

## 산탄총 기술규칙 목차

9.1	총 칙	1
9.2	안 전	1
9.3	사격장 및 표적기준	3
9.4	장비 및 실탄	3
9.5	경기임원	6
9.6	사격종목 및 경기절차	10
9.7	표적(정상, 비정상, 손상, 명중, 실중 및 노트켓)	11
9.8	트랩 경기규칙	12
9.9	더블트랩 경기규칙	19
9.10	스키트 경기규칙	25
9.11	경기행정	33
9.12	기능결합	35
9.13	경기 복장 및 장비	37
9.14	RTS 절차	39
9.15	동점 및 경사	41
9.16	규칙 위반	46
9.17	항의 및 소청	49
9.18	올림픽 산탄총 종목 결선경기	50
9.19	혼성 트랩 단체전	57
9.20	혼성 스키트 단체전	62
9.21	그림 및 표	67
9.21	색인	73

(주) 그림 또는 도표에 언급된 특정 정보는 관련조항의 규칙과 동등한 효력을 갖는다.

## 산탄총 기술규칙

### 9.1 총 칙

9.1.1 본 규칙은 ISSF 기술규칙의 일부로서 모든 산탄총 종목에 적용한다.

9.1.2 모든 선수, 감독, 팀 대표 및 임원은 ISSF 규칙을 숙지하고 적용하여야 한다. 모든 선수는 본 규칙을 준수할 의무가 있다.

9.1.3 본 규칙이 오른손잡이 선수에게 적용되는 경우, 그 역(逆)의 내용이 왼손잡이 선수에게 적용된다.

9.1.4 본 규칙이 특정 성별(남자 또는 여자)에 한정된 것이 아니라면, 남·여 모든 종목에 동일하게 적용되어야 한다.

9.1.5 본 규칙의 그림 또는 표에 언급된 세부정보는 관련조항의 규칙과 동일한 효력을 갖는다.

### 9.2 안 전

#### 안전보다 더 중요한 것은 없다.

ISSF 기술규칙 6.2 참조

9.2.1 선수, 사격장 요원 및 관중의 안전을 위하여, 사격장 주변에서 총기를 취급 및 운반 시 지속적이고 각별한 주의를 요한다. 사선 전방에 근무하는 모든 요원은 확실히 눈에 띄도록 조끼나 자켓을 착용할 것을 강력히 권장한다. 사격장 어디에서든 자중(自重)을 요구한다.

#### 9.2.2 총기 운반

안전을 확보하기 위하여 모든 산탄총은 개방되어 있을 때에도 항상 최대 주의 깊게 취급하여야 한다(벌칙-**실격** 가능).

- a) 전통적으로 사용되는 이중 총열 총기는 약실이 명확히 보이도록 개방한 상태에서 이동하여야 한다.
- b) 반자동 총기는 노리쇠 뭉치가 명확히 보이도록 개방하고 안전기를 삽입한 상태에서 이동하고 총구는 안전한 방향, 즉 하늘 또는 지면 쪽으로만 향하여야 한다.
- c) 사용하지 않는 총기는 무기고 또는 기타 안전한 장소에 잠금 장치된 총통 총기 선반에 놓아 보관하여야 한다.
- d) 산탄총은 사대에서만, 그리고 **“START (사격개시)”** 구령 또는 신호가 있는 후에만 실탄을 장전할 수 있다.
- e) 사대에서 트랩을 바라보고 총기를 표적비행구역으로 향하면서

서있을 때까지 선수는 총기 어떠한 부분에도 실탄을 장전하면 안 되며, 레프리가 허가한 이후에만 장전이 허용된다.

(예외: 규칙 9.9.2.g 참조)

- f) 사격을 방해받았을 시에는 총의 약실을 개방하고 실탄 및 탄피를 제거하여야 한다.
- g) 선수는 총의 약실을 개방하고 실탄을 제거하기 전에는 사대에서 몸을 돌리면 안 된다;
- h) 마지막 발을 사격한 후, 사선을 떠나기 전이나 총을 선반 또는 무기고 등에 놓기 전에, 약실 및/또는 탄창에 실탄 또는 탄피가 없음을 선수가 점검하고 레프리가 확인하여야 한다.
- i) 운영요원이 사선전방에 있을 경우 개방되지 않은 총기의 취급을 금지한다.

### 9.2.3

#### 조 준

- a) 레프리가 허가한 지정사대나, 지정구역에서만 조준연습을 할 수 있다.
- b) 다른 선수의 표적에 조준 또는 사격하거나 살아있는 조류 또는 기타 동물에 고의로 조준 또는 사격하는 것을 금하며;
- c) 지정된 공격발 구역 외, 어떠한 조준행위도 금지한다.

### 9.2.4

#### 사격 및 시험 사격

- a) 선수는 본인의 차례가 되어 표적이 방출되었을 때만 사격할 수 있다
- b) 레프리의 허가에 따라, 본인의 경기 당일 첫 라운드 시작 직전에 각 선수는 시험 사격(선수당 최대 2발)을 할 수 있다.
- c) 결선경기 시작 전이나 결선 전의 경사 전에도 해당선수는 시험 사격을 할 수 있다.
- d) 시험사격 시, 사격구역 내의 지면 쪽으로 사격은 불허한다.
- e) 총기 수리 후 시험 사격이 허용되나, 수석 레프리 또는 수석 통제관과 함께 실시하여야 한다.

### 9.2.5

#### "STOP(사격중지)" 구령

- a) **"STOP"** 구령이나 신호가 주어지면 즉시 사격을 중지하고 모든 선수는 실탄을 장전하지 않은 상태로 안전하게 두어야 한다.
- b) **"START (사격개시)"**는 구령이 있을 때까지 총기의 약실은 개방되어 있어야 한다.
- c) 적절한 구령이나 신호(**"START"**)에 의해서만 사격을 재개할 수

있다.

- d) **“STOP”** 구령 후 레프리의 허가 없이 약실이 닫힌 총기를 취급하는 선수는 실격될 수 있다.

**9.2.6**

**구 령**

- a) 모든 사선 구령은 영어로 하여야 한다.
- b) 레프리나 다른 관련 사선통제관은 **“START”** , **“STOP”** 과 기타 필요한 구령을 할 책임이 있다;
- c) 레프리는 선수들이 구령을 준수하고 산탄총을 안전하게 취급하는지 확인하여야 한다.

**9.2.7**

**눈 및 귀 보호**

- a) 모든 선수와 사선에 인접한 여타 사람들에게 귀마개, 귀덮개 또는 유사한 적절한 귀 보호개의 착용을 권한다.
- b) 경기구역에서 선수나 코치들은 소리증폭 이나 수신 장치와 관련한 모든 종류의 귀보호 기구는 착용 할 수 없다. 경기임원은 경기구역에서 소리증폭 기구나 기타 통신장비들 착용할 수 있다. 청각장애 선수들은 주리 승인하에 소리증폭 기구를 착용할 수 있다.(기술 규칙 6.2.5 참조)
- c) 사격 중에는 모든 선수, 레프리 및 임원들이 파편방지용 사격 안경이나 유사한 눈 보호개를 착용할 것을 권장한다.

**9.3**

**사격장 및 표적기준**

- a) 클레이 표적기준은 기술규칙 6.3.6. 참조
- b) 산탄총 사격장 기준은 기술규칙 6.4.17-6.4.20. 참조
- c) 선수, 코치 또는 팀임원은 레프리나 주리가 맞추어 놓은 사격장 장비(트랩, 마이크, 트랩 컴퓨터 등)을 어떠한 방법으로도 방해해서는 안 된다. 이를 1차 위반 시 경고(황색카드)가 그 선수에게 주어지며 2차 위반 시는 마지막 라운드 마지막 히트 표적에서 1점 감점(녹색카드), 다시 또 반복 시 실격 처리(적색카드)될 수 있다. 고의적으로 트랩 컴퓨터를 끄면 즉각 실격 처리할 수 있다. 코치나 팀 임원이 본 규칙을 위반할 시, 해당 국가 소속 모든 선수들이 경고 또는 벌칙을 부여 받는다.

**9.4**

**장비 및 실탄**

**9.4.1**

**장비의 제약**

선수는 ISSF 규칙에 합당한 장비와 복장만을 사용하여야 한다. 선수가 다른 선수보다 불공평하게 유리한 이득을 얻을 수 있는 총기, 장치, 장

비, 부속품 또는 기타 품목 등이 규칙에 특별히 언급하지 않은 것 또는 본 규칙의 정신에 상반되는 것들을 사용하는 것을 금한다. 표적의 계산을 용이하도록 사용되는 부속품나 장치 또는 유색 장약마개 사용도 금한다. (기술규칙 6.1.4 참조)

본 규칙을 첫 위반 시 경고(황색카드)를, 반복해서 위반할 시는 마지막 라운드 마지막 5개 히트 표적에서 5점 감점(녹색카드)을 부여받는다.

**9.4.1.1**

**장비검사**

선수는 ISSF 대회에서 본인이 사용하는 모든 장비 및 복장이 ISSF 규칙에 부합토록 할 책임이 있다. 산탄총 주리는 선수의 장비가 규정에 맞는지 검사할 책임이 있다. 산탄총 주리는 선수가 경기 전 본인의 장비를 검사받기를 원하거나 모든 선수가 첫 번째 PET(경기 전 훈련) 일 부터 장비검사 자문 서비스를 받을 수 있도록 준비하여야 한다. ISSF 규칙에 부합하는 것을 확인하기 위하여 주리는 경기 중 무작위 점검을 하고 선수가 총기, 스킵트 마커 테이프 관련 규칙을 위반한 것을 발견 시 실격 처리한다.

**9.4.1.2**

**경기구역(FOP) 내의 장비 / 사격구역**

사격구역(FOP) 내의 모든 장비 및 부속품은 해당하는 선수가 사용할 수 있고 주리가 검사 및 점검할 수 있다. 벌칙이 적용될 수 있다.

**9.4.2**

**산 탄 총**

**9.4.2.1**

**산탄총 유형**

펌프 액션 방식의 산탄총을 제외하고, 반자동을 포함한 12게이지 구경을 초과하지 않는 모든 유형의 총신 내에 강선이 없는 산탄총을 사용할 수 있다. 12게이지 미만의 구경의 산탄총은 사용 가능하다. 위장 처리한 총은 사용을 금한다.

**9.4.2.2**

**릴리스(Release) 방아쇠**

릴리스(Release) 방아쇠 방식의 총기는 어떠한 것이든 사용을 금한다.

**9.4.2.3**

**멜 빵**

총기에 멜빵이나 고리의 부착 사용을 금한다.

**9.4.2.4**

**탄 창**

탄창이 있는 총기는 닫은 상태에서 실탄 1발만 장전할 수 있는 탄창이어야 한다.

**9.4.2.5**

**총기 교환**

동일한 라운드에서 적정기능을 하고 있는 총기 또는 총기 부품(교환 가능한 초크 포함)의 교환은 허용하지 않는다.

9.4.2.6

**보정기**

보정기 추가 및 유사한 기능을 하는 장치를 총열에 부착하는 것을 금한다. 단, 교환가능용 초크는 허용된다. (9.4.2.7b 참조)

9.4.2.7

**관공(貫空)처리 총열 및 관공 처리된 교환가능용 초크**

- a) 총열의 관공처리(구멍 뚫기)는 허용하나, 총구 끝부터 또는 교환가능용 초크를 부착한 총구부터 측정해 20cm 이내로만 총열 관공이 허용된다.
- b) 총구 끝에 부착한 교환가능용 초크(관공여부 상관없이)는 허용한다. 관공 처리된 교환가능용 초크는 교환가능한 초크가 부착된 총구 끝부터 측정해 20cm 이내로만 관공(모든 총열 관공 포함)이 허용된다.

9.4.2.8

**광학 조준기**

총기에 부착하는 확대, 발광(發光) 및 표적전방 리드 특성을 가진 또는 기타 표적 조준 또는 시야 확보에 도움을 주는 기기는 일체 사용할 수 없다.

9.4.2.9

**개머리 높이 (그림 참조)**



개머리의 최하단 부나 개머리판의 끝지점을 산탄총 격발장치 하단에서 수평선 밑으로 연장했을때, 그 측정 높이는 170mm를 초과하여서는 안된다.

9.4.3

**실 탄**

9.4.3.1

**실탄 세부사항**

ISSF 경기용으로 승인된 실탄은 아래의 조건을 충족시켜야 한다.

- a) 산탄중량 : 24.0g 이하(+0.5) 규칙에 부합하는 실탄 사용 여부를 확인하기 위하여 선정된 실탄이 최대오차 포함 평균 중량이 24.5g을 초과하지 않는지를 검사하여야 한다.
- b) 산탄모양 : 구체(원형)
- c) 성분 : 납, 납 합금 및 기타 ISSF가 승인한 종류의 성분
- d) 산탄직경 : 2.6mm 이하
- e) 산탄은 도금해도 된다.
- f) 무색의 투명 혹은 반투명 산탄마개만 사용 가능

- g) 사용금지 실탄 : 흑색 가루, 예광탄, 소이탄 및 기타 특별 유형의 실탄
- h) 구성요소의 역(逆)장전이나 교차기구 등 별도의 또는 특별한 분산 효과를 야기하는 실탄 내부적 변경은 일체 불허함.

9.4.3.2

**실탄 검사**

장비검사관 또는 산탄총 주리는 ISSF 집행위원회 승인을 받은 실탄 검사 절차를 실행하여야 한다. 실탄 검사 절차 시행에 관한 세부 사항은 ISSF 본부에서 취할 수 있는 **산탄총 장비검사 가이드**에 기술되어 있다.

- a) 주리는 선수가 사격구역에 있을 때 언제든지 선수의 실탄을 검사 할 수 있다.
- b) 대회 장소에서 참가팀에게 실탄이 판매되는 경우, 장비검사주리 혹은 산탄총 주리는 판매 실탄을 첫 번째 경기의 PET전에 반드시 검사해야하며, 검사 결과를 코치 및 선수들에게 게시해야한다.
- c) 선수가 본 규칙(규칙 9.4.3.1)에 부합하지 않는 실탄을 사용 할 경우, **실격(적색 카드)**처리 해야 한다.
- d) 9.4.3.1b)-h) 규칙에 부합하지 않은 실탄을 사용하는 경우, 9.4.1에 따라 선수에게 **경고(황색 카드)** 혹은 **감점(녹색 카드)**을 부여한다.

9.5

**경기임원**

9.5.1

**총 칙**

ISSF 대회 경기임원으로 선정된 인원은 해당 경기의 수준에 부합하는 유효한 자격을 갖추어야 한다. 모든 주리는 ISSF 본부에서 구입하여야 하는 ISSF 주리 조끼(적색)를 임무 수행 시 착용하여야 한다. 모든 레프리는 ISSF 본부에서 구입하여야 하는 ISSF 산탄총 레프리 조끼(청색)를 임무 수행 시 착용하여야 한다.

9.5.2

**주 리**

9.5.2.1

**경기 시작 전 임무**

경기 시작전 주리는 다음 사항을 확인 하여야 한다.

- a) 사선이 본 규칙에 부합하는지 여부
- b) 표적이 본 규칙대로 정확히 세팅되었는지 여부
- c) 대회 조직이 경기 진행을 할 수 있도록 준비되었는지 검토
- d) 선수가 총기, 복장 및 부품을 검사받을 수 있도록 장비검사 상담 서비스 제공

9.5.2.2

**경기 중 임무**

주리의 역할은 아래와 같다:

- a) 경기진행 감독

- b) 조직 위원회에 대한 조언 및 지원
- c) 사격 규정의 정확한 준수 여부 확인
- d) 선수의 총기, 실탄 및 장비 점검
- e) 트랩 장비 고장 후 표적이 정확히 세팅되었는지 여부 점검
- f) 본선 경기 중 제한 준비시간이 준수되는지 무작위 점검
- g) 경기 중 총기, 탄약, 사격조끼 및 기타 복장이 규정에 맞는지 무작위 검사
- h) 제대로 제출된 항의의 처리
- i) ISSF 자격, ISSF 상권 및 ISSF 스폰서/광고 규칙 시행
- j) 벌칙 관련 판정
- k) 적절한 제재 조치
- l) 본 규칙에 부합하지 않거나 규칙 정신에 위배되는 모든 행위에 대한 판정

**9.5.3**

**수석 통제관**

**9.5.3.1**

수석통제관은 조직위원회에서 임명한다. 수석통제관은 산탄총 경기에 대한 풍부한 경험과 산탄총 및 사선 장비에 대한 해박한 지식을 갖추고 있어야 한다. 수석통제관은 유효한 ISSF 산탄총 레프리 또는 심판 자격증을 소지하여야 한다.

**9.5.3.2**

수석 통제관의 책무:

- a) 대회 준비 및 원활한 운영을 위한 기술 및 물자관리 관련 제반업무 수행
- b) 기술대표(TD), 주리, 조직위원회, 수석 레프리, RTS실 및 기타 요원들과의 긴밀한 협력 하에 제반 임무 수행

**9.5.3.3**

수석 통제관의 임무:

- a) 산탄총 종목 대회 시, ISSF 기술규칙에 명시된 기술 및 안전 요건에 따라 사격장 준비 관련 지시 및 감독
- b) 총기 및 실탄 보관 시설, 기술 지원, 사선 간 의사전달 수단, 기술진 및 기타의 보조장비 및 인력에 대한 준비 관련 지시 및 감독
- c) 훈련 및 경기용 클레이 표적의 준비 지시 및 감독
- d) 결선경기 및 결선 중 경사 시 사용할 유색 분말의 특별(섬광) 표적 제공
- e) 해당일 경기에 맞게끔 트랩의 세팅 조정 여부 확인
- f) 경기에 필요한 모든 사선 장비의 정상적 작동 여부 확인

- g) 모든 사선 장비(대형 전광판, 보조 레프리석, 선수 장비, 기록수 등)의 사선별 정위치 여부 확인
- h) 조직위원회를 보조하여 훈련 및 경기일정 준비
- i) 조직위원회를 보조하여 경기임원 및 팀 대표 위한 대표자회의 준비
- j) 주리의 승인 하에, 안전 및 기타 사유에 기인한 경기시간 및 사선배정의 변경, 그리고 사선에서의 사격 중지 여부 결정
- k) 트랩 및 방출장치 등의 작동 시, 안전을 염두에 두도록 운영요원 관리

## 9.5.4

### 수석 레프리

#### 9.5.4.1

수석 레프리는 조직위원회에서 임명한다. 수석 레프리는 ISSF 산탄총 레프리 자격증을 보유하여야 하며, 산탄총 종목에 관한 풍부한 경험과 아울러 총기 및 ISSF 경기규칙 적용에 대하여 해박한 지식을 갖추고 있어야 한다.

#### 9.5.4.2

수석 레프리의 일반적 임무:

- a) 조직위원회의 레프리 선정 및 임명 시 보조
- b) 레프리 및 보조 레프리 감독
- c) 레프리 및 보조 레프리에 지시 및 지침 제공
- d) 경기일정 및 레프리 배정 준비
- e) 주리와 합의 하에, 예를 들어 총기의 기능결함으로 해당 조를 이탈하였거나 **“ABSENT (불참)”** 선언된 선수가 해당 라운드를 지속 시의 허용시간 및 사대 등을 결정
- f) 사선의 문제 발생 및 고장 여부 수석 통제관에게 통보

## 9.5.5

### 레프리

#### 9.5.5.1

조직위원회는 수석 레프리와의 협조하여 레프리를 선임하며 모든 레프리는 아래의 자격에 부합하여야 한다.

- a) ISSF 산탄총 레프리 자격증 및 유효한 시력 확인서 보유
- b) 산탄총 종목에 관한 풍부한 경험 보유
- c) 총기 및 ISSF 규칙의 경기 적용에 대한 해박한 지식 보유

#### 9.5.5.2

### 레프리의 주요 역할

- a) 라운드 시작 전 선수가 본인의 경기 조에 정확히 입회하였는지 확인
- b) 선수의 **“ABSENT (불참)”** 선언을 위한 정확한 절차 확인  
( 규칙 9.16.4.3참조 “불참 선수” )

- c) **“HIT(명중)”** 표적에 대한 즉각적 판정 (판정에 의문이 있거나 선수와 의견이 일치하지 않을 경우, 레프리는 최종판정 전에 보조 레프리와 상의하여야 한다.)
- d) **“LOST (실중)”** 표적에 대한 즉각적 판정 (모든 실중 표적 선언 시, 레프리는 실중에 대하여 확실하고 명료한 신호를 하여야 한다.)
- e) **“NO TARGET (노타겟)”** 및 비정상 표적에 대한 즉각적 판정 (가능하면, 레프리는 선수가 사격하기 전 노타겟 선언 혹은 신호를 표시하여야 한다.)  
**[주]** 비정상 표적 방출 시, 레프리의 즉각적인 판정이 요구됨.
- f) 규칙 위반 시, 적절한 경고(황색카드) 또는 자동 감점(녹색카드) 부여
- g) 각 발사탄 점수가 정확히 기록되는지 여부 확인
- h) 선수가 방해받지 않는지 여부 확인
- i) 규칙에 어긋나는 코치행위 단속(기술규칙 6.12.5.1에 의거, 비언어적 코칭은 허용)
- j) 선수가 제기한 제반 항의 해결
- k) 사용 불능총기 해결
- l) 기능결함 해결
- m) 정확한 라운드 진행 여부 확인
- n) 안전규칙 적용 확인

### 9.5.5.3

#### 레프리의 경고 부여

- a) 레프리는 선수가 규칙 위반 시 경고(**황색카드**)를 주며 해당 경고내용을 공식사선 기록카드에 기록하여야 한다.
- b) 단, 레프리는 벌칙이나 실격을 부과할 수 없으며 이 권한은 쥬리에게 있다.

### 9.5.6

#### 보조 레프리

#### 9.5.6.1

레프리는 2~3인의 보조 레프리를 두어야 한다:

- a) 보조 레프리는 대개 선수들 중에서 교대로 지명하며 이전 조에서 사격을 마친 선수를 지명토록 한다.
- b) 보조 레프리 지명된 모든 선수는 해당 의무를 수행하여야 한다.
- c) 조직위원회는 자격이 있는 보조 레프리 대체인력을 제공할 수 있다.
- d) 레프리는 유경험자를 대체 인력으로 받아들일 수 있으며;

- e) 본인의 국가 선수가 시합 중일때 해당 코치는 그 조의 보조레프리 업무를 수행할 수 없다.

**9.5.6.2 보조 레프리의 주요 임무**

- a) 방출된 각 표적의 관찰
- b) 격발 전에 표적이 파괴되었는지 여부의 신중한 관찰
- c) 본인 의견에 **“LOST(실종)”** 으로 관측된 경우 사격 직후 레프리에게 신속하게 신호
- d) 필요시, 각 발에 대한 레프리 판정결과를 공식 기록카드에 기록
- e) 요청 시, 표적에 관한 기타 사안을 레프리에게 통보
- f) 사격구역 전체를 관측할 수 있는 곳에 위치
- g) 스킵트 종목에서 표적이 사격 범위구역 외에서 명중된 경우 레프리에게 통보
- h) 항의 발생시, 쥬리에게 조언

**9.5.6.3 지정된 보조 레프리의 불참**

보조 레프리로 지명된 선수가 그럴듯한 구실을 만들어 이를 거부하거나 다른 대체인원을 참석시켜 의무를 수행하지 않았을 경우에도, 쥬리는 거부한 건별로 해당 선수의 마지막 라운드 마지막 명중 표적/최종 점수에서 1개의 표적을 감점 처리한다.

계속 거부할 경우, 해당 선수는 그 경기에서 실격될 수 있다.

**9.5.6.4 레프리와의 상의**

레프리는 항시 최종 판정을 하여야 한다. 보조 레프리가 레프리의 판정에 이의가 있을 경우, 손을 들거나 주의를 환기시켜 레프리에게 알려야 한다. 그 이후 레프리는 최종적인 판정을 한다.

