

REGULAMENTO DO COMBATE A BAIONETA E DA LUTA CORPORAL

I — Regras gerais

No combate aproximado, quando o emprêgo do fogo é impossível, principalmente nas ações de surpresa, de combate à noite, combate em bosques, combate nas ruas e limpeza de trincheiras, torna-se necessário o emprêgo da arma com baioneta ou sem ela, ou, em sua falta, de uma arma improvisada (ferramenta, por exemplo).

Todos os combatentes devem ser adestrados no combate a baioneta e na luta corporal.

Este combate constitui a última parte do combate aproximado e é precedido, até o último momento, de ações de fogos de todas as armas e engenhos (1).

Apresentam-se dois casos no combate aproximado: 1.º, o adversário é surpreendido; 2.º, o adversário em guarda, em marcha ou em posição de espera.

No primeiro caso, deve aproveitar-se a surpresa para pô-lo fora de combate, por meio de um golpe direto, rápido e vigoroso, dado com a baioneta, com o pé ou com o punho.

No segundo caso, depois de se aproximar d'ele, convirá certamente investi-lo em guarda, se necessário em marcha flexionada, afastando-se vigorosamente sua arma para evitar um golpe duplo e em seguida atingi-lo com um golpe direto.

Nestes dois casos, além da rapidez e da violência no ataque, deve o combatente atacar o adversário, animado da firme vontade de abatê-lo o mais depressa possível, procurando atingi-lo nas suas partes mais vulneráveis e executando automaticamente os golpes mais eficazes, porque é preciso não esquecer que, atrás do primeiro adversário, podem surgir outros, o que exige estar pronto para agir de novo.

Essa ação rápida e violenta provoca uma grande tensão nervosa e muscular, exigindo por conseguinte um treinamento especial e cuidadoso.

Este treinamento especial compreende:

a) Combate a baioneta:

— uma instrução individual ministrada sob a forma de sessões de estudo a partir do segundo mês;

— uma instrução coletiva ministrada sob a forma de lições durante o mesmo período, isto é, iniciadas logo que os homens saibam executar convenientemente os diferentes movimentos da instrução individual;

— exercícios de adestramento em pistas preparadas e lições de assalto, a partir do quinto mês.

b) Emprêgo de uma arma improvisada e de luta corporal (a partir do quinto mês).

II — Treinamento do combate a baioneta

1.º — Instrução individual — A instrução individual comporta:

1 — O ensino dos golpes e dos deslocamentos;

2 — A combinação dos golpes e do movimento.

As sessões devem ser movimentadas, frequentes e curtas (15 minutos no máximo). Serão iniciadas pelo escalonamento dos homens em largura e profundidade e terminadas por uma volta à calma.

Para o ensino dos golpes e dos deslocamentos, no decorrer dessas sessões, é aconselhável o seguinte processo pedagógico:

(1) Todas as vezes que se armar baioneta, tendo-se em vista o combate aproximado, é preciso exigir que os homens carreguem suas armas, porquanto sempre se deve preferir o tiro a curta distância, por constituir um meio de ação mais eficaz.

1.º) o instrutor enuncia o movimento e por meio de um monitor mostra como se executa;

2.º) faz o monitor executar novamente o movimento, vagarosamente ou decompondo-o se for o caso;

3.º) faz executar o movimento "à vontade" por toda a escola, e ajudado por seus monitores, corrige individualmente os erros cometidos.

O exercício mediante comando, deve ser evitado, pois o objetivo de treinamento, sendo o da execução correta e rápida dos movimentos e do desenvolvimento das qualidades individuais, não tem absolutamente em vista o conjunto. No entanto, no início da instrução, para facilidade de observação e correção e para o máximo aproveitamento do tempo, pode-se fazer repetir a comando certos movimentos, tais como a guarda e os deslocamentos, logo após a sua prática individual.

Assim, os homens devem praticar individualmente os exercícios enunciados pelo instrutor, da indicação de "Começar" à de "Cessar".

No início da instrução, para se obter um progresso rápido na aprendizagem destes golpes e deslocamentos, podem ser realizadas semanalmente duas ou três sessões, que devem ser ministradas em horas diferentes às destinadas à educação física.

