda belirtilmeyen hususlar ve/veya kuralların ruhuna ters düşen durumlarda karar alır.

### 9.5.3

#### Poligon Amiri

#### 9.5.3.1

Poligon Amiri, Organizasyon Komitesi tarafından atanır. Poligon Amiri, Yivsiz Tüfek atışlarında geniş tecrübeye, yivsiz tüfekler ve poligon ekipmanı hakkında kapsamlı bilgiye sahip olmalıdır. Poligon Amiri, geçerli bir ISSF Yivsiz Tüfek Hakem veya Jüri lisansına sahip olmalıdır.

#### 9.5.3.2

Poligon Amirinin Sorumlulukları:

- a) Bir müsabakanın hazırlanması ve düzgün bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlamak üzere tüm teknik ve lojistik görevleri yerine getirir; ve
- b) Teknik delegeler, Jüri, Organizasyon Komitesi, Baş Hakem, RTS Ofisi ve diğer tüm personel ile iş birliği yaparak aşağıda listelenen tüm görevleri yerine getirir.

### 9.5.3.3

#### Poligon Amirinin Görevleri:

- a) ISSF Teknik Kurallarında açıklandığı şekilde Yivsiz Tüfek Şampiyona yarışmalarına ilişkin teknik ve emniyet koşullarını dikkate alarak, poligonların hazırlanması için gerekli talimatları vermek ve denetlemek;
- b) Silah ve mühimmat deposu, teknik servis, poligonlar ve teknik personelin iletişim araçları gibi yardımcı ünitelerin hazırlanmasının talimatlarını vermek ve denetlemek;
- c) Antreman ve müsabaka için plakların hazırlanması için talimat vermek ve denetlemek;
- d) Final atışları ve final atışlarındaki baraj atışları için özel toz ile renklendirilmiş FLAŞ "FLASH" plakları sağlamak;
- e) Plak Fırlatma Makinelerinin günün şemalarına uygun olarak ayarlandığından emin olmak;
- f) Gerekli olan tüm poligon sistemlerinin uygun şekilde çalıştıklarından emin olmak;
- g) Her poligonda, poligon malzeme ve ekipmanın doğru yerde olduğundan emin olmak (büyük skor tahtası, yardımcı amir sandalyeleri, sporcu tesisleri, skor tutanlar vs.);
- h) Müsabaka için atış programı yanı sıra, Organizasyon Komitesine antreman planları hazırlamasında yardımcı olmak;
- i) Organizasyon Komitesine, müsabaka görevlileri ve takım kaptanları için teknik toplantı hazırlıklarında yardımcı olmak;
- j) Jürinin onayı ile, müsabaka zamanı ve poligon yerlerinin değişimi konusunda; emniyet ve diğer sebeplerden dolayı atışa ara verilmesi durumlarında karar almak; ve
- k) Özellikle emniyetle ilgili konularda plak fırlatma makineleri, fırlatma sistemleri vs. konusunda **çalışan personele** talimat vermek.

## 9.5.4 Baş Hakem

**9.5.4.1** Baş Hakem Organizasyon Komitesi tarafından atanmalıdır. Baş Hakem, ISSF Yivsiz Tüfek Hakem Lisansına sahip olmanın yanı sıra, Yivsiz Tüfek atışlarında geniş tecrübeye, Tüfekler ve ISSF müsabaka kuralları konusunda kapsamlı bilgiye sahip olmalıdır.

**9.5.4.2** Baş Hakemin Genel Görevleri:

- a) Hakemleri seçme ve görevlendirme konusunda Organizasyon Komitesine yardımcı olmak;
- b) Hakem ve Yardımcı Hakemleri denetlemek;
- c) Hakem ve Yardımcı Hakemleri bilgilendirmek ve talimat vermek;
- d) Hakemlerin programlarını hazırlamak ve görevlendirmek;
- e) Jüri ile birlikte, bir yarışmacının, silah onarımı için serisini terk etme durumu, ya da "NAMEVCUT" (ABSENT) ilan edilmesi akabinde, hangi poligonda serisini tamamlayabileceğine karar vermek,
- f) Poligon Amirini, poligonlardaki herhangi bir sorun veya aksaklıktan haberdar etmektir.

## 9.5.5 Hakemler

**9.5.5.1** Hakemler, Organizasyon Komitesi tarafından Baş Hakem ile koordineli olarak görevlendirilmelidir ve aşağıdakileri sağlamalıdır:

- a) ISSF Yivsiz Tüfek Hakemi Lisansı ve geçerli Göz Muayene Belgesi sahibi olmalıdır;
- b) Yivsiz Tüfek atıcılığında geniş tecrübeye sahip olmalıdır;
- c) Yivsiz Tüfekler ve ISSF'in müsabaka kuralları konusunda kapsamlı bilgi sahibi olmalıdır.

### 9.5.5.2

#### Hakemin Ana Görevleri:

- a) Seri başlamadan önce, seride atış yapması gereken doğru sporcu grubunun poligonda olduğunu kontrol etmek;
- b) Bir atıcı "NAMEVCUT" (ABSENT) ilan edilecek ise, doğru prosedürlerin uygulanmasını sağlamak (bkz kural 9.16.4.3 "NAMEVCUT" (ABSENT) sporcu);
- c) "VURUŞ" (HIT TARGETS ) olarak kaydedilecek plaklar konusunda anında karar vermek (şüpheli her durumda ya da sporcuyla uyumsuzluk durumunda, Hakem son kararını vermeden önce Yardımcı Hakemlere danışmalıdır);
- d) "MANKE" (LOST TARGETS) plaklar için anında karar vermek. (Hakem "MANKE" (LOST) sayılan plaklar için kararını açık ve belirgin bir şekilde ilan etmelidir);
- e) "GEÇERSİZ" (NO TARGETS) ve "GAYRİ NİZAMİ" (IRREGULAR TARGETS) plaklar için anında karar vermelidir. (Hakem, eğer mümkünse sporcu atış yapmadan önce "GEÇERSİZ" (NO TARGET) ilan etmelidir);

Not: Gayri Nizami Plaklar, Hakem tarafından anında karar gerektirir.

- f) Kural ihlali durumlarında, gerektiğinde, UYARI (WARNING) (Sarı Kart) vermek veya otomatik PUAN KESİNTİSİ (DEDUCTION) (Yeşil Kart) uygulamak;
- g) Her atış sonucunun doğru olarak kaydedilmesini sağlamak;
- h) Sporcuların rahatsız edilmemesini sağlamak;
- i) Usulsüz antrenörlüğü izlemek (sessiz antrenörlüğe Genel Teknik Kurallar 6.12.5.1 gereğince izin verilmiştir).
- j) Sporcuların itirazları hakkında karar almak;
- k) Kullanım dışı (DISABLED) kalmış tüfekler konusunda karar vermek;
- l) Arıza durumunda karar vermek;
- m) Bir serinin doğru işleyişini sağlamak; ve
- n) Emniyet kurallarının uygulanmasını sağlamak.

### 9.5.5.3

#### Hakem tarafından verilen uyarılar;

- a) Hakem, kural ihlallerinde UYARI (SARI KART) vermeli ve bu uyarıların resmi poligon puan cetvelinde belirtilmesini sağlamalıdır; Ancak,
- b) Hakem, Jürinin sorumluk alanına giren ceza ve diskalifiye durumlarında karar alamaz.

## 9.5.6 Yardımcı Hakemler

### 9.5.6.1 Hakeme iki (2) veya üç (3) Yardımcı Hakem yardım etmelidir:

- a) Yardımcı Hakemler, genellikle dönüşümlü olarak bir önceki seride atış yapmış olan sporcular içinden atanırlar;
- b) Atanan tüm sporcular, bu görevi yerine getirmek zorundadırlar;
- c) Organizasyon Komitesi, nitelikli kişileri yedek Yardımcı Hakem olarak atayabilir;
- d) Hakem, tecrübeli yedekleri, kabul edebilir; ve
- e) Eğer seride atış yapan kendi ulusundan bir sporcu var ise, o ulustan bir antrenör Yardımcı Hakem görevi üstlenemez.

### 9.5.6.2 Bir Yardımcı Hakemin Ana Görevleri;

- a) Atılan her plağı izlemek;
- b) Ateş edilmeden önce plağın kırık olup olmadığını dikkatle incelemek;
- c) Atıştan hemen sonra, plak ya da plaklar "MANKE" (LOST) ise, Hakeme görüşünü anında belirtmek;
- d) Gerektiğinde, Hakemin kararına göre her atışın sonucunu resmi puan cetveline kaydetmek;
- e) Sorulur ise, plaklarla ilgili diğer her konuda Hakeme görüş bildirmek;
- f) Bütün atış alanını engelsiz olarak görebilecek bir konumda pozisyon almak;
- g) Bir skeet atışında, plaklar gereken sınırlar içinde vurulmadı ise, Hakeme uyarıda bulunmak.

### h) Bir itiraz durumunda Jüri'ye bilgi verir.

### 9.5.6.3 Görevlendirilmiş Yardımcı Hakemin Namevcut Olması;

Sporcu, Yardımcı Hakem olarak görevlendirildi ise; makul bir sebep göstermeden veya yerine kabul edilebilir bir başkasını bulmadan görevi reddederse, reddettiği her sefer bir(1) puan, Jüri tarafından son tamamlanan serisinden son yaptığı vuruş düşülerek cezalandırılır.

Reddetmeye devam etmesi müsabakadan diskalifiyeye neden olabilir.

### 9.5.6.4 Hakemi Uyarılamak

Son karar her zaman Hakem tarafından verilir. Karara katılmayan bir Yardımcı Hakemin, kolunu kaldırmak ya da başka bir şekilde dikkat çekmek sureti ile Hakemi uyarılamak, görevidir. Hakem bundan sonra son kararını verir.

## 9.6

## ATICILIK MÜSABAKALARI VE PROSEDÜRLERİ

### 9.6.1

Yivsiz Tüfek Yarışmaları şunlardır:

**Trap Erkekler ve Trap Kadınlar**

**Double Trap Erkekler ve Double Trap Kadınlar**

**Skeet Erkekler ve Skeet Kadınlar**

**Trap Karışık Takım**

Her yarışma için müsabaka programı şu şekildedir:

YARIŞMA	PLAK SAYISI	
	TEK ERKEKLER	TEK KADINLAR
TRAP (25 PLAKLIK SERİLER HALİNDE)	125 + FİNALLER	125 + FİNALLER
DOUBLE TRAP (30'AR PLAKLIK 5 YA DA 4 SERİ HALİNDE)	150 + FİNALLER	150
SKEET (25 PLAKLIK SERİLER HALİNDE)	125 + FİNALLER	125 + FİNALLER

### 9.6.2

#### Antreman

#### 9.6.2.1

#### Müsabaka öncesi Antreman

- Her karşılaşma için antreman, resmi müsabaka başlamadan önce, aynı poligonda, müsabakada kullanılacak aynı renk ve marka plaklarla gerçekleştirilmelidir.
- Müsabaka öncesi antrenmanlarda, Jüri plakların doğru ayarlandığını kontrol edecektir.
- Tüm antrenman süreleri, sporcular arasında eşit şekilde paylaşılıp herhangi birine avantaj sağlamayacak şekilde planlanmalıdır.
- Skeet atışları için, iki fazladan çift plak sağlanacaktır. (İstasyon 3 ve 5'te ters duble seçilebilir).

### 9.6.2.2

#### **Gayri Resmi Antrenman**

Gayri resmi antrenman için poligon açmak Organizasyon Komitesinin sorumluluğundadır. Organizasyon Komitesi, şu şartları sağlamalıdır:

- a) Gayri Resmi Antrenmanın herhangi bir önceden planlanmış müsabaka programını aksatmaması;
- b) Mevcut ülkelere eşit antrenman olanağı verilip herhangi birine avantaj sağlanmaması; ve
- c) Mevcut olan tüm Takım Kaptanlarının olası gayri resmi antrenman programından haberdar edilmesi.

### 9.7

#### **PLAKLAR – NİZAMİ, GAYRİ NİZAMİ, KIRIK, VURUŞ, MANKE VE GEÇERSİZ**

#### 9.7.1

##### **Nizami Plak (REGULAR TARGET)**

- a) Nizami plak, atıcının seslenmesi ile kurallara uygun bir şekilde fırlatılan bir (1) adet bütün plaktır.
- d) Nizami çift plak ise, atıcının seslenmesi ile kurallara uygun şekilde eş zamanlı fırlatılan iki (2) adet plaktır.

#### 9.7.2

##### **Gayri Nizami Plak (IRREGULAR TARGET)**

Gayri nizami plak, kurallara uygun olarak fırlatılmayan plaktır. Gayri nizami çift plak aşağıdaki şekillerde olur:

- a) Plaklardan biri (1) ya da ikisi birden gayri nizami ise;
- b) Eş zamanlı fırlatılmadı ise;
- c) Sadece bir (1) plak çıkmış ise;
- d) Plaklardan biri “kırık” olarak çıkmış ise.

#### 9.7.3

##### **“KIRIK” Plak (BROKEN TARGET)**

- a) Bir “kırık” plak, “Plaklar Genel Özelliklerinde belirtildiği üzere bir bütün olmayan plaktır. (Bakınız Genel Teknik Kurallar 6.3.6.1); ve
- b) Bir “kırık” plak “GEÇERSİZ” (NO TARGET) plaktır ve muhakkak tekrarlanır.

#### 9.7.4

#### “VURUŞ” Sayılan Plak (HIT TARGET)

- a) Bir plağın “VURUŞ” sayılması için, nizami bir plağın fırlatılmış ve kurallara uygun bir şekilde vurulmuş ve en az bir (1) görünür parça kırılmış olması gerekir;
- b) Bir plak, sadece “toz” çıkacak şekilde ancak gözle görünür bir parça kopmadan vurulmuş ise “VURUŞ” olarak sayılmaz;
- c) “Flaş” (FLASH) plaklarda (tozla doldurulmuş), atış yapıldıktan sonra gözle görülür toz çıkar ise “VURUŞ” ilan edilir; ve
- d) Plakların; “VURUŞ”, “MANKE”, “GAYRİ NİZAMİ” veya “GEÇERSİZ” olduğunun son kararı hakem tarafından verilir.

**Not:** Poligonlarda, “VURUŞ” olup olmadığını anlamak amacı ile yerden plak almak yasaktır.

#### 9.7.5

#### “MANKE” Plak (LOST TARGET)

Bir plak veya plaklar aşağıdaki durumlarda “MANKE” olarak ilan edilir:

- a) Atış için belirtilen sınırların içinde vurulmadı ise;
- b) Sadece “toz” çıkmış olup gözle görülür bir parça kopmadı ise;
- c) Sporcu, herhangi bir mekanik neden ya da dış etkenler söz konusu olmadığı halde, seslendiği nizami plağa atış yapmadı ise;
- d) Sporcu, kendisinden kaynaklanan bir hatadan dolayı tüfeğini ateşleyemedi ise;
- e) Sporcu, tüfeğinin emniyeti herhangi bir sebeple kilitli kaldığı için ya da tüfeğine fişek koymayı unuttuğu için silahını ateşleyemedi ise;
- f) Yarı otomatik tüfek kullanıldığı durumlarda, sporcu şarjörün stop düğmesini serbest bırakmadı ise;
- g) Bir arıza durumunda, hakem tüfeği incelemeyen önce tüfeği açar ya da emniyetine dokunur ise;
- h) Aynı seri içinde, üçüncü arızada ve olursa onu takip eden mükerrer arızalarda plak “MANKE” sayılır.



## 9.7.6 “GEÇERSİZ” Plak (NO TARGET)

- a) Yarışmalarda “GEÇERSİZ” plak her zaman için tekrar edilmek zorundadır.
- b) Hakem, eğer mümkün ise, sporcu atışını yapmadan önce “GEÇERSİZ” plağı ilan etmelidir. Bu ilan, atış gerçekleşikten sonra yapıldı ise, plak vuruş ya da manke olduđu gözetmeksizin “GEÇERSİZ” plak olarak kabul edilir.
- c) Plak “GEÇERSİZ” ilan edildikten sonra atıcı tüfeğini kırıp tekrar pozisyonunu alabilir.

## 9.8 TRAP İÇİN MÜSABAKA KURALLARI

### 9.8.1 Bir Trap Serisinin Yönetimi

Serideki her sporcu, serisini tamamlamak üzere yeterli fişek ve ekipmanını tam olarak bulundurmalı, skor tablosundaki listelemeye göre atış istasyonunda yerini almalıdır. Altıncı sporcu, 1. İstasyonun arkasındaki işaretli yerde (6. İstasyonda) beklemeli, ve ilk sporcu normal atışını tamamlayıp sonucu kesinleşince 1. İstasyona geçmeye hazır olmalıdır. Hakem, ilk hazırlıkları tamamlayıp (isimler, numaralar, yardımcı hakemler, plakların görülmesi, deneme atışları vs.) “BAŞLA” (START) komutunu vermelidir.

## 9.8.2

### Metod

- a) İlk sporcu atışa hazır olduğu zaman, silahını kaldırıp omuzuna yerleştirmeli, açık bir komut ile plak istemeli, akabinde plak hemen fırlatılmalıdır;
- b) Atış veya atışların sonucu belirlendiği anda, ikinci sporcu da aynısını yapmalı ve bu düzen üçüncü ve diğer sporcular tarafından sırası ile tekrar edilmelidir;
- c) Sporcu plağı istediği anda plak derhal fırlatılmalıdır. Eğer sistem manuel ise, fırlatma süresi ancak bir insanın düğmeye basacağı vakit kadar olabilir;
- d) Her bir plağa, iki (2) atış yapılabilir. Final Serilerinde ve Finallerden önce ve sonra atılacak barajlarda, sadece bir (1) kez atış yapılır. Eğer sporcu iki atış yapar ise, plak herhangi bir atışında vurulmuş olsa bile "MANKE" (LOST) kabul edilir;
- e) İlk sporcu, kurallara uygun bir plağa atışını gerçekleştirdikten sonra, 2. İstasyondaki sporcunun da kurallara uygun bir atış gerçekleştirmesini bekleyip, onun yerine geçmeye hazırlanmalıdır. Serideki diğer sporcular da, sırası ile soldan sağa benzer şekilde istasyonlarını değiştirerek ilerlemelidirler;
- f) Tüm bu düzen, sporcuların her biri 25 plak atışını tamamlayana kadar devam eder ( 5 istasyonun her birinde 2 sol, 2 sağ ve 1 orta);
- g) Seri başladığı andan itibaren, bir sporcu, ancak bir önceki sporcu atışını bitirdiği zaman tüfeğini kapatabilir;
- h) 5. İstasyon haricinde atış yapan bir sporcu, sağındaki istasyonda atan sporcu atışını tamamlayıp, sonucu kesinleşmeden bulunduğu istasyondan ayrılamaz. 5. İstasyonda atış yapan sporcu, atışını tamamlayıp, sıradaki atıcıları rahatsız etmemeye özen göstererek derhal 6. İstasyona doğru hareket eder;
- i) 1. ile 5. İstasyon arasında ilerlerken tüfekler **AÇIK (OPEN)** olarak, 5. ile 6. İstasyon arasında ve 6. ile 1. İstasyon arasında "**AÇIK**"(**OPEN**) ve "**BOŞ**" (**UNLOADED**) olarak taşınacaktır.
- j) Altıncı istasyonda tüfeğini dolduran bir sporcuya, ilk olarak "UYARI" - SARI KART (WARNING – YELLOW CARD) verilir; Aynı seride tekrarı halinde DISKALİFİYE (DISQUALIFICATION –RED CARD) verilir; ve Atışını tamamlayıp bir istasyondan diğerine ilerleyen hiçbir sporcu, diğer sporculara veya müsabaka görevlilerini rahatsız edemez.

### 9.8.3

#### Hazırlanma Süresi Sınırlaması

- a) Bir önceki sporcu, nizami plağa atışını yapıp, silahını açıp, sonucu kaydedildikten sonra veya Hakem “BAŞLA” (START) komutu verdikten sonra, sıradaki sporcu on iki (12) saniye içinde pozisyonunu almalı, tüfeğini kapamalı ve plağını istemelidir;
- b) Zaman sınırlandırılmasına uyulmadığı durumlarda, kurallar çerçevesinde cezalar uygulanır;
- c) 5 ya da daha az sporcudan oluşan serilerde, hazırlık süresi uzatılarak 5. İstasyondan ayrılan sporcuya 1. İstasyona varabilmesi için yeterli zaman verilmelidir; ve
- d) Sıralama Serileri sırasında, hazırlanma süre limiti Hakem tarafından kontrol edilir. Finaller öncesi baraj atışlarında ve Finallerde hazırlık süresi limiti, elektronik bir zamanlama cihazınca izlenmeli (9.18.2.5) ve bu cihaz, atanan Müsabaka Hakemleri arasından seçilen bir Hakem tarafından yönetilmelidir (9.18.2.6.b).

### 9.8.4

#### Kesintiye uğrama

Herhangi bir sporcunun sebep olmadığı teknik arıza nedeni ile atışa beş (5) dakikanın üzerinde ara verilmesi durumunda, devam etmeden önce, duraksamanın gerçekleştiği gruptaki tüm makinelerden sporcuların birer (1) plak görmesine izin verilmelidir.

**Teknik arıza, fırlatma serisinin tekrar başlatılmasını gerektirir ise, puanlama kaldığı yerden devam etmelidir ve tekrar başlamadan oluşabilecek farklı programdan farklı yöne plak çıkışı için itiraz kabul edilmeyecektir.**

### 9.8.5

#### Plak Mesafeleri, Açıları ve Yükselteleri

#### 9.8.5.1

#### Plak Fırlatma Makineleri Ayar Tablosu

Plak Fırlatma Makineleri, her müsabaka günü başlangıcında Teknik Delege ve Jüri gözetiminde **I ile IX numaralı Ayar Tabloları** arasından çekilecek kura sonucuna göre ayarlanır.

### 9.8.5.2 Trap Yarışmaları için Tercih Edilen Özel Ayarlar

İki (2) Günlük Yarışmalar (75+50)			
	Birinci Gün		İkinci Gün
	75 Plak		50 Plak
3 Poligon	3 ayrı tablo (her poligona ayrı ayar)		Değiştirilmiş düzen - tüm poligonlar için aynı ayar
4 Poligon	Bütün Poligonlar için aynı ayar		1. ve 3. Poligonlar ile 2. Ve 4. Poligonlar değiştirilmiş düzen ancak aynı ayarlar
Veya İki Günlük Yarışmalar (50 + 75)			
	Birinci Gün		İkinci Gün
	50 Plaka		75 Plaka
3 Poligon	Bütün Poligonlar için aynı ayar		Değiştirilmiş düzen ama her bir poligon için farklı ayar
4 Poligon	1 ve 3. Poligonlar için aynı ayar ve 2 ve 4. için değişik düzen ama aynı ayar		Değiştirilmiş düzen ama her bir poligon için aynı ayar
Üç (3) Günlük Yarışmalar (50+50+25)			
	1.Gün	2. Gün	3. Gün
	50 Plaka	50 Plaka	25 Plaka
3 Poligon	Bütün Poligonlar için aynı düzen	3 ayrı tablo (değiştirilmiş ama her poligon için farklı)	
veya			
3 Poligon	Bütün Poligonlar için aynı ayar	Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar	Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar
4 Poligon	1 ve 3 nolu poligonlar için aynı ayar ve 2 ve 4 nolu poligonlar için farklı düzen ama aynı ayar	Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar	Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar
veya			
4 Poligon	Bütün Poligonlar için farklı düzen		Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar
veya üç (3) Günlük Yarışmalar (50+25+50)			
	1.Gün	2. Gün	3. Gün
	50 Plaka	25 Plaka	50 Plaka
3 Poligon	3 Ayrı tablo ( her poligon için farklı ayar)		Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar
4 Poligon	1 ve 3 nolu poligonlar için aynı ayar ve 2 ve 4 nolu poligonlar için farklı düzen ama aynı ayar	Değiştirilmiş düzen –ama bütün poligonlar için aynı ayar	Değiştirilmiş düzen ama 1 ve 3 nolu poligonlar için aynı ayar ve 2 ve 4 nolu poligonlar için farklı düzen ama aynı ayar

Yukarıdaki özel ayarlar kullanılmaz ise, aşağıdaki noktalar göz önünde bulundurularak serilerin atışı düzenlenmelidir:

- Kullanılan her poligonda aynı sayıda atış;
- Belli bir ayarda aynı sayıda atış;

- c) Gayri Resmi, Resmi veya Müsabaka Öncesi Antreman ayarları mümkünse müsabakada kullanılanlardan farklı olacaktır.
- d) Organizasyon Komitesi ile Jüri, belli bir grup sporcu için (erkekler, kadınlar, gençler vs) trap yarışmasının sadece ayrı bir (1) poligonda gerçekleşmesine birlikte karar verirlerse, bu gruptaki tüm sporcular elli (50) plak atışını tamamladıktan sonra makine ayarları değiştirilmelidir. (Dünya Kupası Final Yarışmaları hariç).