**9.6 사격 종목 및 경기절차**

- 9.6.1 산탄총 종목 : 트랩 (남·여), 더블트랩 (남·여), 스킵트 (남·여), 트랩 혼성 단체전**
- 세부 종목별 프로그램**

종 목	표적 수	
	남자부 개인	여자부 개인
트랩 (라운드 당 25표적)	125 + 결선	125 + 결선
더블트랩 (라운드 당 30표적)	150 + 결선	150
스 키 트 (라운드 당 25표적)	125 + 결선	125 + 결선
트랩 혼성 단체전	남자 1, 여자 1 - 각 75표적(팀별 150표적) + 결선	

9.6.2

**훈 련**

9.6.2.1

**경기 전 훈련 (PET)**

- a) 경기 전 훈련은 해당종목 경기와 동일 사대, 동일 제조사 및 색상의 표적을 사용, 해당종목 공식경기 시작 1일 전에 실시한다.
- b) 주리는 모든 PET를 위해서 표적이 정확하게 세팅되었는지 검사한다.
- c) 모든 PET는 특정 참가선수에게만 이익이 되지 않도록 공정하게 훈련시간을 부여하여야 한다.
- d) 스킵에서는 2개의 추가 더블(3번 및 5번 사대에서 역더블)을 제공한다.

9.6.2.2

**비공식 (Unofficial) 훈련**

비공식 훈련을 위한 사선 배정 책임은 조직위원회에 있다.

- a) 비공식 훈련은 예정된 경기일정에 지장을 초래하면 안 된다.
- b) 특정 참가국가에만 이익이 되지 않도록 가능한 해당 국가별로 공정하게 훈련일정을 제공한다.
- c) 참가한 모든 팀 대표에게 비공식훈련 일정을 통지했는지 확인하여야 한다.

9.7

**표적 - 정상, 비정상, 손상 표적, 명중, 실중 및 노 타겟**

9.7.1

**정상 표적**

- a) 정상 표적은 선수의 콜(방출 요청)에 따라 규칙에 부합되게 방출된 1개의 완전한 표적을 말한다.
- b) 정상 더블표적은 선수의 콜(방출 요청)에 따라 규칙에 부합되게 방출된 2개의 완전한 더블표적을 말한다.

9.7.2

**비정상 표적**

비정상 표적이란 규칙에 부합하지 않게 방출된 표적을 말한다.  
비정상 표적은 다음의 경우에 해당된다.

- a) 1개 이상의 표적에 이상이 있는 경우
- b) 표적들이 동시에 방출되지 않은 경우
- c) 1개의 표적만이 방출된 경우
- d) 1개 이상의 표적이 손상된 경우

9.7.3

**손상 표적**

- a) 손상된 표적은 클레이 표적의 일반제원에 부합하지 않는 모든 표적을 말한다. (기술규칙 6.3.6.1 참조)
- b) 손상된 표적은 “**노타겟**” 으로 인정되며 항시 재방출하여야 한다.

9.7.4

**HIT (명중) 표적**

- a) 정상 표적이 경기규칙에 따라 방출되어 명중되고, 파편이 1개 이상 떨어져 나오는 것이 명확하게 확인될 경우, 명중으로 판정한다.
- b) 분말만 보이고 파편이 관측되지 않은 경우는 명중이 아니다.
- c) 섬광 분말표적 사용 시, 격발 후 표적의 분말이 명확하게 관측되는 경우 명중 처리한다.
- d) 명중, 실중, 비정상 표적 및 노 타겟에 관한 최종 판정은 레프리가 한다.

결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조

(주) 명중 여부를 판정하기 위하여 클레이 표적을 사선 전방에서 가져오는 행위는 금한다.

9.7.5

**LOST (실중) 표적**

표적은 다음의 경우 실중 판정한다 :

- a) 사격 경계 내에서 비행하는 동안 명중하지 않은 경우
- b) 분말만 방출되고 파편이 관측되지 않는 경우
- c) 선수가 자신이 콜(방출 요청)한 정상표적에 사격하지 않고 그에 대한 기계적 또는 기타 외부적 사유가 존재하지 않는 경우
- d) 선수가 어떠한 이유이든 본인의 과실로 사격하지 못한 경우
- e) 안전핀을 풀지 않았거나 핀이 “안전” 방향으로 미끄러졌거나, 또는 장전하는 것을 선수가 잊어서 사격하지 못한 경우
- f) 반자동의 경우, 탄창의 덮개를 제거하지 않은 경우
- g) 기능결함 발생 후 레프리의 총기 검사 전에 선수가 약실을 개방하거나 안전장치를 만진 경우
- h) 동일 라운드에서 3회 이상 기능결함이 발생한 경우

9.7.6

**NO TARGET (노 타겟)**

- a) 노 타겟은 경기와 상관없이 항시 재방출하여야 한다.

- b) 레프리는 가급적 선수가 사격을 하기 전에 노 타겟을 선언하여야 하지만, 선수가 사격 후 노 타겟을 선언한 경우에도 표적의 명중 여부와 상관없이 노 타겟으로 처리하여야 한다.
- c) 노 타겟 선언 후, 선수는 약실을 개방하고 다시 자세를 취할 수 있다.

9.8

**트랩 경기규칙**

9.8.1

**트랩 라운드 진행**

각 조에 속한 선수는 충분한 실탄 및 필요한 장비를 지참하고 라운드에 임하고, 기록카드에 제시된 순서에 따라 사대에 위치하여야 한다. 6번째 선수는 첫 번째 선수가 사격을 하고 점수가 발표되자마자 1번 사대에 위치하기 위하여, 1번 사대 뒤의 표식 구역(6번 사대)에 서 있어야 한다. 레프리는 말은 바 임무를 수행하며 예비 절차(성명, 번호, 보조 레프리, 표적 관찰, 시험 격발 등)가 마무리되는 즉시 **“START (사격개시)”** 구령을 한다.

9.8.2

**방 식**

- a) 사격 준비자세를 취한 첫 선수는 총을 어깨로 올려 명확한 콜을 통하여 표적이 방출되도록 한다. 표적은 즉시 방출되어야 한다.
- b) 사격 결과가 나오면 두 번째 선수가 동일한 절차를 시행하며 다음 순번의 선수도 차례대로 같은 절차를 반복한다.
- c) 선수가 표적을 콜(방출 요청)하면 표적은 즉시 방출되어야 하며, 방출기가 수동식일 경우에 한하여 수동 반응시간만 허용한다.
- d) 각 표적에 실탄 2발까지 사격이 가능하다. 단, 결선 라운드 및 결선 전후 실시되는 경사의 경우는 실탄 1발만 장전하여야 한다. 2발을 사격한 경우, 실중이나 명중에 관계없이 둘 중 하나는 **“LOST (실중)”** 으로 선언된다
- e) 1번 선수는 정상표적에 사격을 한 후, 2번 사대에 있는 선수가 정상표적에 사격하자마자, 다음 사격을 위하여 2번 사대로 이동할 준비를 하여야 한다. 같은 조의 다른 선수들 또한 동일한 절차를 통하여 좌측에서 우측 사대로 이동하며 경기를 실시한다.
- f) 이 절차는 모든 선수가 각 25개 표적에 대한 사격을 완료할 때까지 계속한다(5개 스테이션에서 좌2, 우2 중앙 1).
- g) 라운드가 시작되면 선수는 바로 앞번의 선수가 순서를 마친 후에만 약실을 닫을 수 있다.
- h) 5번 사대에서 사격을 완료할 경우를 제외하고, 사격을 종료했다

할지라도, 우측 사대의 선수가 사격을 마치고 결과가 발표되기 전까지는 본인의 사대를 벗어나면 안된다. 이 경우 5번 사대의 선수는 사격을 종료한 즉시 6번 사대로 이동하여야 하며, 이동 과정에서 다른 선수들을 방해하지 않도록 주의하여야 한다.

- i) 1번에서 5번 사대로 이동시 산탄총의 약실을 **개방**한 채로 이동하며, 5번에서 6번 사대로 또는 6번에서 1번 사대로 이동 시는 **약실 개방 및 실탄제거 상태**로 이동하여야 한다.
- j) 6번 사대에서 실탄 장전을 하거나 실탄 장전을 한 채로 5번에서 6번 사대로 이동하는 경우, **1차 경고(황색 카드)**를 주어야 하며, 동일 라운드에서 재차 위반할 경우 **실격 (적색카드)** 처리한다.
- k) 한 사대에서 사격을 마친 선수는 다음 사대로 이동시 다른 선수나 경기 임원에게 방해가 될 수 있는 경로로 움직이면 안 된다.

### 9.8.3

#### 준비시간 제한

- a) 앞 선수가 사격을 마치고 총을/약실을 개방한 후 결과가 발표된 후 또는 레프리가 **사격개시** 신호를 준 후, 12초 이내 다음 선수는 자세를 취하고 약실을 닫은 후 표적을 콜(요청) 하기까지의 일련의 과정을 완료하여야 한다.
- b) 시간제한을 지키지 않을 경우, 규칙에 따라 벌칙이 적용된다.
- c) 한 조가 5명 이하의 선수로 구성될 경우, 선수가 5번 사대를 떠나 1번 사대에 도착하는데 충분한 추가시간이 필요하므로, 준비시간은 연장되어야 한다.
- d) 본선 라운드 시, 준비시간 제한은 레프리가 통제하여야 한다. 결선경기 전의 경사 및 결선 경기에서 준비시간 제한은 지명된 경기 레프리들 중에서 선정된 레프리가 관리하는 전자계측 장비 (9.18.2.5)로 통제하여야 한다.(9.18.2.6.b)

### 9.8.4

#### 방 해

선수의 과실이 아닌 기술결함으로 인하여 라운드 진행이 5분 이상 중단 될 경우, 경기를 재개하기에 앞서 해당 결함이 발생한 조에 속한 선수들은 방출기별로 1개씩 방출되는 정상 시험표적을 관찰할 수 있도록 하여야 한다.

기술적 기능결함에 의해 표적 작동순서(기계)의 재개가 필요할 경우, 해당 기능결함 발생 또는 경기 재개 시점부터 채점은 계속되며, 고르지 않게 배분된 표적이 방출되더라도 항의는 없는 것으로 간주한다.

### 9.8.5

#### 표적 거리, 각도 및 고도

9.8.5.1

**트랩 세팅 표**

각 표적 방출기는 각 경기시작 1일 전에 기술대표(TD) 및 주리의 감독 하에 **트랩 세팅표 1~9** 중에서 추천을 통하여 1개를 결정, 세팅하여야 한다.

9.8.5.2

**트랩 경기용 추천 특별 세팅**

**2일 소요경기 (75+50)**

구 분	1일차	2일차
	75 표적	50 표적
3개 사선	3가지 세팅 (사선별로 <b>다르게</b> )	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅
4개 사선	모든 사선 동일 세팅	1일차와 다르게 하되, 1,3번 사선 동일 세팅 / 2,4번 사선 동일 세팅

혹은, **2일 소요경기 (50+75)**

구 분	1일차	2일차
	50표적	75표적
3개 사선	모든 사선 <b>동일</b> 세팅	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 사선별로 <b>다르게</b> 세팅
4개 사선	1,3번 사선 <b>동일</b> 세팅 / 2,4번 사선 동일 세팅하되 1,3번 사선과 <b>다르게</b> 세팅	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅

**3일 소요경기 (50+50+25)**

구 분	1일차	2일차	3일차
	50 표적	50 표적	25 표적
3개 사선	모든 사선 <b>동일</b> 세팅	3가지 세팅 (1일차와 <b>다르게</b> 하되, 사선별로 <b>다르게</b> ) 또는	
		1일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅	1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅
4개 사선	1,3번 사선 <b>동일</b> 세팅 / 2,4번 사선 <b>동일</b> 세팅하되, 1,3번 사선과 <b>다르게</b>	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅	1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일</b> 세팅
		또는 사선별로 <b>다르게</b> 세팅	

혹은, **3일 소요경기 (50+25+50)**

구 분	1일차	2일차	3일차
	50표적	25표적	50표적
3개 사선	3가지 세팅 (사선별로 <b>다르게</b> )		1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일 세팅</b>
4개 사선	1,3번 사선 <b>동일 세팅</b> / 2,4번 사선 <b>동일 세팅</b> (1,3번 사선과 <b>다르게</b> )	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일 세팅</b>	1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 1,3번 사선 <b>동일 세팅</b> / 2,4번 사선 <b>동일 세팅</b> (1,3번 사선과 <b>다르게</b> )

### 3일 소요경기 (25+50+50)

구 분	1일차	2일차	3일차
	25표적	50표적	50표적
3개 사선	3가지 세팅 (사선별로 <b>다르게</b> )		1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 모든 사선 <b>동일 세팅</b>
4개 사선	모든 사선 <b>동일 세팅</b>	1일차와 <b>다르게</b> 하되, 1,3번 사선 <b>동일 세팅</b> / 2,4번 사선 <b>동일 세팅</b> (1,3번 사선과 <b>다르게</b> )	1,2일차와 <b>다르게</b> 하되, 1,3번 사선 <b>동일 세팅</b> / 2,4번 사선 <b>동일 세팅</b> (1,3번 사선과 <b>다르게</b> )

### 2일 또는 3일 소요경기

5개 사선	5가지 세팅 (사선별로 <b>다르게</b> 세팅)
-------	-----------------------------

상기의 특별 세팅을 사용하지 않을 경우, 가능하다면, 각 조는 아래와 같이 운영하여야 한다.

- 동일 횟수의 각 사선 사용
- 동일 횟수의 특정 세팅
- 가능하다면 비공식, 공식 또는 경기 전 훈련(PET)에 사용되는 세팅은 경기 중 사용되는 세팅과 다른 것이어야 한다.
- 조직위원회와 주리가 1개의 특정 사선만 가지고 모든 그룹(남·여 또는 주니어)의 트랩 경기를 실시하기로 결정한 경우, 모든 선수가 50표적의 사격을 마친 후에 세팅을 변경하여야 한다.  
(단, 월드컵 파이널 대회는 제외).

#### 9.8.5.3

#### 표적 범위

표적은 **세팅표 1-9** 중 선정된 구조에 따라 아래의 범위 내에서 방출되어야 한다.

- 10m 지점에서 고도 : 1.5m~3.0m 범위 (허용오차 ±0.15m)
- 비행각도 : 좌·우 최대 45°
- 비행거리 : 76m (허용오차 ±1m)

\*\*감적호 지붕 앞쪽 끝에서 측정 시 거리\*\*

#### 9.8.5.4

#### 트랩 세팅절차

각 기계는 표적 방출을 위하여 아래와 같이 세팅한다 :

- a) 각도를 0° 로 전방으로 하여 위치를 조정
- b) 트랩 감적호 지붕 앞쪽 끝의 10m 전방에서 지정된 비행고도 및 거리의 준수하기 위해 스프링의 강도 및 고도 조정
- c) 트랩 감적호 지붕 위에 있는 각 기계의 중심부 위의 트랩호 지붕 위치에서 측정된 지정 각도를 조정

## 9.8.6 주리의 확인

### 9.8.6.1 시험 표적

- a) 각 사선은 매 경기일마다 경기시작 전에 주리가 일련의 세팅을 검사, 승인 및 검인을 받아야 한다.
- b) 주리가 트랩을 조정 및 확인 후, 매일 경기시작 전에 기기 별로 1개씩의 시험 표적을 방출되도록 하여야 한다.
- c) 선수들은 시험 표적을 관찰할 수 있다.
- d) 주리가 트랩 세팅을 검사 및 승인한 이후에는 모든 선수, 코치 및 팀 임원은 트랩 감적호 내에 들어가는 것을 일절 금한다.  
(9.3 참조)

### 9.8.6.2 궤적 이상

지정된 비행각도, 고도 및 거리를 벗어난 표적은 비정상 표적으로 간주한다.

### 9.8.7 표적 거부

선수는 다음의 경우 표적을 거부할 수 있다 ;

- a) 선수가 콜(요청)하는 즉시 표적이 방출되지 않을 경우
- b) 선수의 콜 이후 외부 요인으로 인해 선수의 시야가 방해받은 것을 레프리가 동의 한 경우
- c) 표적에 이상이 있다고 레프리가 동의한 경우  
**선수 행동절차** : 특정 표적을 거부코자 하는 선수는 총기 약실 개방과 함께 거수를 통하여 이를 보고하여야 한다.  
이는 레프리가 판정을 하여야 한다.

## 9.8.8 노 타겟 (NO TARGET)

### 9.8.8.1 노 타겟 표적은 본 규칙에 부합하지 않게 방출된 표적을 말한다.

- a) **노 타겟** 판정은 항상 레프리 담당이다.  
결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조
- b) 레프리가 **노 타겟**으로 선언한 표적은 (명중 여부 불문) 항시 동일

트랩에서 재방출하여야 한다. 그러나 선수는 같은 그룹 다른 트랩에서 방출된 표적을 거부하지 않고 사격할 수도 있다.

- c) 레프리는 가급적 선수가 격발하기 전에 **노 타겟**을 선언토록 하여야 한다. 그러나 선수가 사격하는 동안이나 직후에 레프리가 **노 타겟**을 선언하였을 경우, 레프리의 판정은 유효하며 해당 노 타겟 표적의 명중 여부에 관계없이 표적을 재방출하여야 한다. 선수가 사격을 하였다더라도, 다음의 경우 **노 타겟** 선언한다.

**9.8.8.2**

- a) 손상 또는 이상이 있는 표적이 방출된 경우
- b) 경기나 경기 전 훈련 시 사용되던 표적과 명확히 다른 색상의 표적일 경우
- c) 2개의 표적이 방출된 경우
- d) 다른 그룹의 트랩에서 표적이 방출된 경우
- e) 선수 본인의 차례가 아닌데 사격한 경우
- f) 다른 선수가 같은 표적에 사격한 경우
- g) 선수의 사격이 다른 외적 요인에 의하여 시각적으로 방해받았음을 레프리가 인정한 경우
- h) 한 라운드 진행 중 선수의 잘못된 발 자세가 최초 위반행위임을 레프리가 인지한 경우
- i) 선수가 처음으로 시간초과 행위를 한 것을 레프리가 인지한 경우
- j) 어떠한 이유이든 레프리가 표적의 명중 여부를 판단할 수 없는 경우(이 경우 레프리는 판정에 앞서 보조 레프리와 상의해야 함.) 결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조
- k) 선수가 콜 이전에 우발적으로 사격한 경우(그러나 그 표적에 두 번째 발도 사격했다면 두 번째 발의 결과는 인정. 또한 선수에게 경고를 해야하며, 한 라운드내에서 이런 상황이 두 번째 또는 연달아 발생하는 경우, 표적은 **실중** 선언된다.)
- l) 첫 발에서 표적을 놓치고 두번째 발은 총기나 실탄의 허용 기능 결함으로 사격을 하지 못한 경우: 표적을 재방출하되 첫발은 실중 처리되고 두번째 발로만 명중시켜야 한다. 첫발이 표적에 명중된 경우도 이는 실중 처리된다.

**9.8.8.3**

선수가 사격하지 않았다면, 다음의 경우 **노 타겟** 선언한다.

- a) 표적이 선수의 콜 이전 이전에 방출된 경우
- b) 표적이 선수의 콜 직후 방출되지 않은 경우 **[주 참조]**
- c) 표적의 궤적에 이상이 있는 경우 **[주 참조]**
- d) 총기나 실탄에 허용 기능결함이 발생한 경우
- e) 선수의 첫발이 총기나 실탄에 의한 허용 기능결함으로 불발되고

두번째 발을 사격하지 않은 경우. 두번째 발을 발사한 경우에는 점수를 기록하여야 한다.

**[주]** 레프리가 선수의 사격 전이나 직후에 **노 타겟**을 선언하지 않았을 경우, 이상 표적에 대한 이의제기가 단지 빠른 혹은 늦은 방출, 또는 비행 궤적을 이탈하였다는 근거 없는 주장일 경우에는 사격을 했다면 이는 받아들여지지 않는다. 그렇지 않을 경우 선수가 사격을 하였다면 점수는 기록되어야 한다.

#### 9.8.8.4

표적은 다음의 경우 **실중**으로 인정한다.

- a) 표적이 비행하는 동안 명중되지 않은 경우
- b) 분말만 방출되고 파편이 보이지 않는 경우
- c) 허용되지 않은 이유로, 선수 본인이 콜한 표적에 사격하지 않은 경우
- d) 총기나 실탄의 기능결함 발생 후, 레프리의 검사 이전에 선수가 총기 약실을 개방하거나 안전핀을 만진 경우
- e) 동일 라운드에서 총기나 실탄의 기능결함이 3회 이상 발생한 경우
- f) 첫 발을 실중하고 두번째 발이 불발되었는데, 그 이유가 반자동 산탄총 실탄의 고정을 풀기 위하여 두번째 실탄을 장전하는 것을 잊었기 때문이거나, 또는 첫 발의 반동으로 인하여 안전장치가 안전”으로 돌아간 경우
- g) 선수가 안전장치를 풀지 않거나 장전을 하지 않아 발사하지 못한 경우
- h) 동일 라운드에서 이미 경고를 받은 상태(황색카드)에서 제한시간을 위반한 경우(9.16.3.6)
- i) 동일 라운드에서 이미 경고를 받은 상태(황색카드)에서 발 자세를 위반한 경우 (9.16.3.6)

### 9.9

#### 더블트랩 경기규칙

#### 9.9.1

#### 더블트랩 라운드 진행

- a) 각 조에 속한 선수는 충분한 실탄 및 필요한 장비를 지참하고 라운드에 임하며, 기록카드에 제시된 순서에 따라 사대에 위치하여야 한다.
- b) 6번 선수는, 1번 선수가 정상적인 더블표적에 사격을 하고 점수가 발표 되자마자 1번 사대로 이동하도록, 1번 사대 뒤의 표식구역 (6번 사대)에 서 있어야 한다.
- c) 레프리는 말은 바 임무를 수행하며 예비 절차(성명, 번호, 보조

레프리, 표적 관찰, 시험 사격 등)가 마무리되는 즉시 “**START** (사격개시)” 구령을 한다.

9.9.2

**방 식**

- a) 1번 선수는 사격 준비자세를 취하고 총을 어깨로 올린 후 명확한 콜(call)을 통하여 더블표적이 선수의 콜(call) 이후 즉각 방출되도록 한다.
- b) 사격 결과가 나오면 2번 선수가 동일한 절차를 시행하며 다음 순번의 선수도 차례대로 같은 절차를 반복한다.
- c) 1번 선수는 정상적인 더블표적에 사격을 한 후, 2번 사대에 있는 선수가 정상적인 더블표적에 사격하자마자, 다음 사격을 위하여 2번 사대로 이동할 준비를 하여야 한다. 같은 조의 다른 선수들 또한 동일한 절차를 통하여 좌측에서 우측 사대로 이동하며 경기를 진행한다.
- d) 이 일련의 절차는 모든 선수가 각각 콜하는 더블표적에 대한 사격을 끝날 때까지 계속된다.
- e) 라운드가 시작되면, 선수는 바로 앞번 선수가 순서를 완료한 후에만 총기/약실을 닫을 수 있다.
- f) 5번 사대에서 사격을 완료할 경우를 제외하고, 사격을 종료했다 할지라도, 우측 사대의 선수가 정상적인 더블표적에 사격을 마치고 결과가 발표되기 전까지 본인의 사대를 벗어나면 안 된다. 이 경우 5번 사대의 선수는 사격을 종료한 즉시 6번 사대로 이동하여야 하며, 이 과정에서 다른 선수들을 방해하지 않도록 주의하여야 한다.
- g) 1번에서 5번사대로 이동 시 산탄총의 약실을 개방한 채로 이동하고, 5번에서 6번 사대로 또는 6번에서 1번 사대로 이동시 약실 개방 및 실탄제거/장전 해제 상태로 이동하여야 한다.
- h) 6번 사대에서 실탄 장전 시, 1차 **경고(황색카드)**를 주어야 하며, 동일 라운드에서 재차 위반할 경우 **실격** 처리한다.
- i) 한 사대에서 사격을 마친 선수는 다음 사대로 이동 시 다른 선수나 경기임원에게 방해가 될 수 있는 경로로 움직이면 안 된다.