Mais tarde, esse número poderá ser diminuído, mas a título de aperfeiçoamento, o instrutor deverá voltar constantemente a esta instrução individual.

Ensino dos golpes e dos deslocamentos — O emprêgo do fuzil (ou do mosquetão) com baioneta comporta:

— a guarda, os deslocamentos em guarda;

— o apontar, a retomada da guarda após o ataque;

— o bater e apontar;

— o arrancamento;

— a pancada com o coleç, a batida com forçamento.

A guarda — A guarda é tomada, partindo de qualquer posição, estando o executante parado ou em marcha.

Para tomar a guarda, o executante deve colocar o pé direito ligeiramente à direita e a dois pés aproximadamente atrás do esquerdo, devendo o peso do corpo ficar distribuído pelas duas pernas semi-flexionadas. A arma na horizontal à altura dos quadris, ficando a alavanca do ferrólho voltada para cima e a ponta da baioneta em frente do quadril esquerdo. Nesta posição, enquanto a mão direita segura a arma pelo delgado, a mão esquerda pega-a pelo seu centro de gravidade, ficando o polegar ao longo do fuste e os demais dedos abraçando-o pelo lado oposto.

Essa posição da arma dá segurança contra as batidas adversas, permitindo, facilmente, aparar a maior parte dos golpes e atacar por extensão dos braços. Além disso tem a vantagem de permitir com simples movimentos dos braços, paradas enérgicas e rápidas em outras direções.

No começo da instrução, todas as prescrições desta guarda normal, devem ser respeitadas com cuidado, para assegurar ao executante bom equilíbrio e uma perfeita utilização de seus meios de ação. No entanto, o canhoto pode adaptar a guarda-tipo a essa sua condição particular.

Os deslocamentos — Os grandes deslocamentos serão feitos com a arma na mão ou na frente do corpo, dependendo da distância que se encontre o adversário.

Os pequenos deslocamentos serão feitos com as pernas semi-flexionadas:

Para frente, deslocando o pé da frente e trazendo o de trás à sua distância;

Para trás, deslocando o pé de trás e trazendo o da frente à sua distância;

Para direita, (esquerda), deslocando o pé direito (es-

O instrutor deve procurar obter dos executantes, um jôgo de pernas extremamente flexionado e rápido.

O apontar — O apontar, de grande simplicidade de execução, constitue o golpe mais eficaz da baioneta no combate aproximado.

Este golpe atira-se em todas as direções, mas, em geral, é executado horizontalmente para o tronco do adversário.

Para dar a "ponta" deve o executante apontar sobre o objetivo por uma extensão vigorosa dos braços, girando a arma de modo a fazer que a alavanca do ferrôlho fique voltada para o lado. Em seguida, deve desembaraçar a sua arma, voltando rapidamente à guarda, afim de estar pronto a repetir o golpe ou enfrentar outro adversário. Porisso, deve o instruendo ser convenientemente treinado no arrancamento.

A arma não deve ser lançada, devendo sempre, ser mantida nas mãos.

Este golpe também pode ser dado com desenvolvimento, isto é, avançando a perna da frente e estendendo a de trás.

As regiões do corpo mais vulneráveis são o ventre e o peito; as partes cobertas pelas peças do equipamento devem ser evitadas.

O bater-apontar — Este movimento é empregado contra um adversário em guarda.

Para realizar o "bater-apontar", deve o executante afastar a arma do adversário para a direita por meio de uma batida seca e, em seguida, apontar ligando estes movimentos sem parada. Trata-se, em suma, de executar uma batida forte e curta, quasi coincidindo com a ponta.

Os homens devem ser adestrados em bater e apontar em todas as direções.

O arrancamento — Para arrancar a arma, deve puxar-se violentamente para trás com as duas mãos; se necessário, deslocar as mãos para frente e empurrar com o pé, colocando-o sobre o adversário junto à baioneta.

Esse movimento deve ser treinado sobre sacos comuns, cheios de ervas, palhas, cavacos, etc.