### **9.8.5.3 Plak Sınırlamaları**

Plaklar, I - IX numaralı tablolardan seçilen şemalara göre aşağıda belirtilmiş sınırlamalar içerisinde fırlatılmalıdır:

- a) Yükseklik 10 m de; 1.5 ile 3.0 m arası (tolerans: +/-0,15 m);
- b) Açı; sağa veya sola en fazla 45 derece; ve
- c) Mesafe, 76 m +/- 1 m (trap çukurunun tavanının önünden ölçülmek kaydı ile)

### **9.8.5.4 Plak Fırlatma Makineleri Ayarlama Prosedürü**

Her makine, plağı aşağıda belirtildiği gibi atacak şekilde ayarlanmalıdır:

- a) Açı, ileriye doğru düz ve sıfır (0) derece konumuna getirilir;
- b) Yay gerginliği ve yükseklik, gerekli yükseklik ve mesafeyi elde etmek için trap çukuru tavanının ön tarafının 10 m ilerisinden ölçülerek ayarlanır; ve
- c) Trap çukuru tavanının üzerinde, her bir makinenin tam merkezinin üzerindeki konumdan gereken açılar ölçülüp ayarlanır.

## **9.8.6 JÜRİ KONTROLÜ**

### **9.8.6.1 Deneme Plakları**

- a) Her poligon ayarı, her gün yarışmalar başlamadan önce yapılmalı, bu ayarlar, Jüri tarafından incelenmeli, onaylanmalı ve mühürlenmelidir;
- b) Her yarışma günü, makine ayarları yapıldıktan ve Jüri tarafından onaylandıktan sonra, yarışmalar başlamadan önce, sırasıyla her bir makineden bir (1) adet deneme plağı fırlatılır;
- c) Deneme plakları sporcular tarafından izlenebilir; ve
- d) Tüm sporcuların, antrenörlerin ve Takım Görevlilerinin, Trap makine ayarları Jüri tarafından incelenip onaylandıktan sonra, trap çukuruna girmeleri kesinlikle yasaklanmıştır (bkz. 9.3)

### 9.8.6.2 **Gayri Nizami Plak Atılması**

Ayarlarının dışında bir açı izleyen, farklı yükseklikten giden ya da farklı bir mesafede uçan plak gayri nizami plak sayılır.

### 9.8.7 **Plak Reddi**

Bir sporcu aşağıdaki durumlarda plağı reddedebilir:

- a) Plağı ister istemez plak çıkmadı ise;
- b) Sporcu gözle görünür şekilde rahatsız edildi ise; veya
- c) Hakem plağın gayri nizami olduğunu kabul ederse.

**Sporcunun itiraz prosedürü** - Plağı reddetmek isteyen bir sporcu, derhal tüfeğini açıp bir kolunu kaldırmak zorundadır. Sonrasında Hakem kararını verir.

### 9.8.8 **“GEÇERSİZ” (NO TARGET)**

#### 9.8.8.1 Aşağıdaki kurallara göre fırlatılmayan bir plak “GEÇERSİZ” sayılır;

- a) Plağın “GEÇERSİZ” olup olmadığına karar vermek her zaman Hakem’in sorumluluğundadır;
- b) Hakem tarafından “GEÇERSİZ” olarak karar verilen bir plak, aynı makineden atılarak tekrarlanmak zorundadır (vuruş veya manke olması fark etmez). Sporcu aynı gruptan ancak farklı makineden atılmış olduğunu düşünse bile, itiraz hakkına sahip değildir; ve
- c) Hakem, sporcu atışını yapmadan önce “GEÇERSİZ” plak olduğunu bildirmeye çalışmalıdır. Ancak, eğer Hakem ateş edilirken ya da edildikten hemen sonra plağı “GEÇERSİZ” olarak bildirmiş ise; Hakemin kararı geçerlidir ve VURUŞ veya MANKE olduğuna bakılmaksızın plak tekrarlanır.

**9.8.8.2** Aşağıdaki durumlarda, sporcu atışını yapmış olsa bile, plak **“GEÇERSİZ”** olarak ilan edilmelidir:

- a) Kırık ya da gayri nizami bir plak çıkışında;
- b) Resmi antrenman ve müsabakalarda kullanılan standart plaklardan belirgin olarak farklı bir renkte plak çıkarsa;
- c) İki (2) plak birden fırlatıldığında;
- d) Farklı bir grup makineden plak fırlatılmış ise;
- e) Sporcu sırası olmadan atış yapmış ise;
- f) Bir başka sporcu aynı plağa atış yapmış ise;
- g) Hakem, sporcunun plağı istedikten sonra, herhangi bir dış etkenden ötürü rahatsız edildiğine kanaat getirmiş ise;
- h) Hakem, seride sporcunun yanlış ayak pozisyonu ile ilk kural ihlali yaptığını fark eder ise;
- i) Hakem, zaman sınırlamasının ilk kural ihlalini fark ederse
- j) Hakem, bir nedenden dolayı plağın vuruş olup olmadığına karar veremez ise (Budurumlarda, Hakem kararını ilan etmeden önce, yardımcı hakemlere danışmalıdır);
- k) **Sporcu plağı istemeden evvel, istem dışı atış yapar ve ikinci atışı ile çıkan plağa atış ederse, sonucu kaydedilmelidir. Aynı zamanda sporcu uyarılmalı ve aynı durum bir seride ikinci veya daha fazla tekrar ederse atış “ MENKE “ olarak deklere edilir veya**
- l) Sporcu, ilk atışında plağı kaçırıp, ikinci atışında tüfek ya da fişekten dolayı kabul edilir bir arıza yaşıyorsa; Bu durumda, plak tekrarlanmak zorundadır; **ilk atışı vuramamalı** ve sadece ikinci atış ile plak vurulmalıdır. Eğer plak ilk atışla vurulursa, plak **“MANKE” (LOST)** ilan edilir.

**9.8.8.3** Aşağıdaki durumlarda, eğer **sporcu henüz ateş etmemiş ise, plak “GEÇERSİZ”** ilan edilmek zorundadır:

- a) Sporcu istemeden plak fırlatılmış ise;
- b) Sporcu istediğinde plak hemen çıkmamış ise (nota bakınız);
- c) Plağın gayri nizami uçuşu söz konusu ise (nota bakınız);
- d) Tüfek veya fişekte kabul edilir bir arıza baş gösterdi ise; veya
- e) Kabul edilir bir tüfek veya fişek arızasından dolayı sporcu ilk atışını yapamaz ve ikinci atışı da bilerek yapmazsa; ikinci atışı yaparsa atışının sonucu kaydolmak zorundadır.

**NOT:** Sporcu atışı yapmadan önce veya hemen sonrasında, Hakem **“GEÇERSİZ”** plak bildiriminde bulunmamış ve atış yapılmış ise sadece çabuk çıkış (quick pull), yavaş çıkış (slow pull), farklı yönde çıkış iddiasına dayanan geçersiz plak itirazına izin verilmez. Eğer atış yapılmış ise sonucu kayda geçer.

**9.8.8.4** Aşağıdaki durumlarda plak **“MANKE”** (LOST) olarak ilan edilir;

- a) Plak uçuşu sırasında vurulmadı ise;
- b) Belirgin bir parça kopmadan sadece toz çıkar ise;
- c) Sporcu, izin verilmiş bir neden olmadan, istemiş olduğu nizami plağa ateş etmez ise;
- d) Tüfek ya da fişek arızası durumunda, Hakem tüfeği incelemeyen önce sporcu tüfeğini açar ya da emniyet düğmesine dokunursa;
- e) Sporcu, aynı seri içinde üçüncü ve daha fazla tüfek ya da fişek arızası yaşıyor ise;
- f) İlk atışı manke olup; ikinci fişegini koymadığı için, ya da yarı otomatik tüfeğin şarjörünün stop düğmesini açmadığı için veya ilk atışını atarken tepme gücüyle emniyet düğmesi emniyet durumuna geçtiği için ikinci atışını yapamaz ise;
- g) Sporcu, emniyetini kapalı tuttuğu ya da fişek koymayı unuttuğu için atamadı ise;
- h) Sporcu, izin verilen zaman sınırını aştığı ve aynı serideyken bu konuda bir kez uyarı (Sarı Kart) almış ise; (9.16.3.6) veya
- i) Sporcu, ayak pozisyonu kuralını ihlal etmiş ve aynı serideyken bu konuda bir kez uyarı (Sarı Kart) almış ise (9.16.3.6).



## 9.9

## DOUBLE TRAP MÜSABAKA KURALLARI

### 9.9.1

#### Bir Double Trap Serisi İcrası

- a) Serideki her bir sporcu, yanında bir seriyi tamamlamak üzere yeterli mühimmat ve gerekli ekipmanı tam olarak, skor tablosundaki listelemeye göre, atış istasyonunda yerini almalıdır.
- b) Altıncı sporcu, birinci istasyonun arkasındaki işaretli yerde (6. İstasyonda) beklemeli ve ilk sporcu nizami çift atışını tamamlayıp sonucu kesinleşince birinci istasyona geçmeye hazır olmalıdır; ve
- c) Hakem ilk hazırlıkların tamamlandığına emin olmalı (isimler, numaralar, Yardımcı Hakemler, plakların görülmesi, deneme atışları vs) ve “BAŞLA” (START) komutunu vermelidir.

## 9.9.2

### Metod

- a) İlk sporcu atışa hazır olduğu zaman, silahını kaldırıp omzuna yerleştirmeli ve açık bir şekilde çift (double) atışını istemeli, sonrasında derhal, Çift (Double) plak fırlatılmalıdır;
- b) Atışlarının sonucu belirlendiği anda ikinci sporcu da aynı atışı gerçekleştirir ve bu sistem üçüncü ve diğer atıcılar tarafından sırasıyla tekrar edilir;
- c) İlk sporcu kurallara uygun olarak çift atışını gerçekleştirdikten sonra, 2. İstasyondaki sporcunun da kurallara uygun bir atış gerçekleştirmesini beklerken, onun yerine geçmeye hazırlanır. Serideki diğer sporcular da, sırası ile soldan sağa benzer şekilde istasyonlarını değiştirerek ilerler;
- d) Bütün seri, sporcuların her biri gerekli sayıda çift plak atışlarını tamamlayınca kadar sürer;
- e) Seri başladığı andan itibaren bir sporcu, ancak bir önceki sporcu atışını bitirdiği zaman tüfeğini kapatabilir;
- f) 5. İstasyonda atış yapan bir sporcu haricindeki sporcular, sağındaki istasyonda atış yapan sporcu atışını tamamlayıp sonucu kesinleşmeden bulunduğu istasyondan ayrılamaz. 5. İstasyonda atış yapan sporcu atışını tamamlayıp, sıradaki sporcuları rahatsız etmemeye özen göstererek, derhal 6. İstasyona doğru hareket eder;
- g) 1 ile 5inci istasyon arasında ilerlerken tüfekler AÇIK olarak, 5inci istasyondan 6ıncı istasyona ve 6ıncıdan 1inci istasyona geçerken hem AÇIK hem de BOŞ olarak taşınmalıdır;
- h) 6. istasyonda tüfeğini dolduran sporcuya ilk olarak UYARI (Sarı Kart) verilir, aynı seri içinde tekrarlırsa DİSKALİFİYE edilir.
- i) Atışını tamamlayıp bir istasyondan diğerine ilerleyen hiçbir sporcu, diğer sporcuları veya yarışma görevlilerini rahatsız etmeyecektir.

### 9.9.3

#### **Hazırlanma Süresi Sınırlaması**

- a) Bir önceki sporcu atışını kurallara uygun olarak tamamladıktan veya Hakem “BAŞLA” komutu verdikten sonra oniki (12) saniye içinde sıradaki sporcu pozisyonunu almalı, tüfeğini kapatmalı ve çift plağını istemelidir.
- b) Bu zaman sınırlandırmasına uyulmadığı durumlarda, kurallar çerçevesinde cezalar uygulanır.
- c) Bir seri içinde 5 veya daha az sporcu var ise, 5’inci istasyondan 1’inci istasyona ulaşacak olan sporcuya yeterli ilave zaman tanınmalıdır.
- d) Hazırlanma süresi Hakem tarafından kontrol edilir.

### 9.9.4

#### **Kesintiye Uğrama**

Herhangi bir sporcunun sebep olmadığı teknik bir arıza nedeni ile beş (5) dakikanın üzerinde müsabakaya ara verilir ise, devam etmeden önce, sporcuların her şemadan bir (1) nizami çift plak görmesine izin verilir.

### 9.9.5

### Plak Mesafeleri, Açıları ve Yükseltileri

#### Double Trap Ayar Tablosu

Her plak fırlatma makinesi, her müsabaka günü başlamadan önce aşağıdaki tabloya göre ayarlanmalıdır:

Ayar	Trap No.	Açı Dereceleri	10 m de yükseklik (+/- 0.1m)	Mesafe (+/- 1m)
<b>A</b>	7 (1)	5 Sol	3.00 m	<b>55.00m</b> (trap çukurunun çatısının ön kısmından ölçülerek)
	8 (2)	0	3.50 m	
<b>B</b>	8 (2)	0	3.50 m	
	9 (3)	5 Sağ	3.00m	
<b>C</b>	7 (1)	5 Sol	3.00 m	
	9 (3)	5 Sağ	3.00 m	

#### Not:

Açılar bir (1) derecelik tolerans ile ayarlanır.

Plak dağılımı rastgele olmalıdır, ancak her sporcu her serinin her istasyonunda 1 A şeması, 1 B şeması ve 1 C şeması çift plağına atabilmelidir.

### 9.9.6

#### Jüri Kontrolü

Her poligon, her gün yarışma başlamadan önce ayarlanmalıdır. Bu ayarlar, Jüri tarafından incelenir, onaylanır ve mühürlenir.

#### 9.9.6.1

#### Deneme Plakları

- Her yarışma günü, makine ayarları yapıp Jüri tarafından onaylandıktan sonra, müsabakanın ilk serisi başlamadan önce, A, B ve C şemalarının her birinden bir (1) nizami çift plak deneme olarak fırlatılır;
- Deneme plakları sporcular tarafından izlenebilir; ve
- Tüm sporcuların, antrenörlerin ve Takım Görevlilerinin, Trap makine ayarları Jüri tarafından incelenip onaylandıktan sonra, trap çukuruna girmeleri yasaktır (bkz. 9.3)
- Müsabaka esnasında, planlı bir aradan sonra; seri atışları başlamadan önce, A, B ve C şemalarının her birinden bir (1) nizami çift plak deneme olarak fırlatılır

### 9.9.6.2

#### **Gayri Nizami Uçuş Yolu**

Ayarlarının dışında bir açı izleyen, farklı yükseklikten giden ya da farklı bir mesafede uçan plak gayri nizami plak sayılır.

### 9.9.7

#### **Çift Plak Reddi**

Bir sporcu aşağıdaki durumlarda çift plağı reddedebilir;

- a) Sporcu Çift Plağı istediğinde, plak hemen fırlatılmaz ise;
- b) Hakem, çift plağı istedikten sonra harici bir nedenle sporcunun gözle görünür şekilde rahatsız edildiğini onaylarsa,
- c) Hakem plaklardan birinin gayri nizami olduğunu kabul ederse

**Sporcunun İzleyeceği Prosedür** - Plağı reddeden bir sporcu, derhal tüfeğini açıp bir kolunu kaldırmak sureti ile bunu belirtmelidir. Sonrasında Hakem kararını vermelidir.

### 9.9.8

#### **“GEÇERSİZ” Çift Plak (“NO TARGET” Double)**

Aşağıdaki kurallara göre fırlatılmayan herhangi bir plak veya çift plak “GEÇERSİZ” sayılır;

- a) Plağın “GEÇERSİZ” olup olmadığına karar vermek her zaman Hakem’ in sorumluluğundadır;
- b) Hakem tarafından “GEÇERSİZ” ilan edilen plaklar, vuruş veya manke olması gözetilmeksizin aynı fırlatıcıdan atılarak tekrarlanır; ve,
- c) Hakem, sporcu atışını yapmadan önce “GEÇERSİZ” olduğunu bildirmeye çalışmalıdır. Ancak, eğer Hakem ateş edilirken veya edildikten sonra “GEÇERSİZ” plağı bildirebilmiş ise; Hakemin kararı geçerlidir ve vuruş olduğuna bakılmaksızın plaklar tekrarlanır.

**9.9.8.1** Aşağıdaki durumlarda, sporcu atışını yapmış olsa bile, plak “**GEÇERSİZ**” olarak ilan edilmelidir:

- a) Kırık ya da gayri nizami bir plak fırlatıldığında;
- b) Müsabaka öncesi antreman ve müsabakada kullanılan nizami plaklardan belirgin farklı bir renkte plak fırlatıldığında;
- c) Sadece bir (1) plak fırlatıldığında;
- d) Her iki plak da eş zamanlı fırlatılmadıysa;
- e) Plaklar çarpışırca;
- f) Bir plaktan çıkan parça diğerini kırar ise;
- g) İlk atış her iki plağı da kırar ise;
- h) Sporcu sırası olmadan atış yapmış ise;
- i) Bir başka sporcu plaklara atış yapmış ise;
- j) Her iki atış da aynı anda yapılmış ise (bkz. Kural 9.12.2 – İzin Verilen Arıza Sayısı);
- k) Hakem, sporcunun plak istedikten sonra herhangi bir dış etkenden ötürü rahatsız edildiğine kanaat getirmiş ise;
- l) Hakem, seride sporcunun yanlış ayak pozisyonu ile ilk kez bir kural ihlali yaptığını fark eder ise;
- m) Hakem, zaman süresinin aşılmasının ilk kural ihlalinin fark ederse;
- n) Hakem, bir nedenden dolayı plaklardan birinin **VURUŞ** olup olmadığına karar veremez ise (Bu durumlarda, Hakem kararını ilan etmeden önce, yardımcı hakemlere danışmalıdır)
- o) Sporcunun, ilk atışında plağı kaçırıp, ikinci atışında tüfek ya da fişekten dolayı kabul edilir bir arıza yaşaması durumunda; ilk atışı vuramamış yani “**MANKE**” sayılır ve sadece ikinci atışın sonucunu belirlemek üzere çift plak tekrarlanmalıdır.

**9.9.8.2** Aşağıdaki durumlarda, eğer sporcu **henüz ateş etmemiş ise**, plaklar **“GEÇERSİZ”** ilan edilmek zorundadır;

- a) Sporcu istemeden plaklar fırlatılmış ise;
- b) Sporcu istediğinde plaklar hemen bırakılmamış ise (nota bakınız);
- c) Plaklardan birinin gayri nizami uçuşu söz konusu ise (nota bakınız);
- d) Tüfek veya fişekte kabul edilir bir arıza baş gösterdi ise;
- e) Kabul edilir bir tüfek veya fişek arızasından sporcu ilk atışını yapamaz ve ikinci atışı da bilerek yapmazsa; ikinci atış yapılmış olsa bile, her iki atışın sonucunun belirlenmesi için çift atış tekrarlanmalıdır.

**NOT:** Sporcu atışı yapmadan önce veya hemen sonrasında, Hakem **“GEÇERSİZ”** plak bildiriminde bulunmamış, ve atış yapılmış ise sadece çabuk çıkış (quick pull), yavaş çıkış (slow pull), farklı yönde çıkış iddiasına dayanan geçersiz plak itirazına izin verilmez. Eğer atış yapılmış ise sonucu kayda geçer.

**9.9.8.3** Aşağıdaki durumlarda plak **“MANKE”** olarak ilan edilir:

- a) Uçuşu sırasında VURUŞ olmadı ise;
- b) Belirgin bir parça kopmadan sadece “toz” çıkar ise;
- c) Sporcu, izin verilmiş bir neden olmadan, istemiş olduğu nizami plaklara ateş etmez ise atışları **“MANKE” “MANKE”** olarak bildirilmelidir;
- d) Bir sporcu, hiçbir geçerli nedeni olmadan, ikinci atışını yapmaz ise; ilk atışı sonucu kaydolur, ikinci plağına ise **“MANKE”** verilir;
- e) İlk atışı manke olup ikinci atışını; ikinci fişegini koymadığı için, ya da yarı otomatik tüfeğin şarjörünün stop düğmesini açmadığı için veya ilk atışını atarken tepme gücüyle emniyet düğmesi emniyet durumuna geçtiği için atışını yapamadı ise atış sonucu **“MANKE” “MANKE”** olarak kaydedilir;
- f) Sporcu, emniyetini kapalı tuttuğu ya da fişek koymayı unuttuğu için atış yapamadı ise atış sonucu **“MANKE” “MANKE”** olarak kaydedilir;
- g) Sporcu, izin verilen zaman sınırını aştığı ve aynı serideyken bu konuda daha önce bir kez uyarı (Sarı Kart) almış ise plak atışları **“MANKE” “MANKE”** olarak kaydedilmelidir (9.16.3.6); veya
- h) Sporcu, ayak pozisyonu kuralını ihlal etmiş ve aynı serideyken bu konuda daha önce bir kez uyarı (Sarı Kart) almış ise atışları **“MANKE” “MANKE”** olarak kaydedilir (9.16.3.6).

#### 9.9.8.4

#### Arıza Durumundaki Sonuç

- a) Sporcu, ilk atışını yaptıktan sonra, kabul edilir bir arızadan dolayı ikinci atışını yapamaz ise; ilk atışının sonucu kaydolur ancak ikincisinin sonucunu görmek için çift atış tekrarlanır;
- b) Tüfek ya da fişek arızası durumunda, ilk atışını yapamadan ve Hakem tüfeği incelemeyen önce tüfeğini açar ya da emniyet düğmesine dokunursa plakları “MANKE” ve “MANKE” olarak sayılır;
- c) Tüfek ya da fişek arızası durumunda, ilk atışını yapıp ikincisini yapamadan ve Hakem tüfeği incelemeyen önce tüfeğini açar ya da emniyet düğmesine dokunursa; ilk plağı atışının durumuna göre kaydolur, ikinci plağı “MANKE” olarak sayılır;
- d) Sporcu daha **ilk atışında**, aynı seri içinde üç veya daha çok tüfek ya da fişek arızasına maruz kaldı ise, plakları “MANKE” ve “MANKE” olarak sayılır;
- e) Sporcu ikinci atışında, aynı seri içinde üç veya daha çok tüfek ya da fişek arızasına maruz kalırsa, ilk plağı atışının durumuna göre kaydedilir ve ikincisi “MANKE” olarak sayılır

#### 9.9.8.5

#### İstem Dışı Ateşleme Durumuna Göre Sonuç

- a) Sporcu plak istemeden önce istem dışı ateş etti ise, Hakem “GEÇERSİZ” plak sayar ve sporcuyu uyarır; ancak bu durum aynı seri içinde ikinci ve daha fazla defa tekrarlanır ise, her iki plak da “MANKE” olarak kayda geçer;
- b) Sporcu plak istedikten sonra, ancak plaklar çıkmadan önce istem dışı ateş edip ikincisine de atış yaparsa; ilk plak “MANKE” olarak kaydedilip, ikinci plak atışının sonucuna göre kayda geçer. Ancak, her sporcuya böyle bir olayın aynı seri içinde olmasına bir (1) kez izin verilir, ikinci ve daha fazla kez olur ise her iki plak da “MANKE” olarak ilan edilir;
- c) Sporcu plak istedikten sonra ancak plaklar çıkmadan önce istem dışı ateş edip ikincisine atış yapmaz ise; ilk plak “MANKE” olarak kaydedilip, ikinci plak atışının sonucunu belirlemek üzere çift atış tekrarlanır; veya
- d) Ancak, her sporcuya böyle bir olayın aynı seri içinde olmasına bir (1) kez izin verilir, ikinci ve daha fazla kez olur ise her iki plak da “MANKE” olarak ilan edilir.