9.9.3

**준비시간 제한**

- a) 앞 선수가 정상적인 더블표적에 사격을 마친 후 총을 개방하고 결과가 발표되거나 레프리가 “**START [사격개시]**” 신호가 있을 후, 12초 이내에 다음 선수는 자세를 취하고 약실을 닫은 후 표적

구령까지의 일련의 절차를 완료하여야 한다.

- b) 시간제한을 지키지 않을 경우, 규칙에 따라 벌칙이 부과된다.
- c) 한 조가 5명 이하의 선수로 구성될 경우, 선수가 5번 사대를 떠나 1번 사대에 도착하는데 충분한 추가시간이 필요하므로, 준비시간은 연장되어야 한다.
- d) 준비시간 제한은 레프리가 통제하여야 한다.

**9.9.4**

**방 해**

선수의 과실이 아닌 기술결함으로 인하여 라운드 진행이 5분 이상 중단 될 경우, 경기를 재개하기 전에 결함이 발생한 조에 속한 선수들이 방출 기별로 각각 한 쌍의 더블표적의 방출을 관찰할 수 있도록 하여야 한다.

**9.9.5**

**표적 거리, 각도 및 고도**

**더블트랩 세팅 표**

각 방출기는 각 경기일 경기시작 전에 아래의 표에 따라 세팅되어야 한다.

세팅/조	방출기 번호	각 도 *	10m 지점의 고도 (±0.1m)	거 리 (±1m)
A	7 (1)	좌 5°	3.0m	55.0m (감적호 지붕 앞쪽 끝부분에서 측정값)
	8 (2)	0°	3.5m	
B	8 (2)	0°	3.5m	
	9 (3)	우 5°	3.0m	
C	7 (1)	좌 5°	3.0m	
	9 (3)	우 5°	3.0m	

(주)\* 각도는 1° 편차 내에서 맞추어야 한다. 표적은 무작위로 배분하며, 모든 선수는 각 라운드 중에 각 사대별로 A, B, C 세팅으로 구성된 1쌍의 더블표적이 방출되어야 한다.

**9.9.6**

**쥬리의 확인**

각 사대는 각 경기 일의 시작 전 세팅이 되어야 한다. 세팅은 쥬리의 검사, 승인 및 검인을 받아야 한다.

**9.9.6.1**

**시험 표적**

- a) 매일 쥬리가 트랩을 조정 및 승인한 후, 각 조가 첫 번째 라운드를 사격하기 전에, 각 세팅(A,B,C)별로 1쌍의 정상 더블 시험표적을 방출하여야 한다.
- b) 선수들은 시험표적(들)을 관찰할 수 있다.
- c) 쥬리가 트랩 세팅을 검사 및 승인한 후에 모든 선수, 코치 및 팀 임원이 트랩 감적호에 들어가는 것은 일절 금한다.(9.3참조)
- d) 경기 중 쉬는 시간 이후, 조가 사격하기 전에, 각 세팅(A,B,C) 별로 1개의 정상 더블 시험표적을 방출하여야 한다.

9.9.6.2

**궤적 이상**

지정된 비행각도, 고도 및 거리를 벗어난 표적은 비정상 표적으로 간주한다.

9.9.7

**더블표적 거부**

선수는 다음의 경우 표적을 거부할 수 있다 :

- a) 선수의 콜 이후 즉시 더블표적이 방출되지 않을 경우
- b) 콜 이후 외부 요인으로 인해 선수의 시야가 방해받은 것을 레프리가 동의 한 경우
- c) 레프리가 둘 중 하나의 표적에 이상이 있다고 동의한 경우

**선수 행동절차** : 특정 표적을 거부코자 하는 선수는 총기 약실 개방과 함께 거수를 통하여 이를 보고하여야 한다. 이는 레프리가 판정을 하여야 한다.

9.9.8

**노 타겟(NO TARGET) 더블표적**

**노 타겟** 더블표적은 1개 또는 2개의 표적이 본 규칙에 부합하지 않게 방출된 표적이다.

- a) **노 타겟** 판정은 항상 레프리 담당이다.
- b) 레프리가 **노 타겟**으로 선언한 더블표적은(명중 여부 불문) 항상 동일한 트랩에서 재방출하여야 한다.
- c) 레프리는 가급적 선수가 격발하기 전에 더블표적의 **노 타겟**을 선언토록 하여야 한다. 그러나 선수가 사격하는 동안이나 직후에 레프리가 **노 타겟**을 선언하였을 경우, 레프리의 판정은 유효하며 이러한 노 타겟 더블표적은 명중 여부에 관계없이 더블을 재방출하여야 한다.

9.9.8.1

선수가 사격을 하였더라도, 다음의 경우 더블표적 **노 타겟** 선언한다.

- a) 손상된 혹은 이상 표적이 방출된 경우
- b) 경기나 경기전 훈련 시 사용되는 표적과 명확히 다른 색상의 표적일 경우
- c) 1개의 표적만 방출된 경우
- d) 1쌍의 표적이 동시에 방출되지 않은 경우
- e) 표적이 충돌한 경우
- f) 한 표적의 파편이 다른 표적을 깨뜨린 경우
- g) 첫 번째 사격으로 두 표적 모두 깨뜨린 경우
- h) 본인의 순서가 아닌데 사격한 경우
- i) 다른 선수가 동일한 더블표적에 사격한 경우

- j) 2발이 동시에 격발된 경우(규칙 9.12.2 “허용 기능결함 횡수” 참조 )
- k) 콜(Call) 이후 외부 요인으로 인해 선수의 시야가 방해받은 것을 레프리가 동의 한 경우
- l) 라운드 진행 중 선수의 잘못된 발 자세가 최초 위반행위임을 레프리가 인정한 경우
- m) 선수의 최초 시간 초과 행위를 레프리가 인정한 경우
- n) 어떠한 이유이든 레프리가 표적의 명중 및 노 타겟 여부를 판단할 수 없는 경우(이 경우 레프리는 판정 전 반드시 보조 레프리에게 물어보아야 함)
- o) 첫발에서 표적을 놓치고 두번째 발은 총기나 실탄의 허용 기능결함으로 사격을 하지 못한 경우: 표적은 재방출하되 첫 발은 실중 처리되며 두번째 발로만 명중시켜야 한다. 첫발이 표적에 명중된 경우도 이는 실중 처리된다.

**9.9.8.2**

선수가 사격을 하지 않았다면, 다음의 경우 **노 타겟(NO TARGET)** 선언한다.

- a) 더블표적이 선수의 콜 이전에 방출된 경우
- b) 더블표적이 선수의 콜 이후 즉시 방출되지 않은 경우 (아래 주 참조)
- c) 표적의 궤적에 이상이 있는 경우 (아래 주 참조)
- d) 총기나 실탄에 허용 기능결함이 발생한 경우
- e) 선수의 첫발이 총기나 실탄의 허용 기능결함으로 인해 불발되고 두 번째 발을 사격하지 않은 경우. 두 번째 발을 발사한 경우에도 두발의 점수 기록을 위해 더블표적은 재방출되어야 한다.

**[주]** 레프리가 선수의 사격 전이나 직후에 **노 타겟**을 선언하지 않았을 경우, 이상 표적에 대한 이의제기가 단지 빠른 혹은 늦은 방출, 또는 비행 궤적을 이탈하였다는 근거 없는 주장일 경우 사격을 했다면 이는 받아들여지지 않는다. 그렇지 않을 경우 선수가 사격을 하였다면 점수는 기록되어야 한다.

**9.9.8.3**

**표적은 다음의 경우 실중으로 처리한다.**

- a) 비행 중 명중되지 않은 경우
- b) 분말만 방출되고 파편이 없는 경우
- c) 허용되지 않은 이유로 선수가 콜한 더블표적에 사격하지 않은 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.
- d) 허용되지 않은 이유로 선수가 두 번째 발을 사격하지 못한 경우, 첫발은 기록하고 두 번째 표적은 **실중** 처리한다.

- e) **첫발을 실중**하고 두번째 발이 불발되었는데, 그 이유가 반자동 산탄총 실탄의 고정을 풀기 위하여 두번째 실탄을 장전하는 것을 잊었기 때문이거나 또는 첫 발의 반동으로 인하여 안전장치가 “안전” 으로 돌아간 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.
- f) 선수가 안전장치를 풀지 않거나 장전하는 것을 잊어 사격하지 못한 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.
- g) 동일 라운드에서 이미 경고를 받은 상태(황색카드)에서 제한 시간 규칙을 위반한 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다(9.16.3.6).
- h) 동일 라운드에서 이미 경고를 받은 상태(황색카드)에서 발 위치 규칙을 위반한 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.(9.16.3.6).

#### 9.9.8.4 기능결함 발생 시 처리

- a) 첫 발은 발사되었으나 허용 기능결함으로 인하여 두 번째 발이 격발되지 않은 경우, 첫 발은 해당결과에 따라 명중 여부를 판정하여야 하며, 단지 두번째 발의 결과 처리를 위하여 더블표적을 재방출한다.
- b) 총기나 실탄의 기능결함 발생 후, 첫발을 발사하지 못한 상황에서 레프리의 검사 이전에 선수가 약실을 개방하거나 안전핀을 만질 경우 2개 표적 모두 실중 처리한다.
- c) 총기나 실탄의 기능결함 발생 후, 두 번째 발을 발사하지 못한 상황에서 레프리의 검사 이전에 선수가 약실을 개방하거나 안전핀을 만질 경우, 첫 발은 해당 결과에 따라 명중 여부를 판정하며 두 번째 표적은 실중 처리한다.
- d) 첫 발을 발사하는 중에 동일한 라운드에서 총기 또는 실탄의 기능결함이 3회 또는 그 이상 반복될 경우, 2개 표적 모두 실중 처리한다.
- e) 두번째 발을 발사하는 중에 동일한 라운드에서 총기 또는 실탄의 기능결함이 3회 또는 그 이상 반복될 경우, 첫 발은 해당결과에 따라 명중 여부를 판정하며 **두번째 표적은 실중** 처리한다.

#### 9.9.8.5 우발적 격발 시 처리

- a) 선수가 콜 이전에 우발적으로 격발한 경우, 레프리는 **노 타겟**을 선언해야 하고 해당선수에게 경고를 준다. 그러나 동일 라운드에서 같은 실수를 2회 이상 거듭할 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.
- b) **선수가 콜 이후 표적이 출현되기 전에** 우발적으로 한 발을 발사하고 두 번째 발을 격발한 경우, 첫표적은 **실중** 처리하고 두 번째 표적은 두 번째 발의 명중 여부에 따라

판정한다. (그러나, 이는 동일 라운드에서 1회만 허용된다. 동일 라운드에서 같은 실수를 2회 이상 거듭할 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리하여야 한다.

- c) **선수가 콜 이후 표적이 출현하기 전에** 한 발을 발사하고 두번째 발을 격발하지 않은 경우, 첫 표적은 **실중** 처리 하여야하고 두번째 발의 결과 처리를 위하여 더블표적을 재방출한다.
- d) 그러나, 이는 동일 라운드에서 1회만 허용된다. 동일 라운드에서 같은 실수를 2회 이상 거듭할 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리하여야 한다.

### 9.9.9

#### 지면으로 사격

지면에 사격한 선수에게는 1차 **경고(황색카드)**가 주어진다. 이를 동일 라운드에서 재차 거듭할 경우 명중 여부에 관계없이 2개 표적 모두 **실중** 처리해야한다.

### 9.10

#### 스키트 경기규칙

#### 9.10.1

#### 스키트 라운드 진행

각 조에 속한 선수는 충분한 실탄 및 필요한 모든 장비를 갖추고 1번 사대 옆으로 집결한다. 레프리는 말은 바 임무를 수행하며 예비절차(성명, 번호, 보조 레프리, 시험 사격, 표적 시험 등)가 마무리된 후 **“START [사격개시]”** 구령을 한다.

#### 9.10.2

#### 방 식

**“START”** 구령을 한 후 :

- a) 첫 선수는 1번사대로 이동하여 실탄 1발만을 장전하고 준비자세를 취하며, 명확하게 호출신호를 보내어 표적이 하이하우스에서 방출되도록 한다. 이 때 표적은 0초에서 최대 3초 사이에 무작위로 방출되어야 한다.  
(주) 전자식 마이크 시스템을 사용할 경우, 0.2-0.3초의 지체를 무작위로 삽입하기 위해 만들어져야 한다.
- b) 첫번째 선수는 결과를 확인 후 사대에서 재차 준비자세를 취하고, 실탄 2발을 장전 후 콜을 통하여 방출된 정상 더블표적에 사격을 한다.
- c) 첫번째 선수는 두발의 사격결과를 확인 후 사대에서 퇴장한다.
- d) 그다음 두번째 선수가 동일한 절차로 경기에 임하며, 이는 동일 조에 속한 모든 선수들이 차례대로 1번 사대에서 지정된 모든 사격을 마치면 종료된다.

- e) 첫번째 선수는 2번 사대로 이동하여 자신이 속한 조의 순서에 따라 지정된 순서와 시간에 지정된 표적수를 사격한다.
- f) 이 과정은 지정된 사대에서 모든 선수가 차례대로 해당조의 경기를 종료할 때까지 계속된다.
- g) 각 조의 선수들은 자신의 차례에만 사대에 입장할 수 있으며, 레프리의 지시가 있기 전이나 전번 선수가 사격을 마치고 사대에서 퇴장하기 전까지는 입장할 수 없다.
- h) 사격을 마친 선수는 동일 조의 다른 선수들이 해당 사대의 사격을 마칠 때까지 또는 해당 행위가 다른 선수의 경기를 방해하거나 경기임원의 임무 수행을 방해하는 경우 다음 사대로 이동할 수 없다.

### 9.10.3

#### 경기절차

#### 9.10.3.1

**준비시간제한.** 선수는 다음의 시간제한에 따라 본인의 표적을 콜하고 사격해야 한다.

- a) 레프리의 "**START**" 신호 후 또는 앞의 선수가 본인의 사대를 떠난 후, 다음 선수는 10초 이내에 사대에 들어서야 한다.
- b) 선수는 양쪽 발을 사대 내에 완전히 위치하고 총에 실탄 장전 후 준비자세를 취하고 그 사대에서 표적(들)이 방출되도록 신호를 보낸다.
- c) 선수는 그 사대에서 가능한 짧은 시간 내에 다음의 싱글 또는 더블표적을 콜하여야 한다.
- d) 선수가 사대에 입장한 이후 일련의 과정의 요청에 허용된 시간은 본선 라운드와 결선 경기가 동일하게 최대 30초이다.
- e) 본선라운드 중 준비시간제한은 레프리가 통제하여야 한다. 결선 전 경사 및 결선 경기에서 준비시간 제한은 지명된 레프리가 관장하는 전자계측 장비(9.18.2.5)로 통제된다.

#### 9.10.3.2

#### 본선 라운드의 표적 사격순서

표적당 1발만 사격할 수 있다.

사 대	표 적	순 서
1	싱 글	하 이
	더 블	하이 - 로우
2	싱 글	하 이
	더 블	하이 - 로우
3	싱 글	하 이
	더 블	하이 - 로우
4	싱 글	하 이
	싱 글	로 우
5	싱 글	로 우
	더 블	로우 - 하이
6	싱 글	로 우
	더 블	로우 - 하이
7	더 블	로우 - 하이
4	더 블	하이 - 로우
	더 블	로우 - 하이
8	싱 글	하 이
	싱 글	로 우

9.10.3.3

**8번 사대 특별절차**

경기 조가 8번 사대로 입장할 때, 선수들은 8번 사대에서 5m 정도 떨어진 8번 사대와 4번 사대 중심 사이의 가상 선상에 위치한 **레프리의 뒤**에서 자신들의 순서에 맞춰 서있어야 한다.

레프리가 **“START (사격개시)”** 를 선언 후, 선수는 차례대로 다음의 절차에 따라야 한다 :

- a) 하이 하우스 표적사격을 위하여 정위치
- b) 실탄 1발만 장전
- c) 준비자세 취하기
- d) 표적 콜
- e) 하이 하우스 표적에 사격

그 후, **시계 방향**(우측으로, 표적이 교차하는 축 방향)으로 전환 후:

- f) 로우 하우스 표적사격을 위하여 정위치
- g) 실탄 1발만 장전
- h) 준비자세 취하기
- i) 표적 콜
- j) 로우 하우스 표적에 사격
- k) 마지막 발 사격에 대한 결과가 발표되면, 선수는 사대에서 퇴장하여 경기를 남겨놓은 선수들의 줄 후미에 위치한다. 각 선수는 순서대로 동일한 절차에 따라 경기를 실시한다.

9.10.3.4

**실탄 장전 순서**

- a) 8번 사대에서 하이 및 로우 표적에 사격할 경우, 총기에

실탄 1발만 장전하여야 한다.

- b) 2개의 싱글표적에 사격하는 4번 사대에서는 첫 싱글표적 방출 요청 전에 실탄 2발을 장전하여야 한다.
- c) 4번 사대에서 2개의 싱글표적 사격 시 선수가 두번째 총열에 장전하는 것을 잊고 첫번째 표적을 콜했거나 또는 사격을 마친 후에 이를 기억하여 장전하기 위하여 약실을 개방하거나 레프리에게 실탄장전을 허가받기 위하여 거수를 할 경우, 해당표적은 **실중** 처리한다.
- d) 사격을 방해받은 경우는 총기 약실을 개방하고 실탄을 제거하여야 한다.
- e) 선수는 총기 약실을 개방하고 실탄 제거 후에만 사대에서 돌아 설 수 있다.

### 9.10.35

#### 시험 표적

각 하이 및 로우 하우스에서 방출되는 정상 표적은 조별 선수들이 관찰하도록 한다 :

- a) 각 경기일 첫 라운드 시작 직전 1번 사대부터
- b) 레프리가 **노 타겟**을 선언하면 선수가 비정상 싱글표적이나 비정상 더블표적에 사격하지 않은 경우 비정상 표적 발생할 때마다 그 후에 각1개의 시험 표적 방출을 요청할 수 있다. 비정상 더블방출일 경우에는 각 1쌍의 더블 시험표적을 요청할 수 있다.
- c) 선수의 과실이 아닌 기술결함으로 인하여 라운드 진행이 5분 이상 중단될 경우, 경기를 재개하기 전에 결함이 발생한 조에 속한 선수들이 방출기 별로 각 한 개 썩의 정상표적을 방출하여 볼 수 있도록 하여야 한다.

### 9.10.36

#### 사선에서 조준연습

조준 연습

- a) **1번 사대**에서만 레프리가 **"START (사격개시)"**라 명령한 후에 할 수 있다. 선수는 총기를 장전한 후 사격 전에 어깨에 올리고 단일 및 더블표적 모두에 거총연습이 허용된다.  
(허용된 제한시간 이내)
- b) 선수는 표적 콜 전에 준비자세를 취하여야 하고,
- c) 라운드가 시작되기 전에 선수는 다른 모든 사대에서 총을 들거나 맨손에 관계없이 조준연습을 해서는 안 된다. 그러나 라운드 중 사격을 하지 않는 선수는 다른 선수가 사격하는 동안 다른 선수들이나 레프리에게 방해가 되지 않게 손을 이용하여 표적을

따라가는 조준연습을 할 수 있다.

**9.10.3.7 표적의 비행거리 및 고도 (규칙 6.4.20.2. 참조)**

- a) 스킷트 방출기는 경기 시작 전에 세부지침에 부합하도록(온화한 기상조건 하에서 표적은 1번과 7번 사대 뒤의 하우스면에서 측정하여 68m±1,0m 비행하여야 한다.) 세팅되어 있어야 한다. 주리는 각 경기일 전에 이 세팅을 검사, 승인 및 검인하여야 한다.
- b) 주리가 트랩 세팅을 검사 및 승인한 후에 모든 선수, 코치 및 팀 임원이 스킷트 하우스에 들어가는 것은 일절 금한다.(9.3참조)

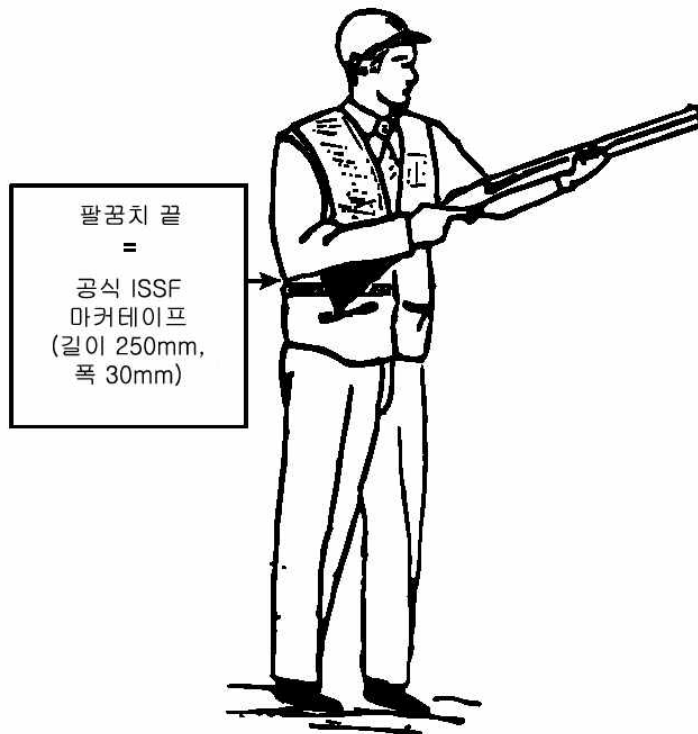
**9.10.3.8 궤적 이상**

각도, 고도 및 거리가 본 규칙에 명시된 내용과 다르게 비행하는 표적은 비정상 표적으로 간주한다.

**9.10.3.9 준비자세**

표적을 쏠하는 순간과 표적이 방출될 때까지 선수는 다음과 같이 **준비 자세**를 취하고 서 있어야 한다:

- a) 양쪽 발 전체를 사대 경계 내에 위치
- b) 총기를 양쪽 손으로 파지
- c) 총 개머리는 몸에 밀착
- d) 개머리 끝부분은 ISSF 공식 마커 테이프 또는 그 아래에 레프리가 명확히 볼 수 있도록 정확한 위치에 오도록 한다.



**9.10.4 마커(표시) 테이프**

총기 위치에 대한 레프리의 통제를 돕기 위하여 **ISSF 공식 마커 테이프**를 상위 조끼(외투)에 영구적으로 부착하여야 한다.

**9.10.4.1 ISSF 공식 마커 테이프**

- a) 길이 250mm, 폭 30mm으로 노란색에 검정 테두리가 있고 ISSF 로고가 있어야 한다.
- b) 상의 외투의 적절한 표면에 영구적으로 부착되어 있어야 한다.

**9.10.4.2 마커 테이프 확인**

선수는 마커테이프를 아래 9.10.4.3과 같이 정확한 위치에 부착할 책임이 있다. 주리는 선수들이 첫 번째 PET일부터 시작해서 그들이 원하면 경기전에 장비검사를 받을 수 있도록 장비검사 상담서비스를 제공해야 한다. ISSF 규칙에 부합하는지를 확인하기 위하여 주리는 경기중에 무작위 검사를 실시하고 만일 규칙에 위반되는 선수가 발견되면 실격된다(규칙 9.4.1.1 참조).