A pancada com o coice — Levar a coronha para a frente e executar uma mudança da guarda dos pés no sentido de marcha, golpeando energicamente com o coice o rosto do adversário.

Muitas vezes, esse golpe é precedido de uma pancada seguida de pressão sobre a arma do adversário. Porisso, deve o instruendo ser convenientemente treinado na batida com forçamento.

Combinações dos movimentos — Após ter estudado separadamente os diferentes movimentos descritos, o instrutor inventa combinações dos mesmos.

Exemplos:

-- estando em guarda, marchar, bater e apontar, voltar à guarda;

— estando em guarda, apontar, arrancar, voltar à guarda;

-- estando em guarda, batida com forçamento, pancada com o coice, apontar.

Nota -- Munido de uma arma longa contra uma arma curta o executante deve, distanciado, golpear seu adversário; ao contrário, munido de uma arma curta contra uma arma longa, deve aproximar-se para atacar e golpear o adversário.

2.ª — **Instrução coletiva** — A instrução coletiva comporta:

-- tomadas de guarda, partindo de todas as posições e andaduras;

— deslocamentos em guarda;

— apontar com arrancamento, de modo a criar no executante a precisão e o sentimento de distância;

— apontar repetidamente e com a máxima rapidez;

— pancadas com o coice: precedida de uma ponta, de uma batida com forçamento, etc.

As lições devem ser ativas e de curta duração (15 minuto no máximo). Serão iniciadas por uma marcha em passo ordinário, seguida de deslocamentos dos homens em largura e profundidade, e terminadas por uma volta à calma.

Não é obrigatória nenhuma formação; ela é adotada pelo instrutor segundo o exercício e os objetivos a utilizarem.

Para misturar alguns exercícios acima, principalmente os executados a pé firme, o instrutor colocará seus homens em duas fileiras, suficientemente afastados, conservando os mesmos a bainha na baioneta. Assim, uma fileira executa um ataque (um passo em frente, apontar), a fileira oposta simula a parada e executa a resposta (um passo atrás, bater-apontar). Algumas vezes, com a máxima precaução, o instrutor poderá colocar os homens, frente a frente, para a execução de determinados exercícios.

Outras vezes, ainda, fará os executantes percorrerem uma distância sobre a qual será colocado um ou vários objetivos (manequins, sacos de palha, etc.). Uma vez chegado ao objetivo, cada homem executa o exercício prescrito pelo instrutor, que o corrigirá com uma indicação precisa, procurando evitar o retardamento da turma.

Essa instrução pôde ser realizada em qualquer terreno, sendo aconselhável, no entanto, a sua prática em bosques ou pistas preparadas, por oferecerem possibilidades de variar os obstáculos a percorrerem, as condições de execução dos movimentos e, particularmente, a altura dos objetivos.

Desde que os golpes simples sejam suficientemente conhecidos, devem ser executados marchando ou correndo sobre manequins deitados no solo, sentados ou suspensos na posição de pé.

Para permitir desenvolver a precisão, os manequins devem trazer várias marcas circulares (pau, papel, pintura, etc.), com 10 centímetros de diâmetro. Eles podem ser movidos por um auxiliar puxando uma corda.

Enfim, para desenvolver nos homens o sentimento da distância, o instrutor traçará no solo uma linha afastada do objetivo de 1m,20 a 1m,50, de modo a obrigá-los a apontar sem ultrapassar a referida linha.

Na execução dessas lições o instrutor deverá dar provas de iniciativa e engenhosidade.

EXEMPLO DE LIÇÃO COLETIVA

Intensidade: média.

Duração: 15 minutos.

Local: pátio do quartel.

Uniforme: o regulamentar com equipamento de guarda.

Material: manequins ou sacos suspensos.

Sessão preparatória:

Marcha em passo ordinário, terminada pelo escalonamento dos homens em largura e profundidade.

Lição propriamente dita:

A) Guarda e deslocamento em guarda:

— deslocamento para frente, para trás, para direita, para esquerda, por imitação do instrutor;

— estando em marcha, tomar a guarda e progredir nesta última posição; correndo, tomar a guarda e progredir em andadura viva.