### 9.9.9

#### **Yere ateş etmek**

Yere ateş eden sporcu bir UYARI (Sarı Kart) alır. Aynı seri içinde tekrar ederse, plak vuruş olsa bile her iki plağı da “MANKE” olarak ilan edilir.

### 9.10

#### **SKEET MÜSABAKA KURALLARI**

#### 9.10.1

##### **Bir Skeet Serisinin İcrası**

Bir seri içinde atış yapacak olan tüm sporcular, yanlarına yeterli miktarda fişek ve seriyi tamamlamak için gerekli tüm ekipman ile birlikte birinci istasyonun yanında toplanırlar.

Hakem seriyi yönetmek üzere kontrolleri yapar (isimler, numaralar, yardımcı hakemler, deneme atışları, plak kontrolleri vs.) ve “BAŞLA” (START) komutunu verir.

#### 9.10.2

##### **Metod**

“BAŞLA” (START) komutu verildikten sonra:

- a) İlk sporcu 1.istasyona girip tüfeğine yalnızca bir adet fişek koyup “HAZIR” (READY) pozisyonuna geçer ve açık bir şekilde seslendiğinde, sıfır ile üç saniye arasında rastgele bir zamanda yüksek kuleden nizami bir plak atılır.

Not: Eğer bir elektronik mikrofon sistemi kullanılıyorsa, 0.2 ile 3.0 saniye arasında rastgele bir gecikme uygulayacak şekilde kurulmalıdır.

- b) İlk atışın sonucunun belirlenmesinin hemen akabinde, ilk sporcu istasyondan çıkmadan, tüfeğine iki fişek doldurup HAZIR (READY) pozisyonunu alır, plak isteyip nizami çift plağın atışını yapar;
- c) Her iki atışının da sonucu belirlenince sporcu istasyondan ayrılır;
- d) Bir numaralı istasyonda, ikinci sporcu aynısını yapar, onu üçüncü sporcu ve diğerleri izler ve diğer tüm seri sporcuları aynı düzende atışlarını tamamlar;
- e) Sonra, ilk sporcu iki numaralı istasyona gidip gereken sayıda plak atışını tamamlar. Onu takiben tüm sporcular sırası ile iki nolu istasyondaki atışlarını tamamlarlar;
- f) Bu rotasyon, gereken bütün istasyonlarda tüm sporcular tarafından atışlar tamamlanana kadar devam eder;
- g) Hiçbir sporcu, sırası gelmeden, hakem izni olmadan ya da önündeki sporcu atışını bitirip çıkmadan istasyona giremez;
- h) Bir istasyonda atış yapmış olan hiçbir sporcu serideki tüm sporcular atışlarını tamamlamadan; veya görevliler ve diğer sporcuları rahatsız edecek şekilde bir sonraki istasyona geçemez.

### 9.10.3

### Müsabaka Prosedürü

#### 9.10.3.1

#### Hazırlanma Süresi Sınırlamaları

Sporcular aşağıdaki zaman sınırlamalarına göre plaklarını isterler ve atışlarını yaparlar:

- Hakem “BAŞLA” (START) komutu verdikten sonra veya bir önceki sporcu istasyondan ayrıldıktan sonra, sonraki sporcu on (10) saniye içinde istasyona girer;
- Sporcu iki ayağı da istasyon sınırları içinde olacak şekilde ayakta yerini alır, tüfeğini doldurur, HAZIR (READY) pozisyonuna geçer, o istasyonda gereken sıra ile plaklarını ister,
- Sporcu en kısa süre içerisinde bir sonraki tek ya da çift plağını, atış yapmak üzere ister;
- Gerek Sıralama Serilerinde, gerekse Final Serilerinde sporcu istasyona girdikten sonra, gereken düzende plakları isteyip atış yapması için azami 30 saniye süre tanınmıştır;
- Sıralama Serileri esnasında hazırlık süre sınırlamaları Hakem tarafından kontrol edilir. Finaller öncesi baraj atışlarında ve Finaller sırasında ise atanmış olan Hakem tarafından kontrol edilen elektronik zamanlama cihazı tarafından yönetilir (9.18.2.5).

#### 9.10.3.2

#### Sıralama Serilerinde Plak Atış Sırası

Her plağa sadece bir (1) atış yapılabilir

ISTASYON	PLAK	SIRA
1	Tek	Yüksek
	Çift	Yüksek – Alçak
2	Tek	Yüksek
	Çift	Yüksek – Alçak
3	Tek	Yüksek
	Çift	Yüksek – Alçak
4	Tek	Yüksek
	Tek	Alçak
5	Tek	Alçak
	Çift	Alçak – Yüksek
6	Tek	Alçak
	Çift	Alçak – Yüksek
7	Çift	Alçak – Yüksek
4	Çift	Yüksek – Alçak
	Çift	Alçak – Yüksek
8	Tek	Yüksek
	Tek	Alçak

### 9.10.3.3 Sekizinci İstasyona Özel Prosedürler

Seri sporcuları 8. istasyona gelince, 8. İstasyondan yaklaşık beş (5) metre geride bekleyen **Hakemin arkasında** atış sıralarına göre ve 8. İstasyon merkezinden 4. İstasyon merkezine doğru uzanan hayali bir çizgi üzerinde bir sıra oluştururlar.

Hakemin **“BAŞLA”** (START) komutuyla sırası gelen her sporcu:

- Yüksek Kule plağı için yerini alır;
- Tüfeğine sadece bir (1) fişek doldurur;
- HAZIR (READY) pozisyonuna geçer;
- Plak ister; ve
- Yüksek Kuleden atılan plağa atışını yapar.

**Daha sonra saat yönünde döner** (sağa, plakların uçuş hattı tarafına doğru):

- Alçak Kule plağı için yerini alır;
- Tüfeğine sadece bir (1) fişek doldurur;
- HAZIR (READY) pozisyonuna geçer;
- Plak ister;
- Alçak Kuleden atılan plağa atışını yapar; ve
- Son atışın sonucu da belirlenince, sporcu istasyondan ayrıлып atışını bekleyen sporcuların sırasının sonuna gidip onların atışlarını bitirmesini bekler. Atışını tamamlayan her sporcu aynı bekleme düzenini uygular.

### 9.10.3.4. Fişek Doldurma Sırası

8. İstasyonda hem yüksek kule hem de alçak kule plakları için tüfeğe sadece bir (1) fişek doldurulur;
- İki (2) tek plağa atış yapılacak olan 4. istasyonda, ilk tek plağı istemeden önce (2) iki fişek doldurulur;
- İki (2) tek plağın atılması gereken dördüncü istasyonda, eğer sporcu ikinci namluyu doldurmayı unutursa; ilk atışı istedikten ve/veya buna atış yaptıktan sonra tüfeğini açıp kolunu kaldırıp hakemden tüfeğini doldurmak için izin istese de plak **“MANKE”** (LOST) olarak kabul edilir;
- Atışa ara verilme durumunda, tüfek derhal kırılır ve fişekler boşaltılır;
- Hiçbir sporcu, tüfeğini kırıp boşaltmadan, arkasını dönüp istasyondan çıkamaz.

### 9.10.3.5 Deneme Plakları

Seri atıcıları, hem yüksek kuleden hem de alçak kuleden birer nizami plak fırlatılışını aşağıdaki durumlarda görebilirler:

- a) 1.istasyonda, her müsabaka günü ilk seri başlamadan hemen önce;
- b) Sporcular, Hakem plağı “GEÇERSİZ” (NO TARGET) saymış ise, atış yapılmadığı sürece, her geçersiz tek veya çift plak için bir (1) tek/çift nizami plak daha isteyebilir.
- c) Sporcunun hatası olmayan bir teknik arıza nedeni ile atışa beş (5) dakikadan daha uzun bir süre ara verilirse, müsabaka başlamadan önce seri sporcularına, her kuleden birer (1) adet plak atışı gösterilir.

### 9.10.3.6 Poligonlarda Nişan Alma

Yüzleme ve Nişan talimleri:

- a) Hakem “BAŞLA” (START) komutunu verdikten sonra, sadece İstasyon No:1’de yapılabilir. Sporcu (belirlenen zaman sınırlaması içinde) tüfeğini doldurduktan sonra ve atıştan evvel tüfeğini omuzlayarak birkaç saniye için hem tek hem de çift plaklar için nişan talimi yapabilir;
- b) Sporcu, sonrasında plağı/plakları istemeden önce “HAZIR” (READY) pozisyonunu alır; ve
- c) Serinin başlamasından önce bir sporcu hiç bir başka istasyonda tüfekli ya da tüfeksiz olarak yüzleme ve nişan talimi yapamaz, ancak seri esnasında atış yapmayan sporcular, diğer sporcuları ve Hakemi rahatsız etmeden, başka bir sporcunun atışı esnasında elleriyle hedef takibi yapabilirler.

### 9.10.3.7 Plak Mesafeleri ve Yükseklikleri (bakınız kural 6.4.21.2)

- a) Skeet Plak fırlatma makineleri, müsabaka başlangıcı öncesi kurallara uygun olarak ayarlanır (Plaklar 1inci ve 7inci istasyonların arkasında kulelerin ön yüzlerinden sakın hava şartlarında 68 metre (+/-1 m) mesafede olacak şekilde ). Her müsabaka günü, ayarlar Jüri tarafından incelenir, onaylanır ve mühürlenir.
- b) Tüm sporcular, antrenörler ve takım görevlileri Jüri trap ayarlarını inceleyip, onayladıktan sonra Skeet kulelerine giremezler (bkz.9.3).

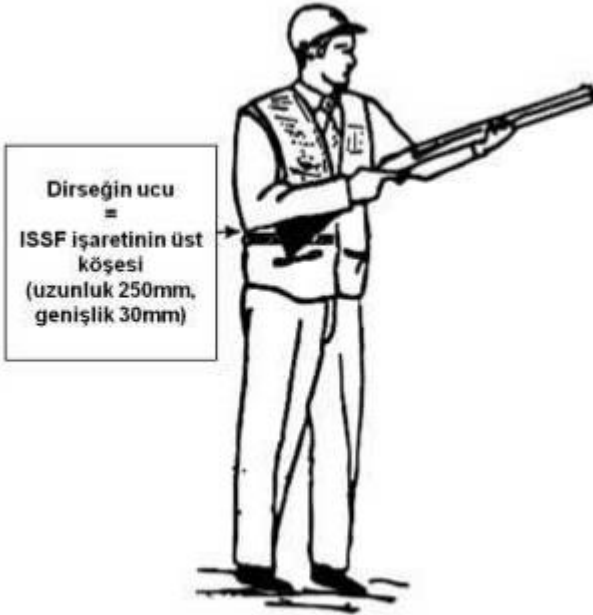
### 9.10.3.8 Gayri Nizami Uçuş Yolu

Belirlenen açı, yükseklik ve mesafe haricindeki bir yoldan uçan her plak gayri nizami kabul edilir.

### 9.10.3.9 Hazır Pozisyonu

Sporcu, plağı istemesi ile plağın çıkışı arasındaki süre zarfında aşağıdaki şekilde HAZIR pozisyonunda bekler:

- Her iki ayak tamamı ile atış istasyonu sınırları içinde;
- Tüfeği iki eliyle kavramış;
- Tüfek kundağı vücutla temas halinde; ve
- Tüfek kundağının ucu, doğru yerde duran Hakem tarafından rahatlıkla görülecek şekilde, ISSF işaret bandının üstünde veya altında.



#### **9.10.4 İşaret Bandı**

Tüfeklerin pozisyonunu kontrol etmekte Hakeme yardımcı olmak için **ISSF Resmi İşaret Bandı** atış yeleğine (dış giysiye) kalıcı olarak takılır.

##### **9.10.4.1 ISSF Resmi İşaret Bandı özellikleri:**

- a) 250 mm uzunluğunda, 30 mm genişliğinde, sarı renk, siyah bordür ve üzerinde ISSF logosu olur; ve
- b) Atış yeleğinin uygun tarafına kalıcı olarak sabitlenmiş olmalıdır.

##### **9.10.4.2 İşaret Bandı Kontrolü**

Aşağıdaki 9.10.4.3 kuralında belirtildiği üzere sporcular işaret bandının doğru şekilde yerleştirilmesinden sorumludur. Jüri, müsabaka öncesi antrenman gününden başlamak üzere, arzu eden sporcuların bantlarını müsabaka öncesi kontrol etmek üzere bir kontrol servisi organize eder. ISSF kurallarına uyulmasını sağlamak üzere Jüri müsabaka sırasında rastgele kontroller yapar ve bu kontroller sırasında kuralları ihlal etmiş olan sporcu diskalifiye edilir (bkz. Kural 9.4.1.1)

##### **9.10.4.3 İşaret bandı yerinin doğruluğu aşağıdaki şekilde kontrol edilir:**

- a) Atış yeleğinin tüm cepleri boş olmalıdır;
- b) Sporcu dik olarak sağ kolunluk açı pozisyonunda tutarak (sağ elle sporcu) durur; alt kol yatay pozisyonda üst kol dikey pozisyonda olmalıdır. Atış kolunun doğru açı pozisyonu özel bir aksesuar kullanılarak sabitlenir ( şekle bakınız) .
- c) Jüri Üyesi, işaret bandına yatay bir lazer ışını yansıtarak dirsek ucu ile işaret bandı arasındaki ilişkiyi belirleyecektir.
- d) Nizami olması için, lazer ışını işaret bandının üst yarısında ya da daha yukarısında olmalıdır.
- e) Daha sonra işaret bandının her iki ucuna birer ISSF mührü yerleştirilmelidir.
- f) Gayri nizami bantların düzeltilmesi istenir ve sporcunun yarışmasına izin verilmeden önce tekrar kontrole tabidir.
- g) Atış yelekleri, üzerinde yeleğin oturmasını sağlamak için ayarlanabilir herhangi parça (bant, çekilebilir lastik, elastik bant vs) olacak şekilde üretilemezler.

**İŞARET BANDI KONTROLÜ**  
Sporcu dik durmalı, sađ kol  
(sađ eli sporcu) alt kol yatay,  
üst kol dikey olacak şekilde  
açılı pozisyonda tutulmalıdır.



### 9.10.5

#### Plak Reddi

Bir sporcu ařağıdaki durumlarda plağı reddedebilir:

- a) Plak uygun zamanda fırlatılmamıř ise;
- b) Bir “ÇİFT” (“DOUBLE”) plak atıřında her iki plak eřzamanlı fırlatılmadı ise;
- c) Hakem sporcunun plakları istedikten sonra harici bir nedenle görünür řekilde rahatsız edildiğini onaylarsa,
- d) Hakem, plağın yanlıř yol izlediğinden dolayı gayri nizami olduđuna kanaat getirir ise.

**Sporcunun İzleyeceđi Prosedür** - Plağı reddeden bir sporcu, tüfeğini ağıp kolunu kaldırarak bunu belirtmelidir. Sonrasında Hakem kararını bildirir.

### 9.10.6

#### “GEÇERSİZ PLAK” (NO TARGET)

- a) Ařağıdaki kurallara göre fırlatılmamıř olan bir plak “GEÇERSİZ PLAK”(NO TARGET)’tır;
- b) Bir plağın “GEÇERSİZ PLAK” (“NO TARGET”) olduđu kararının verilmesi her zaman Hakemin sorumluluđudur;
- c) Hakem tarafından “GEÇERSİZ PLAK” (“NO TARGET”) olarak bildirilen bir plak, vurulup vurulmadığı sonucuna bakılmaksızın tekrar edilir;
- d) Hakem plağın “GEÇERSİZ PLAK” (NO TARGET) olduđunu sporcu atıřını yapmadan önce bildirmeye çalışmalıdır. Bununla birlikte, Hakemin “GEÇERSİZ PLAK” (NO TARGET) deyiři atıř anında ya da atıřtan hemen sonra gerçekleře bile, Hakem kararı geçerlidir ve bu durumda plak veya plaklar “VURUŐ” olup olmadığı sonucuna bakılmaksızın tekrar edilir.



**9.10.6.1 Sporcu atışını yapmış olsa bile, aşağıdaki durumlarda “GEÇERSİZ PLAK” ya da “ GEÇERSİZ PLAKLAR” ( NO TARGET(s))**

- a) “KIRIK” plak çıktığında;
- b) Yarışma öncesi antrenman ve müsabakada kullanılan nizami plaklardan tamamen farklı renkte plak fırlatılmış ise;
- c) “Tek” atış durumunda iki (2) plak fırlatılmış ise;
- d) Yanlış kuleden plak fırlatılmış ise
- e) Sporcunun “HAZIR” (READY) pozisyonu hatalı ve aynı seride daha önce bu konuda uyarı almamış ise;
- f) Hakem sporcunun ilk kez zaman aşımı ihlalinin belirlendiğinde;
- g) Hakem, sporcunun aynı seri içinde ilk ayak hatasını belirlendiğinde;
- h) Hakem, sporcunun plak istedikten sonra herhangi bir dış etkenden açık olarak rahatsız edildiğine kanaat getirirse;
- i) Herhangi bir sebepten dolayı Hakem, plağın “VURUŞ, “MANKE” ya da “GEÇERSİZ PLAK” olduğuna karar veremez ise; bu durumda son kararını açıklamadan önce yardımcı hakemlere danışmalıdır.
- j) Sporcu, kabul edilir bir tüfek ya da fişek arızası yaşıyorsa
- k) Sporcu plak istemeden önce istemsiz bir atış yaparsa, Hakem sporcuyu uyarır, ancak bu durum aynı seride ikinci kez veya daha fazla tekrarlanırsa plak(lar) “MANKE” ilan edilir.

**9.10.6.2 Sporcu atışını YAPMADAN önce, aşağıdaki durumlardan birinin oluşması durumunda “GEÇERSİZ PLAK” (NO TARGET) kararı verilir:**

- a) Plak, sporcunun istemesinden önce çıkarsa;
- b) Plak üç (3) saniyelik süre aşıldıktan sonra fırlatıldı ise;
- c) Plak uçuşu gayri nizami ise;
- d) Kabul edilir bir tüfek ya da fişek arızası söz konusu ise.

### 9.10.6.3

#### **“ÇİFT” (“DOUBLE”) atışlarda GEÇERSİZ plaklar için ilave kurallar**

Aşağıdaki durumlarda, her iki atışın sonucunu belirlemek için, her iki plak da “GEÇERSİZ” (“NO TARGET”) olarak ilan edilir ve çift atış tekrarlanır:

- a) İki plaktan herhangi biri gayri nizami ise (Nota bakınız);
- b) “ÇİFT” atışlarda tek plak fırlatılmış ise;
- c) İlk atışta her iki plak da kırılır ise (herhangi bir istasyonda, sporcunun böyle bir durumu tekrarlamaya en fazla iki (2) hakkı vardır. Üçüncü kez tekrarlandığında, ilk atış “VURUŞ” ikinci atış ise “MANKE” ilan edilir);
- d) Vurulan ilk plağın parçaları diğer plağı kırar ise;
- e) Plaklar çarpışır ise;
- f) Sporcu, kabul edilir bir tüfek ya da fişek arızası yaşadığından ilk atışını yapamaz ise; veya
- g) Her iki atış da eş zamanlı ateşlendi ise.

**Not:** Sporcu atış yapmadan önce, atış esnasında veya hemen atıştan sonra, Hakem “GEÇERSİZ” plak bildiriminde bulunmamış ve atış yapılmış ise; sadece Çabuk Çıkış, Yavaş Çıkış, Farklı Yönde Çıkış şeklinde gayri nizami plak iddiasına izin verilmez. Eğer atış yapılmış ise sonucu kayda geçer.

### 9.10.7

#### **Sıra Harici Atış**

Sporcu sırası dışında atış yaparsa, skoru kayıt edilir ve kendisine UYARI (Sarı Kart) verilir. Bu hareket aynı seri içinde tekrar ederse, atışı / atışları MANKE olarak kaydedilir, durum Jüriye bildirilir. Bu durumda sporcu DİSKALİFİYE (Kırmızı Kart) edilebilir.

## 9.10.8

### “MANKE” (LOST) Plak

Aşağıdaki durumlarda, plak/lar “MANKE” (LOST) ilan edilir;

- a) “VURUŞ” değil ise;
- b) Vurulması gereken sınırlar dışında “VURUŞ” gerçekleşti ise;
- c) Belirgin bir parça kopmadan sadece toz çıkar ise;
- d) Sporcu, geçerli bir neden olmaksızın, istemiş olduğu nizami plağa ateş etmez ise;
- e) Sporcu, emniyeti açmadığı ya da tüfeği doldurmadığı için atış yapamadı ise;
- f) Tüfek ya da fişek arızası durumunda, Hakem tüfeği incelemenden önce sporcu tüfeğini açar ya da emniyet düğmesine dokunursa;
- g) Sporcu, aynı seri içinde üçüncü defa veya daha fazla tüfek ya da fişek arızası yaşıyorsa;
- h) Sporcu gayri nizami “HAZIR” (READY) pozisyonu sergiliyorsa ve daha önce aynı seride bu konuda uyarı (SARI KART) aldı ise (9.16.3.6);
- i) Sporcu, ayak pozisyonu kuralını ihlal etmiş ve aynı seride bu konuda bir kez uyarı (SARI KART) almış ise (9.16.3.6);
- j) Sporcu, izin verilen zaman sınırını ihlal etmiş ve aynı seride bu konuda bir kez uyarı (SARI KART) almış ise (9.16.3.6);
- k) **Tek atışlarda, sporcu plak istedikten sonra, plak çıkmadan istem dışı ateş etmişse. plak manke ilan edilir. Ayrıca Sporcu uyarı alır (Sarı Kart) Aynı serideki ikinci kez veya daha fazla istem dışı atış olduğunda da plak “MANKE” ilan edilir.**

## 9.10.9

### Çift atışlar için ilave “MANKE (LOST) plak kuralları

Çift plaklar atılırken ilave olarak aşağıdaki kurallar da uygulanmalıdır:

- a) Bir sporcu plağı istedikten sonra, geçerli bir neden olmaksızın nizami bir çift atışın ilk atışını yapamaz ise, plakların atış sonucu “MANKE” ve “MANKE” olarak ilan edilir;
- b) Bir sporcu plağı istedikten sonra, geçerli bir neden olmaksızın nizami bir çift atışın, ikinci atışını yapmaz ise; ilk plak vuruş durumuna göre kaydedilir, ikinci plak ise “ “MANKE” ilan edilir;
- c) Sporcu, ilk plağı kaçıır ve ilk fişeğı ile **yanlışlıkla ikinci plağı** (ters plağı) vurursa; İlk plak “MANKE” ilan edilip, sadece ikinci plağın sonucunu belirlemek için çift atış tekrar edilir. Sporcu tekrarlanan çift atışlarda her zaman her iki plağı da atış yapmak zorundadır;
- d) Plak istendikten sonra ama belirmeden önce, sporcu **istem dışı** atış yaparsa; ilk plak “MANKE” ilan edilip, sadece ikinci plağın sonucunu almak için çift atış tekrar edilir. Sporcu tekrarlanan çift atışta her iki plağı da atış yapmak zorunluluğundadır.
- e) Aynı serideki ikinci ve müteakip istem dışı atışlarda plaklar “MANKE” ve “MANKE olarak ilan edilir ve Hakem “UYARI” (Sarı Kart) verir;
- f) Bir çift atışta, sporcu ilk plağı kaçıır ve kabul edilir bir nedenden dolayı meydana gelen bir arıza yüzünden ikinci plağı atış yapamazsa; ilk plak “MANKE” ilan edilip, sadece ikinci plağın sonucunu belirlemek için çift atış tekrar edilir. Sporcu, tekrarlanan çift atışta her iki plağı da atış yapmalıdır; veya
- g) Bir çift atışta, sporcu ilk plağı vurursa ve kabul edilir bir nedenden dolayı meydana gelen bir arıza yüzünden ikinci plağı atış yapamazsa; ilk plak “VURUŞ” ilan edilip, sadece ikinci plağın sonucunu belirlemek için çift atış tekrar edilir. Sporcu, tekrarlanan çift atışta her iki plağı da atış yapmalıdır.
- h) Nizami bir çift plak ters sırada vurulursa, her ikisi de “MANKE” ilan edilir.