**9.10.4.3 마커 테이프의 정확한 위치는 다음과 같이 검사한다.**

- a) 사격 조끼의 모든 주머니에 내용물이 없어야 한다.
- b) 선수는 똑바로 선채 오른팔(오른손잡이 기준)의 팔꿈치 윗 부분은 수직이 되게, 팔꿈치 아래 부분은 수평이 되게하여 몸 옆에 붙인다. 그 후 사격하는 팔의 올바른 각도 위치는 특별한 장치를 사용하여 수정한다(그림참조).
- c) 주리는 수평 레이저빔을 마커테이프에 투영시켜 팔꿈치와 마커테이프의 위치를 확인한다.
- d) 규칙에 부합하기 위하여 레이저 빔은 마커테이프 반쪽 상단 부분이나 더 그보다 높은 곳을 비춰야 한다.
- e) 마커테이프 양쪽 끝에 ISSF 검인을 한다.
- f) 모든 규칙 위반된 마커는 올바르게 다시 붙이고 경기에 참가하기 전에 재검사를 받아야 한다.
- g) 사격조끼를 체형에 맞게 조정하는데 이용되는 어떠한 물품(테이프, 끈, 고무밴드 등)을 사용할 수 없다.



마커테이프 체크  
 선수는 오른손(오른손잡이의 경우)을  
 잡는 동안 아래팔은 수평이 되게,  
 위팔은 수직이 되게 직립하여 서야 한다.

9.10.5

**표적 거부**

선수는 다음의 경우 표적을 거부할 수 있다 :

- a) 표적이 적정시간 내에 방출되지 않은 경우
- b) 더블표적에서 1쌍의 표적이 동시에 방출되지 않은 경우
- c) 콜 이후 외부 요인으로 인해 선수의 시야가 방해받은 것을 레프리가 동의 한 경우
- d) 표적계도의 오류로 표적에 이상이 있음을 레프리가 인정한 경우

**선수행동 절차**

표적을 거부한 선수는 총기 약실 개방과 함께 거수를 통하여 이를 보고 한다. 레프리는 이에 대한 판정을 하여야 한다.

9.10.6

**“노 타겟 (NO TARGET)”**

- a) **노 타겟** 표적은 본 규칙에 부합하지 않게 방출된 표적이다.
- b) **노 타겟**에 대한 판정은 항상 레프리의 담당이다.  
 결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조
- c) 레프리가 **노 타겟** 선언한 표적은 명중 여부에 관계없이 항상 재사격하여야 한다.
- d) 레프리는 가급적 선수가 격발하기 전에 **노 타겟**을 선언토록 하여야 한다. 그러나 선수가 사격 할 때 혹은 사격한 직후 레프리가 노 타겟을 선언한 경우에도 레프리의 판정은 유효하며, 해당 노 타겟 표적은 명중 여부에 관계없이 표적을 재 방출하여야 한다.

**9.10.6.1. 선수가 사격을 하였더라도, 다음의 경우 노 타겟(들) 선언한다 :**

- a) 손상된 표적이 방출된 경우
- b) 경기나 경기전 훈련 시 사용되는 표적과 명확히 다른 색상의 표적일 경우
- c) 싱글표적 방출 차례에서 2개의 표적이 방출된 경우
- d) 표적이 다른 트랩하우스에서 방출된 경우
- e) 선수의 준비자세가 잘못되고 그 라운드에서 아직 경고를 받지 않았을 때
- f) 선수가 제한시간을 처음 위반했음을 레프리가 인지한 경우
- g) 라운드 진행 중 선수의 잘못된 발 위치가 최초 위반행위라고 레프리가 인지한 경우
- h) 표적 방출을 끝낸 후에 외부 요인으로 인해 선수의 시야가 방해받은 것을 레프리가 인정한 경우
- i) 어떠한 이유이로든 레프리가 표적의 명중, 실중 및 노 타겟 여부를 판단할 수 없는 경우. 이 경우, 레프리는 최종판정을 하기 전에 보조 레프리와 상의하여야 한다.  
결선에서의 VAR 적용에 위하여 기술규정 제 9.18.4.조를 참조
- j) 총기 또는 실탄의 허용 기능결함이 발생한 경우
- k) 선수가 콜 이전에 우발적으로 사격한 경우, 레프리는 해당 선수에게 경고를 주어야 한다. 그러나 동일 라운드에서 같은 일이두번 혹은 그 이상 반복된다면 표적은 실중 처리한다.

**9.10.6.2 선수가 사격하지 않았다면 “노 타겟” 선언하여야 하는 경우**

- a) 표적이 선수의 콜 이전에 방출된 경우
- b) 표적이 선수의 콜 이후 3초를 초과하여 방출된 경우
- c) 표적의 궤적에 이상이 있는 경우
- d) 총기나 실탄에 허용 기능결함이 있는 경우

**9.10.6.3 더블표적 시 적용되는 “노 타겟” 부가규칙**

다음의 경우 2개 표적의 결과를 판정하기 위하여 “노 타겟” 및 더블표적의 재방출을 선언하여야 한다:

- a) 두 개 중 1개의 표적에 이상이 있을 경우(주 참조)
- b) 더블표적 차례인데 1개의 표적만 방출된 경우
- c) 첫발이 두 표적 모두에 명중한 경우(이 경우의 노 타겟 선언은 한 사대에서 2회까지만 허용되며, 3회부터는 첫 발은 “명중” , 두번째 발은 “실중” 처리한다.)
- d) 한 표적의 파편이 다른 표적을 깨뜨린 경우

- e) 두 표적이 충돌한 경우
- f) 총기 또는 실탄의 허용 기능결함으로 인하여 첫 발을 사격하지 못한 경우
- g) 2발이 동시에 격발된 경우  
 (쥬레프리가 선수의 사격전이나 직후에 **노 타겟**을 선언하지 않았을 경우, 이상 표적(들)에 대한 이의제기가 단지 빠른 혹은 늦은 방출, 또는 비행 궤적을 이탈하였다는 근거 없는 주장일 경우 사격을 하였다면 이는 받아들여지지 않는다. 그렇지 않을 경우 선수가 사격을 하였다면 점수는 기록된다.

**9.10.7 본인 순서가 아닐 때 사격한 경우**

본인의 순서가 아닌데 우발적으로 사격을 한 경우, 해당 격발의 결과는 기록하여야 하며 그 선수는 공식 **경고(황색카드)**를 받게 된다. 동일 라운드에서 같은 행위가 반복될 경우, 해당 표적(들)은 **“실중”** 처리하고 그 내용을 쥬리에게 알려야 하며 그 선수는 **실격(적색 카드)** 될 수 있다.

**9.10.8 실중 표적**

다음의 경우 표적(들)을 **“실중”** 처리하여야 한다.

- a) **명중**되지 않은 경우
- b) 경계선 밖에서 **명중**된 경우
- c) 분말만 방출되고 파편이 없는 경우
- d) 허용되지 않은 이유로 선수 본인이 콜한 표적에 사격하지 않은 경우
- e) 선수가 안전장치를 풀지 않거나 장전하는 것을 잊어 사격하지 못한 경우
- f) 총기나 실탄의 기능결함이 발생했는데, 레프리의 검사 이전에 선수가 약실을 개방하거나 안전핀을 만질 경우
- g) 동일 라운드에서 3회 이상의 총기 또는 실탄의 기능결함 발생 시
- h) 동일 라운드에서 이미 경고(**황색카드**)를 받은 상태에서 준비자세를 위반한 경우(9.16.3.6);
- i) 동일 라운드에서 이미 경고(**황색카드**)를 받은 상태에서 발 자세를 위반한 경우(9.16.3.6);
- j) 동일 라운드에서 이미 경고(**황색카드**)를 받은 상태에서 시간제한을 위반한 경우(9.16.3.6);
- k) 싱글표적에서 선수의 콜 이후, 표적이 방출되기 전에 우발적으로 사격한 경우, 선수는 경고(**황색카드**)를 받는다. 동일 라운드에서 2회 이상 반복되면 표적은 실중 처리된다.

**9.10.9 더블표적 시 적용되는 “실중” 부가규칙**

다음의 경우에도 더블표적에 대한 실중을 적용하여야 한다.

- a) 선수가 콜한 정상 더블표적의 제1표적에 대해 허용되지 않은 사유로 사격을 하지 못한 경우 2개 표적 모두 **실중** 처리한다.
- b) 선수가 콜한 정상 더블표적의 제2표적에 대해 허용되지 않은 사유로 사격을 하지 못한 경우 제1표적은 결과에 따라 기록하고 제2표적은 **실중** 처리한다.
- c) 선수가 더블 중 첫 표적은 놓치고 같은 발사탄이 두 번째 표적에 우연히 명중된 경우; 첫 표적은 **실중** 처리하고 두 번째 발의 결과만 판정하기 위해 더블표적을 재방출한다. 해당 선수는 항상 재방출된 더블표적(들)에 전부 사격해야 한다.
- d) 선수가 콜한 이후 표적이 나타나기 전에 우발적으로 사격을 한 경우, 첫 표적은 **실중** 처리하고 두 번째 발의 결과만 판정하기 위하여 더블표적을 재방출한다. 그 선수는 항상 재방출된 더블표적에 전부 사격하여야 한다.
- e) 한 선수가 동일 라운드에서 2회 이상 우발적인 격발을 한 경우, 2개 표적 모두 **실중** 처리하고 레프리는 해당선수에게 **경고(황색카드)**를 준다.
- f) 한 선수가 더블 중 첫 표적에 **실중**하고 두번째 발에서 허용 기능결함이 발생한 경우, 첫 표적은 **실중** 처리하고 두 번째 발의 결과만 판정하기 위하여 더블표적을 재방출한다. 그 선수는 항상 재방출된 더블표적에 전부 사격하여야 한다.
- g) 한 선수가 더블 중 첫 표적에는 맞히고 두번째 발에서 허용 기능결함이 발생한 경우, 첫 표적은 **명중** 처리하고 두 번째 발의 결과만 판정하기 위하여 더블표적을 재방출한다. 그 선수는 항상 재방출된 더블표적에 전부 사격하여야 한다.
- h) 정상 더블표적에 반대 순서로 사격한 경우, 2개 표적 모두 실중 처리한다.

## 9.11

### 경기 행정

### 9.11.1

#### 사격 일정

- a) 선수 및 팀 임원에게 정확한 경기 시작시간, 조, 사대 및 조별 배정사대를 늦어도 경기 전일 개최되는 대표자 회의 후 2시간 이내에 통지하여야 한다.
- b) 선수 및 팀 임원에게 경기전 훈련(PET) 일정을 해당 경기 1일전 18:00까지 통지하여야 한다.
- c) 어떠한 사유에서든 경기시간의 변경이 필요한 경우, 새로운 스케줄을 안내판과 산탄총 사격장의 기록판에 부착하고

팀 대표들에게 즉시 통지하여야 한다.

9.11.2

**선수 교체**

경기에서 1발이라도 사격을 한 선수는 교체가 불가하다. 본 규칙은 여러 부별로 구성 또는 수일동안 진행되는 경기에도 적용된다.

9.11.3

**경기 중단**

사격이 시작되면 경기는 프로그램에 의거, 안전상의 이유, 기능적 고장, 조도 상태 불량, 기상 악화 또는 기타 대회수준에 심각한 영향을 초래하는 불가항력(不可抗力)의 사유가 아닌 이상 중단하지 않고 지속하여야 한다. 폭우, 폭풍 및 번개 등의 경우에 주리의 승인을 통하여 수석 통제관만이 경기를 중단시킬 수 있다.

9.11.4

**조 편성**

9.11.4.1

**조 배정**

- a) 추첨에 의하여 균등한 배분이 불가할 경우는 예외로 하고, 각 조는 6명으로 구성한다.
- b) **5명 미만의 조 배정**은, 선수가 경기개시 시점까지 경기에 나타나지 않거나 어떠한 이유로든 중간에 사대를 떠나야 하는 경우를 제외하고는 **허용되지 않는다**.

9.11.4.2

**보조 선수 (충원선수-Fillers)**

조직위원회는 보조선수 역할이 가능한 숙련된 선수를 보유하여야 한다:

- a) 추첨에 의하여 한 조가 5인 미만으로 구성된 경우, 그 조를 충원하기 위하여 숙련된 수준의 비경쟁 선수를 경기에 참가시켜야 한다.
- b) 조직위원회는 기술대표의 승인 하에 조를 5명으로 구성하기 위해 보조선수(충원선수-filler)를 참가시킬 수 있다.
- c) 경기 지속을 위하여 이러한 보조선수의 기록 또한 동일하게 공식기록카드에 표기한다. 그러나 이 보조선수의 성명 및 국적은 표기하면 안 된다.

9.11.4.3

**조 추첨**

- a) 본선 라운드 경기를 위한 조 추첨 시, 각국 선수들은 조별로 균등하게 배정하여야 하며, 각 조에는 동일국가 출신선수를 1명만 배정하여야 한다.(월드컵 파이널대회와 올림픽의 경우 필요 시 예외 인정)
- b) 조별 선수 배정 및 해당 조 내에서의 순서는 기술대표(단)의 감독 하에 무작위 추첨을 통하여 결정하여야 한다. 이 목적에 부합하는 컴퓨터 프로그램을 통하여 처리할 수 있다.

- c) 사대의 무작위 결정 및 라운드의 분할은 기술대표(단)의 감독 하에 진행하여야 한다.

**9.11.4.4 조편성 조정**

조직위원회와의 협력 및 기술대표(단)의 승인 하에 주리는 조추첨을 조정할 수 있으나, 반드시 조추첨 관련 필요조건(9.11.4.3)을 충족시켜야 한다.

**9.11.4.5 사격 순서**

조직위원회는 주리의 감독하에 조별 사격 순서 및 조 내에서의 사격 순서를 매일 변경하여야 한다. 이는 각 조 및 조별 선수를 역순으로 하거나 주리가 동의하는 방법으로 조를 재편성함으로써 진행 가능하다. 하루에 진행되는 경기는 주리의 허락 하에 조 내에서의 사격 순서를 매 라운드별 변경할 수 있다.

**9.12 기능결함**

**9.12.1 기능결함의 정의**

총기의 방아쇠를 당겼는데 실탄이 발사되지 않거나(기능적 결함 또는 불발) 뇌관이 손상되어 실탄 결함으로 완전히 장전이 되지 않을 경우, 방아쇠 단발자 또는 쌍발자를 본인도 모르는 사이에 작동하여 동시 격발된 경우 기능결함으로 기록한다.

**9.12.2 허용 기능결함의 횟수**

한 선수는 라운드 당 최대 2회까지만 기능결함이 허용되며, 이는 선수가 총이나 실탄을 교체여부와 관계없이 적용된다.

- a) 동일 라운드에서 정상표적에 대한 총기 또는 실탄의 기능결함이 추가로 발생할 경우 선수의 격발 시도 여부에 관계없이 실중 표적으로 처리한다.
- b) 기능결함 발생 후 선수의 총기를 수리할 필요가 있다고 레프리가 동의하면 “결함 산탄총” 규칙에 따라 조치를 취한다.  
(규칙 9.12.6 참조)

**9.12.3 총열 선택**

이중 총열의 산탄총을 사용할 때, 선수가 각 라운드 시작 전에 레프리게 특별한 보고를 하지 않는 한, 이는 하단 총열(좌우로 나란히 있는 총기는 우측 총열)부터 발사된 것으로 간주한다.

**9.12.4 경기 중 기능결함 발생 시 절차**

총기나 실탄의 기능결함 여부는 레프리가 판정하여야 한다.

**9.12.4.1 불발된 경우** 선수는 이유 불문하고 다음 절차에 따라 행동한다.

- a) 총기가 표적비행 방향으로 향하도록 유지
- b) 약실을 개방하지 않을 것
- c) 안전핀을 만지지 말 것
- d) 레프리의 요청이 있을 경우 검사를 위해 레프리에 총기를 안전하게 전달
- e) 레프리의 모든 질문에 대답

(주) **총기를 레프리로부터 돌려 받은 후 총기를 점검할 책임은 선수에게 있음.**

**9.12.4.2**

다음의 경우는 기능결함이 아닌 것으로 간주한다 :

- a) 선수에 의한 잘못된 조작
- b) 실탄이 총기의 적절하지 않은 약실에 위치할 경우
- c) 선수로부터 비롯된 과실

**9.12.4.3**

**실탄 기능결함 (불발)**

실탄 기능결함의 판정은 레프리가 하여야 한다. 격발 핀의 자국을 명확히 인지할 수 있을 때, 다음의 경우 실탄 기능결함으로 간주한다 :

- a) 발사화약(총전가루)이 점화되지 않는 경우
- b) 뇌관만 발사된 경우
- c) 발사화약(총전 가루)이 빠진 경우
- d) 일부 장전 성분이 총열에 남아 있는 경우 규격에 맞지 않는 실탄은 결함 실탄으로 간주하지 않는다. (20 또는 16 게이지의 실탄을 12게이지 총기에 삽입하는 것은 위험하며, 총기 취급 부주의를 이유로 벌칙을 부과할 수 있다.)

**9.12.5**

**기능결함 판정 후 행동**

**9.12.5.1**

선수의 과실이 아닌 총기 또는 실탄의 사용불능이나 기능결함이라고 레프리가 판정한 경우, 또한 해당 총기의 신속한 수리가 불가능할 경우, 문제의 총기가 사용불가 판정을 받은 후 3분 이내에 보유가 가능하면 승인을 받은 대체 총기를 사용할 수 있다. 또는,

**9.12.5.2**

레프리의 허가를 받은 후, 조에서 이탈 후 수석 레프리가 지정해준 시간 동안 해당 라운드(잔여 표적)를 완료할 수 있다.

**9.12.6**

**사용불능 총기**

사용불능 산탄총에 대해서는 레프리가 판정하여야 한다.

산탄총은 다음의 경우에 사용 불능으로 간주한다 :

- a) 격발을 할 수 없는 경우
- b) 동일 라운드에서 이미 총이나 실탄에 기능결함이 2회 발생, 총기를

교체해도 된다고 레프리가 허가한 경우

- c) 기계적 결함으로 인하여 추출이 되지 않을 경우
- d) 기타 다른 사유로 총기를 사용할 수 없는 경우

**9.12.7**

**추가 라운드 완료절차**

**9.12.7.1**

**트 랩**

정확한 계획, 시간 및 사대를 배정받은 선수는 **사대 뒤로 가서** 경기를 하기 위해 대기하여야 하고, 레프리가 사격개시 구령을 내리기 전에 해당 조에 서서 3개의 표적 모두를 관찰한다. 그 다음에 선수는 사대로 가서 평소처럼 사격을 하고, 그 라운드를 완료하기 위하여 잔여 사대에서 사격을 한다.

**9.12.7.2**

**더블트랩**

정확한 계획, 시간 및 사대를 배정받은 선수는 **사대 뒤로 가서** 경기를 하기 위해 대기하여야 하고, 레프리가 사격개시 구령을 내리기 전에 A,B,C 계획에 의한 각각 1쌍의 정상 더블표적을 관찰한다. 그 다음에 선수는 사대로 가서 평소처럼 더블표적에 사격을 하고, 라운드를 종료하기 위하여 잔여 사대에서부터 사격을 한다.

**9.12.7.3**

**스 키 트**

정확한 계획, 시간 및 사대를 배정받은 선수는 **사대 뒤로 가서** 경기를 하기 위해 대기하여야 하고, 레프리가 사격개시 구령을 내리기 전에 하 이 및 로우 각 1개씩의 정상표적을 관찰한다. 그 다음에 선수는 사대로 가서 평소와 같이 요구한 표적수 만큼 사격을 하고, 라운드를 종료하기 위하여 잔여 사대에서부터 사격을 한다.

**9.12.8**

**추가 라운드 (점수 확인)**

RTS실로 기록카드를 전달하기에 앞서, 레프리는 추가 라운드와 중단된 원래 라운드의 점수를 정확히 합산하고, 선수 및 레프리가 카드에 서명토록 하여야 한다.

**9.13**

**경기복장 및 장비**

기술규칙 6.7 참조

**9.13.1**

**선수 복장 (기술규칙 6.19, ISSF 복장 규정 참조)**

- a) 남·여 선수는 스포츠용 바지, 훈련용(웜업) 바지 및 재킷을, 여자 선수는 스포츠용 블라우스 및 치마, 드레스를 입을 수 있다. 청바지, 데님이나 유사한 바지는 금한다.
- b) 발가락이나 뒷꿈치가 트인 신발, 샌들, 또는 기타 다른 유사한 신발류는 신을 수 없다.
- c) 무릎 중심에서 위로 15cm 넘게 올라가는 반바지 또는 스커트를

입을 수 없다.

- d) 소매가 없거나 그 길이가 10cm 미만인 셔츠, 티셔츠 및 비슷한 복장은 입을 수 없다.
- e) 위장 옷감으로 만든 복장은 착용할 수 없다.

**9.13.2 등 번호 (Bib Number)**

모든 선수들은 등 번호를 부착하여야 한다.

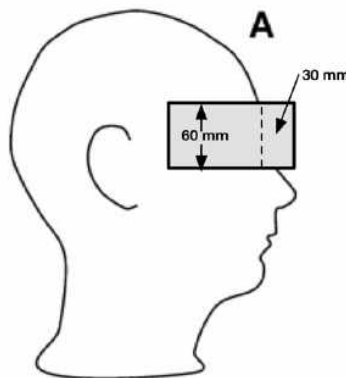
- a) 허리 위쪽, 등 부위에 부착한다.
- b) PET(경기 전 훈련) 및 경기 중 항상 부착하여야 한다.
- c) 등번호를 부착하지 않은 선수는 경기를 시작 또는 지속할 수 없다.
- d) 등번호는 선수의 지정번호를 최대한 보여줄 수 있도록 그 높이가 20mm 이상은 되어야 한다.

**9.13.3 IOC 국가코드 확인**

선수가 속한 국가의 IOC 약어, 선수의 성 및 이름의 첫 글자(IOC 약어는 맨 위에)를 영문으로 등번호 위에, 또한 외복의 어깨부분 뒤쪽에 부착하여야 한다. IOC 국가 약어 왼쪽에 국기가 표시 될 수 있다.

**9.13.4 가리개**

모자, 사격안경 또는 머리띠에 부착하는 측면가리개(한쪽 또는 양쪽에)는 산탄총 선수에게만 허용되며 그 폭(높이)이 60mm를 초과할 수 없다. 옆에서 보았을 때 측면가리개의 제일 앞부분이 이마 중심선 앞으로 30mm 이상 나가면 안된다. 측면가리개는 반드시 플라스틱 소재로만 이루어져야 한다. 전면 가리개는 폭이 30mm가 넘지않아야 한다.



**9.14 기록, 타이밍 및 채점(RTS)절차**

산탄총 기록, 타이밍 및 채점절차를 책임지는 주리는 ISSF 또는 기술대표(TD)가 산탄총 주리장과 협의하여 선정된 주리 중에서 임명한다.

