

TABELLE PENALITA'

SCHERMA

PRIMO GRUPPO DI PENALITA' (valido per tutto il turno)	PENALITA' 1^ VOLTA	PENALITA' 2^ VOLTA	PENALITA' 3^ VOLTA E SUCCESSIVE
Equipaggiamento precedentemente approvato non funzionante	Cartellino Giallo	Cartellino Rosso 10 punti	Cartellino Rosso 10 punti
Abbigliamento/equipaggiamento non conforme, assenza della seconda spada o del secondo passante			
Mancata presentazione alla prima chiamata del Giudice			
Togliere la maschera prima dell'"ALT"			
Uscire dalla pedana senza permesso			
Causare o prolungare volontariamente interruzioni dell'assalto			
Premere o strusciare la punta della spada sulla pedana			
Colpire l'avversario in "fleche" (*)			
Movimenti irregolari, scherma disordinata, violenza, abuso della maschera (*)			
Girare le spalle all'avversario			
Toccare, tirare l'apparecchiatura elettrica			
Corpo a corpo per evitare la stoccata (*)			
Uscire dalla pedana per evitare la stoccata			
Rifiutarsi di obbedire al Giudice			
Proteste verbali non giustificate			

TABELLE PENALITA'

SCHERMA

SECONDO GRUPPO DI PENALITA'	PENALITA' 1^ VOLTA	PENALITA' 2^ VOLTA	PENALITA' 3^ VOLTA E SUCCESSIVE
Interruzione dell'assalto per infortunio non confermato dal Dottore di gara	Cartellino Rosso 10 punti	Cartellino Rosso 10 punti	Cartellino Rosso 10 punti
Assenza del simbolo del controllo armi (*)			
Usare la mano/braccio non armato (*)			
Colpo intenzionale non sull'avversario (*)			
Impugnare la spada in maniera irregolare			
Azioni pericolose, violente o vendicative			

TERZO GRUPPO DI PENALITA' (Valido per tutta la gara)	PENALITA' 1^ VOLTA	PENALITA' 2^ VOLTA
Falsificare simbolo del controllo armi e evidente manomissione del materiale (*)	Cartellino Rosso 10 punti	Cartellino Nero Squalifica
Atleta che crea disturbo in pedana		
Non indossare o indossare una corazza non conforme o danneggiata		
Ad inizio gara mancata presentazione alla terza chiamata del C intervalli di 1 minuto	Eliminazione (1)	
Qualunque atleta non in pedana che disturbi il buon svolgimento della gara	Cartellino Giallo (4)	Esclusione

QUARTO GRUPPO DI PENALITA'	PENALITA' 1^ VOLTA	PENALITA' 2^ VOLTA
Evidente manomissione del materiale	Cartellino Nero Squalifica (2)	
Offesa alla sportività, collusione, favorire l'avversario		
Evidente brutalità		
Scherma disonesta (*)		
Uso di apparati elettronici che permettono all'atleta di ricevere comunicazioni durante l'assalto		

TABELLE PENALITA'

SCHERMA

QUINTO GRUPPO DI PENALITA'	PENALITA' 1^ VOLTA	PENALITA' 2^ VOLTA
Mancanza della bandiera della propria Nazione sul braccio	Cartellino Rosso 10 punti	
Rifiutarsi di salutare e stringere la mano all'avversario		Cartellino Nero (1)

Commenti Tabelle penalità:

(*) Annullamento della vittoria (stoccata) del pentathleta in c

Cartellino Giallo - Avvertimento, valido per la gara

Cartellino Blu - Squalifica dalla competizione, dal Campionato

Cartellino Rosso - Esclusione dalla competizione

Cartellino Nero - Eliminazione, squalifica o esclusione

1) Eliminazione dalla prova

2) Squalifica dalla competizione, dal Campionato

3) Esclusione dalla competizione

4) In casi gravi, il Giudice lo esclude immediatamente

TABELLE PENALITA' NUOTO

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Iniziare a muoversi prima dello "START" dalla ctg. Minicuccioli alla ctg. Ragazzi	10 Punti
Saltare o cadere in acqua dopo il segnale "A POSTO" e prima dello Start dalla ctg. Minicuccioli alla ctg. Ragazzi	
Fare un passo sul fondo della piscina	
Non toccare il bordo della piscina in virata	
Lasciare la propria corsia o uscire dall'acqua prima del segnale di uscita	
Uscita dall'acqua frontalmente	
Alla fine della gara, entrare in acqua senza il permesso del Giudice	
Iniziare a muoversi prima dello "START" dalla ctg. Allievi alla ctg. Master	Eliminazione
Ritardare la partenza non obbedire o qualsiasi tipo di cattiva condotta alla partenza	
Utilizzo di qualsiasi mezzo che possa migliorare velocità, galleggiabilità, resistenza	
Cambio irregolare nella staffetta	Squalifica
Rifiuto di indossare un costume conforme alle regole	
Usare olio o grasso	
Volontariamente spingere o comunque ostruire un altro pentatleta in modo da impedirgli di andare avanti	