## **9.11 MÜSABAKA YÖNETİMİ**

### **9.11.1 Atış Programı**

- a) Müsabaka başlamadan bir gün önce yapılan Teknik Toplantıda alınan tam başlama saati, seriler, sporcuların yerleri ve poligon programları kararları, toplantıyı müteakip en geç iki saat içinde sporcular ve takım yetkililerine bildirilmelidir;
- b) Yarışma öncesi antrenman gününden bir gün önce, en geç saat 18:00'e kadar bütün sporcu ve takım yetkilileri, atış programları konusunda bilgilendirilmelidir;
- c) Herhangi bir nedenden dolayı atış programında yapılacak bir değişiklik, Takım Kaptanlarına derhal bildirilmelidir. Bu bildiri, ana ilan tahtasına ve poligon puan tahtasına asılmalı, ve katılan takımlara dağıtılmalıdır.

### **9.11.2 Bir Sporcunun Değiştirilmesi**

Müsabakada atış yapmış bir sporcu çekilmek durumunda kaldığında, yerini başkası alamaz. Bu kural birkaç bölümden oluşan veya bir kaç gün süren müsabakalarda da uygulanır.

### **9.11.3 Program Kesintileri**

Atışlar bir kez başladıktan sonra, emniyet nedenleri, teknik arıza, kötü ışıklandırma, aşırı kötü hava şartları ve müsabaka kalitesini kötü etkileyebilecek programdaki zorunlu ertelemeler dışında, müsabakaya ara verilmeden devam edilir. Kuvvetli bir yağmur, fırtına veya şimşek durumunda Jürinin onayı ile sadece Poligon Amiri müsabakaya ara verebilir.

### **9.11.4 Grup Oluşturmak**

#### **9.11.4.1 Grupların Oluşturulması**

- a) Her grup, altı (6) sporcudan oluşturulur, ancak, kurallar eşit bölünmeye olanak vermeyecek ise farklı sayıda sporcu olabilir, ve
- b) Seri başlangıcından önce "NAMEVCUT" ( ABSENT) olarak ilan edilen veya herhangi bir sebeple son dakikada çekilmek zorunda kalan sporcu olması dışında beş (5) den az sporcusu olan gruplar kabul edilmez.

#### **9.11.4.2 Yedek Sporcular (TAMAMLAYICILAR: FILLERS)**

Organizasyon Komitesi, eksik sporcusu olan gruplarda gerektiği zaman atış yapabilecek yetkin yedek sporcular bulundurulmalıdır:

- a) Bir grupta kura ile çekilmiş beş (5)den az sporcu var ise, grup müsabık olmayan ancak yeterli standartta atış yapabilen sporcular ile tamamlanır;
- b) Teknik delege'nin onayı ile Organizasyon Komitesi sadece beş (5) sporcusu olan grupları yedek sporcular ile tamamlayabilir.
- c) Bu yedek sporcuların puanları devamlılığı sağlamak için diğer sporcuların puanları gibi resmi puan tablosunda işaretlenir. Ancak, isim ve milliyetleri listelenmez.

#### **9.11.4.3 Grupların Kuralları**

- a) Sıralama Serileri için kura çekimlerinde, aynı grupta aynı ülkeden bir (1)'den fazla sporcu olmayacak şekilde ayarlanmalıdır (Dünya kupası Finalleri ile Olimpiyat Oyunları'nda gerektiği durumlar hariç);
- b) Sporcuların yerleştirilmesi ve grup içindeki yerlerini belirlemek için yapılacak kura çekilişleri Teknik Delege/lerin denetiminde yapılır. Bu işlem, bu amaca uygun bir bilgisayar programı ile yapılabilir; ve,
- c) Poligonların rastgele dağılımı ve serilerin bölünmesi Teknik Delege/lerin denetiminde yapılmak zorundadır.

#### **9.11.4.4 Grup Ayarlamaları**

Jüri, Teknik Delege/lerin onayını aldıktan sonra, Organizasyon Komitesi ile birlikte grup çekiliş kurallarına (9.11.4.3) uygun olarak grup kurallarını ayarlar.

#### **9.11.4.5 Atış sırası**

Jürinin denetimi altında, grupların atış sırası ve grup içindeki atıcıların atış sırası her gün Organizasyon Komitesi tarafından değiştirilir. Atış sırası değişimleri, Jürinin onaylayacağı şekilde ya gruplar ters düzen çevrilerek, ya da ikiye bölünerek yapılır. Bir (1) günlük müsabaka durumunda (Double Trap ve Kadınlar Yarışmaları), Jüri'nin izni ile gruplar içindeki atış sırası, seriden seriye değiştirilebilir.

### **9.12 ARIZALAR**

#### **9.12.1 Arızanın tanımı**

Düzgün doldurulmuş bir silahın tetik çekildiğinde ateş almaması (mekanikarıza ya da tekleme), ya da kapsül vurulduğunda içindeki fişğin içindekileri boşaltmaması, ya da bir tetiğin ya da çift tetikli bir silahta tetiklerin istem dışı çekilip aynı anda ateş alması ARIZA (MALFUNCTION) olarak kayda geçmelidir.

### 9.12.2

#### **İzin Verilen Arıza Sayısı (Arıza Hakkı)**

Her sporcunun tüfek veya fişegini deęiřtirmiş olsa da, olmasa da, bir seri içinde, azami iki (2) arıza hakkı vardır.

- a) Aynı seride oluşabilecek iki arızadan sonra nizami plak atışında olabilecek sonraki arızalarda, sporcunun atışını yapmış ya da yapmamış olmasına bakılmaksızın "MANKE" (LOST) plak verilir; ve
- b) Arızadan sonra, hakemin sporcu ile silahın onarımı konusunda mutabık kalması durumunda "Arızalı Tüfekler" kuralları (Kural 9.12.6) uyarınca gereęi yapılabilir.

### 9.12.3

#### **Namlu Seçimi**

Çift namlulu tüfek kullanan sporcuların, her seri öncesi Hakeme aksini bildirmez ise, ilk atışını alt namludan (çiftelerde ise sağ namludan) yaptıęı var sayılır.

### 9.12.4

#### **Arıza Durumunda İzlenecek yol**

Tüfek ve fişekten oluşan arıza durumunda kararlar Hakem tarafından verilir.

#### 9.12.4.1

Herhangi bir nedenden dolayı kontrolsüz ateşleme durumunda, sporcu:

- a) Silahını plak uçuş hattında tutmak zorundadır;
- b) Silahını açmamalıdır;
- c) Emniyet kilidini ellememelidir;
- d) Eğer kendisinden istenirse, kontrol edilmek üzere silahını güvenli bir şekilde Hakeme vermelidir; ve
- e) Hakemin sorularına cevap vermelidir.

**Not: Sporcu, Hakemden silahını teslim aldıktan sonra, kontrol etmekle sorumludur.**

#### 9.12.4.2

Aşağıdakiler, **arıza olarak değerlendirilmez**:

- Silah mekanizmasına, sporcu tarafından yanlış bir müdahale hali;
- Fişeğin doğru namluya sürülmemiş olması; ya da
- Sporcuya isnat edilebilecek herhangi bir hata.

#### 9.12.4.3

##### **Mühimmat Arızaları (KontROLSÜZ ATEŞLEME)**

Mühimmat arızaları konusundaki kararlar Hakem tarafından verilir. Aşağıdaki maddeler, **ateşleme iğnesinin izinin** bariz olduğu durumlarda, mühimmat arızası olarak değerlendirilirler:

- Barut haznesi ateş almaz ise;
- Sadece kapsül ateşlenirse;
- Barut haznesi doldurulmamış ise; ya da
- Fişek parçaları namlunun içinde kalırsa.

Yanlış **çaplı** fişekler arızalı olarak değerlendirilemezler. (20 ya da 16 **çaplı** bir fişeğin 12 kalibre tüfek içinde kullanılması tehlikeli olup, aynı zamanda emniyetsiz silah kullanımından dolayı sporcuya ceza uygulanması söz konusu olabilir).

#### 9.12.5

##### **Arızaların Bildiriminden Sonra Yapılacak İşlemler**

#### 9.12.5.1

Hakem, çalışmayan tüfeğin ya da tüfekteki ya da fişekteki arızanın sporcunun hatası olmadığına karar verir ise; ve tüfek yeterince kısa sürede onarılmayacak durumda ise, sporcu, "ARIZALI" (DISABLED) ilan edilen tüfeğini üç (3) dakika içinde bir başka onaylanmış silahla değiştirebilir. YA DA,

#### 9.12.5.2

Sporcu, Hakemden izin alarak seriden ayrılabilir ve Baş Hakemin belirleyeceği zamanda seriden kalan plaklarını tamamlar.

#### 9.12.6

##### **Arızalanan Tüfekler (Disabled Shutguns)**

Arızalanan tüfekler hakkındaki kararlar Hakem tarafından alınır.

Bir tüfek aşağıdaki durumlarda arızalı kabul edilir:

- Ateşlenemezse;
- Sporcu aynı seri içinde iki (2) kez tüfek ya da fişek arızası yaşamış olması durumunda Hakemden değiştirme için izin isterse;
- Mekanik bir arıza durumunda boş fişegi fırlatmazsa;
- Tüfeği kullanılmayacak hale getiren diğer sebepler gerçekleşirse.



## 9.12.7 **Telafi Serisini (Make-up Round) Tamamlama Yöntemi**

### 9.12.7.1 **Trap**

Kendisine zaman, poligon ve doğru şema ayrılan sporcu, atış yapacağı **istasyonun gerisinde durur**, kendisine üç (3) plak gösterilir, sonrasında ise Hakem “BAŞLA” (START) komutu verir. Sonrasında sporcu istasyona ilerleyip normal şekilde atışını yapar. Müteakiben, kalan istasyonlarda serisini tamamlamak üzere atışına devam eder.

### 9.12.7.2 **Double Trap**

Kendisine zaman, poligon ve doğru şema ayrılan sporcu, atış yapacağı **istasyonun gerisinde durur**, kendisine standart çift şema “A”, “B” ve “C” gösterilir, sonrasında ise Hakem “BAŞLA” (START) komutu verir. Sonrasında sporcu istasyona ilerleyip normal şekilde atışını yapar. Müteakiben, kalan istasyonlarda serisini tamamlamak üzere atışına devam eder.

### 9.12.7.3 **Skeet**

Kendisine zaman, poligon ve doğru şema ayrılan sporcu, atış yapacağı **istasyonun gerisinde durur**, kendisine standart yüksek ve alçak kule plağı gösterilir sonrasında ise Hakem “BAŞLA” (START) komutu verir. Sonrasında sporcu istasyona doğru ilerleyip normal şekilde atışını yapar. Müteakiben, kalan istasyonlarda serisini tamamlamak üzere atışını yapar.

## 9.12.8 **Telafi Serisi ( Puanlama Sertifikasyonu)**

Hakem, telafi serisi sonuçlarının ve kesintiye uğrayan asıl seri atış sonuçlarının doğru bir şekilde toplanmasını sağlar, puan kartı sporcu ve hakem tarafından imzalanarak RTS Ofisine teslim edilir.

## 9.13 **MÜSABAKA KIYAFET VE EKİPMANI**

Bakınız Genel Teknik Kurallar 6.7

### 9.13.1 **Sporcunun Kıyafeti ( Bakınız Genel Teknik Kurallar 6.19: ISSF Kıyafet Yönetmeliği)**

- a) Kadınlar ve erkekler spor pantolon, eşofman ve ceket; ve kadınlar benzer spor bluzlar/elbiseler giyebilir. Kot pantolon ve benzeri pantolon giyilmesi yasaktır;
- b) Açık burunlu ya da açık topuklu ayakkabılar, sandaletler / terlikler ve benzeri ayakkabılara izin verilmez;
- c) Diz kapağından ortasından 15 cm den daha kısa olmayan etek ve şortlara izin verilir;

- d) Kol boyu 10 cm den kısa ya da kolsuz; gömlek, tişört ve benzeri giysiler giyilemez; ve
- e) Kamuflej renkli kıyafetlerin giyilmesi yasaktır.

### 9.13.2

#### **Sırt Numaraları (BIB numaraları)**

Sırt numaraları tüm sporcular tarafından aşağıda belirtilen şekilde takılmalıdır:

- a) Sırtta ve belin üstünde;
- b) Yarışma öncesi antrenman ve müsabaka sırasında her zaman;
- c) Sırt numarası olmayan sporcu müsabakaya başlayamaz ve devam edemez; ve
- d) Sırt numarasında, verilen numara mümkün olduğu kadar büyük görünmeli ve rakam yüksekliği 20 mm den daha küçük olmamalıdır.

### 9.13.3

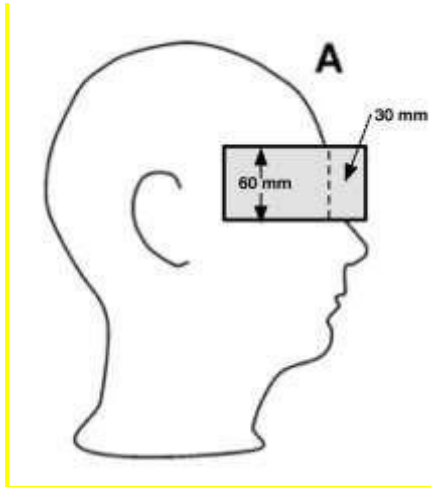
#### **Milli IOC Kimliği**

Sporcunun ülkesinin, Uluslararası Olimpiyat Komitesince belirlenen kısaltması ve soyadı ile adının ilk harfi Latin harfleri ile, en dıştaki giysinin omuz bölgesinde sırt numarasının üzerinde sergilenmelidir (IOC ülke kısaltması en üstte). IOC ülke kısaltmasının sol tarafında milli bayrak bulunabilir.

### 9.13.4

#### **Göz Siperliği**

**Şapka, kep, atış gözlüğü ya da kafa bandına ilişik, 60 mm den uzun olmayan yan göz siperliğinin (bir veya her iki tarafta) kullanımına sadece Yivsiz Tüfek sporcuları için izin verilmiştir (Kural 9.13.4). Yandan bakıldıklarında, siperlikler, alnın orta noktasının 30mm'den daha fazla ileriye geçmemelidir. Yan göz siperlikleri sadece plastik materyalden yapılabilir. Genişliği 30 mm'yi geçmeyen ön siperliğe izin verilmiştir.**



## 9.14

### **SINIFLANDIRMA, ZAMANLAMA VE PUANLAMA (RTS) YÖNTEMLERİ**

Yivsiz Tüfek sınıflandırmasından, zamanlamasından ve puan işlemlerinden sorumlu olan Jüri üyesi, Jüri üyeleri arasından ISSF tarafından görevlendirilir ya da Teknik Delege tarafından Yivsiz Tüfek Jüri Başkanı ile koordineli olarak atanır.

## 9.14.1

### **RTS Ofisi ( SEKRETERYA)**

#### 9.14.1.1.1

Müsabakadan ÖNCE RTS ( SEKRETERYA)Ofisinin görevleri:

- Her seri için puan cetveli hazırlamak
- Doğru puan cetvelinin, doğru poligonda ve doğru seride hazır olmasını sağlamaktır.

#### 9.14.1.2

Her seriden SONRA RTS ( SEKRETERYA) Ofisinin görevleri:

- Puan cetvellerini alıp vurulan plakları kontrol edip sonuçları belirlemek;
- Skorları kayıt etmek;
- Skorlar geldikçe bekletmeksizin genel panoya asmak;
- Herhangi bir protestodan dolayı incelenmesi gereken bir skor, durum sonuçlanana kadar bekletilir, diğer skorlar panoya işlenir.

### 9.14.1.3

Her atış gününün SONUNDA RTS ( **SEKRETERYA** ) Ofisinin görevleri:

- a) En kısa sürede resmi puanları toplamak;
- b) Ön sonuçları hatasız olarak hazırlayarak; basın, takım yetkilileri, Jüri ve Teknik Delege(ler)e dağıtımını sağlamak;
- c) Kesinleşmiş Final sonuçlarını derhal hazırlayıp, ilan etmek;
- d) Geçerli bir protesto süresinin bitimini takiben en kısa sürede doğru final sonuçlarını listelemek; içeriğinde tam olarak soyadı, (kısaltma olmaksızın) tam isim, Sırt (BIB) numarası, Sporcunun ülkesinin resmi kısaltması belirtilmelidir;
- e) Organizasyon Komitesi, her plağın vuruş durumunu gösteren puan cetvellerini müsabaka bitiminden sonra 12 ay boyunca saklamak zorundadır.

### 9.14.2

#### **Puanlama Prosedürü**

Trap ve Skeet atışları her poligonda bir seri içinde 25 atış üzerinden puanlanırken, Double trap müsabakalarında 15 çift üzerinden puanlamaya tabidir:

- a) ISSF tarafından organize edilen tüm müsabakalarda, bireysel puanlar her poligonda iki (2) ayrı kişi tarafından tutulmalıdır, bunlar genellikle Yardımcı Hakemlerdir;
- b) Bir kişi, resmi puan cetvelini tutmalıdır;
- c) İkinci kişi, Hakem tarafından yönetilen elektronik puan tabloları olmadığı zamanlarda, manuel puan tablosunu tutmalıdır.

### 9.14.3.

#### **Puan Tabloları**

#### 9.14.3.1

Elektronik Puan Tablosu olan Poligonlar

Hakem, elektronik puan tablosunun işleyişini ve sonuçların doğru olarak kayıt edildiğini kontrol etmelidir.

#### 9.14.3.2.1

Yardımcı Hakem olarak üç (3) kişi aşağıdaki şekilde görevlendirilir:

- a) İlk kişi atış hattının yanında yardımcı hakem olarak görev yapmak ve, kalıcı resmi puan cetvelini yazmak üzere durur,
- b) İkinci kişi, atış hattının diğer yanında yardımcı hakem olarak görev yapmak üzere bulunur ve
- c) Üçüncü kişi, resmi puan cetvelinin tutulması için görevlendirilebilir, bu durumda diğer iki kişi sadece yardımcı hakem olarak görev yapacaktır.

### 9.14.3.3

#### Görünür Puan Tablosu Hataları

Görünür puan tablosunda oluşan hatalı bir yazımı düzeltmek üzere Hakem, hangi aşamada olursa olsun atışı durdurup en kısa zamanda hatayı düzeltmek üzere gerekeni yapar. Herhangi bir sebeple, ekrandaki hata düzeltilemiyorsa yapılması gerekenler aşağıda belirtildiği gibidir:

- a) Resmi puan cetveli incelenir ve elektronik puan tablosundaki hata belirlenir;
- b) Sonrasında mümkünse derhal yedek bir manuel puan tablosuna geçilir, hatanın olduğu noktaya kadar puanlar işlenip atışa kalındığı yerden devam edilir;
- c) Manuel bir puan tablosunun bulunmadığı durumlarda, ikinci bir puan cetveli açılır, Baş Hakemin atayacağı yetkin bir kişi kontrolünde hataya kadar olan puanlar yazılır ve atışa kalındığı yerden devam edilir.
- d) İki (2) puan cetvelinde kayıt altına alınan puanlar arasında fark olduğu görülür ise, Baş Hakem tarafından atanan kişi kontrolü altında olan puan cetvelinde yazılı olanlar doğru kabul edilir.

### 9.14.3.4

#### Manuel Puan Tablosu Olan Poligonlar

Yardımcı Hakem olarak üç (3) kişi aşağıdaki şekilde görevlendirilir:

- a) İlk yardımcı hakem poligonun sağ veya sol yanında Yardımcı Hakemlik yapar ve manuel puan cetvelini tutar;
- b) İkinci kişi de poligonun diğer tarafında durur ve yardımcı hakem olarak görev yapar;
- c) Üçüncü kişi de atış hattının arkasında pozisyon alarak kalıcı resmi puan cetvelini tutar ve manuel puan cetvelinde gösterilen puanlamanın doğru kayıt edildiğini kontrol eder;
- d) Puan tutan yardımcı hakemler, puanları, Hakemin kararlarına uygun olarak münferit olarak puan cetveline veya tahtasına işaretler;
- e) Her serinin bitiminde, resmi puan cetvelleri RTS (**SEKRETERYA**) Ofisine iletilmeden önce, puanlar karşılaştırılıp resmi puan cetveline doğru işlendiği kontrol edilir;
- f) Tartışmalı puan farkları var ise, manuel puan tahtasındaki puan geçerli sayılır.

#### **9.14.4 Puanların resmileştirilmesi**

Bir seri tamamlandığında, tüm bireysel sonuçlar karşılaştırılıp sesli olarak okunur ve her sporcu ile Hakemin puan cetveline imza veya paraf atması ile puanlar onaylanmış olur, sonuçları kabul etmeyen ve itiraz niyeti olan sporcu bunu imzalamayabilir.

#### **9.14.5 Sonuçlar**

##### **9.14.5.1 Bireysel Yarışmalar**

Resmi puan cetvellerinde, her sporcunun attığı seri sayısı ve puanı, puanlarının toplamı, finaller ve varsa baraj sonuçları, en yüksek skordan başlayarak aşağıya doğru sıralanarak okunaklı bir şekilde kaydedilir (Beraberlikler – bakınız 9.15.1.1 ve 9.18.3.4).

##### **9.14.5.2 Takım Yarışmaları**

a) Tüm Sıralama serilerinde, her takım üyesinin puanları kaydedilip, takım üyelerinin değerlendirmeye alınan serilerindeki puanlarının toplamı takım skoru olarak en yüksekten aşağı doğru sırası ile yazılır. (Beraberlikler – bakınız beraberlikler 9.15.3).

b) Bir üyesi diskalifiye edilen bir Takım, sonuç listesinde “DSQ” olarak sıralandırılır ve listelenir.