**9.14.1 RTS 실**

**9.14.1.1 경기 전 RTS실의 임무**

- a) 각 조별 기록카드 준비
  - b) 해당 사대 및 조별로 기록카드가 일치하는지의 여부 확인
- 9.14.1.2** 각 라운드 종료 후 RTS실의 임무
- a) 명중표적의 수를 점수 및 점검하고 기록을 승인
  - b) 점수 기록
  - c) 공식 전광판에 예비기록을 즉시 게시
  - d) 항의로 인하여 기록 처리가 어려울 경우, 해당 점수는 일단 보류하고 잔여 기록만 게시
- 9.14.1.3** 각 경기일 **종료 시** RTS실의 임무
- a) 최대한 신속하게 공식기록 집계
  - b) 매체, 팀 임원, 주리 및 기술대표 등에게 배부할 정확한 예비기록 준비
  - c) 즉각적인 최종기록의 집계 및 게시
  - d) 모든 해당 항의 시간이 종료하는 즉시 정확한 최종 기록을 공지 한다. 최종기록에는 선수의 전체 성명, 등번호(Bib Number) 및 해당 국가의 IOC 지정 약자를 포함하여야 한다.
  - e) 조직위원회는 경기종료 후 최소 12개월간 모든 표적의 결과를 기록한 기록 카드를 보관하여야 한다.
- 9.14.2** **채점 절차**
- 채점은 각 라운드-트랩 및 스키트 각 25개 싱글표적, 더블트랩 15개 더블표적-별로 각 사대에서 공식적으로 시행한다.
- a) ISSF 대회에서 개인전 점수는 사선별로 2명이 처리하는데, 이 역할은 통상 보조레프리가 수행한다.
  - b) 1명은 영구적인 공식 기록카드를 관리한다.
  - c) 다른 1명은 수동식 기록판을 관리한다. 단, 전자 기록판이 사용될 경우는 레프리가 관리하여야 한다.
- 9.14.3** **기록 게시판**
- 9.14.3.1** **전자 기록게시판 설치 사선**
- 레프리는 전자 게시판 작동을 통제하고 기록이 정확하게 게시 될 수 있도록 하여야 한다.
- 9.14.3.2** 보조 레프리 2명을 다음과 같이 지명하여야 한다.
- a) 보조 레프리 1명은 사대 옆에 위치하여 영구적인 공식 기록카드를 관리한다.
  - b) 다른 보조 레프리 1명은 사대 맞은편에 위치한다.

- c) 공식 기록카드를 관리할 다른 1명을 임명할 수 있다. 이 경우 앞의 2명이 보조 레프리 역할을 한다.

### 9.14.3.3

#### 기록 게시판의 오류

어떠한 스테이지에서든 전자 기록게시판상 기록이 잘못 게시되면, 레프리는 즉시 사격을 중지시키고 최대한 빨리 이를 정정하기 위한 조치를 취하여야 한다. 어떤 이유에서든 게시내용을 정정할 수 없는 경우, 다음의 조치를 취한다 :

- a) 공식 기록게시판을 점검하고 전자게시판에서 오류가 발생한 점수까지 확인하여야 한다.
- b) 그 이후에 신속히 수기 기록게시판으로 대체가 가능하면, 오류가 발생한 점수까지를 수기 기록게시판에 기록하고 라운드를 진행한다.
- c) 수기 기록게시판으로 대체 불가 시, 기록카드를 추가로 만들어 인정된 점수를 기록하고 수석레프리가 지명한 임원의 통제 하에 라운드를 속개한다.
- d) 사용하는 2개의 기록카드에 기록된 점수가 일치하지 않을 경우, 수석레프리가 지명한 임원이 통제하고 있는 기록카드의 점수를 인정한다.

### 9.14.3.4

#### 수기 기록게시판 설치 사선

보조 레프리 3명을 아래와 같이 지명하여야 한다 :

- a) 1명은 사선 좌측이나 우측에 위치하여 보조 레프리 업무를 수행하며 수기 기록판을 관리한다.
- b) 다른 1명은, 맞은편에 위치하여 보조 레프리 업무를 수행한다.
- c) 또 다른 1명은 사대 뒤쪽에 위치하여 영구 공식 기록카드를 관리하고 수기게시판 기록이 제대로 게시되는지를 점검한다.
- d) 각 채점자는 개별적으로 단, 레프리의 판정에 따라 점수를 카드 또는 기록판에 기록하여야 한다.
- e) 최종 기록을 RTS실에 보고하기 전에, 각 라운드의 결과가 최종적으로 공식 기록카드의 결과와 일치하는지의 여부를 비교하도록 한다.
- f) 기록 차이가 있는데 해결이 어려운 경우, 수기 게시판에 기록된 점수를 인정한다.

### 9.14.4

#### 기록 확인

라운드 종료 후 기록을 비교하고 큰 소리로 읽었을 때, 선수들이 해당점수를 인정하지 않고 항의를 하겠다는 의도가 없으면 레프리 와 각 선수

는 기록카드에 서명을 하거나 이니셜을 적는다.

**9.14.5**

**기 록**

**9.14.5.1**

**개인전 경기**

라운드별 선수 개인의 점수를 공식 기록카드에 명확히 기록한다. 본선, 결선 및 경사 참여 참여 각 선수 개인의 합계점수를 기록하고 내림차순으로 정리하여 등위를 처리한다.(동점-규칙 9.15.1.1 및 9.18.3.4 참조)

**9.14.5.2**

**단체전 경기**

- a) 각 팀 선수의 점수를 기록하고, 각 팀의 모든 선수가 본선 각 라운드에서 득점한 점수를 합산하여 내림차순으로 정리하여 등위를 처리한다. (동점 - 규칙 9.15.3 참조)
- b) 실격 선수가 있는 팀은 등위를 매기지 않고 기록지에 “DSQ” 표시를 한다.

**9.15**

**동점 및 경사 (競射 Shoot-offs)**

**9.15.1**

**결선 경기**

결선을 실시하는 남녀 올림픽 종목경기에서 동점은 아래의 규칙에 따라 결정한다.

**9.15.1.1**

**결선 전의 동점**

- a) 2명 이상의 선수가 같은 점수로 6명을 초과하여 결선을 치러야 할 경우, 결선진출자(6명)는 트랩 또는 스키트 규칙에 의해 경사로 결정되어야 한다(9.15.5 참조). 경사 사격 순서는 본선 결과(고득점 선수가 먼저 사격)에 따라 결정된다. 만점 혹은 같은 점수로 동률을 이루었을 경우에는 역산 규칙을 적용할 수 없으며, 사격 순서는 무작위 추첨을 통해 정한다.
- b) 1회 이상의 경사를 해야 할 경우, 더 높은 경사 점수를 획득한 선수가 먼저 경사를 실시한다.
- c) 결선 진출을 위한 경사의 결과가 같을 경우, 본선의 등위를 결정하기 위해 동점이 분류될 때까지 경사를 실시하여야 한다. 경사 후에 결선에 진출하지 못한 선수들(7위 이하)의 본선 등위는 역산규칙에 따라 결정한다(9.15.1.3 참조)
- d) 지정된 위치 및 공식시작 전에 사격준비를 하지 않은 선수는 경사 참여가 허용되지 않으며, 자신의 본선 점수에 따라 자동으로 경사의 하위 등위가 결정된다.
- e) 가능한 결선 전의 경사는 결선 이외의 사대에서 실시한다.
- f) 결선 전 경사에서의 준비시간 제한은 지명된 레프리들 중에서 선

정된 레프리(9.18.2.6.b)가 관리하는 전자식 계측장비(9.18.2.5)로 통제한다.

**9.15.1.2**

**역산 규칙**

역산 규칙에 따른 동점 분류는 다음의 절차에 따라 결정한다.

- a) 본선 최종 라운드의 25개 단일표적(더블트랩은 15개 더블표적)을 비교하여야 한다. 그 라운드에서 최고점수를 기록한 선수가 높은 등위에 오른다.
- b) 여전히 동점이 분류되지 않을 경우는 최종 라운드 바로 전 라운드의 점수를 비교하며, 이 절차는 등위가 분류될 때까지 계속 진행한다.
- c) 모든 라운드의 결과가 동일한 경우, "0점"이 나올 때까지(역산 규칙) 마지막 라운드의 마지막 표적부터(필요시, 마지막 라운드의 다음 표적 등등) 계산하여 결정한다. 동점을 이룬 선수가 같은 표적에서 0이면, 동점분류가 될 때까지 역산을 지속한다.

**9.15.1.3**

**등 위**

개인전에서 7위 및 그 이하의 선수가 동점을 기록한 경우, 경사가 아닌 역산 규칙에 따라 등위를 정하여야 한다. 여전히 동점일 경우, 공동 등위로 하며 선수들 이름(성)의 알파벳 순으로 기입한다.

**9.15.2**

**결선 미실시 경기**

**9.15.2.1**

**개인전 동점**

비올림픽 종목, 결선을 실시하지 않는 부별 및 다른 대회에서 동점이 발생한 경우, 아래의 절차에 따라 결정한다.

**9.15.2.2**

**만점 동점**

등위를 분류하지 않고 공동 1위로 처리하되 선수 성(姓)의 알파벳 순으로 나열한다. 바로 아래 등위는 해당 결과(공동1위 인원)에 따라 표기하여야 한다.

**9.15.2.3**

**상위 3위 내의 동점**

경사를 통하여 결정하여야 한다 :

- a) 사격순서 배정은 본선 등위로 순서를 결정한다.(높은 등위 선수가 먼저 사격)
- b) 2개 이상의 등위에 여러 선수의 동점자가 발생한 경우-(예) 공동 2위 2명(2,3위), 공동 5위 2명(5,6위)- 등위 결정을 위하여 모든 경사는 동일 사선에서 실시한다.
- c) 최저등위 동점자부터 사격을 실시하고, 다음 상위등위 사격을 실시하는 방식으로 모든 동점이 분류될 때까지 경사를 진행한다.

모든 동점자는 경사 시리즈 결과에 따라 순위가 부여된다.

**9.15.2.4**

**4위 이하의 동점**

개인전에서 7위 및 아래 순위의 선수가 동점인 경우, 경사를 실시하지 않고 본선 기록의 역산 규칙에 따라 순위를 결정한다.

**9.15.3**

**단체전 동점**

2개 이상의 팀의 기록이 동점인 경우, 팀별 선수의 마지막 라운드 점수를 합산하여 순위를 분류한다. 여전히 동점일 경우, 바로 전(前) 라운드의 합산 점수를 통하여 순위를 결정하며 이 방식은 순위가 분류될 때까지 지속한다. 여전히 동점이 분류되지 않는다면(모든 라운드의 합산 점수가 동일하다면) 마지막 라운드의 마지막 표적 점수를 합산하여(필요시, 마지막 라운드의 다음 표적 등등) 역산 규칙을 적용하여 동점 분류를 한다. 마지막 표적의 합산점수가 가장 낮은 팀에게 최저 순위를 부여한다.

예시)

팀 1

선수 1 XXXXXXXXXXXXXXXOOXXXXXOXXXX 22

선수 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXO 24

선수 3 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXOX 23

369 2위 (마지막 명중표적 합산 2개)

팀 2

선수 1 XXXXXXXXXXXXXXXOXXXXXOXXXX 23

선수 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOX 24

선수 3 XXXXXXOXXXXXXXXXXXXXXXXXOXOX 22

369 1위 (마지막 명중표적 합산 3개)

**9.15.4**

**경 사**

**9.15.4.1**

**총 칙**

- a) 경사 시간이 사전에 통보되지 않은 경우, 해당 선수들은 경사 소집 시 바로 사격할 준비를 할 수 있도록 선수 스스로 또는 팀 대표를 통해서 주리와 접촉을 유지하여야 한다.
- b) 공식 경사 개시시간에 지정된 곳에 위치하지 않거나 준비를 마치지 못한 선수는 “Absent (불참)” 처리로 경사에 참가할 수 없으며, 자동적으로 본선 기록으로 결선 최저등위에 기록된다.

**9.15.4.2**

**결선 전 경사**

결선 전의 경사는, 본선 라운드에서도 섬광 표적을 사용한 경우를 제외하고는, 일반 표적을 사용하여야 한다. 결선 전 경사는 정규경기 종료

후 최대 30분 내에 시작하여야 한다.

**9.15.4.3**

**결선 중의 경사**

결선 중 경사는 결선 동점분류 규칙 9.18.3.4에 따라 진행하여야 한다.

**9.15.4.4**

**결선 전 경사 시 선수의 준비시간**

레프리가 “**START (사격개시)**” 구령을 하거나 바로 앞의 선수가 정상표적에 사격을 마친 후, 해당 선수는 트랩 및 더블트랩은 12초 내에, 스킵트에서는 15초 내에 자세를 취하고 실탄을 장전하여 싱글 또는 더블표적의 방출을 콜하여야 한다. 계측 장비를 사용하여 경사 준비시간을 통제하여야 한다. 이 시간제한 규칙을 위반한 경우 벌칙을 부과한다.

**9.15.5**

**결선 전 경사절차 (트랩 및 스킵트)**

**9.15.5.1**

**안 전:** 선수는 사대에 서서 사격을 준비하기 전까지 총기의 어느 부위에든 실탄을 삽입할 수 없다.

**9.15.5.2**

**트 랩**

- a) 경사 전, 5개의 사대에서 각각 좌측 및 우측의 표적이 방출된다. 모든 동점 선수는 그들의 잠정 본선등위(높은 등위의 선수가 먼저 사격) 순서대로 1번 사대 뒤에 정렬한다. 1번 사대부터 시작하여 다음 순서에 따라 동점이 분류될 때까지 정상 표적에 사격하여야 한다. : 1번 사대 좌측 표적, 2번 사대 우측 표적, 3번 사대 좌측 표적, 4번 사대 우측 표적, 5번 사대 좌측 표적, 이어서 다시 이번에는 1번 사대에서 우측 표적 순으로 사격한다.
- b) 첫 선수는 구령에 따라 사대로 이동하여 실탄을 장전하고 1번 사대 앞에서 a)에 언급된 표적의 방출을 위한 콜을 한다.
- c) 표적당 1발만 사격을 할 수 있다. 실탄 1발만 장전할 수 있다. 두 번째 총열은 어떠한 것도 채워져 있지 않고 비워져 있어야 한다. 이를 첫 번째 위반하면 경고(황색카드), 두 번 혹은 그 이상 위반하면 해당 표적을 “실중” 처리한다.
- d) 사격을 한 선수는 아직 사격을 하지 않은 선수들 후미로 이동하여야 한다.
- e) 모든 동점을 이룬 모든 선수들은 동일한 요령으로 차례대로 경기에 임한다.
- f) 1번 사대에서 사격 후에도 여전히 동점을 기록 중인 선수들은 모두 2번 사대로 이동하여 이 절차를 반복한다.
- g) 사대별로 경사를 실시하는 방식은 동점이 분류될 때까지 계속된다.
- h) 본인의 순서가 아닌데 우발적으로 사격을 한 경우, 해당 격발의 결과는 기록하여야 하며 그 선수는 공식 **경고 (황색카드)**를 받게 된다. 같은 행위가 반복될 경우, 해당 표적(들)을 “**실중**” 처리한다.

9.15.5.3

**스 키 트**

- a) 경사 전에 첫 선수는 4번 사대 바로 뒤에 대기하면서 1쌍의 더블 표적을 관찰할 수 있다.
- b) 모든 동점 선수들은 4번 사대에 본선 등위대로 차례로 정렬하고 사격을 한다.
- c) 레프리의 **“START (사격개시)”** 선언 후 첫 선수가 사대로 입회하여 실탄을 장전하고 더블표적(하이/로우)에 사격한다. 사격한 선수는 사대를 떠나 아직 사격을 하지 않은 선수들의 후미에 위치한다.
- d) 모든 동점자들은 동일한 방식으로 차례로 경기에 임한다.
- e) 각 더블표적 사격 후 가장 많은 수의 표적을 놓친 선수가 패자가 되며 퇴장하여야 한다.
- f) 여전히 동점인 선수들은 남아서, 첫 선수부터 사대에 입장하고 실탄을 장전하고 역 더블표적(로우/하이)에 사격한다. 사격한 선수는 사대를 떠나 아직 사격을 하지 않은 선수들의 후미에 위치한다.
- g) 모든 동점 선수들은 동일한 요령으로 경기에 임한다.
- h) 여전히 동점자가 있을 경우, 정상더블 및 역 더블표적의 사격 절차에 따라 모든 등위가 결정될 때까지 사격을 지속한다.
- i) 본인의 순서가 아닌데 우발적으로 사격을 한 경우, 해당 격발의 결과는 기록하여야 하며 그 선수는 공식 **경고(황색카드)**를 받게 된다. 같은 행위가 반복될 경우, 해당 표적(들)은 **“실중”** 처리한다.

9.16

**규칙 위반**

주리, 수석 레프리 및 레프리는 규칙의 위반 및 위배 행위를 일반적으로 3가지 등급으로 결정한다.

- a) **“공개적”** - 은폐하지 않음
- b) **“기술적”** - 사소한 규칙 위반
- c) **“은폐적”** - 규칙 혹은 안전 관련 고의적 또는 매우 중대한 수준의 위반행위

9.16.1

주리는 본 규칙에 따라 벌칙이 자동 부과되지 않는 상황 외의 내용으로 보고받은 모든 종류의 위반행위에 대하여 검사하고 벌칙의 정도를 결정할 책임이 있다.

9.16.2

어떠한 행위가 의심할 여지없이 규칙 위반의 의도를 가졌다고 판단되면, 그에 상응하는 **“경고 (황색카드)”**, **“감점 (녹색카드)”** 또는 **“실격 (적색카드)”** 등의 내용이 명시된 카드를 해당 위반자에게 제시하여야 한다. **“감점”** 이나 **“실격”** 카드 제시 이전에 **“경고”** 카드를 꼭 제시할 필요

는 없다.

**9.16.3 경 고 (황색 카드)**

**9.16.3.1 “공개적” 위반**

아래와 같은 규칙을 “공개적” 으로 처음 위반한 경우 :

- a) 복장 규정 위반
- b) 불필요한 사격 지연행위
- c) 경기 중 불법 코치행위
- d) 미승인 상태에서 경기구역 내 진입
- e) 스포츠맨십에 어긋나는 행위
- f) 본 규칙의 정신에 반하는 고의적 시도
- g) 기타 경고 부여가 필요한 다른 유형의 사고

**9.16.3.2**

쥬리, 수석 레프리 또는 레프리가 관련 기록카드에 표기하는 **“경고 (황색 카드)”** 는 선수, 코치 또는 팀 임원이 그들의 잘못을 시정토록 최초로 부여한다.

**9.16.3.3**

선수가 지적받은 잘못을 지정시간 내에 시정하지 않을 경우, 벌칙을 부과한다.

**9.16.3.4**

코치 또는 다른 팀 임원이 계속적으로 위반행위를 할 경우, 쥬리는 잔여 라운드가 진행되는 동안 위반자를 사선 근처에서 떠나도록 할 수 있으며, 해당선수에게 벌칙을 부과할 수 있다.

**9.16.3.5 기술적 위반**

경기 라운드 진행 중에 다음의 기술적 위반행위를 처음 한 경우 :

- a) 발의 위치 위반
- b) 표적 콜에 부여된 시간 초과
- c) 스킵트 경기 시, 선수가 준비(READY) 자세를 본 규칙에 부합하지 않게 취한 경우
- d) 스킵트 경기 시, 8번 사대를 제외하고, 선수가 동일 사대에서 싱글 2발을 격발하는 사이에 총기 개방
- e) 방출된 ‘느린’ 혹은 ‘빠른’ 표적에 사격하지 않고 따라가며 조준한 경우

**9.16.3.6**

레프리는 누구든 관련 기록카드에 게시된 **“경고”** (황색 카드)를 규칙을 위반한 선수에게 보인다.

동일 라운드에서 2회 혹은 이상 연속하여 위에 기술된 위반내용이 발생하면 레프리는 선수에게 특별기술규칙(트랩:9.8.8.4; 트랩: 9.9.8.3; 스킵트: 9.10.8)에 따라 벌칙을 부과한다. 기록카드를 RTS실로 보내기 전에

레프리는 카드에 반드시 내용을 기입하여야 한다.

레프리 행동 절차: 레프리는 반드시 “STOP” 구령을 하고 선수에게 벌칙을 고지하고 녹색카드를 제시하여야 한다. 그 후에 점수판을 조정하고 다음선수가 계속해서 사격하도록 지시한다.

**9.16.4 감 점 (녹색 카드)**

**9.16.4.1** 다른 반칙행위에 대하여 최소 2명의 주리이 부과한 감점은, 반칙이 행해진 라운드 내에서 감하여야 한다.

1점 감점은 다음의 경우 부여하여야 한다 :

- a) 스포츠맨십에 어긋나게 다른 선수를 방해한 경우
- b) 보조 레프리 역할 수행 요청 시, 불참 또는 적정 대체인원이 참가토록 하지 않는 경우
- c) 사고 경위에 대한 설명을 요청했는데, 선수가 의도적 또한 고의적으로 허위 내용을 진술한 경우
- d) 준결선 스테이지를 위한 지정시간 내에 보고하지 않고
- e) 최초의 위반 이후 사격장 장비를 방해할 때

**9.16.4.2 라운드의 미완료**

라운드 도중 선수가 경기를 종료하지 않고 레프리의 허가없이 사선을 이탈한 경우, 해당 라운드의 모든 잔여 표적에 대한 감점은 주리의 과반수 결정에 따라 부여하여야 한다.

**9.16.4.3 불참 선수**

기록카드에 성명이 체크된 선수가 사선에 나오지 않은 경우, 레프리는 선수를 1분간 3회에 걸쳐 크게 Bib 번호와 함께 호명한다. 1분 경과 후에도 선수가 나타나지 않을 경우 레프리는 해당선수의 “**ABSENT (불참)**” 을 선언한다. “불참” 선언된 선수는 해당 조의 경기에 참가할 수 없으며, 그 불참선수 없이 사격을 진행한다.

**9.16.4.4 불참 선수를 위한 라운드 보충**

- a) “**불참**” 선언된 선수는 해당 조의 선수들이 그 라운드를 종료하기 전에 수석 레프리에게 가서 참가하지 못한 라운드 경기를 수행할 수 있도록 허가를 요청하여야 한다. 이를 행하지 않을 경우 실격 처리될 수 있다.
- b) 선수는 수석 레프리가 결정한 시간과 사선에서 미 실시 라운드를 종료할 수 있으며, 이 경우 해당 라운드에서 명중시킨 마지막 표적 3개는 감점 처리, 즉 3점 감점이 부여된다. 가능하다면, 해당선수는 본인이 이탈했던 동일사선에서 보상 라운드를 수행하여야 한다.

9.16.4.5

**예외적 상황**

선수의 도착 지연 또는 라운드 종료 전에 수석 레프리 앞에 나오지 못한 사유가 선수 자신의 책임이 아닌 불가항력에 기인한 것이었음이 판명될 경우, 주리는 언제든지 단, 전체 경기일정에 방해를 주지 않는 한도에서 해당선수가 경기에 참가할 수 있도록 기회를 부여하여야 한다. 이 경우, 수석 레프리는 선수의 경기시간 및 장소를 결정하고 벌칙은 부여하지 않는다.

9.16.5

**실 격 [적색 카드]**

9.16.5.1

총기, 스킵트 마커 테이프 또는 실탄과 관련한 실격(적색 카드)은 규칙 9.4.11 또는 9.4.3.2 에 따른다. 아래 규칙 9.16.5.2에 따른 실격은 주리의 과반수 결정에 의해서만 처리 가능하다. 주리는 **실격**이라는 문구가 적힌 **적색 카드**를 선수에게 제시한다. 선수가 경기 중 실격된 경우(예선, 본선 또는 결선), 해당선수의 모든 경기 기록은 삭제하고 기록지 리스트 하단에 선수 이름과 실격 사유를 명시한다.

9.16.5.2

선수의 **실격 [적색 카드]**, 또는 팀 임원이나 코치의 사선에서의 퇴장은 다음의 경우 부여할 수 있다.