TABELLE PENALITA' (4 A) EQUITAZIONE

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Ogni secondo oltre il tempo consentito	1 Punto
Ogni elemento abbattuto	7 Punti
Abbigliamento non conforme	10 Punti (10")
Disobbedienza (ogni volta)	
Ogni tentativo fallito di saltare lo stesso ostacolo	
Prima caduta da cavallo o caduta di entrambi	
Ogni volta che si salta un ostacolo in più di quelli consentiti in campo prova	
Non fermarsi al suono della campana	
Assistenza non autorizzata	
Entrata in campo gara a piedi dopo l'inizio della prova	
Il tecnico non informa l'ordine della staffetta	
Uscire dalla zona cambio mentre il compagno esegue il percorso	
Non uscire in sella dal campo gara ad eccezione di un infortunio del cavallo	
Uso non corretto del frustino	
Ogni disubbedienza che comporti l'abbattimento di un qualsiasi elemento che definisce il percorso (es. bandierina, pianta, ecc)	

TABELLE PENALITA' (4 B) EQUITAZIONE

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Saltare un ostacolo al contrario in qualsiasi momento	<p style="text-align: center;">Eliminazione</p> <p style="text-align: center;">0 punti</p> <p style="text-align: center;">a Equitazione</p>
Partire prima del segnale e/o saltare un ostacolo prima dell'inizio della gara	
Saltare il primo ostacolo senza attraversare la linea di partenza	
Saltare un ostacolo abbattuto prima che venga ricostruito	
Saltare un ostacolo senza che la campana venga suonata	
Saltare un ostacolo dopo due rifiuti o scarto sullo stesso	
Pentatleta o cavallo escono dal campo gara prima della fine del percorso	
Pentatleta o cavallo non più in grado di continuare il percorso	
Seconda caduta da cavallo	
Ritiro dalla gara durante il percorso	
Pentatleta o Team fuori dal tempo limite	
Non saltare secondo l'ordine prescritto o omettere di saltare un ostacolo (errore di percorso)	
Saltare fuori dall'area di gara	
Dopo il primo rifiuto o disobbedienza, non tentare di saltare un secondo ostacolo o tutti gli elementi di una combinazione la seconda volta prima di andare al successivo	
Non attraversare la linea di arrivo in sella prima di uscire dal campo gara	
Falsa partenza al cambio nella staffetta	
Dopo 4 rifiuti e/o disobbedienza	
Non entrare in campo gara dopo la terza chiamata	
Continuare il riscaldamento e la gara senza il cap	
Uso inappropriato del frustino * applicabile solo prima o dopo il percorso	<p style="text-align: center;">Avvertimento</p> <p style="text-align: center;">o * 10 punti (10")</p> <p style="text-align: center;">o Squalifica</p>

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Comportamento antisportivo o offesa verso i Giudici	Squalifica
Maltrattamenti e crudeltà verso il cavallo	
Speroni e/o frustino non autorizzati dopo il controllo in campo gara e/o in campo prova o in qualunque altro posto	

TABELLE PENALITA' CORSA

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Abbigliamento non conforme per la prova di corsa	5 punti
Modifica del numero di partenza	5 punti
Partenza anticipata nel sistema ad Handicap	10 punti
La seconda partenza anticipata nella gara a batterie	10 punti
Deviazione dal percorso non intenzionale	10 punti
Tentativo evidente di partenza anticipata nella gara ad Handicap	Eliminazione
Percorso non terminato	Eliminazione
Spingere o comunque ostruire un altro pentatleta	Eliminazione
Assistenza non autorizzata *	Eliminazione
Deviazione volontaria dal percorso	Eliminazione
Assistenza non autorizzata volta ad infrangere il principio del "fair play"	Eliminazione

* NOTA:

Riguardo all'Assistenza non autorizzata, è prevista, a discrezione del Delegato Tecnico, una deroga sulla penalità che non comporterà l'**ELIMINAZIONE** dell'atleta ma la perdita di **10 PUNTI**

TABELLE PENALITA' LASER RUN

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'		
	1^ volta	Success.	Dove *
Abbigliamento non conforme	10"		PG
Modifica delle dimensioni del numero di partenza	10"		PG
Falsa partenza	10"		SL
Non lasciare la pistola in sicurezza dopo il riscaldamento o la serie di tiro (solo per Pellet)	10"	10"	SL o LPA
Non caricare ogni colpo con la pistola a contatto con il banco di tiro (solo per Pellet)	10"	10"	SL o LPA
Assistenza degli allenatori, nel riscaldamento, fuori dall'area preposta	Avvertim	10"	PG
Non avere la pistola nella scatola prima dell'inizio ufficiale del riscaldamento	Avvertim	10"	PG
Iniziare a correre prima che il tempo di tiro sia terminato senza aver colpito tutti e 5 i bersagli	10"	10"	SL o LPA
Sostenere il braccio o la mano che impugna la pistola	10"	10"	SL o LPA

Non terminare il percorso	Eliminazione
Deviare, intenzionalmente o meno ottenendo un vantaggio, dal percorso	
Assistenza non autorizzata	
Utilizzare pistole non approvate	
Sparare su un bersaglio sbagliato	
Non fermarsi alla "last penalty area" su invito del Giudice Uso di raggio laser e/o comunicazioni audio costante durante la gara	

Modificare la pistola approvata	Squalifica
Sostituire la pistola con una non approvata	
Tentativo evidente di partenza anticipata	
Spingere o comunque ostruire un altro pentatleta	

- * PG = Penalità sulla linea di partenza
- SL = Linea di Tiro
- LPA = Ultima Area di Penalità

La penalità prevista dall'articolo 5.6.1 iv e 5.6.1 viii, se commessa nella 4^ serie di Tiro, si dovrà scontare nell'Ultima Area di Penalità