#### **9.15 BERABERLİKLER VE BARAJ ATIŞLARI**

##### **9.15.1. Final Müsabakaları**

Final atışı yapılan kadınlar ve erkekler Olimpik yarışmalarda, beraberlikler aşağıdaki kurallara uygun şekilde kararlaştırılır:

##### **9.15.1.1.1 Final atışları öncesindeki beraberlikler**

a) Finalde iki veya daha fazla sporcu bir derece için berabere durumdaysa (tam veya aynı skorla), sıralama dereceleri ve yerleri Trap veya Skeet Kurallarına göre baraj atışları ile belirlenir (9.15.5). Baraj atış sıralaması Sıralama Serisi sonunda oluşan derecelendirmeye göre yapılır (en üst sıradaki sporcu ilk atış yapar). Tam skorlu bir beraberlik durumunda veya geri sayım yöntemiyle çözülemeyen aynı skor durumunda baraj atışı sıralaması kura ile belirlenir.

b) Birden fazla baraj atışı olması durumunda, daha yüksek derece için olan baraj atışı önce yapılır;

- c) Final için kalifiye olmak için baraj atışı yapan sporcuların sonuçları aynı ise, sıralama derecelerini belirlemek için beraberlik bozulana kadar baraj atışına devam ederler; aynı baraj atışı sonucu ile Finallerde yer alamayan diğer sporcuların dereceleri (7. derece ve altı) geri sayma kuralı ile belirlenir (bakınız 9.15.1.3);
- d) Baraj atışlarının resmi başlama saatinde yerinde ve atış yapmaya hazır olmayan sporcu, baraj atışı yapma hakkını kaybeder ve hâlihazırda geçerli olan toplam puanı ile otomatik olarak alt pozisyona yerleştirilir;
- e) Final atışlarından önce yapılacak beraberlik atışları, mümkün ise, finallerin yapılacağı poligondan başka bir poligonda yapılmalıdır;
- f) Finaller öncesi baraj atışlarında, hazırlık zaman sınırlamaları atanmış Hakemler arasından seçilen bir Hakem tarafından (9.18.2.6b) elektronik bir cihazla izlenmeli (9.18.2.5).

#### 9.15.1.2

##### **Geri Sayım Kuralı**

Bu yöntem ile bozulan beraberlikler aşağıdaki şekilde kararlaştırılmalıdır:

- a) Son 25 atışlık seri puanları (Double Trap 15 çift plak) karşılaştırılmalıdır. Kazanan, bu seride en yüksek puanı toplayan sporcudur;
- b) Beraberlik halen çözülemiyor ise **bir önceki** seri sonuçları karşılaştırılır. Beraberlik bozulana kadar bu şekilde geriye dönük karşılaştırma yapılmaya devam edilir; ve,
- c) Bütün seri atış puanları eşit ise, beraberlikleri çözecek “MANKE” atışı bulana kadar **son serinin son plağından geriye doğru** sayılmaya başlanır. (Gerekirse bir önceki seriye geçilir). Eğer berabere durumda olan sporcuların “MANKE” atışları aynı plaktaysa, beraberlik bozulana kadar geri sayım devam edecektir.

### 9.15.1.3

#### Sıralamalar

Baraj atışları ile belirlenmeyen 7.lık ve alt sıralamalardaki beraberlikler “Geri Sayım” kuralı uygulanarak belirlenir. Tam bir beraberlik halinde, berabere kalan sporcular aynı sırayı paylaşacaklar, soyadlarına göre alfabetik sırayla listeleneceklerdir.

### 9.15.2

#### Finalsiz Yarışmalar

#### 9.15.2.1

##### Bireysel Beraberlikler

Olimpik olmayan yarışma ve kategoriler ile finsiz diğer müsabakalarda beraberliklerde aşağıdaki şekilde değerlendirme yapılır:

#### 9.15.2.2

##### Tam Puanlı Beraberlikler

Bu beraberlikler bozulmaz, sporcular Latin alfabesine göre Soyadı sırasıyla birinciliği paylaşırlar. Daha sonraki dereceler uygun şekilde sıralanır.

#### 9.15.2.3 Finsiz Yarışmalarda ilk 3 derece için Beraberlikler:

**Bunlar baraj atışı ile karara bağlanmalıdır:**

**a) Başlangıç sıralamaları sıralama atış puan sonuçlarına göre belirlenir (en üst sıradaki sporcu ilk atış yapar)**

**b) Aynı pozisyon için birden fazla sporcunun berabere kalması, örneğin 1.lık için 2 kişinin beraberliği (1. ve 2. Pozisyonlar) ve 3.lük için 2 kişinin beraberliği (3. ve 4. pozisyonlar) durumunda sıralamanın belirlenmesi için tüm sporcular aynı poligonda baraj atışı yapacaklardır.**

**c) En alt sıralamadaki beraberlik ilk olarak bozulur, sonrasında bir üst sıradaki beraberlik bozulacak şekilde tüm beraberlikler bozulana kadar baraj atışları devam eder. Berabere kalan tüm sporcuların sıralaması yapılan baraj atışlarının sonuçlarına göre belirlenir.**

#### 9.15.2.4

##### 4. ve Daha Alt Sıralamalardaki Beraberlikler

Baraj atışı ile belirlenmeyen 4. sıra ve altındaki bireysel beraberlikler, “Geri Sayım” kuralına göre sıralandırılırlar.



### 9.15.3

#### Takım Beraberlikleri

İki (2) ya da daha fazla takımın aynı puanda olması durumunda derecelendirme sıralaması, takımın üyelerinin son serideki toplam puanlarına göre bozulur; o seri de bozulamaz ise bir önceki seriye – ve o sıralamada – beraberlik bozulana kadar bakılır. Eğer beraberlik yine bozulmazsa (örneğin tüm serilerde takım üyelerinin toplam puanlarının aynı olması) beraberliklerin bozulmasına **son seride son plaktan** başlayarak takım üyelerinin toplam puanlarına göre geri sayımla karar verilir (eğer gerekirse, bir önceki son serideki son plak vs). Son plaktaki düşük toplam puanlı takım bir alt dereceyi alır.

Örnek:

TAKIM 1

- a) Sporcu: XXXXXXXXXXXXXXX0XXXX0XXXX 22
  - b) Sporcu: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24
  - c) Sporcu: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XXX 23
- 369 2nci

TAKIM 2

- a) Sporcu: XXXXXXXXXXXXXXX0XXXX0XXXX 23
  - b) Sporcu: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24
  - c) Sporcu: XXXXXXX0XXXXXXXXXXXXXXXX0X 22
- 369 1nci

### 9.15.4

#### Baraj Atışları

#### 9.15.4.1

##### Genel

- a) Baraj atışlarının zamanı daha önce bildirilmedi ise, atış yapacak olan sporcular kişisel olarak ya da Takım Kaptanları kanalı ile, baraj atış zamanını öğrenmek üzere müsabaka ofisi ile temasa geçer; ve
- b) Resmi baraj atış zamanında kendisine belirtilen yerde ve pozisyonda hazır olmayan bir sporcu "NAMEVCUT" (ABSENT) sayılır, baraj atışı yapmasına izin verilmez ve sıralama atış puanına göre otomatikman barajlarda en düşük puanı alır.

#### 9.15.4.2 **Finaller Öncesi Baraj Atışları**

Finaller **öncesi** baraj atışları, eğer sıralama serilerinde kullanıla flaş (flash) plaklar kullanılmayacak ise, standart plaklar kullanılarak yapılır. Final öncesi barajlar, mümkün olduğunda standart atışların bitiminden en fazla **otuz (30) dakika** içinde başlamalıdır.

#### 9.15.4.3 **Finallerdeki Barajlar**

Finallerdeki barajlar kural 9.18.3.4'de belirtilen beraberlik bozma kuralları uyarınca yapılır.

#### 9.15.4.4 **Baraj Atışlarında Sporçunun Hazırlanma Süresi**

Hakem "BAŞLA" (START) komutunu verdikten sonra, ya da bir önceki sporcu nizami plak atışını tamamladıktan sonra, sporcu pozisyonunu alır, tüfeğine fişğini yerleştirerek plak ya da plaklarını,Trap'ta istasyona girdikten sonra oniki (12) saniye içinde, Skeet'te ise otuz (15) saniye içinde ister. Baraj atışları esnasında hazırlık süresi bir kronometre ile kontrol edilmelidir. Bu zaman sınırlamasına uyulmaması durumunda ceza uygulanır.

#### 9.15.5 **Finaller Öncesi Baraj Atışı Prosedürleri (Trap, Skeet)**

**9.15.5.1 EMNİYET:** Hiçbir atıcı istasyona girip atış hazırlığını tamamlamadan önce tüfeğine fişğini yerleştiremez.

## 9.15.5.2

### Trap

- a) Baraj atışı başlamadan önce, beş (5) istasyonun herbirinden sol ve sağ plaklar fırlatılır. Berabere kalan tüm sporcular 1. İstasyonun arkasında toplanacaklar, ve sıralama derecesine göre sıraya gireceklerdir (sıralamada en üstte bulunan sporcu ilk atar). 1. İstasyondan başlamak üzere nizami plaklara beraberlikler bozulana kadar aşağıdaki sıraya göre atış yapmaya devam ederler: 1.istasyon sol plak, 2. İstasyondan sağ, 3. İstasyondan sol, 4. İstasyondan sağ, 5. İstasyondan sol; daha sonra tekrar 1. İstasyonda bu sefer sağ plaktan başlayarak bu şekilde devam eder;
- b) İlk sporcu verilen komut üzerine 1. istasyona girer, tüfeğini doldurur ve yukarıda “a” şıkında belirtilen şekilde plağa atış yapar.
- c) Her plağa sadece bir kez atış hakkı verilmiştir, silah sadece bir fişek ile doldurulmuş olmalıdır; ikinci namluda içi boş, eğitim maksatlı veya dolu fişek bulunmayacaktır. İlk ihlalde sporcu uyarı (Sarı Kart) alacaktır. İkinci veya daha sonraki ihlallerde plak “MANKE” ilan edilecektir.
- d) Sporcu atış yaptıktan sonra sırada bekleyen, henüz atış yapmamış sporcuların arkasına geçer.
- e) Beraberlik içindeki her bir yarışmacı bu sırayla atışını tamamlar.
- f) 1. İstasyonda yapılan atışlar sonrasında beraberliğin hala devamı durumunda tüm sporcular 2. istasyona geçerek aynı yöntem ile devam ederler; ve
- g) Beraberlik çözülene kadar istasyondan istasyona geçiş devam eder.
- h) Eğer bir sporcu kasıtsız olarak sırası haricinde atış yaparsa, atışın sonucu kayıt edilmeli ve sporcuya bir resmi Uyarı (Sarı Kart) verilmelidir. Herhangi bir tekrar halinde atış “MANKE” olarak deklare edilecektir.

### 9.15.5.3

#### Skeet

- a) Baraj atışları başlamadan önce ilk sporcunun 4. İstasyonun hemen arkasında bekleyerek bir (1) adet nizami çift plağı izlemesine izin verilir;
- b) Beraberlik içinde olan her bir sporcu, müsabakadaki sıralamasına göre (en üst sıradaki sporcu ilk atar) 4. İstasyonda atışlarını sırasıyla yaparlar.
- c) Hakemin “BAŞLA” komutunu vermesini müteakip 1. Atıcı istasyona girer, tüfeğini doldurur ve nizami bir çift (yüksek-alçak) atışını yapar. Sonrasında istasyondan ayrılır ve atış yapmayı bekleyen sporcuların en arkasındaki yerini alır;
- d) Beraberlik durumunda ki tüm sporcular aynı düzende atmaya devam eder;
- e) Söz konusu istasyonda en fazla çifti kaçıran sporcu(lar) “Kaybetmiş” sayılır ve çekilirler;
- f) Hala beraberlik içinde olan sporcular bekler ve ilk atıcı istasyona girer, tüfeğini doldurur ve ters çift (alçak-yüksek) atışını yapar. Sonrasında istasyondan ayrılır, henüz atışını yapmamış olan sporcuların arkasına geçerek bekler;
- g) Beraberlik içindeki tüm sporcular aynı yöntemi takip ederler;
- h) Tüm beraberlikler çözülene bir **düz** ardından bir **ters** çift atışı sonuçlar belli olana kadar devam eder.
- i) Eğer bir sporcu kasıtsız olarak sırası haricinde atış yaparsa, atışın sonucu kayıt edilmeli ve sporcuya bir resmi Uyarı (Sarı Kart) verilmelidir. Herhangi bir tekrar halinde atış “MANKE” olarak deklare edilecektir.

### 9.16

#### KURAL İHLALLERİ

Kural ihlalleri Jüri, Baş Hakem ve bir Hakem tarafından 3 ana grup halinde değerlendirilir:

- a) “AÇIK” (OPEN) - aşikar, gizlenmemiş olanlar;
- b) “TEKNİK” (TECHNICAL) – **Teknik ihlaller ; ve**
- c) “GİZLİ” (CONCEALED) - emniyetin veya kuralların kasıtlı ya da çok ciddi ihlali

- 9.16.1** Kurallar çerçevesinde otomatik olarak yürürlüğe giren cezaların dışında kalan durumlarda, rapor edilen ihlalleri inceleyip cezaya karar vermek Jürinin sorumluluğudur.
- 9.16.2** Kuralı ihlal edenin aklında yapılan işlemlerle ilgili hiçbir şüphe bırakmamak için, buradaki kartlardan biri gösterilirken, **“Uyarı” - Sarı Kart (Warning) , “Eksiltme” -Yeşil Kart (Deduction) veya “Diskalifiye”- Kırmızı Kart (Disqualification)** komutu uygun bir şekilde iletilir. Eksiltme ya da diskalifiye kartından önce uyarı kartı göstermek gerekli değildir.
- 9.16.3** **“UYARI” (Sarı Kart)**
- 9.16.3.1** **Açık ihlaller**
- Aşağıda belirtilen durumlarda, kuralların açık olarak ilk ihlalinde verilir:
- Kıyafet kurallarına uyulmaması;
  - Atışı gereksiz yere kesintiye uğratmak;
  - Yarışma sırasında kurallara aykırı antrenör desteği almak;
  - Müsabaka alanına yetkisiz girmek;
  - Sportmenliğe yakışmayan davranış içinde olmak;
  - Kuralların özüne ters düşen kasıtlı davranış sergilemek; veya
  - Uyarı verilmesi gereken diğer herhangi bir durum hali, açık ihlaldir.
- 9.16.3.2** Jüri üyesi, Baş Hakem ya da Hakem tarafından verilen bir UYARI (Sarı Kart), ilgili puan cetveline işlenmeden önce, hatasını düzeltme fırsatı vermek amacı ile ilk önce sporcu, antrenör ya da Takım Yetkilisine verilir.
- 9.16.3.3** Sporcu, verilen süre içinde belirtilen hatasını düzeltmez ise, ceza uygulanacaktır.
- 9.16.3.4** Antrenör ya da Takım Yetkilisi tarafından ısrarla tekrarlanan ihlaller halinde, suçu işleyen, Jüri tarafından seri boyunca atış sahası yakınlarından uzaklaştırılır ve sporcu ceza alabilir.

### 9.16.3.5

#### “Teknik” ihlaller

Müsabaka serisi sırasında **ilk Teknik İhlal** durumları:

- Ayak Hatası;
- Plak isteme süresini aşmak;
- Skeet atışlarında, sporcunun HAZIR pozisyonunun kurallara uygun olmaması;
- Skeet atışlarında 8. İstasyon haricinde, sporcu bulunduğu istasyonda, iki (2) adet tek atışı arasında tüfeğini kırar ise;
- “Yavaş” ya da “hızlı” çıkan plaklara atış yapmadan nişan alır ya da tüfekle izlerse.

### 9.16.3.6

İlgili puan cetveline işlenen **UYARI (Sarı Kart)**, suçu işleyen sporcuya Hakem tarafından gösterilir.

Yukarıda açıklanan kural ihlallerinin bir seri içerisinde İkinci ve müteakip ihlalleri sonucunda sporcu, Hakem tarafından her olay için Özel Teknik Kurallar gereğince cezalandırılmalıdır ( Trap: 9.8.8.4; Skeet: 9.10.8). Bu durum, Hakem tarafından RTS Ofisine iletilmeden önce puan cetveline işlenmelidir.

**Hakem Prosedürü:** Hakem “DUR” (STOP) komutunu vermeli, sporcuyu cezadan bilgilendirmeli ve **(Juri Nezaretinde)** Yeşil Kart göstermeli, puan cetvelini ayarlamalı ve sonraki sporcuya devam etmesini söylemelidir.

### 9.16.4

#### PUAN EKŞİLTME (YEŞİL KART)

### 9.16.4.1

Diğer suçlardan ötürü en az iki Jüri Üyesi tarafından uygulanması gereken puan eksiltme cezası, suçun işlendiği serinin puanından eksiltilir.

Aşağıdaki durumlarda bir (1) puan eksiltilir:

- Sportmenliğe yakışmayan bir şekilde bir başka sporcuyu engeller ise;
- Yardımcı Hakem görevini yapmak üzere yerinde hazır olmaz ya da yerine uygun bir yedek kişi sağlamaz ise;
- Sporcu, bir olay hakkında açıklama yapması istendiğinde, kasıtlı ve bilinçli olarak yanlış bilgi verirse;
- Sporcu, final atışına zamanında gelmez ise; ve**
- İlk ihlal sonrasında poligon ekipmanına müdahale ederse.

#### 9.16.4.2

#### Tamamlanmamış Seri

Bir sporcu, Hakem iznini almadan ve serisini tamamlamadan atış poligonunu terk ederse, Jüri çoğunluk kararı ile serinin atılmayan plaklarını puan eksiltmesi olarak verir.

#### 9.16.4.3

#### Namevcut Sporcu

Bir sporcu, puan cetvelinden ismi kontrol edildiğinde mevcut değilse, Hakem, bir (1) dakika içinde üç (3) kez sporcuyu sırt numarası ve ismi ile yüksek sesle çağırır. O dakikanın içinde ortaya çıkmaz ise, Hakem sporcuyu "NAMEVCUT" (ABSENT) ilan eder. Bu sporcunun, artık o seride atış yapmasına izin verilmez ve seri onsuz başlar.

#### 9.16.4.4

#### Namevcut Sporcu için Telifi Serisi

- a) "NAMEVCUT" ilan edilen sporcu, yapması gereken seri atışı bitmeden, Baş Hakem'e şahsen başvurup, kaçırdığı seriyi atmak için izin istemelidir. Bunu yapmayan sporcu müsabakadan diskalifiye edilebilir;
- b) **Bunun üzerine sporcu, Baş Hakem tarafından karar verilen bir zaman ve poligonda, yapacağı telifi serisi atışından vurmuş olduğu son üç (3) atıştan üç (3) puan kesilerek atış yapmasına izin verilir. Olanak varsa, sporcu, asıl serisinde kullanılan poligonda atış yapmalıdır.**

#### 9.16.4.5

#### İstisnai Durumlar

Bir sporcunun, müsabakaya gecikmesi veya serisi bitmeden Baş Hakeme şahsi başvuramaması durumunda ve gecikmenin elinde olmayan sebeplerden olduğu ispat edilirse, Jüri genel atış programını bozmadan, ne zaman mümkün olur ise sporcuya, atışını yapma şansı tanınmalıdır. Bu durumda, Baş Hakem ne zaman ve nerede atış yapması gerektiğini belirler ve hiç ceza kesintisi yapmaz.

#### 9.16.5

#### Diskalifiye (Kırmızı Kart)

#### 9.16.5.1

Diskalifiye (Kırmızı Kart), 9.4.1.1 veya 9.4.3.2c gereğince, silahları, skeet işaret bantları ve mühimmatı ilgilendiren durumlarda uygulanır. 9.16.5.2 (aşağıda) gereğince diskalifiye cezası sadece Jürinin oy çoğunluğu kararı ile uygulanır. Bir sporcunun diskalifiye edilmesi Jüri tarafından **Kırmızı Kart** gösterilmesi ve **Diskalifiye** ifadesi ile belirtilir. Bir sporcu bir yarışmanın herhangi bir evresinde diskalifiye edilirse

(Sıralama veya Final), o sporcu için o yarışmanın tüm evrelerindeki sonuçlar iptal edilir ve sporcu sonuç listesinin sonunda neden diskalifiye edildiğini belirten bir açıklamayla listelenir.

#### 9.16.5.2

Bir sporcunun **Diskalifiye (Kırmızı Kart)** olması ya da, Takım Yetkilisi veya antrenörün atış poligonuna girmesinin yasaklanması aşağıdaki şartlarda gerçekleştirilir:

- a) Emniyetin ciddi şekilde bozulması ve emniyet kurallarının ihlali;
- b) Tüfeğin tehlikeli şekilde kullanımı (tekrarlanan kazara atışlar da dikkate alınmalıdır);
- c) “DUR” (STOP) komutuna rağmen tüfeği dolu tutma;
- d) Daha önceden uyarı veya eksiltme cezası almış olan durumları tekrar etme;
- e) Herhangi bir takıma ya da poligon sorumlusuna kasıtlı olarak kötü davranmak;
- f) Sporcunun, Yardımcı Hakem olarak görev yapmayı reddetmekte ısrar etmesi;
- g) Kaçırıldığı serinin telafi atışını kasti olarak yapmaması;
- h) Ciddi durumlarda gerçekleri saklamak adına bilinçli ve kasti olarak yanlış bilgi vermek;
- i) Kasıtlı olarak kural ihlallerini örtbas etmek; ya da

### 9.17

#### İTİRAZLAR VE TEMYİZLER

#### 9.17.1

##### Hakem Kararlarına Katılmama

#### 9.17.1.1

##### Sporcunun Yapacakları

- a) Bir sporcu, belirli bir plakla ilgili olarak Hakem kararına katılmazsa **bir sonraki sporcu atış yapmadan önce**, hemen kolunu kaldırarak “İTİRAZ” (PROTEST) demelidir; ve
- b) Bundan sonra Hakem geçici olarak atışı durdurmalı, Yardımcı Hakemlerin görüşünü aldıktan sonra, kararını vermelidir. Bir sonraki sporcu atış yaptıktan sonra yapılan itirazlar kabul edilmeyecektir (bkz. 9.18.6)



### 9.17.1.2

#### Takım Görevlisinin Yapacakları

- a) Eğer bir takım görevlisi, "VURUŞ", "MANKE", "GEÇERSİZ" ve "GAYRİ NİZAMİ" plak kararları hariç, bir Hakemin nihai kararıyla tatmin olmazsa, atışı geciktirmemeli ancak Hakemin diikatini çekerek puan cetveline sporcunun itiraz altında yarışmaya devam ettiği notunu düşmesini sağlamalıdır.
- b) İtiraz, Jüri tarafından çözümlenmelidir.

### 9.17.2

#### Sözlü İtirazlar

Her sporcunun veya takım yetkilisinin, müsabaka ile ilgili bir durumu, kararı ya da davranışı, bir müsabaka yetkilisine (Jüri üyesi, Poligon Amiri, Baş Hakem vs) **derhal ve sözlü olarak** itiraz etme hakkı vardır.

### 9.17.2.1

Bu tür İtirazlar aşağıdaki durumlarda yapılır:

- a) ISSF kurallarının izlenmemesi durumunda;
- b) Mevcut müsabaka programı uygulanmadığı hallerde;
- c) Herhangi bir müsabaka yetkilisi veya Jüri üyesinin aldığı karar ya da uygulama konusunda ihtilaf hali; ve
- d) Bir sporcu, başka bir sporcu, yetkili, izleyici, basın ya da başka bir şahıs ya da sebep tarafından engellenir ya da rahatsız edilir ise.

**Not:** Hakemin "VURUŞ", "MANKE", "GEÇERSİZ" veya "GAYRİ NİZAMİ" plak kararını sadece ilgili sporcu 9.17.1.1 kuralına uygun olarak sorgulayabilir.

### 9.17.2.2

Sözlü itiraz alan bir müsabaka görevlileri, durumu düzeltmek ve Jüri kararı alabilmek için, itirazı hemen değerlendirip harekete geçmelidir. Bu durumda, ancak çok gerekli ise, atış geçici olarak durdurulabilir.