- a) 안전을 심각하게 위협하고 안전규칙을 위반
- b) 총기를 위협하게 취급(반복적인 우발적 격발 또한 고려대상이 될 수 있음)
- c) “STOP(사격중지)” 구령 이후 장전된 총기 취급
- d) 경고나 감점의 대상이 되었던 사고를 반복
- e) 다른 팀이나 사선 통제관에 대하여 고의적으로 모욕(학대, 욕설)
- f) 선수가 보조 레프리 역할 수행을 계속적으로 거부
- g) 사격하지 못한 이전 라운드를 고의로 사격하지 않을 때
- h) 중대한 사실을 은폐하고자 하는 고의적인 시도를 하고 의식적으로 알면서도 허위 보고
- i) 위반 행위를 고의적으로 은폐

9.17

**항의 및 소청**

9.17.1

**레프리 판정에 대한 불복**

9.17.1.1

**선수의 행동**

- a) 특정 표적에 대한 레프리의 판정에 불복하고자 하는 선수는 다음 선수가 사격하기 전에 즉시 거수를 하고 **“PROTEST [항의]”** 라고 말하여야 한다.
- b) 레프리는 일시적으로 사격을 중지시키고 보조 레프리의 의견을 들은 후 판정을 내려야 한다. 다음 선수가 사격한 이후의 항의는

받아 들여지지 않는다(9.18.6 참조).

c) 결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조

### 9.17.1.2

#### 팀 임원의 행동

a) **“명중” , “실중” , “노타겟” 또는 “비정상 표적”** 판정을 제외하고, 팀 임원이 레프리의 최종 결정에 이의가 있는 경우; 사격을 지연시키는 것은 불허하나, 기록카드를 기록하는 레프리의 주의를 환기시켜 본인의 선수가 항의 중에 있음을 알려야 한다.

b) 이 항의는 주리가 판정한다.

c) 결선에서의 VAR 적용 시 기술규정 9.18.4.조 참조

### 9.17.2

#### 구두 항의

선수나 팀 임원은 경기조건, 경기임원의 판정이나 행위 등과 관련하여 주리, 수석통제관, 수석 레프리나 레프리에게 **즉시 구두**로 항의할 수 있는 권리가 있다.

### 9.17.2.1

이러한 항의는 다음의 경우 가능하다.

a) ISSF 규칙에 부합하지 않을 경우

b) 경기가 프로그램대로 진행되지 않을 경우

c) 경기임원이나 주리의 판정 또는 행동에 이의가 있는 경우

d) 선수가 다른 선수, 경기임원, 관중, 매체 또는 다른 사람 및 사유로 인하여 간섭 또는 방해 받은 경우

(주) 관련 선수 본인만이 규칙 9.17.1.1에 언급된 행위를 함으로써

본인이 사격한 표적에 대한 레프리의 판정( **“명중” , “실중” ,**

**“노 타겟” 또는 “비정상”** )에 관하여 질문을 할 수 있다.

### 9.17.2.2

경기임원은 접수한 구두항의를 즉각적으로 고려하고 상황 해결을 위한 정확한 행위를 지체없이 취하거나 판정을 위하여 주리에게 항의내용을 보고하여야 한다. 분명히 필요한 경우, 사격을 일시 중지시킬 수도 있다.

### 9.17.3

#### 서면 항의

a) 구두항의에 대하여 취해진 행위나 판정에 불복하는 선수 또는 팀 임원은 주리에게 서면으로 공식 항의를 할 수 있다.

b) 최초에 구두항의 없이 서면으로 항의서(항의서식 P)를 제출할 수 있다.

### 9.17.3.1

#### 항의시간 제한

모든 서면 항의(서식 P)는 문제가 발생한 라운드 종료 후 **10분 이내에 주리에게 제출하여야 한다.** 제출 시 항의료 50유로를 함께 납부하여야 한다. 항의가 기각되면 항의료는 조직위원회로 귀속되고 인정되면 반환된다.

9.17.4

**소 청**

주리의 판정에 대한 불복으로서, 소청 주리에게 소청을 할 수 있다.  
단, 결선 경기에서는 주리의 판정에 소청할 수 없다.

9.17.4.1

**소청 시간제한**

소청은 주리가 판정을 내린지 **20분 이내**에 서면으로 제출하여야 한다.  
제출 시에는 해당 소청료 100유로를 함께 납부하여야 한다. 소청이 기각되면 항의료는 조직위원회로 귀속되고 인정되면 반환된다.

9.17.4.2

**소청 주리의 판정**

소청 주리의 판정은 **최종적**이다.

9.18

**올림픽 산탄총 종목 결선**

결선은 결선사격장으로 지정된 별도의 사격장이나 본선경기에 사용되지 않는 사격장 또는 본선경기에 사용하는 사격장 중 하나에서 실시할 수 있다.

9.18.1

**결선 구성방식**

- a) 각 올림픽 종목은 결선을 위한 전체 프로그램(일반규정 3.3.2.3 및 3.3.4)을 진행하여야 한다. 본선경기 후 상위 순위 6명이 결선에 진출한다.
- b) 결선경기는 표적을 연속적으로 사격하는 시리즈로 구성되며 모든 결선 참가선수가 요구된 표적 갯수(25,30 또는 20개)를 사격한 이후부터 금·은·동메달이 결정될 때까지 순차적으로 탈락하는 방식으로 진행된다.
- c) 결선 참가선수는 0점에서 경기를 시작한다. 본선점수를 결선에 가산하지 않는다. 단, 결선 경기 중의 점수는 누적된다.

9.18.2

**결선 일반요건**

9.18.2.1

**결선 시설 -여기서부터 시작 필요**

대규모 관중석을 보유한 사격장을 결선사격장으로 사용되어야 한다. 산탄총 결선 사격장은 실탄 검사 및 결선 진출자들이 보고할 수 있는 지정된 보고구역을 반드시 보유하고 있어야한다.

9.18.2.2

**보고시간**

- a) 결선 진출 선수나 해당 코치 또는 팀 임원은 실탄검사를 위하여 늦어도 결선 시작 30분 전까지 결선 사선에 도착하였음을 보고하여야 한다. 단 올림픽에서는 선수가 30분 전에 보고하여야 한다.
- b) 결선 진출선수는 늦어도 결선 시작시간 15분 전까지 결선 사선에 도착했음을 보고하여야 한다. 추가 실탄을 결선 사선에 가지고 올 수 없다.

- c) 실탄을 30분전에 제출하지 않거나/않고 15분전에 보고하지 않는 선수는 결선 경기 첫 명중 표적에서 1점을 감점한다.
- d) 선수는 본인의 복장, 경기복과 시상식에서 착용할 국가 팀의 유니폼을 지참하고 보고하여야 한다. 주리는 결선참가선수가 모두 출석했는지, 그들의 성명 및 국적이 기록 시스템과 기록 게시판에 정확하게 입력되었는지 확인하여야 한다. 선수가 보고를 종료하자마자 주리는 장비 및 실탄 검사를 수행하여야 한다.
- e) 시작보고를 하지 못한 선수는 그 경기에 참가할 수 없고 결선 경기의 최저등위로 처리한다.

**9.18.2.3**

**시작시간**

결선 시작시간은 첫 본사를 위한 레프리의 "READY (준비)" 구령이 이루어진 시점을 말한다.

**9.18.2.4**

**사격순서 및 등번호 (Bib Number)**

결선경기에는 새로운 등번호(1번-6번)가 발급된다. 사격 순서는 본선 결과 등위에 따라 배정되며 최고 등위선수가 등번호 1번을 부여받는다. 메달 결정전에서 경사 시, 선수의 등번호 순(낮은 번호 선수부터)으로 사격을 한다.

**9.18.2.5**

**시사 및 표적 관찰**

결선 시작 전, 관찰용 표적을 방출하고 선수가 시사를 할 수 있도록 하여야 한다.

**9.18.2.6**

**특별 장비**

결선 사격장에는 아나운서와 음향 기술자를 위한 음향 시스템, 주리 및 각 결선 참가선수 및 코치를 위한 좌석, 전기, 색깔로 표기되는 기록게시판(구체 요건은 조직위원회 ISSF 가이드라인 참조) 및 준비시간 제한을 통제할 전자 계측기기를 보유하고 있어야 한다.

비디오보조심판(VAR)이 적용될 경우, 결선사선에 적절한 위치에 주리의 결정대로 ISSF 공인 VAR 시스템으로 설치되어야 한다.

올림픽, 올림픽 출전권 부여대회 및 ISSF 세계선수권대회 결선에서 비디오보조심판(VAR)은 필수이지만 그 밖의 ISSF 대회에서는 필수사항은 아니나 가능한 적용되어야 한다.

**9.18.2.7**

**결선 경기임원**

결선경기는 다음의 인력들이 운영 및 감독한다.

- a) **레프리.** ISSF 산탄총 레프리 자격증을 보유한 경험있는 임원 4명이 결선 수행
- b) **보조 레프리 및 계측 장비담당 레프리**

담당 레프리를 보조 및 조언하기 위해서 2명의 보조 레프리를 선정하여야 한다. 전자 계측장비 관리를 위한 레프리 1명을 임명하여야 한다. 모든 레프리는 지명된 경기 레프리 중에서 수석 레프리가 선정한다.

- c) **경기주리.** 경기주리는 결선 진행 감독. 주리 1명을 주리 책임자로 임명하여야 한다.
  - d) **결선 항의주리.** 기술대표(TD)와 주리위원장이 임명한 총 3명(소청 주리1, 주리 책임자1, 타경기 주리1)으로 구성, 결선 경기시 발생하는 모든 항의내용을 판정한다.
  - e) **기술요원.** 공식기록 제공자가 기술적 채점시스템의 준비 및 운영과 기록의 그래픽 전시를 담당할 기술요원을 선정. 결선 경기에 기술적 문제점을 야기할 사안이 발생할 경우 신속한 적정 판정을 위하여 공식기록 제공자는 경기전담 주리와 레프리와의 직접 접촉하며 상의토록 한다.
  - f) **아나운서.** 조직위원회에서 공식 선정한 아나운서는 관중들에게 결선참가선수 소개, 점수 추이 발표 및 정보제공의 책임이 있다.
  - g) **음향 기술자** 결선 동안 음향 및 음악 시스템 연출을 위한 기술자
- 9.18.2.8 결선 운영 및 음악.** 결선 경기 운영의 완벽한 연출을 위해 관객 및 TV 시청자에게 선수와 선수 경기력을 가장 흥미롭고 재미있게 전달하는 방법으로 색, 음향, 해설, 사대준비 및 수석통제관의 구령을 시행한다.

**9.18.3 경기 절차** 결선 경기는 본 규칙에 따라 진행한다. 본 규칙(규칙 9.18)에 기술한 차이점을 제외하고, 각 종목별 산탄총 기술규칙이 결선경기에서도 적용된다.

**9.18.3.1 트랩.** 결선 선수는 각 표적에 1발만 사격한다(규칙 9.15.5.2.c). 결선 참가선수 등번호 순(9.18.2.3 제일 낮은 번호가 1번 사대)으로 1-2-3-4-5-6번 사대에 위치한다. 각 선수가 사대에서 사격을 마치면 다음 사대로 이동하여 그 사대에서 차례대로 사격하여야 한다. 12초 준비시간 제한을 통제하기 위해서 계측 장비를 사용하여야 한다. 각 결선은 연속 표적 시리즈로 구성되고 아래와 같이 금·은·동메달이 결정될 때까지 순차적으로 탈락하는 방식으로 진행된다.

- a) 6명의 결선 참가자가 25 표적을 사격하는 일반적인 라운드를 완료한 후 6위 선수가 탈락한다. 동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.

- b) 나머지 5명의 결선 참가자가 5개의 표적을 사격하여 총 30개 표적에 사격을 완료 후 5위 선수가 탈락한다. 동점 발생 시, 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- c) 나머지 4명의 결선 참가자가 5개의 표적을 사격하여 35개 표적 사격을 완료한 후 4위 선수가 탈락한다. 동점 발생 시, 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- d) 나머지 3명의 결선 참가자가 5개의 표적을 사격하여 40개 표적 사격을 완료한 후 3위, 즉 동메달 선수가 결정된다. 동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- e) b),c),d)에서 5개 표적의 순서는 좌2, 우2 그리고 정면1이 각 결선 참가자에게 무작위로 정해진다.
- f) 나머지 2명의 결선참가자가 10개의 표적을 사격하여 50개의 표적 사격을 완료하면 1위와 2위(금메달과 은메달)가 정해진다. 동점이 발생하면 즉시 경사를 실시한다.
- g) f)에서의 10개 표적의 순서는 좌4, 우4 그리고 정면1이 각 5개의 사선에서 각 선수에게 주어진다. 위 b), c), d) 총 25 개의 표적은 각 5개 사대에서 좌2, 우2 그리고 정면 1이 각 결선 참가자에게 주어진다.
- h) 매 탈락자 결정 스테이지 후, 나머지 선수들은 본래 위치에 대기한다.

9.18.3.2

**스키트.** 결선 참가자들은 등번호 순으로 각 사대에서 사격한다. 30초의 준비시간 제한을 관리하기 위해서 계측 장비를 반드시 사용하여야 한다. 각 결선은 연속 표적 시리즈로 구성되고 아래와 같이 금·은·동메달이 결정될 때까지 순차적 탈락하는 방식으로 진행된다.

- a) 모든 6명의 결선 참가자가 차례대로 20개의 표적을 사격한다. 3번 사대에서 정상 더블표적 하나, 역 더블 하나, 4번 사대에서 정상 더블표적 하나, 5번 사대에서 정상 더블 표적 하나, 그리고 역 더블 하나, 3번 사대에서 정상 더블표적 하나, 그리고 역 더블 하나, 4번 사대에서 역더블 하나, 그리고 5번 사대에서 정상 더블 하나와 역 더블 하나를 사격한다. 6명의 선수가 20개의 표적 사격을 완료 한 후 6위 선수는 탈락한다. 동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- b) 나머지 5명의 결선 참가자가 10개의 표적을 사격한다. 3번 사대에서 정상 더블표적 하나, 역 더블 하나, 4번 사대에서 정상 더블 표적 하나, 5번 사대에서 정상 더블 표적 하나, 그리고 역 더블 하나를 사격한다. 30개의 표적 사격 완료 후 5위 선수는 탈락한다. 동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- c) 나머지 4명의 결선 참가자가 10개의 표적을 사격한다. 3번 사대에

서 정상 더블표적 하나, 역 더블 하나, 4번 사대에서 역 더블표적 하나, 5번 사대에서 정상 더블표적 하나, 그리고 역 더블 하나를 사격한다. 40개의 표적 사격을 완료한 후 4위 선수는 탈락한다.

동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.

- d) 나머지 3명의 결선 참가자가 10개의 표적을 사격한다. 3번 사대에서 정상 더블표적 하나, 역 더블 하나, 4번 사대에서 정상 더블표적 하나, 5번 사대에서 정상 더블표적 하나, 그리고 역 더블 하나를 사격한다. 50개의 표적 사격을 완료한 후 3위 선수(동메달)가 탈락한다. 동점 발생 시 본선 순위가 낮은 선수(높은 등번호)가 탈락한다.
- e) 나머지 2명의 결선 참가자가 10개의 표적을 사격한다. 3번 사대에서 정상 더블표적 하나, 역 더블 하나, 4번 사대에서 역 더블표적 하나, 5번 사대에서 정상 더블표적 하나 그리고 역 더블 하나를 사격한다. 60개의 표적 사격을 완료 후 1위와 2위 선수(금메달과 은메달)가 정해진다. 동점이 발생하면 즉시 경사를 실시한다.
- f) 4번 사대에서 레프리는 첫 번째 결선 참가선수에게 정상 더블 또는 또는 역 더블에 대한 정보를 제공하여야 한다.

### 9.18.3.3

**동점분류(경사) 절차.** 6등위 중 3등위는 등번호 순서(본선 순위)에 따라 동점 분류를 실시한다. 1위와 2위에 동점이 발생하면 즉시 경사를 실시하고 표적 관찰 및 연습 사격은 없다. 경사는 다음의 절차에 따라 진행된다.

- a) **트랩.** 동점 선수는 1번 사대 뒤에 등번호 순으로 정렬해야 한다. 1번 사대부터 시작하여 다음 순서에 따라서 동점이 분류될 때까지 정상표적을 사격한다. 1번 사대 좌표적, 2번 사대 우표적, 3번 사대 좌표적, 4번 사대 우표적, 5번 사대 좌표적. 다음에는 다시 1번 사대 이때는 우표적 기타 등등. 각 표적에 1발 사격만 허용된다. 사격이 끝나면 선수는 아직 사격을 하지 않은 선수의 뒤로 이동한다.

(주) 준비시간 제한 = 12초

- c) **스키트.** 동점인 선수는 등번호 순으로 3번 사대 뒤에 정렬한다. 1쌍의 정상 더블표적에 사격한다. 첫 더블에서 동점이 분류되지 않을 경우, 동일사대에서 1쌍의 역 더블표적에 사격한다. 동점분류가 되지 않으면 4번 사대로 이동하여 1쌍의 정상 더블표적에 사격하고 여전히 동점이 지속되면 1쌍의 역 더블표적에 사격을 한다. 동점 절차는 5번 사대에서도 동일하게 적용되고 여전히 동점일 경우, 3번 사대로 되돌아가 동점이 분류될 때까지 동일 절차로 진행한다.

(주) 준비시간 제한 = 15초

### 9.18.3.4

경사 중 선수가 본인의 순서가 아닌데 우발적으로 사격을 한 경우, 해당

격발의 결과는 기록하여야 하며 그 선수는 공식 **경고(황색카드)**를 받게 된다. 같은 행위가 반복될 경우, 해당 표적(들)은 “**실중**” 처리한다.

9.18.4

**비디오 보조 심판 - VAR (Video Assistant Referee)**

- a) 선수가 레프리의 명중(Hit) 혹은 실중(Lost)에 대한 결정에 동의하지 않을 경우, 결선 중에 VAR 사용이 적용되기 위해서 다음 선수가 사격하기 전에 그/그녀는 즉시 손을 들어 "Protest(항의)"라고 말하며 VAR을 요청해야 한다. 마찬가지로, (FOP에 배정된) 코치 혹은 소속 임원은 담당 주리에게 'Protest' Card(항의카드)를 보여줌으로써 다음 선수가 사격하기 전에 VAR 항의를 요청할 수 있다. 담당 주리는 반드시 항의에 대해 레프리에게 알려야 하고 아나운서에게 브리핑하여 관중들에게 정보를 제공해야 한다.
- b) 레프리는 즉시 중지를 명령, 일시적으로 사격을 중단시키고 결정을 내려야 한다. 항의가 받아들여질 경우, 심판은 VAR 항의가 시작되었음을 보여주기 위해 화면을 나타내는 직사각형 모양을 그린다. 레프리는 담당주리와 함께 비디오 작동 구역에서 슬로우 모션 이미지를 검토하여 항의를 해결해야 한다. 결선사대에 디스플레이 화면이 설치되어 있을 경우, 해당 표적에 대한 영상을 공개적으로 보여주어 투명성을 보장한다.
- c) 비디오 이미지를 검토 후 최종 결정을 하였으면 레프리는 결정에 대하여 명중(Hit) 혹은 실중(Lost)이라고 발표하고 적절한 손 동작으로 명중 혹은 실중을 표현한다.



명중 (Hit)



실중 (Lost)

- d) 비디오보조심판(VAR) 항의에 대한 레프리와 담당 주리의 결정은 최종적이고 소청될 수 없다.
- e) 결선 혹은 슛오프에서 선수 혹은 그/그녀의 소속의 임원 및 코치의 비디오보조심판(VAR) 요청은 항의 거부 여부와 상관없이 최대 2번 허용된다.
- f) 사이드 레프리와 상의한 후에도 어떠한 이유로 명중 혹은 실중을 결정할 수 없을 때 비디오보조심판(VAR) 사용은 결선담당 레프리에 의해 요청될 수 있다.

9.18.5

**결선 진행절차**

시 간	스태이지	절 차
a) 30분	<b>결선 참가선수 실탄</b>	결선 참가선수나 해당 코치 또는 팀 임원은 결선 사선에 도착하여 정시에 보고하여야 한다(9.18.2.1). 주리는 결선 참가선수

**산탄총 기술규칙**

그리고 15분 전	<b>검사 보고</b>	나 해당 코치 또는 팀 임원에게 모든 실탄을 번호 표시된(등번호와 동일) 상자에 둔다. 주리는 실탄 검사를 위한 실탄들을 선정하여 장비검사를 시행한다. 실탄 검사는 소개 전에 완료하여야 한다. 선수들은 경기구역(FOP)를 떠날 수 있지만 결선 경기 시작 15분 전에는 다시 도착하여야 한다. 추가 실탄을 경기구역(FOP)에 가지고 올 수 없다.
b) 10분 전	<b>관찰용 표적 방출/시험사격</b>	레프리는 본 규칙에 따라 결선 참가자 선수들이 워업 및 시험사격을 하고 표적을 관찰할 수 있도록 허가한다.
c) 5분 전	<b>소개 위한 소 집</b>	결선 참가선수 6명, 레프리 및 경기담당 주리는 사선 중앙에 위치한 지정구역에 도착, 보고를 하여야 한다.
d) 4분 전	<b>결선선수 소개</b>	아나운서는 등번호 순(오른쪽부터 관중을 향하여)으로 결선 참가선수의 성명, 소속국가 및 각 선수의 정보를 요약하여 소개한다. 아나운서는 레프리과 결선 담당 주리도 소개한다.
e) 1분 전	<b>결선 준비</b>	결선 첫발 사격 1분 전에 레프리는 선수들을 사격할 사대로 안내한다.
f) 0분 전	<b>결 선 시 작</b>	레프리는 첫 선수가 <b>“READY (준비)”</b> 구령으로 시작토록 함. 트랩에서 각 선수는 각 싱글(또는 더블) 표적의 콜(Call)을 위하여 12초의 시간을 갖게 된다. 스키트에서는, 모든 사대에서 사대에 입장한 후 표적을 콜(Call)하고 두 개의 더블 표적을 사격하는데 30초의 시간을 갖게 됨. 단, 동점분류를 위한 경사에서 준비 시간은 15초이다.
g) 기록계시판 정지		트랩 결선 경기에서 모든 선수가 10개와 20개 표적 또는 5개와 10개 더블과 매5개 표적을 사격 후 기록계시판을 정지시킨다. 트랩 결선 경기에서 기록계시판은 모든 선수가 5개의 표적을 사격한 후, 그리고 매 5개 표적 이후 잠시 정지한다. 스키트 결선에서 기록계시판은 모든 선수가 각 스테이션을 완료 하였을 때 잠시 정지한다. TV는 이 휴지(休止) 시간동안 현재의 기록과 등위를 시청자들에게 보여주는데 활용한다. 아나운서는 선수들과 점수 그리고 예상되는 탈락자 또는 동점분류를 위한 경사에 관하여 간단한 설명을 함. 5~25초 후에 레프리의 <b>“READY (준비)”</b> 구령에 따라 첫 선수가 다음 발을 사격한다.

시 간	스테이지	절 차
	h) 스테이지 완료	1순위(금메달)에 동점자가 없으면 전담주리는 즉시 <b>“Results are Final(결과 확정)”</b> 을 선언함. 동점자 발생 시, 담당주리는 레프리가 경사를 수행토록 지시함. 동점분류 후, 담당주리는 즉시 <b>“Results are Final(결과 확정)”</b> 선언을 함.
	i) 메달 결정전 확정 후 발표	담당주리의 <b>“Results are Final (결과 확정)”</b> 선언 후, 담당주리는 메달리스트 선수들을 경기구역(FOP)으로 모으고 아나운서는 즉시 다음과 같이 방송으로 메달리스트를 소개함 ; <b>“The Bronze Medal winner, REPRESENTING (Nat) is(Name).”</b> <b>“동메달, 국가명, 선수명”</b> <b>“The Silver Medal winner, REPRESENTING (Nat) is(Name).”</b> <b>“은메달, 국가명, 선수명”</b> <b>“The Gold Medal winner, REPRESENTING (Nat) is(Name).”</b> <b>“금메달, 국가명, 선수명”</b>

9.18.6

**산탄총 및 실탄의 기능결함**

- a) 레프리가 선수의 과실이 아닌 상태에서의 산탄총의 고장이나 산탄총 또는 실탄의 기능결함을 판정한 경우, 3분 이내에 총기를 수리하거나 승인된 다른 총기를 확보하거나 실탄을 대체하여야 한다. 이를 3분 이내에 수행하지 못한 선수는 사대에서 퇴장시킨다.
- b) 기능결함을 해결하거나 해당 선수가 퇴장한 후 결선 스테이지를 속개한다. 선수의 결선 순위는 기능결함이 발생할 때까지 명중시킨 총 표적수에 의하여 결정된다.
- c) 결선에서는 결선 스테이지에서의 경사를 포함 2회까지 기능결함이 허용되며, 이는 선수가 기능결함에 대한 수리를 시도하였는지의 여부와 관계없이 적용된다.
- d) 2회 이상 기능결함 발생 시 방출되는 표적들은 선수의 격발 여부와 관계없이 실중 선언한다.