### 9.17.3

#### Yazılı İtirazlar

- a) Sözlü itiraz sonucu alınan kararı ya da uygulamayı kabul etmeyen her sporcu veya takım Yetkilisi itirazını Jüriye yazılı olarak resmi şekilde yapabilir; veya
- b) Yazılı bir itiraz (Form P: İtiraz Formu), sözlü itiraz olmaksızın yapılabilir.

### 9.17.3.1 İtiraz Zaman Sınırlaması

Herhangi bir yazılı itiraz (Form P: İtiraz Formu), ileri sürülen olayın meydana geldiği seri bitimini müteakip **10 dakika içinde bir Jüri Üyesine iletilmiş** olmalıdır. İtiraz, 50,00 Avro itiraz ücreti ile birlikte sunulur. İtiraz reddedilirse, ücret Organizasyon Komitesine verilir; itiraz kabul edilirse ücret iade edilir.

### 9.17.4 Temyizler

Jürinin kararı ile aynı fikirde olmama halinde konu Temyiz Jürisine iletilir, ancak Final İtiraz Jürisi kararı temyiz edilemez.

#### 9.17.4.1 Temyiz Zaman Sınırlaması

Bu gibi temyizler, Jürinin kararını ilan etmesinden **en geç yirmi (20) dakika içinde** yazılı olarak iletilir. Temyiz, 100,00 Avro ücret ile birlikte yapılır. Eğer temyiz reddedilirse, ücret Organizasyon Komitesine verilir; temyiz kabuledilirse ücret iade edilir.

#### 9.17.4.2 Temyiz Jürisi Kararı

Temyiz Jürisinin kararı **NİHAİDİR**.

## 9.18 OLİMPİK YİVSİZ TÜFEK MÜSABAKALARINDA FİNALLER

Finaller, ya Sıralama Serisi atışları için kullanılmayan, Final Poligonu olarak ayrılan farklı bir poligonda düzenlenir, ya da Sıralama Müsabaka poligonlarından birinde yapılır.

### 9.18.1 Finaller Formatı

- Her Olimpik yarışmada, Finaller için Sıralama maksadıyla tam program atış yapılmalıdır. (Genel Kurallar 3.3.2.3 ve 3.3.4). Sıralamada en yüksek puan alan altı (6) sporcu finallere kalır.
- Finaller, finalistlerin seriler halinde plak kombinasyonlarına yaptıkları atışlarla; her sporcu gereken sayıda atış yaptıktan sonra (25, 30 veya 20 plak, yarışmaya bağlı olarak) ilerleyen şekilde elemelerle, altın ve gümüş madalyaların elde edilmesine kadar devam eder;
- Finalistler her bir final aşamasına sıfır puan ile başlarlar; bir finalin her aşamasında alınan puanlar kümülatif olarak değerlendirilir.

## **9.18.2 Genel Finaller Gereksinimleri**

### **9.18.2.1 Finaller Tesisleri**

Büyük bir seyirci trübünü olan bir poligon Yivsiz Finaller Poligonu olarak belirlenmelidir. Yivsiz tüfekler Finaller poligonu Fişek kontrollerinin yapılabileceği ve finalistlerin hazır buluna bileceği belirlenmiş bir hazır bulunma alanına sahip olmalıdır.

### **9.18.2.2 Hazır Bulunma Süresi**

- a) Finallerde ; sporcular, antrenörleri veya takım görevlileri Final Başlangıç Zamanından 30 dakika önce Finaller poligonlarında hazır bulunarak fişek kontrolü için hazır bulunmalıdırlar. Olimpik Oyunlarda Finallerdeki sporcular 30 dakika önce hazır bulunmalıdır;
- b) Finalerin başlamasından en az 15:00 dakika önce sporcular Finaller Poligonunda hazır bulunmalıdır.
- c) Eğer sporcu 30 dakika önce fişeklerini teslim etmedi ise ve 15 dakika önce poligonda hazır bulunmazsa, ilk vurulan plaktan bir (1) puan ceza olarak düşürülür
- d) Sporcular, ekipmanları, müsabaka giysileri ve ödül töreninde giyebilecekleri milli takım üniforması ile hazır olmak zorundadır. Jüri, tüm finalistlerin mevcut olduğunu, isimleri ve milliyetleri; sonuç sistemi ve puan tablolarında doğru bir şekilde kaydedildiğini teyit etmelidir. Jüriler, fişek ve ekipman kontrolünü sporcuların hazır bulunmasından hemen sonra tamamlamalıdır.
- e) Katılacağı serinin tanıtım aşamasında, hazır bulunmayan Finalist, atışa başlama hakkını kaybeder ve Finalerde son sıraya yerleştirilir.

**9.18.2.3** Başlama Zamanı. İlk yarışma atışı için "BAŞLA" komutunun verilmesi ile başlar.

**9.18.2.4** Başlangıç sıralaması ve sırt (BIB) numaraları. Finaller için yeni sırt numaraları (1-6) verilir. Finallerdeki başlangıç sırası, sporcuların Sıralama Atışlarındaki derecelerine göre belirlenir; en yüksek dereceli sporcu 1 numaralı sırt numarasını alır. Madalyaların belirleneceği baraj atışları esnasında sporcular sırt numarası sırasına göre atış yaparlar (en düşük numaralı sporcu ilk atış yapar).

**9.18.2.5** Deneme atışları ve plakların gösterilmesi. Finalerin başlangıcından önce plaklar gösterilmeli ve sporcuların deneme atışı yapmalarında izin verilmelidir.

**9.18.2.6** Özel Teçhizat. Final poligonları; sunucunun ve ses teknisyeninin kullanacağı bir hoparlör sistemi, Jüri ve her bir finalistin antrenörü için oturma alanı, elektronik, renkli bir puan tablosu ( detaylar için ISSF organizatörler klavuzuna bakınız ) ve hazırlanma sürelerini kontrol etmek üzere elektronic bir zamanlama sistemi ile donatılırlar.

**9.18.2.7** **Finaller Görevlileri.** Finallerin yönetim ve kontrolü aşağıdaki görevliler tarafından yapılır;

- a) Hakem. ISSF Yivsiz Tüfek Hakem Lisansı sahibi deneyimli bir resmi görevli finali yönetmelidir;
- b) Yardımcı Hakemler ve Zamanlama Sistemi Hakemi: İki hakem, sorumlu olan Hakeme yardımcı olmakve tavsiye vermek üzere, Yardımcı Hakem olarak görevlendirilir. Hakemlerden biri, elektronik zamanlama cihazını kullanmak üzere görevlendirilir. Tüm Hakemler, görevlendirilen müsabaka hakemleri arasından Baş Hakem tarafından seçilir;
- c) Müsabaka Jürisi: Müsabaka Jürisi Finalin yönetimine nezaret eder. Bir (1) Jüri üyesi, Yetkili Jüri üyesi olarak atanır;
- d) Finaller İtiraz Jürisi: Teknik Delege ve Jüri Başkanı tarafından belirlenen, Temyiz Jürisinin bir (1) üyesi, Yetkili Jüri üyesi ve müsabaka jürisinin bir (1) üyesi, Finaller süresince yapılabilecek itirazların kararını verirler;
- e) Teknik Görevli: Resmi Sonuç Sorumlusu, teknik puan sistemi ve sonuçların görsel olarak sergilenmesini hazırlamak ve yürütmek üzere bir Teknik Görevli atar. Finali etkileyebilecek teknik problemler olması halinde bu görevli Yetkili Jüri Üyesi ve Hakemle direkt irtibat kurarak uygun kararların süratle alınmasını sağlar;
- f) Sunucu: ISSF veya Organizasyon Komitesi tarafından atanan bir görevli; finalistlerin tanıtılması, puanların anons edilmesi ve izleyicilere bilgi vermek üzere görevlendirilir.
- g) Ses Teknisyeni: Müsabakalar esnasında ses ve müzik sisteminden sorumlu teknik görevlidir.

**9.18.2.8** Finaller Prodüksiyonu ve Müzik: Finallerin icrası esnasında renk, ışık, müzik, anonslar, yorumlar, sahne ve Poligon Amiri komutları; sporcuların ve onların müsabaka performanslarını en çekici ve heyecandırıcı şekilde seyirciye ve televizyon izleyicilerine sunmak için tam bir prodüksiyon içinde kullanılmalıdır.

**9.18.3** Müsabaka Prosedürleri: Finaller müsabakaları bu prosedürlere göre icra edilir. Her yarışma için geçerli olan teknik kurallar, bu kurallarda (9.18) açıklanan farklılıklar haricinde, finaller içinde geçerlidir.

### 9.18.3.1

**Trap.** Finalistler her plağa tek atış yaparlar (bkz. Kural 9.15.5.2c). Finalistler, sırt numaralarına (9.18.2.3, en düşük sırt numarası 1. İstasyonda) göre 1-2-3-4-5-6 sayılı istasyonlarda yerlerini alırlar. Her sporcu bir istasyonda atışını yaptıktan sonra, bir sonraki istasyona geçerek atışına devam eder. 12 saniyelik hazırlık süre sınırlamasını kontrol edecek bir zamanlama sistemi kullanılmalıdır. Finaller, finalistlerin bir seri plağa sırayla yaptıkları atışlarla; birbirini izleyen elemelerle, altın ve gümüş madalyaların elde edilmesine kadar devam eder;

- a) 6 Finalist 25 plaklık normal seriyi tamamladıktan sonra, 6. sıradaki sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- b) Kalan beş finalist diğer bir 5 plağa atış yapıp 30 plağı tamamladıklarında, beşinci sıradaki sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- c) Kalan dört finalist diğer bir 5 plağa atış yapıp 35 plağı tamamladıklarında, dördüncü sıradaki sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- d) Kalan üç finalist diğer bir 5 plağa atış yapıp 40 plağı tamamladıklarında, üçüncü sıradaki (bronz madalya sahibi) sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- e) Yukarıdaki b, c ve d maddelerindeki 5 plaklık seriler; her bir sporcu için 2 sol, 2 sağ ve 1 düz rastgele seçilmiş plaklardan oluşur;
- f) Kalan iki finalist, 10 plak atışı yapıp 50 plağı tamamladığında, 1. ve 2. sıralara karar verilir (altın ve gümüş madalyalar); beraberlik halinde hemen baraj atışı yapılır.
- g) Yukarıdaki f maddesindeki 10 plaklık sıra, her bir Finalist için 4 sol, 4 sağ ve 2 düz rastgele seçilmiş plağı içerir. Yukarıdaki b,c,d ve f maddelerindeki toplam 25 plak; her bir finalist için her istasyonda 2 sol, 2 sağ ve 1 düz plaktan oluşur.
- h) Her eleme aşamasından sonra, kalan sporcular orijinal yerlerini korurlar.

### 9.18.3.2

**Skeet.** Finalistler her istasyonda sırt numaralarına göre atış yapacaklardır. 30 saniyelik hazırlık süre sınırlamasını kontrol edecek bir zamanlama sistemi kullanılmalıdır. Finaller, finalistlerin bir seri çift plağa sırayla yaptıkları atışlarla; birbirini izleyen elemelerle, altın ve gümüş madalyaların elde edilmesine kadar devam eder;

- a) Tüm 6 Finalist sırayla 20 plağa atış yapacaklardır; atışlar istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir düz çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift, istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir ters çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift plak şeklinde olacaktır. Altı finalist 20 hedefi tamamladığında, 6. Sıradaki sporcu elenecektir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- b) Kalan beş finalist diğer bir 10 plağa istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir düz çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift plağa atış yapıp 30 plağı tamamladıklarında, beşinci sıradaki sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- c) Kalan dört finalist diğer bir 10 plağa istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir ters çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift plak atışı yapıp 40 plağı tamamladıklarında, dördüncü sıradaki sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- d) Kalan üç finalist diğer bir 10 plağa istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir düz çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift plak atışı yapıp 50 plağı tamamladıklarında, üçüncü sıradaki (bronz madalya sahibi) sporcu elenir; bir beraberlik halinde en düşük sıralama derecesine sahip sporcu (yüksek sırt numaralı) elenir;
- e) Kalan iki finalist, diğer bir 10 plak atışını istasyon 3’de bir düz bir ters çift, istasyon 4’de bir ters çift, istasyon 5’de bir düz bir ters çift plak atışı yapıp 60 plağı tamamladığında, 1. ve 2. sıralara karar verilir (altın ve gümüş madalyalar); beraberlik halinde hemen baraj atışı yapılır.
- f) **İstasyon 4’de, Hakem, ilk Finalisti çift atışın düz veya ters yapılacağı konusunda bilgilendirecektir.**

### 9.18.3.3

**Berberliğin bozulması (Baraj Atışı) Yöntemleri.** 3. Ve 6. Sıralar arasındaki beraberlikler sırt numarası sırasına göre (Sıralama Turu Derecesi) bozulacaktır. 1. ve 2. Sıra için beraberlik oluşursa, baraj atışı hemen başlayacak ve plak gösterme veya deneme atışı olmayacaktır. Baraj Atışları aşağıdaki yöntemle yapılacaktır:

- a) Trap. Sporcular, 1. istasyonun arkasında sırt numarası sırasına göre sıralanırlar. Birinci istasyondan başlayarak, beraberlik(ler) bozulana kadar şu düzene göre atış yapılır: 1. İstasyon Sol plak, 2. İstasyon sağ plak, 3. İstasyon sol plak, 4. İstasyon sağ plak, 5. İstasyon sol plak; sonrasında 1. İstasyonda bu kez sağ plaktan başlamak üzere devam eder. Her bir plağa bir (1) atış izni verilir. Atıştan sonra sporcu atış yapacak olan diğer sporcuların arkasında yerini alır.

**Not:** Hazırlık Zaman Sınırlaması = 12 saniye

- b) Skeet. Berebare durumda olan sporcular 3. İstasyonun arkasında sırt numarası sırasına göre beklerler. Beraberlikler, nizami düz bir çift plağın atıldığı 3. İstasyonda yapılan atışlarla bozulur; ilk çift atışta beraberlik bozulmadığı takdirde aynı istasyonda ters çift atış yapılır. Eğer beraberlik halen bozulmadı ise sporcular 4. İstasyona geçer ve nizami düz bir çift atışı yaparlar. Halen devam eden beraberliklerde aynı istasyonda bir ters çift atış yapılır; Bu şekilde 5. İstasyona kadar devam edilir, beraberlik hala bozulmaz ise tekrar 3. İstasyona dönülür, beraberlik bozulana kadar bu şekilde devam eder.

**Not:** Hazırlık Zaman Sınırlaması = 15 saniye

### 9.18.3.4

Baraj atışlarında, bir sporcu kasıtsız olarak sırası dışında atış yaparsa, atışın sonucu kaydedilir ve sporcuya resmi bir **Uyarı (Sarı Kart)** verilir. Herhangi bir tekrar halinde plak "MANKE" ilan edilir.

#### 9.18.4 Finallerin İcra Prosedürü

Süre	Aşama	Prosedür
a. 30 dakika ve 15 dakika önce	<b>Finalistlerin Fişek kontrolü için hazır bulunması</b>	Finallerde sporcular, antrenörleri veya takım görevlileri Final Poligonunda zamanında hazır olacaklardır. (Kural 9.18.2.1). Jüri, Finalistlerin, antrenörlerinin veya takım görevlilerinin fişeklerini numaralandırılmış kutulara koymaları talimatını verecektir (sırt numarasına göre). Jüri, fişek kontrolü için fişekleri seçecek ve ekipman denetimi yapacaktır. Fişek kontrolü tanıtım öncesi tamamlanmalıdır. Kontrolden sonra sporcular Final başlangıcından en az 15:00 dakika önce geri dönmek kaydıyla Oyun Alanını (FOP) terk edebilir. Oyun Alanına (FOP) ilave fişek getirilemez.
b. 10 dakika önce	<b>Plakların Gösterilmesi ve deneme atışı</b>	Hakem, sporculara ısınmaları, deneme atışı yapmaları ve icra edilen yarışmanın kurallarına göre plakları görmeleri için süre tanır.
c. 5 dakika önce	<b>Tanıtım için Toplanma</b>	Finaldeki altı (6) sporcu, Hakem ve Yetkili Jüri Üyesi poligonun ortasında, önceden belirlenen sunum noktasında toplanırlar.
d. 4 dakika önce	<b>Finalistlerin Tanıtımı</b>	Sunucu, sırt numarası sırasına göre (yüzler seyirciye dönükken 1 numara sağda olacak şekilde), sporcuları; isimleri, müsabaka puanlarını, sporcu hakkında kısa bilgisi vererek tanıtır. Sunucu, ayrıca Hakemi ve Yetkili Jüri üyesini de tanıtır.
e. 1 dakika önce	<b>Yarı Final Hazırlıkları</b>	Finaldeki ilk atıştan bir (1) dakika önce Hakem, sporculara atış yapacakları istasyona gitme komutu verir.
f. 00:00 dakika Önce Müsabaka Başlangıcı	<b>Final Başlangıcı</b>	Hakem, BAŞLA komutu ile ilk sporcuya başlama komutu verir. Trap atışlarındaki her sporcunun plağı ya da plaklarını istemeden önce 12 saniyesi vardır. Skeet atışında ise her bir istasyonda her bir finalistin istasyona girdikten sonra plağını istemek ve çift plağa atışını yapmak için 30 saniyesi vardır, beraberlik bozma baraj atışlarında ise hazırlık süresi 15 saniyedir.



<p style="text-align: center;"><b>g.</b> <b>Puan tablosu arası</b></p>	<p><b><u>Trap finallerinde, tüm atıcılar 5 plağa atış yaptıktan sonra puan tablosu araları verilir.</u></b> Skeet finallerinde, tüm sporcular bir istasyondaki atışlarını tamamladıktan sonra, puan tablosu arası verilir. Televizyon yayıncıları bu duraklama sırasında mevcut skorları ve sıralamaları yayınlarlar. Sunucu, sporcular ve skorlar hakkında yorum yapar, uygun şekilde elenen sporcuyla belirtir veya beraberlik bozmak için baraj atışı yapılacağını anons eder. 20 -25 saniye sonra hakem ilk sporcuyla bir sonraki atışını yapmak üzere HAZIR (READY) komutunu verir.</p>
<p style="text-align: center;"><b>h.</b> <b>Finallerin tamamlanması</b></p>	<p>Eğer beraberlik yok ise, Yetkili Jüri üyesi derhal “SONUÇLAR NİHAİ” ( RESULTS ARE FINAL) açıklamasını yapar. Eğer beraberlik varsa, Yetkili Jüri üyesi, Hakeme, beraberlik bozulana kadar baraj atışları yapılması komutunu verir. Beraberliğin bozulmasını müteakip, Yetkili Jüri üyesi derhal, “SONUÇLAR NİHAİ” açıklamasını yapar.</p>
<p style="text-align: center;"><b>n.</b> <b>Madalyaların Belirlenmesinden Sonra</b></p>	<p>Yetkili Jüri üyesinin “SONUÇLAR NİHAİ” açıklamasını müteakip, Yetkili Jüri Üyesi madalya sahiplerini Oyun Alanında (FOP) toplar ve sunucu madalya sahiplerini derhal aşağıdaki şekilde anons eder; “ALTIN MADALYANIN SAHİBİ, ÜLKESİ, İSMİ” “GÜMÜŞ MADALYANIN SAHİBİ, ÜLKESİ, İSMİ” “BRONZ MADALYANIN SAHİBİ, ÜLKESİ, İSMİ”</p>

### 9.18.5

#### Finaller Esnasında Arızalar

- a) Hakem, tüfek ya da fişek arızasının ya da probleminin sporcunun hatası olmadığı kanısına varır ise; sporcuyla, tüfeğinin tamiri ya da değiştirilmesi ya da fişegın yenilenmesi için üç (3) dakikadan fazla

olmamak üzere süre verir. Bu sorun üç (3) dakika içinde giderilemez ise sporcu çekilir;

- b) Sorun giderildikten ya da sporcu çekildikten sonra final atışları devam eder. Çekilen sporcunun final sonucu, sorunun meydana çıktığı noktaya kadar vurduğu toplam plak sayısına göre belirlenir;
- c) Final ve olası baraj atışlarında, arızasını gidermeye çalışıp çalışmadığına bakılmaksızın, sporcuya azami iki (2) arıza hakkı verilmiştir;
- d) Bundan sonra, nizami plağa atış yaparken oluşacak bir arıza, atış yapmayı denemiş ya da denememiş olması dikkate alınmadan “MANKE” olarak değerlendirilecektir.

#### 9.18.6

#### **Finaler Esnasında İtirazlar**

- a) Bir sporcunun, Hakemin VURUŞ, MANKE, GEÇERSİZ, ya da GAYRİ NİZAMİ plaklarla ilgili kararına itirazı var ise, sonraki sporcular atış yapmadan önce derhal kolunu kaldırarak itiraz etmesi ve sesle “İTİRAZ” (PROTEST) demesi gerekir.
- b) Bunun üzerine Hakem, kısa süreli olarak atışı durdurarak yardımcı hakemlerin fikirlerini alır ve kararını verir. Sonraki sporcu atışını yaptıktan sonra yapılan itirazlar kabul edilmez.
- c) Sporcu ya da antrenörün diğer her türlü itirazı Final İtiraz Jürisi tarafından derhal sonuca bağlanır (9.18.2.6). Final İtiraz Jürisinin kararı nihai olup temyiz edilemez.
- d) Finallerde, VURUŞ, MANKE, GEÇERSİZ ya da GAYRİ NİZAMİ plaklar dışındaki herhangi bir itiraz başvurusu haksız bulunduğu, vurulan son iki (2) plaktan iki (2) ceza puanı kesilir.
- e) Final itirazları için para ödenmez.

## **9.19 TRAP KARIŞIK TAKIM YARIŞMASI**

### **9.19.1 Genel Müsabaka Prosedürleri**

#### **9.19.1.1 Yarışma**

Bu kural (9.19), Trap Karışık Takım ve Trap Karışık Takım Gençler Yarışmalarına ilişkin özel teknik kuralları sağlar.

#### **9.19.1.2 Takım Yapısı**

Karışık Takımlar, bir erkek ve bir kadın olmak üzere (takımda gençler bulunabilir, 3.3.6) aynı ülkeden (karışık ülke olamaz) iki takım üyesinden oluşur. Her iki takım üyesi, milli renkler ve tanıtım işaretleri taşıyan aynı tip müsabaka kıyafeti giyerler (bakınız sayfa 136 ve Kural 6.20.2.2). Sıralama serilerinde sporcular bireysel müsabakalarda kullandıkları aynı sırt numaralarını taşırlar. Sıralama serilerinden sonra yapılan derecelendirmeden itibaren yeni sırt numaraları 9.19.2.7 gereğince basılacaktır.

#### **9.19.1.3 Takım Katılımı**

Ülkeler bir Şampiyona Karışık Takım yarışmasına en fazla iki takım ile katılabilir. Her bir takım için katılım ücreti 170 Euro'dur (3.7.4.1). Takım üyelerinin değişimi, Şampiyonaya katılan sporcular arasından Karışık Takım yarışmasının yapılacağı günden 2 gün öncesinde 12:00'a kadar yapılabilir.

#### **9.19.1.4 Yarışma Formatı**

- a) SİRALAMA
- b) FİNAL

#### **9.19.1.5 Program**

ISSF Şampiyonalarında Sıralama ve Finaller, normal olarak Trap Kadınlar ve Trap Erkekler bireysel yarışmalarını takiben aynı gün içerisinde programa alınacaktır.

#### **9.19.1.6 Takım Skorları**

Karışık Takım yarışmalarında takım skorları ve sıralama her iki takım üyesinin toplam skoru ile belirlenir.