9.18.7

**결선 중 항의**

- a) 레프리의 **“명중, 실중, 노트겟 또는 비정상 표적”** 관련 판정에 이의가 있는 선수는 즉각, 그 다음 선수가 사격을 하기 전에, 팔을 들고 **“항의 (PROTEST)”** 라고 말하면서 이의 제기를 하여야 한다.
- b) 레프리는 잠시 사격을 중지시키고 보조 레프리의 의견을 들은 후 판정을 한다.
- c) 선수 또는 코치에 의한 기타 다른 종류의 항의는 결선 항의

담당주리가 결정한다(규칙 9.17.2.6. 참조).

결선향의 담당주리의 판정은 최종적이며 소청할 수 없다.

- d) 결선에서 **“명중, 실중, 노타겟 또는 비정상 표적”** 관련 레프리의 판정 이외의 사안에 대하여 제기된 항의가 기각되면 해당선수는 최초 2개의 명중 표적에서 2점을 감점한다.
- e) 결선에서는 항의료를 납부하지 않는다.

**9.19**

**트랩 혼성 단체전**

**9.19.1**

**일반 경기 절차**

**9.19.1.1**

**종 목**

이 규칙(9.19)은 트랩 혼성 단체전 종목을 위한 특별 기술 규칙이다.

**9.19.1.2**

**혼성 팀 구성**

혼성팀은 남성 1명, 여성 1명인 2명으로 구성된 국가 팀이어야 한다. 두 선수들은 국가를 상징하는 색깔이나 표식(규칙 6.20.2.3 참조)으로 경기 복장을 통일해야 한다. 본선에서 선수들은 개인 종목과 마찬가지로 같은 빙넘버를 착용해야 한다. 규칙 9.19.2.4에 따라, 본선 이후 순위가 결정 되면 새로운 빙넘버가 제공된다.

**9.19.1.3**

**혼성 팀 엔트리 및 참가비**

- a) ISSF 참가 규정에 따라 대회 참가국은 대회당 최대 2팀을 참가시킬 수 있다. 팀 구성은 대회에 등록된 다른 선수로 혼성 단체전 경기가 있기 2일전 12:00 이전에 바꿀 수 있다.
- b) 엔트리 비용은 팀당 170유로(3.7.4.1)이다.

**9.19.1.4**

**경기 단계**

트랩 혼성 단체전은 두 단계로 구성되어 있다.

- a) 본 선
- b) 결 선 (금/은메달 결정전, 동메달 결정전으로 구성)

**9.19.1.5**

**기능결합**

- a) 본선에서 기능결합은 9.12에 따라 결정된다.
- b) 결선(메달결정전) 중 기능결합은 9.18.5에 따라 결정된다.

**9.19.1.6**

**항 의**

- a) 본선에서 항의는 9.17에 따라 결정된다.
- b) 결선(메달결정전) 중 항의는 9.18.4(VAR 관련)와 9.18.6에 따라 결정 된다.

**9.19.1.7**

**음악 및 관중 활동**

결선에서 음악 연출은 반드시 되어야하며, 관중들은 응원하는 팀을 지지 하고 응원하도록 장려된다.

**9.19.2**

**본 선**

**9.19.2.1**

**본선 조 편성**

조 편성은 무작위 추첨으로 한다. 한 팀의 두 선수들은 같은 조, 바로 옆 자리에서 사격하도록 배정하는데 남자 선수가 먼저 사격 후 여자 선수가 두 번째로 사격한다. 동일 국가 팀들은 같은 조에 편성 될 수 없다.

**9.19.2.2 본선 표적 수 및 경기 절차**

ISSF 일반 본선 형식(9.8), 각 선수는 75개 표적을 사격(3 라운드, 각 라운드 당 25개 표적)

**9.19.2.3 본선 순위 및 결선 진출 절차**

- a) 9.14.5.2와 9.15.3.(팀 동점 관련)에 따라 본선 종료 후 팀 순위는 각 팀 2명(남성 1명, 여성 1명 각 75발씩)의 합산결과를 토대로 결정된다.
- b) 1위부터 4위 중 2개 이상의 팀이 동점일 경우, 9.19.3.4에 따라 슛오프로 순위가 결정된다. 5위 이하의 팀 간의 동점 발생 시 슛오프로 결정되지 않고 9.14.5.2와 9.15.3(팀 동점 관련)에 따라 결과가 결정된다.
- c) 상위 4팀이 결선(메달결정전)에 출전할 수 있는 자격을 얻는다.
- d) 1위와 2위 팀은 금/은메달결정전, 3위와 4위 팀은 동메달 결정전에 참가할 자격을 얻는다.
- e) 1번 이상의 슛오프 시, 낮은 순위 간의 슛오프를 먼저 실시하고 이어서 높은 순위 간의 슛오프를 실시한다.

**9.19.2.4 결선 빙번호**

- a) 본선 및 슛오프 종료 후 결선(메달결정전 - 금/은, 동)에 진출한 4개의 팀은 순위에 따라 새로운 빙번호를 할당 받는다.
- b) 1위를 기록한 팀의 선수는 1<sub>1</sub>번과 1<sub>2</sub>번의 빙번호를 부여받고 2위를 기록한 팀의 선수는 2<sub>1</sub>번과 2<sub>2</sub>번을 부여 받는다. (...3위는 3<sub>1</sub>번과 3<sub>2</sub>번, 4위는 4<sub>1</sub>번과 4<sub>2</sub>번)
- c) 빙번호는 각 팀 국가의 IOC 약어가 포함되어 있어야 한다.

빙번호 예:

본선1위		본선2위		본선3위		본선4위	
USA	USA	ITA1	ITA1	ITA2	ITA2	KOR	KOR
1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>

**9.19.3 결선**

**9.19.3.1 결선(메달결정전) 경기 절차**

- a) 결선사선에서 동메달결정전이 먼저 진행되고 이어서 금메달결정전이 진행된다.
- b) 메달결정전에 진출한 선수 혹은 선수의 코치/팀 임원은 동메달 결정전 경기 시작(Start Time) 30분 전에 지정된 보고 장소에서 탄약검사를 위하여 보고해야 한다.
- c) 각 팀 코치는 어떤 선수(남성 또는 여성)가 더 낮은 번호의 빙번호를

가질 것인지 지정해야 한다.

- d) 동메달 결정전 참가 선수는 결선사선에 경기 시작 최소 15분 전에 보고해야 한다.
- e) 금메달 결정전 참가 선수는 동메달 결정전의 첫 번째 사격에 보고해야 한다.
- f) 주리는 보고시간 동안 탄약검사 및 장비검사를 완료해야한다.
- g) 규정된 시간(경기 시작 30분 전)의 탄약검사 시에 탄약을 제시하지 못하였거나 팀의 선수들이 제 시간에 보고하지 않았을 경우 팀의 첫 번째 명중에 대해 1점 감점한다.
- h) 결선에서 선수는 빙넘버 순서(낮은 숫자부터 사격)대로 1, 2, 3, 4번 사대에서 사격하고 5번 사대는 비워둔다.

### 9.19.3.2

#### 결선(메달결정전) 표적 수

- a) 각 선수 당 1, 2, 3, 4, 5번 사대에서 25발 사격 (일반 라운드 - 각 사대의 표적 오른쪽 2회, 중앙 1회, 왼쪽 2회)
- b) 각 표적 당 한 발의 사격이 허용된다.(9.15.5.2.c)
- c) 직전 선수가 일반표적에 사격하고 약실개방 및 기록이 등록된 이후 혹은 레프리가 “START(스타트)” 라고 구령을 넣은 이후 12초 내 선수는 사대에 위치하여 약실폐쇄하고 표적 방출을 위한 콜을 해야 한다.
- d) 메달결정전이 완료된 후 두 팀의 순위는 각 팀의 선수들의 기록을 합산한 결과(25발X2명 = 50발)에 따라 결정된다.
- e) 동점일 경우 슈오프를 통하여 결정한다. (9.19.3.4)
- f) 결선(메달결정전)에서 준비시간은 지명된 레프리 중에서 선발된 레프리가 전자 타이머를 이용하여 모니터링 되어야 한다.

### 9.19.3.3

#### 코칭과 타임아웃

- a) 본선과 결선(메달결정전)에서 비언어적 코칭은 허용된다.(6.2.15)
- b) 결선(메달결정전)에서 코치는 해당 선수의 사격할 차례일 때 한 번 그/그녀에게 다가가 사대에서 말할 수 있는 최대 1분의 코칭 타임아웃을 요청할 수 있다.
- c) 한 팀의 코치가 타임아웃을 요청할 경우, 다른 팀의 코치는 자신의 선수에게 자신의 타임아웃을 요청할 기회를 잃지 않고 동시에 접근하여 말할 수 있다.
- d) 담당 주리는 시간을 통제한다.
- e) 아나운서는 코칭 타임아웃 동안 코멘트를 한다.

### 9.19.3.4

#### 슈오프 절차

- a) 본선 이후 슈오프 시작 순서는 잠정 본선 등위에 따라 결정된다(고득

- 점 팀이 먼저 사격). 각 팀의 지도자는 팀원(남자 혹은 여자) 중 누가 먼저 사격할지 지정한다.
- b) 본선 이후, 만점 혹은 동점으로 인한 경사로 카운트백(점수 역산) 규칙으로도 가릴 수 없는 점수일 경우 추첨을 통하여 사격 순서를 정한다.
  - c) 메달결정전 이후 슛오프에서의 시작순서는 빙넘버에 따라 결정된다 (낮은 빙넘버를 가진 팀이 먼저 사격). 팀원 중 빙넘버가 낮은 선수부터 먼저 사격한다.
  - d) 메달결정전 이후 슛오프에서 사격 전에 테스트 사격 및 표적 관찰은 없다. 본선 이후 슛오프에서 테스트 사격 및 표적 관찰은 9.15.5.2에 따라 허용된다.
  - e) 사격순서: 1번 사대 왼쪽 표적, 2번 사대 오른쪽 표적, 3번 사대 왼쪽 표적, 4번 사대 오른쪽 표적, 5번 사대 왼쪽 표적, 다시 1번 사대 이나 이번에는 왼쪽이 아닌 오른쪽 표적... 이와 같은 방식으로 진행
  - f) 각 팀원은 모두 슛오프에 참가해야 한다.
  - g) 먼저 사격하도록 지정된 선수(9.19.3.4 a & c 참조)는 1번 사대 뒤에 줄을 서있어야 하고 일반 목표물을 향해 사격해야 한다(9.19.3.4 e 참조).
  - h) 경사가 깨지지 않을 경우 각 팀의 두 번째 선수가 2번 사대에서 동일한 절차를 계속한다.
  - i) 이 절차는 사대 순서대로 팀원이 번갈아가며 경사가 깨질 때까지 사격을 이어간다. (팀원 사격 순서 1 - 2 - 2 - 1- 1 - 2, - 2 ...)
  - j) 각 표적 당 한 발의 사격이 허용된다.(9.15.5.2.c)
  - k) 슛오프에서 준비시간은 지명된 레프리 중에서 선발된 레프리가 전자 타이머를 이용하여 모니터링 되어야 한다.

## 9.19.4

### 클레이 표적 종류

본선 - 일반 표적

결선(메달결정전) - 섬광 표적

결선(메달결정전)은 반드시 결선장에서 이루어져야 한다.

## 9.19.5

### 비정상 및 논쟁 여지의 문제

위 규정(9.19)에서 다루지 않은 비정상적이거나 논쟁 여지의 문제는 ISSF 일반 기술규정(섹션 6) 및 ISSF 산탄총 규정(섹션9) 또는 기타 관련 ISSF 규칙에 기초하여 주리가 결정합니다.

## 9.20

### 스키트 혼성 단체전

### 9.20.1

#### 일반 경기 절차

### 9.20.1.1

#### 종 목

이 규칙(9.19)은 스킵트 혼성 단체전 종목을 위한 특별 기술 규칙이다.

**9.20.1.2**

**혼성 팀 구성**

혼성팀은 남성 1명, 여성 1명인 2명으로 구성된 국가 팀이어야 한다. 두 선수들은 국가를 상징하는 색깔이나 표식(규칙 6.20.2.3 참조)으로 경기 복장을 통일해야 한다. 본선에서 선수들은 개인 종목과 마찬가지로 같은 입번호를 착용해야 한다. 규칙 9.20.2.5에 따라, 본선 이후 순위가 결정 되면 새로운 입번호가 제공된다.

**9.20.1.3**

**혼성 팀 엔트리 및 참가비**

- a) ISSF 참가 규정에 따라 대회 참가국은 대회당 최대 2팀을 참가시킬 수 있다. 팀 구성은 대회에 등록된 다른 선수로 혼성 단체전 경기가 있기 2일전 12:00 이전에 바꿀 수 있다.
- b) 엔트리 비용은 팀당 170유로(3.7.4.1)이다.

**9.20.1.4**

**경기 단계**

트랩 혼성 단체전은 두 단계로 구성되어 있다.

- a) 본 선
- b) 결 선 (금/은메달 결정전, 동메달 결정전으로 구성)

**9.20.1.5**

**기능결합**

- a) 본선에서 기능결합은 9.12에 따라 결정된다.
- b) 결선(메달결정전) 중 기능결합은 9.18.5에 따라 결정된다.

**9.20.1.6**

**항 의**

- a) 본선에서 항의는 9.17에 따라 결정된다.
- b) 결선(메달결정전) 중 항의는 9.18.4(VAR 관련)와 9.18.6에 따라 결정 된다.

**9.20.1.7**

**음악 및 관중 활동**

결선(메달결정전)에서 음악 연출은 반드시 되어야하며, 관중들은 응원하는 팀을 지지하고 응원하도록 장려된다.

**9.20.2**

**본 선**

**9.20.2.1**

**본선 조 편성**

조 편성은 무작위 추첨으로 한다. 한 팀의 두 선수들은 같은 조, 바로 옆 자리에서 사격하도록 배정하는데 남자 선수가 먼저 사격 후 여자 선수가 두 번째로 사격한다. 동일 국가 팀들은 같은 조에 편성 될 수 없다.

**9.20.2.2**

**본선 표적 수 및 경기 절차**

ISSF 일반 본선 형식(9.10), 각 선수는 75개 표적을 사격(3 라운드, 각 라운드 당 25개 표적)

**9.20.2.3**

**본선 순위 및 결선 진출 절차**

- a) 9.14.5.2와 9.15.3.(팀 동점 관련)에 따라 본선 종료 후 팀 순위는 각 팀 2명(남성 1명, 여성 1명 각 75발씩)의 합산결과를 토대로 결정된다.

- b) 1위부터 4위 중 2개 이상의 팀이 동점일 경우, 9.19.3.4에 따라 슛오프로 순위가 결정된다. 5위 이하의 팀 간의 동점 발생 시 슛오프로 결정되지 않고 9.14.5.2와 9.15.3(팀 동점 관련)에 따라 결과가 결정된다.
- c) 상위 4팀이 결선(메달결정전)에 출전할 수 있는 자격을 얻는다.
- d) 1위와 2위 팀은 금/은메달결정전, 3위와 4위 팀은 동메달 결정전에 참가할 자격을 얻는다.
- e) 1번 이상의 슛오프 시, 낮은 순위 간의 슛오프를 먼저 실시하고 이어서 높은 순위 간의 슛오프를 실시한다.

**9.20.2.4**

**결선 빙넘버**

- a) 본선 및 슛오프 종료 후 결선(메달결정전 - 금/은, 동)에 진출한 4개의 팀은 순위에 따라 새로운 빙넘버를 할당 받는다.
- b) 1위를 기록한 팀의 선수는 1<sub>1</sub>번과 1<sub>2</sub>번의 빙넘버를 부여받고 2위를 기록한 팀의 선수는 2<sub>1</sub>번과 2<sub>2</sub>번을 부여 받는다. (...3위는 3<sub>1</sub>번과 3<sub>2</sub>번, 4위는 4<sub>1</sub>번과 4<sub>2</sub>번)
- c) 빙넘버는 각 팀 국가의 IOC 약어가 포함되어 있어야 한다.

빙넘버 예:

본선1위		본선2위		본선3위		본선4위	
USA	USA	ITA1	ITA1	ITA2	ITA2	KOR	KOR
1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>

**9.20.3**

**결선**

**9.20.3.1**

**결선(메달결정전) 경기 절차**

- a) 결선사선에서 동메달결정전이 먼저 진행되고 이어서 금메달결정전이 진행된다.
- b) 메달결정전에 진출한 선수 혹은 선수의 코치/팀 임원은 동메달 결정전 경기 시작(Start Time) 30분 전에 지정된 보고 장소에서 탄약검사를 위하여 보고해야 한다.
- c) 각 팀 코치는 어떤 선수(남성 또는 여성)가 더 낮은 번호의 빙넘버를 가질 것인지 지정해야 한다.
- d) 동메달 결정전 참가 선수는 결선사선에 경기 시작 최소 15분 전에 보고해야 한다.
- e) 금메달 결정전 참가 선수는 동메달 결정전의 첫 번째 사격에 보고해야 한다.
- f) 주리는 보고시간 동안 탄약검사 및 장비검사를 완료해야한다.
- g) 규정된 시간(경기 시작 30분 전)의 탄약검사 시에 탄약을 제시하지 못하였거나 팀의 선수들이 제 시간에 보고하지 않았을 경우 팀의 첫 번째 명중에 대해 1점 감점한다.

- h) 결선에서 선수는 빙넘버 순서(낮은 숫자부터 사격)대로 1, 2, 3, 4번 사대에서 사격하고 5번 사대는 비워둔다.

### 9.20.3.2

#### 결선(메달결정전) 표적 수

- a) 모든 팀원은 20발을 순서대로 사격한다.
- 3번 사대에서 한 번의 일반 더블과 한 번의 리버스 더블
  - 4번 사대에서 한 번의 일반 더블
  - 5번 사대에서 한 번의 일반 더블과 한 번의 리버스 더블
  - 3번 사대에서 한 번의 일반 더블과 한 번의 리버스 더블
  - 4번 사대에서 한 번의 리버스 더블
  - 5번 사대에서 한 번의 일반 더블과 한 번의 리버스 더블
- b) 레프리가 “Start(스타트)” 라는 구령을 넣은 이후 혹은 직전 선수가 사대를 벗어난 이후, 다음 순번의 선수는 10초 내에 사대에 위치하여야 한다.
- c) 선수는 양쪽 발을 완전히 사대 내에 두고 서 있어야 하며, 위치를 잡고, 총을 장전하고, "READY(준비)" 위치를 취하고 표적을 쏜다.
- d) 해당 사대에 쏠 수 있는 최대 총 시간은 선수가 사대를 점령한 후 30초이다.
- e) 메달결정전이 완료된 후 두 팀의 순위는 각 팀의 선수들의 기록을 합산한 결과(20발X2명 = 40발)에 따라 결정된다.
- f) 동점일 경우 슛오프를 통하여 결정한다. (9.20.3.4)
- g) 결선(메달결정전)에서 준비시간은 지명된 레프리 중에서 선발된 레프리가 전자 타이머를 이용하여 모니터링 되어야 한다.

### 9.20.3.3

#### 코칭과 타임아웃

- a) 본선과 결선(메달결정전)에서 비언어적 코칭은 허용된다.(6.2.15)
- b) 결선(메달결정전)에서 코치는 해당 선수의 사격할 차례일 때 한 번 그/그녀에게 다가가 사대에서 말할 수 있는 최대 1분의 코칭 타임아웃을 요청할 수 있다.
- c) 한 팀의 코치가 타임아웃을 요청할 경우, 다른 팀의 코치는 자신의 선수에게 자신의 타임아웃을 요청할 기회를 잃지 않고 동시에 접근하여 말할 수 있다.
- d) 담당 주리는 시간을 통제한다.
- e) 아나운서는 코칭 타임아웃 동안 코멘트를 한다.

### 9.20.3.4

#### 슛오프 절차

- a) 본선 이후 슛오프 시작 순서는 잠정 본선 등위에 따라 결정된다(고득점 팀이 먼저 사격). 각 팀의 지도자는 팀원(남자 혹은 여자) 중 누가 먼저 사격할지 지정한다.

- b) 본선 이후, 만점 혹은 동점으로 인한 경사로 카운트백(점수 역산) 규칙으로도 가릴 수 없는 점수일 경우 추첨을 통하여 사격 순서를 정한다.
- c) 메달결정전 이후 슛오프에서의 시작순서는 빙넘버에 따라 결정된다 (낮은 빙넘버를 가진 팀이 먼저 사격). 팀원 중 빙넘버가 낮은 선수 부터 먼저 사격한다.
- d) 메달결정전 이후 슛오프에서 사격 전에 테스트 사격 및 표적 관찰은 없다. 본선 이후 슛오프에서 테스트 사격 및 표적 관찰(한 번의 일반 더블, 한 번의 리버스 더블)을 허용된다.
- e) 각 팀원은 모두 슛오프에 참가해야 한다.
- f) 본선 이후 슛오프에서는 먼저 사격하도록 지정된 선수(9.20.3.4 a 참조)가 4번 사대 뒤에 줄을 선 뒤 본인 차례에 일반 더블을 사격한다. 경사가 깨지지 않을 경우, 동일한 절차는 각 팀의 두 번째 팀원이 리버스 더블을 사격하며 계속된다. 위 절차는 번갈아가며 경사가 깨질 때까지 계속된다.
- g) 메달결정전 이후 슛오프에서는 각 팀(9.20.3.4 c 참조)에서 먼저 사격하도록 지정된 선수가 3번 사대 뒤에 줄을 선 뒤 본인 차례에 일반 더블에 사격한다. 경사가 깨지지 않을 경우, 동일한 절차는 각 팀의 두 번째 팀원이 리버스 더블을 사격하며 계속된다.
- h) 경사가 깨지지 않을 경우, 경사가 깨질 때까지 팀원들이 순서대로 사대(4,5,3 등)에서 동일한 절차로 번갈아가며 사격한다.
- i) 선수가 사대를 점령한 이후 각 더블을 콜할 수 있는 허용된 총 최대 시간은 15초이다.
- j) 슛오프에서 준비시간은 지명된 레프리 중에서 선발된 레프리가 전자 타이머를 이용하여 모니터링 되어야 한다.

## 9.20.4

### 클레이 표적 종류

본선 - 일반 표적

결선(메달결정전) - 섬광 표적

결선(메달결정전)은 반드시 결선장에서 이루어져야 한다.