#### **9.19.1.7 Baraj Atışları**

a) Baraj Atışları aşağıdaki durumlarda yapılacaktır:

- \* Finalde yer bulmak için Sıralama Serisi sonrası beraberliklerde,
- \* Finalde 1 ile 6 arası dereceler için Sıralama Serisi beraberliklerinde,
- \* Finalde 1 ve 2. Sıralar için beraberliklerde.

b) Sıralama Serisi sonrası baraj atışları

- \* Finaller Poligonu haricinde bir poligonda yapılmalıdır,
- \* Daha yüksek pozisyon için yapılan baraj atışları önce yapılmalıdır,
- \* En yüksek Sıralama Serisi skorunu yapan takım önce atış

yapmalıdır (Kural 9.15.3).

- \* Takımların deneme atışı yapmasına ve hedef görmesine izin

verilmiştir.

c) Finalde baraj atışları (sadece 1.lık için olan beraberlikler)

\* Daha küçük sırt numarasına sahip olan takım ilk atış yapar,

\*Deneme atışı yapılmaz, hedef görmeye müsaade edilmez.

#### 9.19.1.8

##### **Baraj Atışı Prosedürleri**

Kural 9.15.5.2 Trap Baraj Atış kuralları aşağıdaki şekilde kullanılacaktır:

a) Her takımın her iki üyesi baraj atışlarına katılmalıdır,

b) Her takımın antrenörü, hangi takım üyesinin (erkek veya kadın) önce atış yapacağını belirleyecektir.

c) Her plağa sadece bir (1) atışa müsaade edilmiştir (9.15.5.2c).

d) İlk atışı yapmak üzere belirlenen sporcular 1 no'lu istasyonun arkasında sıralanıp, Kural 9.15.5.2'ye göre nizami bir plağa atış yapacaktır.

e) Beraberlik bozulmazsa, aynı prosedür istasyon 2'de takımın ikinci üyesi ile devam edecektir.

f) Bu prosedür sporcuların değişerek yapacakları atışlarla beraberlik bozulana kadar devam edecektir (takım üyelerinin atış sırası 1 – 2 – 2 – 1 – 1 – 2 – 2 vs. şeklinde olacaktır).

Yayın 2017 (İkinci Baskı 01/2018)

Telif Hakkı: ISSF -527-

#### 9.19.1.9

##### **Antrenörlük**

Sıralama Serierinde antrenörlük 6.12.5 gereğince yapılacaktır (sessiz antrenörlüğe izin verilmiştir). Finalde, 6-1-2 no'lu istasyonlarda atış yapan takımların birer takım üyesi ve antrenörleri için 6 No'lu istasyonun sol arka tarafına 6 sandalye konulacaktır. 3-4-5 no'lu istasyonlarda atış yapan takımların birer üyesi ve antrenörleri için 5 no'lu istasyonun sağ arka tarafına 6 sandalye konulacaktır. Bu sandalyelerde oturan antrenörler, milli formalarını giyecekler veya sırtlarında ülkelerini veya milli federasyonlarını gösteren açık bir işaret taşıyacaklardır. Bu sandalyelerde oturan antrenör ve sporcular, atış yapan sporcuları rahatsız etmemek kaydıyla müsabaka esnasında birbirleriyle konuşabilirler.

#### 9.19.1.10

##### **Antrenör Molası**

Final esnasında, kendi takımının sporcusunun atış sırası geldiğinde, antrenörler azami bir (1) dakikalık bir (1) antrenörlük molası alabilir. Görevli Jüri üyesi zamanı kontrol eder. Bir mola alındığında bu zaman içinde tüm antrenörler kendi sporcuları ile konuşabilirler. Anonsçu, antrenörlük molası esnasında yorum yapabilir.

#### 9.19.1.11

##### **Arızalar**

Sıralama serilerinde arızalara 9.12 gereğince işlem yapılacaktır.

Finallerdeki arızalar 9.18.5 gereğince yönetilecektir.

### 9.19.1.12

#### **İtirazlar**

Sıralama Serilerinde itirazlara 9.17 gereğince işlem yapılacaktır. Finaller esnasında herhangi bir itiraz, Finaller İtiraz Jürisi tarafından 9.18.2.6d gereğince karara bağlanacaktır.

### 9.19.1.13

#### **Müzik ve Seyirci Aktivitesi**

Finaller esnasında müzik çalınmalı ve seyirciler kendi takımlarını Desteklemek için cesaretlendirilmelidir.

### 9.19.2

#### **SIRALAMA SERİLERİ**

### 9.19.2.1

#### **Program**

Sıralama Serilerinin başlangıç zamanı Resmi Programda yer almalıdır.

### 9.19.2.2

#### **Gruplama (Squadding)**

Takım gruplaması kura ile yapılacaktır. Her takımın iki üyesi, erkek ilk atışı kadın ikinci atışı yapacak şekilde yan yana atış yapmak üzere aynı grupta yer almalıdır. Aynı ülkeden takımlar aynı grupta yer alamaz. Yayın 2017 (İkinci Baskı 01/2018) Telif Hakkı: ISSF -528-

### 9.19.2.3

#### **Sporcuların İletişimi**

Takım üyeleri, diğer sporcuları rahatsız etmemek kaydıyla, atışlarını yaptıktan sonra ve bir sonraki istasyona geçmeden önce konuşabilirler.

### 9.19.2.4

#### **Sıralama**

Takımdaki her sporcu, 3 seride üç (3) seri 25 plak atışı ile 75 plak atışı yapacaktır (takım başına 150 plak). ISSF Sıralama formatı, Kural 9.8 kullanılacaktır.

### 9.19.2.5

#### **Takım Derecelendirmesi**

Takımlar her iki üyesinin toplam skorları ile derecelendirilecektir.

### 9.19.2.6

#### **Sıralama Serisi Beraberlik Bozma**

Birden altıya kadar olan sıralama için ve / veya Final'de yer almak için olan beraberlikler baraj atışı ile bozulacaktır (9.19.1.7'ye bakınız). Diğer tüm beraberlikler iki takım üyesinin birleşik skoruna geri sayma metodu uygulanarak (9.15.1.2) bozulacaktır.

### 9.19.2.7

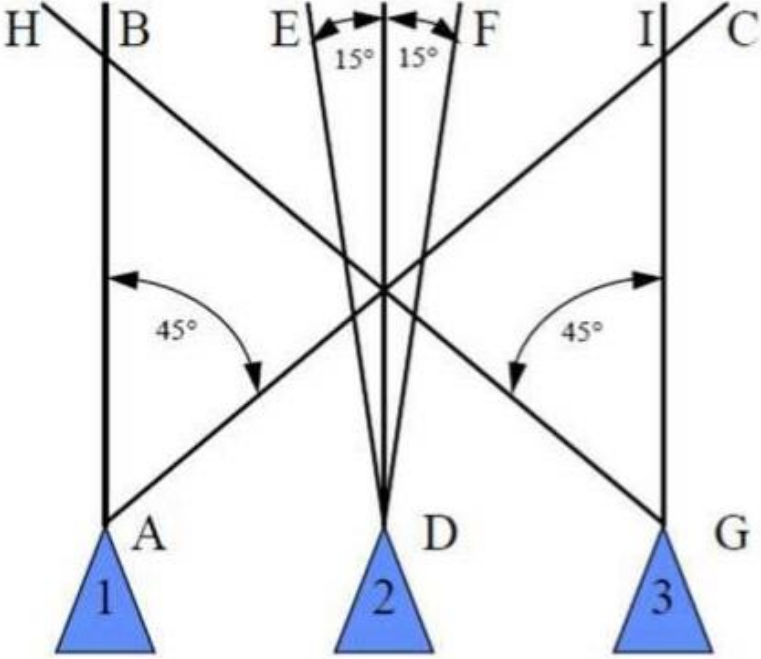
#### Final için Sıralama

Nihai Sıralama Serileri derecelendirmesi, herhangi bir gerekli baraj atışı da değerlendirilerek yapıldıktan sonra altı (6) en iyi takım Finale yükselecektir. Takımların derecelendirmesine denk gelen yeni sırt numaraları hazırlanmalıdır. Sırt numaraları diyagramdaki formatta olmalıdır. İlk atış yapacak takım üyesi beyaz sırt numarasını, ikinci atış yapacak takım üyesi siyah sırt numarasını taşımalıdır.

TRAP KARIŞIK TAKIM SIRT NUMARASI FORMATI					
<b>1<sub>1</sub></b>	<b>2<sub>1</sub></b>	<b>3<sub>1</sub></b>	<b>4<sub>1</sub></b>	<b>5<sub>1</sub></b>	<b>6<sub>1</sub></b>
<b>1<sub>2</sub></b>	<b>2<sub>2</sub></b>	<b>3<sub>2</sub></b>	<b>4<sub>2</sub></b>	<b>5<sub>2</sub></b>	<b>6<sub>2</sub></b>

9.20.  
9.20.1

ÇİZİM VE TABLOLAR  
Trap yatay açılar



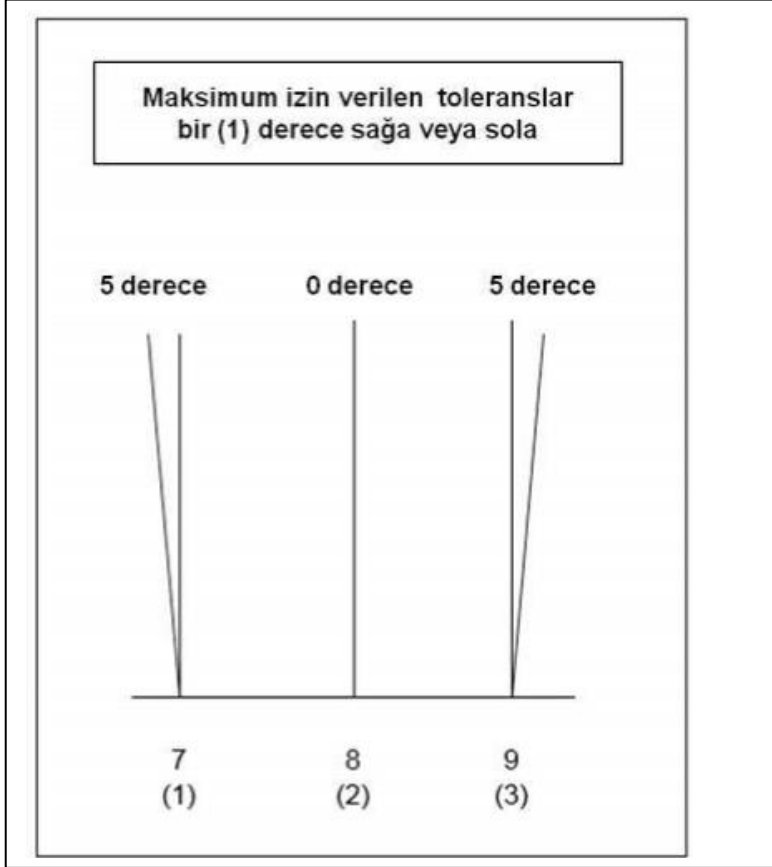
Her gruptaki ikinci ve üçüncü trap'ler için Maksimum Yatay Açılar

- 1 No'lu makineden fırlatılan plaklar bölge A B C ye düşmelidir
- 2 No'lu makineden fırlatılan plaklar bölge D E F ye düşmelidir
- 3 No'lu makineden fırlatılan plaklar bölge G H I ya düşmelidir





## 9.20.2 Double Trap Yatay Açılar



### 9.20.3 TRAP AYAR TABLOLARI (I – IX)

Tablo I					
Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	25 derece sağa	2.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 derece sola	3.00 m		
	3	35 derece sola	1.50 m		
2	4	45 derece sağa	2.50 m		
	5	10 derece sağa	1.80 m		
	6	35 derece sola	3.00 m		
3	7	35 derece sağa	3.00 m		
	8	5 derece sola	1.50 m		
	9	45 derece sola	1.60 m		
4	10	40 derece sağa	1.50 m		
	11	0 derece	3.00 m		
	12	25 derece sola	2.60 m		
5	13	20 derece sağa	2.40 m		
	14	5 derece sağa	1.90 m		
	15	35 derece sola	3.00 m		

Tablo II					
Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	25 derece sağa	3.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 derece sola	1.80 m		
	3	35 derece sola	2.00 m		
2	4	40 derece sağa	2.00 m		
	5	0 derece	3.00 m		
	6	45 derece sola	1.60 m		
3	7	45 derece sağa	1.50 m		
	8	0 derece	2.80 m		
	9	40 derece sola	2.00 m		
4	10	15 derece sağa	1.50 m		
	11	5 derece sağa	2.00 m		
	12	35 derece sola	1.80 m		
5	13	35 derece sağa	1.80 m		
	14	5 derece sola	1.50 m		
	15	40 derece sola	3.00 m		

Tablo III

Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	30 derece sağa	2.50 m	76 m +/- 1 m	
	2	0 derece	2.80 m		
	3	35 derece sola	3.00 m		
2	4	45 derece sağa	1.50 m		
	5	5 derece sola	2.50 m		
	6	40 derece sola	1.70 m		
3	7	30 derece sağa	2.80 m		
	8	5 derece sağa	3.00 m		
	9	45 derece sola	1.50 m		
4	10	45 derece sağa	2.30 m		
	11	0 derece	3.00 m		
	12	40 derece sola	1.60 m		
5	13	30 derece sağa	2.00 m		
	14	0 derece	1.50 m		
	15	35 derece sola	2.20 m		

Tablo IV

Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	40 derece sağa	3.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	10 derece sağa	1.50 m		
	3	30 derece sola	2.20 m		
2	4	30 derece sağa	1.60 m		
	5	10 derece sola	3.00 m		
	6	35 derece sola	2.00 m		
3	7	45 derece sağa	2.00 m		
	8	0 derece	3.00 m		
	9	20 derece sola	1.50 m		
4	10	30 derece sağa	1.50 m		
	11	5 derece sola	2.00 m		
	12	45 derece sola	2.80 m		
5	13	35 derece sağa	2.50 m		
	14	0 derece	1.60 m		
	15	30 derece sola	3.00 m		

**Tablo V**

Grup	Makine Numarası	Makinelere atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği
1	1	45 derece sağa	1.60 m
	2	0 derece	3.00 m
	3	15 derece sola	2.00 m
2	4	40 derece sağa	2.80 m
	5	10 derece sola	1.50 m
	6	45 derece sola	2.00 m
3	7	35 derece sağa	3.00 m
	8	5 derece sola	1.80 m
	9	40 derece sola	1.50 m
4	10	25 derece sağa	1.80 m
	11	0 derece	1.60 m
	12	30 derece sola	3.00 m
5	13	30 derece sağa	2.00 m
	14	10 derece sağa	2.40 m
	15	15 derece sola	1.80 m

**Tablo VI**

Grup	Makine Numarası	Makinelere atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği
1	1	40 derece sağa	2.00 m
	2	0 derece	3.00 m
	3	35 derece sola	1.50 m
2	4	35 derece sağa	2.50 m
	5	10 derece sağa	1.50 m
	6	35 derece sola	2.00 m
3	7	35 derece sağa	2.00 m
	8	5 derece sola	1.50 m
	9	40 derece sola	3.00 m
4	10	45 derece sağa	1.50 m
	11	10 derece sola	3.00 m
	12	25 derece sola	2.60 m
5	13	25 derece sağa	2.40 m
	14	5 derece sağa	1.50 m
	15	45 derece sola	2.00 m

Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	35 derece sağa	2.20 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 derece sola	3.00 m		
	3	20 derece sola	3.00 m		
2	4	40 derece sağa	2.00 m		
	5	0 derece	3.00 m		
	6	45 derece sola	2.80 m		
3	7	40 derece sağa	3.00 m		
	8	0 derece	2.00 m		
	9	40 derece sola	2.20 m		
4	10	45 derece sağa	1.50 m		
	11	5 derece sağa	2.00 m		
	12	35 derece sola	1.80 m		
5	13	20 derece sağa	1.80 m		
	14	5 derece sola	1.50 m		
	15	45 derece sola	2.00 m		

Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	25 derece sağa	3.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 derece sağa	1.50 m		
	3	20 derece sola	2.00 m		
2	4	40 derece sağa	1.50 m		
	5	0 derece	3.00 m		
	6	45 derece sola	2.80 m		
3	7	35 derece sağa	3.00 m		
	8	5 derece sola	2.50 m		
	9	45 derece sola	2.00 m		
4	10	45 derece sağa	1.80 m		
	11	0 derece	1.50 m		
	12	30 derece sola	3.00 m		
5	13	30 derece sağa	2.00 m		
	14	10 derece sağa	3.00 m		
	15	15 derece sola	2.20 m		

Tablo IX					
Grup	Makine Numarası	Makinelerden atış yönü	Yerden 10m yükseklikte fırlatış yüksekliği	Mesafe	Notlar
1	1	40 derece sağa	3.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	0 derece	1.80 m		
	3	20 derece sola	3.00 m		
2	4	15 derece sağa	3.00 m		
	5	10 derece sola	1.50 m		
	6	35 derece sola	2.00 m		
3	7	45 derece sağa	1.60 m		
	8	0 derece	2.80 m		
	9	30 derece sola	3.00 m		
4	10	30 derece sağa	2.00 m		
	11	5 derece sola	2.00 m		
	12	15 derece sola	3.00 m		
5	13	35 derece sağa	2.90 m		
	14	0 derece	1.60 m		
	15	45 derece sola	2.20 m		

<b>2 POLİGON 75 + 50</b>
<b>1.Gün 50 Atış için 2 poligon ayrı şema,</b>
<b>2.Gün 2 Poligonda aynı şema</b>
<b>3 POLİGON 75 + 50</b>
<b>1.Gün 3 Poligon farklı şema</b>
<b>2.Gün 3 Poligonda aynı şema</b>
<b>3 POLİGON 50 + 50 + 25</b>
<b>1.Gün tüm poligonlar aynı şema</b>
<b>2 ve 3 gün için her poligon ayrı şema ( Öncekilerden farklı )</b>
<b>4 POLİGON 75 + 50</b>
<b>1. Gün 4 Poligon aynı şema</b>
<b>2. Gün 1 – 3 aynı şema, 2 – 4 aynı şema</b>
<b>4 POLİGON 50 + 50 + 25</b>
<b>1 ve 2. Gün her poligon farklı şema</b>
<b>3. gün tüm poligonlar aynı şema (Öncekinden farklı şema )</b>
<b>5 POLİGON 75 + 50</b>
<b>Her poligon için farklı ayar</b>

SERİ KIRMA TABLOSU			
TRAP		SKEET	
1. GÜN	2. GÜN	1. GÜN	2. GÜN
1	4	1	4
2	5	2	5
3	6	3	6
4	1	4	1
5	2	5	2
6	3	6	3

**Not: Seri kırılmamaları Jüri tarafından değiştirilebilir.**

	MAKİNE NO :	AÇI DERECE	10m' de Yükseklik ( +/- 1m )	MESAFE ( +/- 1m )
A	7 ( 1 ) 8 ( 2 )	5 Sol 0	3,0 m 3,5 m	55 m. Çukurun Tavanının Kenarından Ölçüldüğünde
B	8 ( 2 ) 9 ( 3 )	0 5 Sağ	3,5 m 3,0 m	
C	7 ( 1 ) 9 ( 3 )	5 Sol 5 Sağ	3,0 m 3,0 m	

--	--	--	--	--

## 9.20

## İNDEKS

Açık İhlaller	9.16.3.1
Antreman	9.6.2
Antreman – Gayri Resmi	9.6.2.2
Antreman – Yarışma Öncesi (Resmi) Antreman	9.6.2.1
Arızalar	9.12
Arızalar – Arıza Beyan Edilince Yapılacaklar	9.12.5
Arızalar – Arıza Durumunda Prosedür	9.12.4
Arızalar – İzin Verilen Arıza Sayısı	9.12.2
Arızalar – Sporcunun İzleyeceği Prosedür	9.12.4.1
Arızalar – Tanım	9.12.1
Arızalı Yivsiz Tüfekler	9.12.6
Atış Ceketleri – Yüksek Görünürlük - Emniyet	9.2.1
Atış Programları	9.11.1
Atış Sırası	9.11.4.5
Atış ve Deneme Atışı	9.2.4
Avantaj – Gayri Resmi Antremanda	9.6.2.2
Baraj Atışları	9.15.4
Baraj Atışları – Emniyet	9.15.5.1
Baraj Atışları – Finaller Esnasında	9.15.4.3



Baraj Atışları – Finallerden Önce	9.15.4.2
Baraj Atışları – Genel	9.15.4.1
Baraj Atışları – Prosedürler	9.15.5
Baraj Atışları – Skeet	9.15.5.3
Baraj Atışları – Sporcu Hazırlık Süresi	9.15.4.4
Baraj Atışları – Trap	9.15.5.2
Baş Hakem - Görevler	9.5.4.2
Berberlikler – Finaller Öncesi	9.15.1.1
Berberlikler – Finallerde (Kural 9.18.3.4)	9.15.4.3
Berberlikler – Final Müsabakaları	9.15.1
Berberlikler – 4. ve daha alt sıralamalar Finalsiz –	9.15.2.4
Berberlikler – İlk 3 derece Finalsiz –	9.15.2.3
Berberlikler – Finalsiz – Tam Puanlı Berberlikler	9.15.2.2
Berberlikler – Finalsiz Müsabakalarda	9.15.2
Berberlikler – Tek bir Sıralama için 4 veya daha fazla sporcu	9.15.2.3
Berberlikler ve Baraj atışları	9.15
Bireysel Berberlikler – Finalsiz Müsabakalarda	9.15.2.1

Bireysel Sonuçlar	9.14.5.1
Delikli Namlular	9.4.2.7
Deneme Atışı – Atışlar ve Deneme Atışları	9.2.4
Deneme Atışı – Silah Onarımı Sonrası	9.2.4.e
Dipçik Derinliği	9.4.2.9
Diskalifiye - Finallerde	9.16.5.1

Diskalifiye (Kırmızı Kart)	9.16.5
Double Trap – “Geçersiz” (No Target) Plaklar – Çift Plak	9.9.8
Double Trap – “Geçersiz” Plaklar – Hakemin Kararı	9.8.8 / .1
Double Trap – “Geçersiz” Plaklar – Sporcu Atış yapmadığında	9.8.8.2
Double Trap – “Geçersiz” Plaklar – Sporcu Atış Yaptığı Halde	9.8.8.1
Double Trap – Arıza	9.9.8.4
Double Trap – Gayri Nizami Uçuş Yolu	9.9.6.2
Double Trap – Deneme Plakları	9.9.6.1
Double Trap – Duraklama – Plak Görülmesi	9.9.4
Double Trap – Eşzamanlı Fırlatma	9.9.8.1 j / 9.12.1
Double Trap – Finaller Ayarlamaları	9.18.3.2
Double Trap – Hazırlanma Süre Sınırlaması – İlave Zaman	9.9.3
Double Trap – İstemsiz Atış	9.9.8.5
Double Trap – Jüri Kontrolü	9.9.6
Double Trap – Kural Dışı Uçuş Yolu	9.9.6.3
Double Trap – MANKE (LOST) Plaklar	9.8.8.3
Double Trap – Metod	9.9.2
Double Trap – Müsabaka Kuralları	9.9
Double Trap – Plak Fırlatma Makinesi Ayarları Tablosu	9.9.5
Double Trap – Plak Mesafesi, Açısı ve Yüksekliği	9.9.5
Double Trap – Reddedilen Çift Plak	9.9.7
Double Trap – Reddedilen Plak – Sporcunun Prosedürü	9.9.7
Double Trap – Seri İcrası	9.9.1
Double Trap – Yatay Açılar	9.20.2
Double Trap – Yere Atış	9.9.9
DUR (STOP) Komutu	9.2.5
Duraklamalar - Double Trap	9.8.3

Duraklamalar - Trap	9.9.4
Duraklamalar (Programda)	9.11.3
Düzensiz Hedefler	9.7.2
Ekipman ve Mühimmat	9.4