## 9.20.5

### 비정상 및 논쟁 여지의 문제

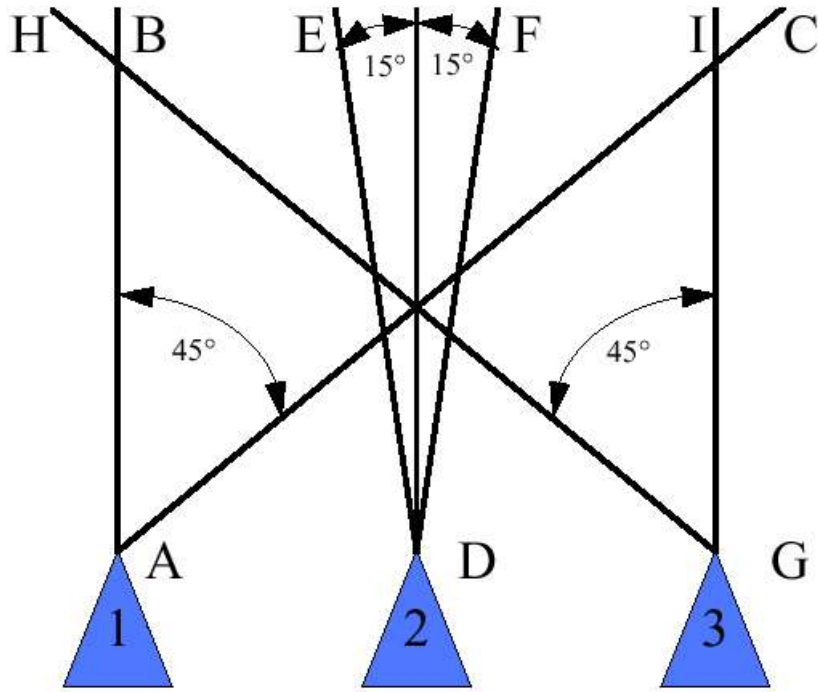
위 규정(9.19)에서 다루지 않은 비정상적이거나 논쟁 여지의 문제는 ISSF 일반 기술규정(섹션 6) 및 ISSF 산탄총 규정(섹션9) 또는 기타 관련 ISSF 규칙에 기초하여 주리가 결정합니다.

9.21

그림 및 표

9.21.1

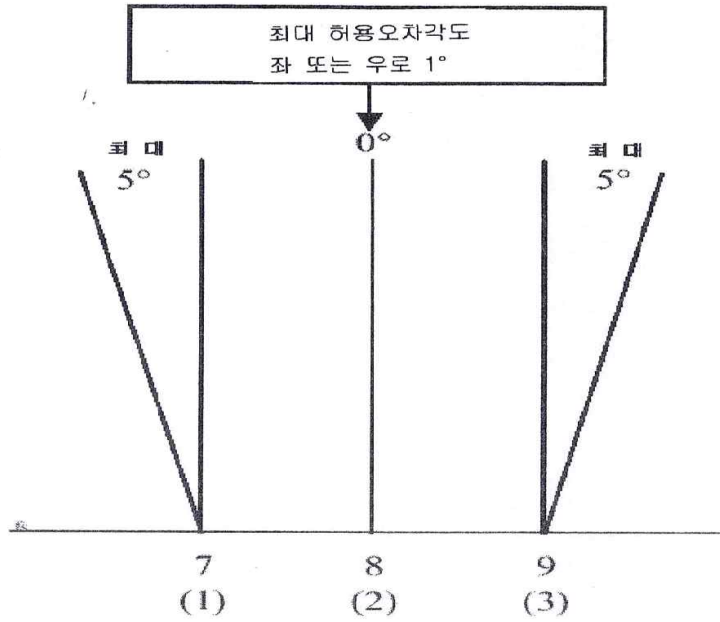
트랩 수평각도



그룹별 1, 2, 3 트랩의 최대 수평각도

- 1번 기계 방출표적이 떨어지야 할 구역 : A, B, C
- 2번 기계 방출표적이 떨어지야 할 구역 : D, E, F
- 3번 기계 방출표적이 떨어지야 할 구역 : G, H, I

9.21.2 더블트랩 수평각도



9.21.3 트랩 세팅 표 1-9

세팅 표 1					
그룹	트랩 번호	표적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비고
1	1	우측 25°	2.0m	76.0m (±1m)	
	2	좌측 5°	3.0m		
	3	좌측 35°	1.5m		
2	4	우측 45°	2.5m		
	5	우측 10°	1.8m		
	6	좌측 35°	3.0m		
3	7	우측 35°	3.0m		
	8	좌측 5°	1.5m		
	9	좌측 45°	1.6m		
4	10	우측 40°	1.5m		
	11	0°	3.0m		
	12	좌측 25°	2.6m		
5	13	우측 20°	2.4m		
	14	우측 5°	1.9m		
	15	좌측 35°	3.0m		

세팅 표 2					
그 룹	트 랩 번 호	표 적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비 고
1	1	우측 25°	3.0m	76.0m (±1m)	
	2	좌측 5°	1.8m		
	3	좌측 35°	2.0m		
2	4	우측 40°	2.0m		
	5	0°	3.0m		
	6	좌측 45°	1.6m		
3	7	우측 45°	1.5m		
	8	0°	2.8m		
	9	좌측 40°	2.0m		
4	10	우측 15°	1.5m		
	11	우측 5°	2.0m		
	12	좌측 35°	1.8m		
5	13	우측 35°	1.8m		
	14	좌측 5°	1.5m		
	15	좌측 40°	3.0m		

세팅 표 3					
그 룹	트 랩 번 호	표 적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비 고
1	1	우측 30°	2.5m	76m (±1m)	
	2	0°	2.8m		
	3	좌측 35°	3.0m		
2	4	우측 45°	1.5m		
	5	좌측 5°	2.5m		
	6	좌측 40°	1.7m		
3	7	우측 30°	2.8m		
	8	우측 5°	3.0m		
	9	좌측 45°	1.5m		
4	10	우측 45°	2.3m		
	11	0°	3.0m		
	12	좌측 40°	1.6m		
5	13	우측 30°	2.0m		
	14	0°	1.5m		
	15	좌측 35°	2.2m		

세팅 표 4									
그룹	트랩 번호	표적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비고				
1	1	우측 40°	3.0m	76m (±1m)					
	2	우측 10°	1.5m						
	3	좌측 30°	2.2m						
2	4	우측 30°	1.6m		76m (±1m)				
	5	좌측 10°	3.0m						
	6	좌측 35°	2.0m						
3	7	우측 45°	2.0m			76m (±1m)			
	8	0°	3.0m						
	9	좌측 20°	1.5m						
4	10	우측 30°	1.5m				76m (±1m)		
	11	좌측 5°	2.0m						
	12	좌측 45°	2.8m						
5	13	우측 35°	2.5m					76m (±1m)	
	14	0°	1.6m						
	15	좌측 30°	3.0m						

세팅 표 5									
그룹	트랩 번호	표적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비고				
1	1	우측 45°	1.6m	76m (±1m)					
	2	0°	3.0m						
	3	좌측 15°	2.0m						
2	4	우측 40°	2.8m		76m (±1m)				
	5	좌측 10°	1.5m						
	6	좌측 45°	2.0m						
3	7	우측 35°	3.0m			76m (±1m)			
	8	좌측 5°	1.8m						
	9	좌측 40°	1.5m						
4	10	우측 25°	1.8m				76m (±1m)		
	11	0°	1.6m						
	12	좌측 30°	3.0m						
5	13	우측 30°	2.0m					76m (±1m)	
	14	우측 10°	2.4m						
	15	좌측 15°	1.8m						

세팅 표 6					
그 룩	트 랩 번 호	표 적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비 고
1	1	우측 40°	2.0m	76m (±1m)	
	2	0°	3.0m		
	3	좌측 35°	1.5m		
2	4	우측 35°	2.5m		
	5	우측 10°	1.5m		
	6	좌측 35°	2.0m		
3	7	우측 35°	2.0m		
	8	좌측 5°	1.5m		
	9	좌측 40°	3.0m		
4	10	우측 45°	1.5m		
	11	좌측 10°	3.0m		
	12	좌측 25°	2.6m		
5	13	우측 25°	2.4m		
	14	우측 5°	1.5m		
	15	좌측 45°	2.0m		

세팅 표 7					
그 룩	트 랩 번 호	표 적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비 고
1	1	우측 35°	2.2m	76m (±1m)	
	2	좌측 5°	3.0m		
	3	좌측 20°	3.0m		
2	4	우측 40°	2.0m		
	5	0°	3.0m		
	6	좌측 45°	2.8m		
3	7	우측 40°	3.0m		
	8	0°	2.0m		
	9	좌측 40°	2.2m		
4	10	우측 45°	1.5m		
	11	우측 5°	2.0m		
	12	좌측 35°	1.8m		
5	13	우측 20°	1.8m		
	14	좌측 5°	1.5m		
	15	좌측 45°	2.0m		

세팅 표 8					
그룹	트랩 번호	표적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비고
1	1	우측 25°	3.0m	76m (±1m)	
	2	우측 5°	1.5m		
	3	좌측 20°	2.0m		
2	4	우측 40°	1.5m		
	5	0°	3.0m		
	6	좌측 45°	2.8m		
3	7	우측 35°	3.0m		
	8	좌측 5°	2.5m		
	9	좌측 45°	2.0m		
4	10	우측 45°	1.8m		
	11	0°	1.5m		
	12	좌측 30°	3.0m		
5	13	우측 30°	2.0m		
	14	우측 10°	3.0m		
	15	좌측 15°	2.2m		

세팅 표 9					
그룹	트랩 번호	표적 비행각도	10m 지점 비행고도	비행거리	비고
1	1	우측 40°	3.0m	76m (±1m)	
	2	0°	1.8m		
	3	좌측 20°	3.0m		
2	4	우측 15°	3.0m		
	5	좌측 10°	1.5m		
	6	좌측 35°	2.0m		
3	7	우측 45°	1.6m		
	8	0°	2.8m		
	9	좌측 30°	3.0m		
4	10	우측 30°	2.0m		
	11	좌측 5°	2.0m		
	12	좌측 15°	3.0m		
5	13	우측 35°	2.9m		
	14	0°	1.6m		
	15	좌측 45°	2.2m		

9.22 색인

불참 선수	9.16.4.3
불참 선수 - 예외적 상황	9.16.4.5
비공식 훈련에서의 혜택	9.6.2.2
조준 - 안전	9.2.3
실탄 검사	9.4.3.2
실탄 세부사항	9.4.3.1
실탄 - 기능결함 및 오발	9.12.4.3
실탄 - 규정에 맞지 않는 경우	9.4.3.2.b
소청 시간제한	9.17.4.1
소청	9.17.4
모든 산탄총 경기 규칙 적용	9.1.1
보조 레프리 - 부재 - 1 표적 감점	9.5.6.3
보조 레프리 - 레프리와의 상의	9.5.6.4
보조 레프리 - 의무	9.5.6.2
선수 - 교체	9.11.2
선수 복장	9.13.1
경기구역(FOP) 내의 장비	9.4.1.2
보조 선수 - 필터	9.11.4.2
총열 선택	9.12.3
총열	9.4.2.7
등 번호(Bib Number)	9.13.2
가리개 - 옆가리개	9.13.4
손상된 표적	9.7.3
개머리 높이	9.4.2.9
총기 운반 - 안전	9.2.2
실탄 검사	9.4.3.2
총기 교환	9.4.2.5
수석 레프리 - 의무	9.5.4.2
수석 통제관 - 의무	9.5.3.3
수석 통제관 - 책임	9.5.3.2
구령	9.2.6
보정기	9.4.2.6
경기복장(6.7) 및 장비	9.13
경기복장 - 발가락 혹은 뒷꿈치가 트인 신발	9.13.1.b
경기 임원	9.5
역산 규칙	9.15.1.2
감점(녹색카드)	9.16.4
1개 표적 감점	9.16.4.1
사용불능 총기	9.12.6
레프리 판정에 대한 불복	9.17.1
실격(적색카드)	9.16.5
결선에서의 실격	9.16.5.1
더블트랩 - 표적 실증	9.9.8.3

**산탄총 기술규칙**

더블트랩 - 노 타겟	9.9.8
더블트랩 - 노 타겟 - 레프리 책임	9.9.8 / 9.9.8.1
더블트랩 - 발사 후 노 타겟	9.9.8.1
더블트랩 - 미발사시 노 타겟	9.9.8.2
더블트랩 - 더블트랩 경기 규칙	9.9
더블트랩 - 라운드 진행	9.9.1
더블트랩 - 수평각도	9.20.2
더블트랩 - 방해 - 표적 관찰	9.9.4
더블트랩 - 우발적 격발	9.9.8.5
더블트랩 - 궤적 이상	9.9.6.3
더블트랩 - 주리의 확인	9.9.6
더블트랩 - 기능결함	9.9.8.4
더블트랩 - 방식	9.9.2
더블트랩 - 준비시간 제한, 5번 사대 떠난 후 추가시한	9.9.3
더블트랩 - 사격장(별도 사격장) 그림 (규칙 6.4.19.4)	9.1.5
더블트랩 - 더블표적 거부	9.9.7
더블트랩 - 더블표적 거부 - 선수 행동 절차	9.9.7
더블트랩 - 지면으로 사격	9.9.9
더블트랩 - 동시 격발	9.9.8.1.j / 9.12.1
더블트랩 - 표적 거리, 각도 및 고도	9.9.5
더블트랩 - 트랩 세팅 표	9.9.5
더블 트랩 - 시험 표적	9.9.6.1
그림 및 표	9.20
그림, 숫자 및 표 (규칙 6.4.18.4)	9.1.5
조준연습 구역	9.2.3a
귀 보호	9.2.7
전자 기록계시판	9.14.3.1
전자 기록계시판 - 오류	9.14.3.3
장비 및 실탄	9.4
경기구역(FOP) 내의 장비	9.4.1.2
장비 검사	9.4.1.1
장비 검사 - 스킵 마커 테이프	9.10.4.2
장비의 제약	9.4.1
경기	9.6.1
눈 보호	9.2.7
숫자 및 표	9.1.5
결선 - 사용불능 총기	9.18.5
결선 - 더블트랩 시설	9.18.3.2.1
결선 - 사선에서 결선 참가선수 보고	9.18.2.4.2
결선 일반요건	9.18.2
결선 - 지각 및 불참 선수	9.18.2.2
결선 - 산탄총의 기능결함	9.18.5

**산탄총 기술규칙**

결선 - 음악 연출	9.18.2.8
결선 - 각 종목별 참가선수 수	9.18.1
결선 - 기능결합 수	9.18.5.c
결선 - 임원	9.18.2.7
결선 - 사격 순서	9.18.2.4
결선 - 결선 진행절차	9.18.4
결선 - 운영 및 음악	9.18.2.8
결선 중 항의	9.18.6
결선 - 사선 구령	9.18.4
결선 - 특별 장비	9.18.2.6
결선 - 결선 미완료 후 순위	9.16.4.2
결선 - 보고시간	9.18.2.2
결선 - 기록계시판 정지	9.18.4.g
결선 - 산탄총 종목	9.18
결선 - 스킷	9.18.3.2
결선 - 시작 시간	9.18.2.3
결선 - 시사	9.18.2.5
결선 - 동점분류(경사) 절차	9.18.3.3
결선 - 트랩	9.18.3.1
결선 경기 절차	9.18.3
한 등위를 두고 4명 혹은 그 이상의 선수가 동점인 경우	9.15.2.3
총기 - 교환	9.4.2.5
총기 - 보정기 및 총열 부착	9.4.2.6
총기 - 탄창	9.4.2.4
총기 - 광학 장치	9.4.2.8
총기 - 관공처리 총열	9.4.2.7
총기 - 릴리스(Release) 방아쇠	9.4.2.2
총기 - 멜빵	9.4.2.3
총기 - 허용된 유형	9.4.2.1
총기, 장비 및 실탄	9.4
눈에 잘 띄는 자켓 - 안전	9.2.1
명중	9.7.4
개인 기록	9.14.5.1
결선 미실시 경기에서 개인점 동점	9.15.2.1
사격장 장비 방해	9.3.c
방해 - 더블트랩	9.9.4
경기 중단	9.11.3
방해 - 트랩	9.8.4
비정상 표적	9.7.2
슈리 - 경기 전 의무	9.5.2.1
슈리 - 경기 중 의무	9.5.2.2
슈리 - 과반수 결정	9.16.5.1
슈리의 책임과 행동	9.16.1
규칙의 숙지	9.1.2

**산탄총 기술규칙**

왼손 및 오른손잡이 선수	9.1.3
실중	9.7.5
탄창	9.4.2.4
불참 선수를 위한 라운드 보충	9.16.4.4
라운드 보충 - 더블트랩	9.12.7.2
라운드 보충 - 절차	9.12.7
라운드 보충 - 점수 확인	9.12.8
라운드 보충 - 트랩	9.12.7.1
라운드 보충 - 스키트	9.12.7.3
기능결함	9.12
기능결함 - 기능결함 판정 후 행동	9.12.5
기능결함 - 허용 기능결함 수	9.12.2
기능결함 - 경기 중 기능결함 발생시 절차	9.12.4
기능결함 - 선수의 행동	9.12.4.1
기능결함 -정의	9.12.1
수기 기록계시판	9.14.3.4
경기 행정	9.11
남자 경기/여자 경기	9.1.4
불발 - 실탄 기능결함	9.12.4.3
트랩 혼성 단체전	9.19
IOC 국가코드 확인	9.13.3
노 타겟	9.7.6
공개적 위반	9.16.3.1
광학 조준기	9.4.2.8
관공처리 총열	9.4.2.7
경기 전 훈련	9.6.2.1
경기 중단	9.11.3
소청 - 선수의 행동	9.17.1.1
소청 - 팀 임원의 행동	9.17.1.2
소청 - 레프리 판정에 불복	9.17.1.1
항의시간 제한	9.17.3.1
항의 및 소청	9.17
결선 외 주리 판정 항의 및 소청	9.17.4
항의 및 소청 시간제한	9.17.4.1
사선 및 표적 기준	9.3
등위	9.15.1.3
레프리	9.5.5
레프리 주요 역할	9.5.5.2
정상 표적	9.7.1
릴리스(Release) 방아쇠	9.4.2.2
선수 교체	9.11.2
기록	9.14.5
기록,타이밍 및 채점(RTS) 절차	9.14
RTS실	9.14.1

**산탄총 기술규칙**

오른손 및 왼손잡이 선수	9.1.3
규칙 위반	9.16
안전	9.2
안전 - 중지(STOP) 구령	9.2.5
안전기	9.2.2.b
기록 확인	9.14.4
결선에서 기록계시판 정지	9.18.4.g
기록계시판	9.14.3
기록계시판 - 오류	9.14.3.3
기록계시판 - 보조레프리	9.14.3.4
채점 절차	9.14.2
경사	9.15.4
경사 - 총칙	9.15.4.1
경사 - 절차	9.15.5
경사 - 안전	9.15.5.1
경사 - 스킵트	9.15.5.3
경사 - 트랩	9.15.5.2
경사 - 선수 준비시간	9.15.4.4
결선 전 경사	9.15.4.2
결선에서 경사	9.15.4.3
사격 및 시험 사격	9.2.4
사격 순서	9.11.4.5
사격 일정	9.11.1
산탄총	9.4.2
가리개	9.13.4
스킵트 - 실중 표적	9.10.8
스킵트 - 실중 더블표적	9.10.9
스킵트 - 노 타겟 레프리 결정	9.10.6 / 9.10.6.1
스킵트 - 노 타겟 더블표적	9.10.6.3
스킵트 - 노 타겟 격발시	9.10.6.1
스킵트 - 노 타겟 미격발시	9.10.6.2
스킵트 -실탄 장전 순서	9.10.3.4
스킵트 - 경기 규칙	9.1
스킵트 - 라운드 진행	9.10.1
스킵트 - 방해	9.10.3.5.c
스킵트 - 비정상적 표적 경로	9.10.3.8
스킵트 - 마커 테이프	9.10.4
스킵트 - 마커 테이프 확인	9.10.4.2
스킵트 - 방식	9.10.2
스킵트 - 준비시간 제한	9.10.3.1
스킵트 - 8번 사대 특별절차	9.10.3.3
스킵트 - 준비 자세	9.10.3.9
스킵트 - 표적 거부	9.10.5

**산탄총 기술규칙**

스키트 - 표적 거부 - 선수 행동 절차	9.10.5
스키트 - 본인 순서가 아닐 때 사격	9.10.7
스키트 - 시사 / 사선에서의 조준	9.10.3.6
스키트 - 시작(START)	9.10.1 / 9.10.2
스키트 - 표적 거리 및 고도 - 쥘리 확인	9.10.3.7
스키트 - 표적 세팅 설치, 각도 및 고도	9.10.3.7
스키트 - 본선 및 결선	9.10.3.2
스키트 - 시험 표적	9.10.3.5
스키트 사격장 - 레이아웃 그림 (규칙 6.4.20.3)	9.1.5
스키트 사격장 - 그림 참조 (규칙6.4.20.4)	9.1.5
멜빵	9.4.2.3
조편성 조정	9.11.4.4
조편성	9.11.4
조 배정	9.11.4.1
조 추천	9.11.4.3
조 - 사격 순서	9.11.4.5
중지(STOP) 구령	9.2.5
표적 세팅 - 스키트 거리,각도,고도	9.10.3.7
표적 - 정상/비정상/손상/명중/실중/노 타겟	9.7
단체전 기록	9.14.5.2
단체전 동점	9.15.3
기술 위반	9.16.3.5
시험 사격 - 총기 수리 후	9.2.4.e
시험 사격 - 사격 및 발사테스트	9.2.4
대회에서 판매하는 실탄 검사	9.4.3.2b
동점 (결선이없는경우) - 4위 이하의 동점	9.15.2.4
동점 (결선이없는경우) - 상위 3위 내의 동점	9.15.2.3
동점 (결선이없는경우) - 만점 동점	9.15.2.2
동점 및 경사	9.15
결선 전 동점	9.15.1.1
결선이 있는 경기의 동점	9.15.1
결선이 없는 경기의 동점	9.15.2
결선 중 경사 (규칙 9.18.3.4)	9.15.4.3
훈련	9.6.2
훈련 - 사전(공식)	9.6.2.1
훈련 - 비공식	9.6.2.2
트랩 - 실중 표적	9.8.8.4
트랩 - 노 타겟	9.8.8
트랩 - 노 타겟 - 레프리 책임	9.8.8.1.a
트랩 - 발사 후 노 타겟	9.8.8.2
트랩 - 미발사 시 노 타겟	9.8.8.3
트랩 - 트랩 경기 규칙	9.8
트랩 - 트랩 라운드 진행	9.8.1

**산탄총 기술규칙**

트랩 - 그림 및 표	9.20
트랩 - 수평각도	9.20.1
트랩 - 방해 - 표적 관찰	9.8.4
트랩 - 비정상적 표적 경로	9.8.6.2
트랩 - 주리의 확인	9.8.6
트랩 - 수단	9.8.2
트랩 - 혼성 단체전	9.19
트랩 - 트랩경기를 위한 별도의 세팅 필요한 경우	9.8.5.2
트랩 - 별도의 세팅 필요하지 않은 경우	9.8.5.2
트랩 - 준비시간 제한	9.8.3
트랩 - 표적 거부	9.8.7
트랩 - 표적 거부 - 선수에 의한 절차	9.8.7
트랩 - 세팅 테이블	9.20.3
트랩 - 표적 거리 및 각도, 고도	9.8.5
트랩 - 표적 제한	9.8.5.3
트랩 - 트랩 세팅 절차	9.8.5.4
트랩 - 시험표적	9.8.6.1
트랩 - 1개의 사선 사용시 - 설치	9.8.5.2.d
트랩 및 더블트랩 방출호 (규칙 6.4.18.5)	9.1.5
트랩 수평 각도	9.20.1
트랩 사격장 (규칙 6.4.18.4)	9.1.5
트랩 세팅 표(I - IX)	9.20.3
산탄총 유형	9.4.2.1
미완료 라운드 - 남은 표적	9.16.4.2
비공식 훈련	9.6.2.2
구두 항의	9.17.2
기록계시판 오류	9.14.3.3
경고 (황색 카드)	9.16.3 / 9.16.3.2 / 9.16.3.6
레프리에 의한 경고	9.5.5.3
여자 종목 / 남자 종목	9.1.4
서면 항의	9.17.3