Ekipman (Oyun Alanında)	9.4.1.2
Ekipman Kısıtlamaları	9.4.1
Ekipman Kontrolü	9.4.1.1
Ekipman Kontrolü – Skeet İşaret Bandı	9.10.4.2
Elektronik Puan Tabloları	9.14.3.1
Elektronik Puan Tabloları – Puan Tablosu Arızası	9.14.3.3
Emniyet	9.2
Emniyet – DUR (STOP) Komutu	9.2.5
Emniyet Bayrağı	9.2.2 b
Erkekler / Kadınlar Yarışmaları	9.1.4
Finaller – Arıza Sayısı	9.18.5 c
Finaller – Arızalı Yivsiz Tüfek	9.18.5
Finaller – Atış Sırası	9.18.2.4
Finaller – Başlama Zamanı	9.18.2.3
Finaller – Beraberlik Bozma Prosedürleri – Baraj Atışı	9.18.3.3
Finaller – Finaller İcra Prosedürleri	9.18.4
Finaller – Geç Kalan veya Namevcut Sporcu	9.18.2.2
Finaller – Genel Gereksinimler	9.18.2
Finaller - Görevliler	9.18.2.7
Finaller – Her Yarışmadaki Finalist Sayısı	9.18.1
Finaller – İtirazlar	9.18.6

Finaller – Poligon Komutları	9.18.4
Finaller – Poligon Özel Ekipmanı	9.18.2.6
Finaller – Poligonda Hazır Bulunma	9.18.2.2
Finaller - Tesisler	9.18.2.1
Finaller – Prodüksiyon ve Müzik	9.18.2.8
Finaller – Puan tablosu Duraklamaları	9.18.4 g
Finaller - Skeet	9.18.3.2
Finaller – Tamamlanmayan Finalde Sıralama Prosedürü	9.16.4.2
Finaller – Test Atışı	9.18.2.5
Finaller - Trap	9.18.3.1
Finaller – Tüfek veya Mühimmat Arızası	9.18.5
Finaller – Yivsiz Tüfek yarışmaları	9.18
Finaller Müsabaka Prosedürleri	9.18.3
Gayri Resmi Antreman – Avantaj Yok	9.6.2.2
Geçersiz Plak (No Target)	9.7.6
Geri Sayım Kuralı - Finaller öncesi	9.15.1.2

Görünür Puan Tablosu Hataları	9.14.3.3
Göz Koruma	9.2.7
Grup Ayarlamaları	9.11.4.4
Gruplandırma	9.11.4
Gruplandırma – Grubun Yapısı	9.11.4.1
Gruplandırma Kurası	9.11.4.3
Gruplar - Atış Sırası	9.11.4.5
Hakem Kararı ile Uyuşmazlık	9.17.1
Hakemler	9.5.5

Hakemler – Görevleri ve İşlevleri	9.5.5.2
Hazır Bulunmayan Sporcu	9.16.4.3
Hazır Bulunmayan Sporcu – Özel Şartlar	9.16.4.5
İtirazlar – Hakeme İtiraz	9.17.1.1
İtirazlar – SporcununYapacakları	9.17.1.1
İtirazlar – Süre Sınırlaması	9.17.3.1
İtirazlar – Takım Görevlisinin Yapacakları	9.17.1.2
İtirazlar ve Temyizler	9.17
İtirazlar ve Temyizler – Final Jürisi Kararı Dışında	9.17.4
İtirazlar ve Temyizler – Süre Sınırlaması	9.17.4.1
Jüri – Çoğunluk Kararı	9.16.5.1
Jüri – Müsabaka Esnasında Görevleri	9.5.2.2
Jüri – Müsabaka Öncesi Görevleri	9.5.2.1
Jüri'nin Sorumluluğu ve Eylemleri	9.16.1
Kayışlar	9.4.2.3
Kırılmış Plak	9.7.3
Kompansatörler	9.4.2.6
Komutlar	9.2.6
Kontrolsüz Ateşleme (Misfire) – Mühimmat Arızası	9.12.4.3
Kulak Koruma	9.2.7
Kural İhlalleri	9.16
Kuralların Bilinmesi	9.1.2
MANKE Plak(lar)	9.7.5
Manuel Puan Tabloları	9.14.3.4
Milli IOC Kimliği	9.13.3
Mühimmat – Arıza / İstemsiz Atış	9.12.4.3
Mühimmat – Fişek Denetimi	9.4.3.2

Mühimmat – Fişek Özellikleri	9.4.3.1
------------------------------	---------

Mühimmat – Gayri Nizami	9.4.3.2 b
Müsabaka Görevlileri	9.5
Müsabaka Kıyafeti – Açık parmak veya açık topuk ayakkabılar	9.13.1.b
Müsabaka Kıyafeti (Kural 6.7)	9.13
Namlu Seçimi	9.12.3
Namlular	9.4.2.7
Nişan Alma	9.2.3
Nizami Plak	9.7.1
Optik Nişangahlar	9.4.2.8
Plak Ayarları – Mesafe,Açılar ve Yükseklikler	9.10.3.7
Plaklar – Nizami, Gayri Nizami, Kırık, Vuruş, Manke, Geçersiz	9.7
Poligon Amiri – Görevler	9.5.3.3
Poligon Amiri - Sorumluluklar	9.5.3.2
Poligon Ekipmanına Müdahale	9.3 c
Poligon ve Plak Standartları	9.3
Program Kesintileri	9.11.3
Puan Belgeleme	9.14.4
Puan Eksiltme – Bir Puan Eksiltme	9.16.4.1
Puan Eksiltme (Yeşil Kart)	9.16.4
Puan Tabloları	9.14.3
Puan Tabloları – Görünür Hatalar	9.14.3.3
Puan Tabloları – Yardımcı Hakemler Tarafından İşletme	9.14.3.4

Puan Tabloları Finallerde Duraklama	9.18.4.g
Puanlama Prosedürü	9.14.2
Serbest Tetik	9.4.2.2
Sıralamalar	9.15.1.3
Sırt (Bib) Numaraları	9.13.2
Silah Taşıma – Emniyet	9.2.2
Silahlar – Değişirme	9.4.2.5
Silahlar – Delikli Namlular	9.4.2.7
Silahlar – İzin Verilen Tipler	9.4.2.1
Silahlar – Kayışlar	9.4.2.3
Silahlar – Kompansatörler ve Namlu Bağlantıları	9.4.2.6
Silahlar – Optik Nişangahlar	9.4.2.8
Silahlar – Serbest Tetik	9.4.2.2
Silahlar – Şarjörler	9.4.2.4
Silahlar, Ekipman ve Mühimmat	9.4

Siperlikler – Yan Göz Siperliği	9.13.4
Skeet - BAŞLA	9.10.1/9.10.2
Skeet – Deneme Plakları	9.10.3.5
Skeet - Duraklamalar	9.10.3.5 c
Skeet – Fişek Doldurma Sırası	9.10.3.4
Skeet – Gayri Nizami Uçuş Yolu	9.10.3.8
Skeet – Geçersiz Plak – Çift Atışlar için	9.10.6.3
Skeet – Geçersiz Plak – Hakemin Kararı	9.10.6 / .6.1
Skeet – Geçersiz Plak – Sporcu Atış Yapmadığında	9.10.6.2
Skeet – Geçersiz Plak – Sporcu Atış Yaptığı Halde	9.10.6.1
Skeet – Hazır Pozisyonu	9.10.3.9

Skeet – Hazırlık Süre Sınırlaması	9.10.3.1
Skeet – İstasyon No:8 Prosedürleri	9.10.3.3
Skeet – İşaret Bandı	9.10.4
Skeet – İşaret Bandı Kontrolü	9.10.4.2
Skeet – MANKE Plaklar	9.10.8
Skeet – MANKE Plaklar – Çift Atışlar için	9.10.9
Skeet – Müsabaka Kuralları	9.10
Skeet – Plak Mesafeleri ve Yüksekliği – Jüri Kontrolü	9.10.3.7
Skeet – Plak Mesafeleri ve Yükseklik Ayarları	9.10.3.7
Skeet – Poligonlarda Yüzleme ve Nişan Alma	9.10.3.6
Skeet – Reddedilen Plak	9.10.5
Skeet – Reddedilen Plak – Sporcunun Yapacakları	9.10.5
Skeet – Sıra Harici Atış	9.10.7
Skeet – Skeet Serisinin İcrası	9.10.1
Skeet – Yarışma Serilerinde Plak Atış Sırası	9.10.3.2
Skeet - Yöntem	9.10.2
Skeet Poligonları – Görünüş Çizimi (Kural 6.4.20.4)	9.1.5
Skeet Poligonları – Yerleşim Çizimi (Kural 6.4.20.3)	9.1.5
Solak Sporcu – Sağlak Sporcu	9.1.3
Sonuçlar	9.14.5
Sonuçlar, Zamanlama ve Puanlama (RTS) Ofisi	9.14.1
Sonuçlar, Zamanlama ve Puanlama (RTS) Prosedürleri	9.14
Sözlü İtirazlar	9.17.2
Sporcu – Değişirme	9.11.2
Sporcunun Kıyafeti	9.13.1
Sporcunun Oyun Alanı Kıyafeti	9.4.1.2



Şarjörler	9.4.2.4
Şekiller, Çizimler ve Tablolar (Kural 6.4.18.4)	9.1.5
Takım Beraberlikleri	9.15.3
Takım Sonuçları	9.14.5.2
Tamamlanmamış Seri – Puan Eksiltme	9.16.4.2
Teknik İhlaller	9.16.3.5
Telafi Serisi – Double Trap	9.12.7.2
Telafi Serisi – Namevcut Sporcu	9.16.4.4
Telafi Serisi – Prosedürler	9.12.7
Telafi Serisi – Puan Belgeleme	9.12.8
Telafi Serisi – Skeet	9.12.7.3
Telafi Serisi – Trap	9.12.7.1
Temyiz Süre Limiti	9.17.4.1
Temyizler	9.17.4
Trap – Ayar Tabloları (I – X)	9.20.3
Trap – Ayar Tabloları	9.20.3
Trap – Deneme Plakları	9.8.6.1
Trap – Duraklamalar – Plakların Görülmesi	9.8.4
Trap – Gayri Nizami Uçuş Yolu	9.8.6.2
Trap – GEÇERSİZ Plak	9.8.8
Trap – GEÇERSİZ Plak – Hakemin Sorumluluğu	9.8.8.1 a
Trap – GEÇERSİZ Plak – Sporcu Atış yapmadığında	9.8.8.3
Trap – GEÇERSİZ Plak – Sporcu Atış yaptığı Halde	9.8.8.2

Trap – Hazırlık Süresi – 5 No’lu İstasyon İlave Zaman	9.8.3
Trap – Jüri Kontrolleri	9.8.6
Trap – MANKE Plaklar	9.8.8.4
Trap – Müsabaka Kuralları	9.8
Trap – Plak Fırlatma Makinesi Ayar Prosedürü	9.8.5.4
Trap – Plak Mesafesi, Açısı ve Yüksekliği	9.8.5
Trap – Plak Reddi	9.8.7
Trap – Plak Reddi – Sporçunun yapacakları	9.8.7
Trap – Plak sınırlamaları	9.8.5.3
Trap – Poligonlar (Kural 6.4.18.5)	9.1.5
Trap – Sadece Bir Poligon Ayarı Kullanmak	9.8.5.2 d
Trap – Şekiller ve Tablolar	9.20
Trap – Trap serisinin İcrası	9.8.1
Trap – Trap Yarışmaları Tercih Edilen Ayarlar	9.8.5.2

Trap – Trap Yarışmaları Tercih Edilen Ayarlar (Kullanılmayan)	9.8.5.2
Trap – Yatay Açılar	9.20.1
Trap - Yöntem	9.8.2
Trap ve Double Trap Çukuru (Kural 6.4.19)	9.1.5
Uyarı – Hakem Tarafından Verilmiş	9.5.5.3
Uyarı (Sarı Kart)	9.16.3 / .3.2/.3.6
Vuruş	9.7.4
Yan Siperlikler	9.13.4
Yardımcı Hakem – Görevler	9.5.6.2
Yardımcı Hakem – Hakeme Tavsiye	9.5.6.4
Yardımcı Hakem – Namevcut – Puan Eksiltme	9.5.6.3
Yarışma Öncesi Antreman	9.6.2.1

Yarışma Yönetimi	9.11
Yarışmalar	9.6.1
Yazılı İtirazlar	9.17.3
Yedek Sporcu	9.11.4.2
Yivsiz Tüfek Tipleri	9.4.2.1
Yivsiz Tüfek Yarışmaları Kurallarının Uygulanması	9.1.1
Trap Karışık Takım Yarışmaları	9.19
Trap Karışık Takım Yarışmaları – Müsabaka Prosedürleri	9.19.1
Trap Karışık Takım Yarışmaları – Sıralama Serieri	9.19.2
Trap Karışık Takım Yarışmaları – Final	9.19.2

**PLAK ATIŞLARI**  
**YENİ FİNAL**  
**SİSTEMİ**  
**VE**  
**DEĞİŞEN**  
**KURALLAR**



- ❖ Bu final programını temel olarak, 5 aşamalı eliminasyon ( eleme) sistemidir.
- ❖ Yarışma serilerinin sonunda en iyi 6 atıcı final atmaya hak kazanır. Her birine 1 ile 6 arası yeni sırt numaraları verilir ( en yüksek puan 1 numaralı sırt numarasını alır).
- ❖ Bütün finalistler 0 (sıfır) puan ile finalin ilk aşamasına girer. Yarışma puanları finale taşınmaz.
- ❖ Final aşamalarında atılan puanlar ise eklenerek ilerlenir.
- ❖ TRAP ve DOUBLE TRAP finalistleri, sırt numaralarına göre 1 ile 6ncı istasyonlarda yerlerini alır. ( 1 no.lu sırt numarası 1 no.lu istasyonda olmak üzere)
- ❖ SKEET atışında ise finalistler sadece 3,4 ve 5inci istasyonlarda atar.
- ❖ En küçük sırt numaralı atıcı her zaman ilk atar.
- ❖ Her aşamadan sonra, kalan atıcılar ilk başladıkları sırada devam ederler.





ISSF

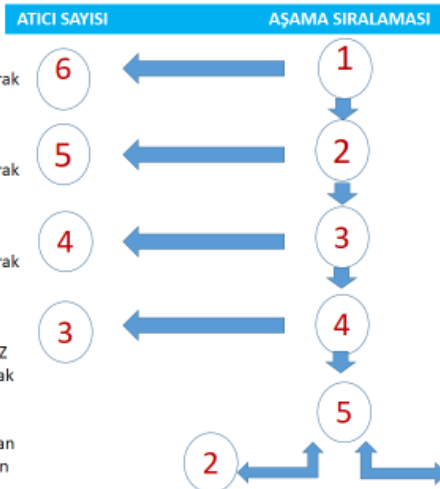
Bu aşamada en düşük atan Yarışmadan ayrılır ve 6. olarak kayda geçer.

Bu aşamada en düşük atan Yarışmadan ayrılır ve 5. olarak kayda geçer.

Bu aşamada en düşük atan Yarışmadan ayrılır ve 4. olarak kayda geçer.

Bu aşamada en düşük atan Yarışmadan ayrılır ve BRONZ Madalya sahibi olan 3. olarak kayda geçer.

Bu aşamada daha düşük atan GÜMÜŞ Madalya sahibi olan 2. olarak kayda geçer.



Bu aşamada en yüksek atan ALTIN Madalya ile 1. olarak kayda geçer.



Türkiye Atletizm ve Buzokul Federasyonu  
Türkish Athletics and Bobsled Federation



ISSF

### TRAP – FİNAL AŞAMALARI (9.18.3.1)

AŞAMA	HER AŞAMADAKİ ATICI SAYISI	PLAK SAYISI (HER AŞAMA SONRASI TOPLAM)	PLAK DAĞILIMI
1. Aşama	6	25 (25)	10 x sağ 10 x Sol 5 x orta rastgele seçilmiş
2. Aşama	5	5 (30)	2 x sağ 2 x Sol 1 x orta rastgele seçilmiş
3. Aşama	4	5 (35)	2 x sağ 2 x Sol 1 x orta rastgele seçilmiş
4. Aşama	3	5 (40)	2 x sağ 2 x Sol 1 x orta rastgele seçilmiş
5. Aşama	2	10 (50)	4 x sağ 4 x Sol 2 x orta rastgele seçilmiş

NOT: 2,3,4,ve 5inci aşamalarda, her finalist her 5 istasyonda 2 x sol, 2 x sağ ve 1 x orta plak atar.



Türkiye Atletizm ve Buzokul Federasyonu  
Türkish Athletics and Bobsled Federation



## SKEET – FİNAL AŞAMALARI (9.18.3.3)



Türkiye Atıcılık ve Buzokçuluk Federasyonu  
Türkiye Shooting and Biathlon Federation

AŞAMA	HER AŞAMA DAKİ ATICI SAYISI	ÇİFT PLAK SAYISI (TOPLAM PLAK)	ATIŞ SIRASI
1. Aşama	6	10 (20)	Şema A + Şema B
2. Aşama	5	5 (30)	Şema A
3. Aşama	4	5 (40)	Şema B
4. Aşama	3	5 (50)	Şema A
5. Aşama	2	5 (60)	Şema B

NOT: \* Hakem, finalistler başlamadan 4 istasyonda düz ya da ters çift plak konusunu hatırlatma yapar

A Şeması			
İstasyon	Plak atış sırası		Atış Sayısı
3	Yüksek kule/ Alçak kule	Alçak kule/ Yüksek kule	4 atış
4	Yüksek kule/ Alçak Kule *		2 atış
5	Alçak kule/ Yüksek kule	Yüksek kule/ Alçak kule	4 atış

B Şeması			
İstasyon	Plak atış sırası		Atış Sayısı
3	Yüksek kule/ Alçak kule	Alçak kule/ Yüksek kule	4 atış
4	Alçak kule/ Yüksek Kule *		2 atış
5	Alçak kule/ Yüksek kule	Yüksek kule/ Alçak kule	4 atış



Türkiye Atıcılık ve Buzokçuluk Federasyonu  
Türkiye Shooting and Biathlon Federation

3,4,5 ve 6ncılık için beraberlik



3,4,5,ve 6ncılık taki beraberlikler sırt numarasına göre çözülecektir; en yüksek numaralı sırt numarası elenir

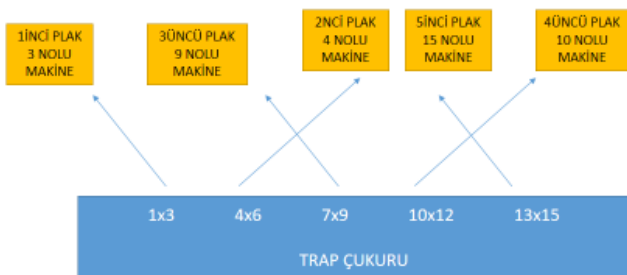
1.Nci ve 2nci (Altın ve gümüş) beraberlikleri



Derhal baraj atışı yapılır

Dikkat: Plak gösterilmez, deneme atışı yapılmaz  
Düşük sırt numarası ilk atar

## TRAP – FİNAL MADALYA AŞAMASI BARAJ ATIŞLARI



### Değişim: Sol sonra sağ

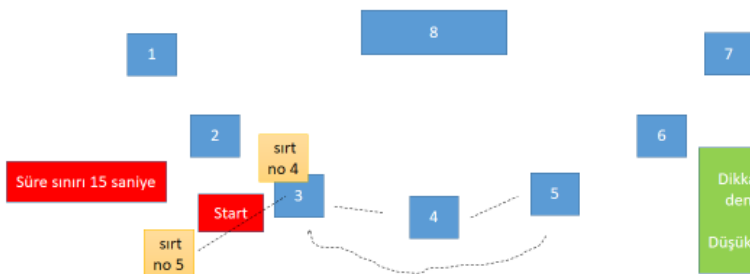
1. İstasyon 3. makine sol
2. İstasyon 4. makine sağ
3. İstasyon 9. makine sol
4. İstasyon 10. makine sağ
5. İstasyon 15. makine sol
1. İstasyon 1. makine sağ

Dikkat: Plak gösterilmez,  
deneme atışı yapılmaz

Düşük sırt numarası ilk atar  
Süre sınırı 12 Saniyedir

## SKEET – FİNAL MADALYA AŞAMASI BARAJ ATIŞLARI

Sırası ile ilk önce 3üncü istasyonda düz duble atılır (2 atış)  
Halen beraberlik sürer ise yine 3üncü istasyonda ters duble atılır.  
Yine devam ederse aynı prosedür 4 ve 5inci istasyonlarda da uygulanır. Gerekirse tekrar 3ten başlanır.



Dikkat: Plak gösterilmez,  
deneme atışı yapılmaz

Düşük sırt numarası ilk atar



## TÜFEĞİN ARIZASI DURUMUNDA HAKEM UYGULAMASI

Hakemler meydana gelen bir Tüfek - Fişek arıza durumunda doğru karar verebilmeleri için tüfekler hakkında kapsamlı bilgiye ve tecrübeye sahip olmalıdırlar. Çift namlulu tüfekler tetik sistemine göre farklılıklar gösterir.

### **DARBELİ TÜFEKLER;**

Birinci göz ateşlediğinde oluşan darbe sonucu tetik ikinci göze geçer. Tetik çekildiğinde birinci göz ateşlemezse tetik ikinci göze geçmez.

### **MEKANİK TÜFEKLER;**

Tetik çekildiğinde birinci göz ateşlemezse bile tetik ikinci göze geçer. Tetik tekrar çekildiğinde ikinci göz ateşler.

**Bir arıza durumunda hakem karar vermeden önce tüfeği incelemelidir.**

### **Darbeli tüfeğin incelenmesi:**

Tüfek ateşlemediğinde atıcı elini kaldırır, akabinde hakem atıcının yanına gider tüfeği alır.

Emniyeti kontrol eder.

Daha sonra tetiği çeker, ateşleme olursa atıcı tetiği çekmemiştir, karar manke olarak verilir.

Tüfek ateşlemezse atıcı tetiği çekmiştir. Tüfek açılır dolu olup olmadığı kontrol edilir, dolu ise fişegin dolu veya boş olup olmadığı kontrol edilir. Fişegin kapsülünde iğne izi varsa fişek arızası verilir. İz yoksa tüfek arızası verilir. Atış tekrar edilir.

Fişegin yanlış göze konması veya boş kovan konulması arıza değil atıcı hatasıdır. Sonuç mankedir.

### **Mekanik tüfeğin incelenmesi:**

Tüfek ateşlemediğinde atıcı elini kaldırır, akabinde hakem atıcının yanına giderTüfeği alır.

Emniyeti kontrol eder.

Daha sonra tetiği çeker, ateşleme olacaktır. Hangi gözün ateşlediğini görmek için tüfek açılır. Birinci göz ateşlemişse atıcı tetik çekmemiştir manke verilir. İkinci göz ateşlemişse atıcı tetik çekmiştir. Birinci gözdeki fişegin kapsülünde iğne izi varsa fişek arızası, iz yoksa tüfek arızası verilir atış tekrar edilir.

### **Not \_\_\_\_\_ :**

1 - Ejektörlü tüfeklerde hatayı kontrol etmek için tüfek mekanizmasını açarken ejektörün devreye girmeden kontrol edilmesi gerekir yani ejektör fişekleri fırlatmadan önce dikkatli bir şekilde açılmalı tetik çekilmişse tüfek açıldığında çekilen gözdeki fişek otomatik olarak dışarı atılır. Fişekte iğne izi olup olmadığı kontrol edilir.

2- Tüfeğin doldurulmamış olması, fişegin yanlış göze konması veya boş kovan konması atıcı hatasıdır. Bu durumda arıza kararı verilmez. Sonuç mankedir.