B) Ataque simples (segundo o material disponível, os homens em linha, em frente aos seus respectivos objetivos ou passando sucessivamente pelos mesmos);

-- estando em marcha, tomar a guarda antes de chegar ao objetivo, apontar, sem ultrapassar uma linha traçada no solo; arrancar e marchar com a arma na mão (repetição: 3 a 5 vezes).

— em guarda em frente ao objetivo, apontar;

— apontar e arrancar várias vezes, procurando, progressivamente, a precisão, depois a precisão e a velocidade, em seguida a precisão, a velocidade e a penetração;

— estando em marcha, tomar a guarda, em seguida apontar; continuar o ataque por uma pancada com o coice (repetição: várias vezes).

Volta à calma:

Colocar a arma no solo; marcha lenta com exercícios respiratórios; exercícios de ordem unida.

3.º — Conservação e aperfeiçoamento do treinamento

— A partir do 5.º mês de instrução, o treinamento do combate a baioneta é continuado pelo percurso quinzenal de uma pista especialmente preparada, tendo os homens o seu equipamento progressivamente crescente e, por meio da realização semanal de lições de assalto com material especial.

1.º — **Percurso na pista preparada** — Vários objetivos (manequins ou sacos estofados, discos, etc.), são dispostos num percurso de 100 metros aproximadamente.

Cada homem deve percorrer a pista, o mais rapidamente possível, golpeando os diferentes objetivos.

É bom assinalar as faltas cometidas, colocando um grau de junto de cada objetivo.

O emprêgo do cronômetro permitirá verificar o treinamento e tornará a instrução mais atraente. As competições individuais e por equipes podem ser organizadas por comparação ou soma dos tempos do percurso, levando-se em conta as faltas cometidas, e de acôrdo com as prescrições estabelecidas no capítulo IV.

2.º — **Assalto com material especial** — Os assaltos são executados com material especial, fuzil ou mosquetão com haste reintrante, máscara e luvas, estando o executante fardado e o equipamento progressivamente crescente.

Antes de cada assalto, o instrutor deverá verificar o funcionamento da haste reintrante e o estado das máscaras. Ele suspende imediatamente o assalto nos casos de queda da máscara, rotura da haste, queda do botão da extremidade ou qualquer outro incidente capaz de diminuir a segurança.

A lição do assalto é a melhor preparação para o combate, consistindo em efetuar o "bater-apontar", que constitui o principal golpe.

Ela é individual, porisso os executantes são adestrados sucessivamente, pelo instrutor, em executar os diferentes movimentos, durante um tempo máximo de 5 minutos.

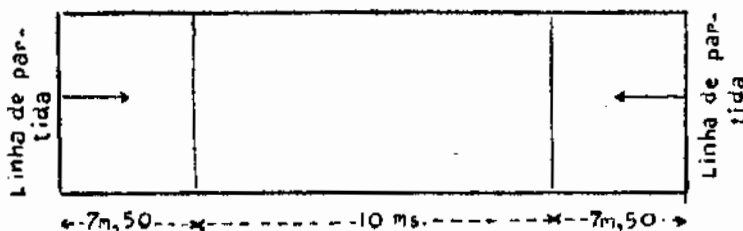
O instrutor, por exemplo, esboça um ataque ou presta-se a uma batida, elevando a ponta de sua arma; o homem deve bater e apontar. O instrutor apara o golpe e responde, etc. As pancadas com o coice são somente esboçadas.

Esses diferentes exercícios são ligados e executados em marcha ou estancando, devendo o combate parado ser evitado.

Logo que os homens apresentem um certo adestramento, podem ser postos em contacto. Esses assaltos entre dois executantes, bem dirigidos e sem brutalidade, dão um forte interesse ao conjunto d'este treinamento especial.

Os assaltos devem ser realizados em terrenos especiais, tão planos quanto possível no começo da instrução, devendo, mais tarde, ser colocados ou construídos nos mesmos diversos obstáculos fixos ou desmontáveis — sebes, troncos e árvores, pilhas de sacos de terra, cercas de arame, buracos de granadas, etc.. Quando o treinamento estiver mais apurado, podem ser escolhidos locais acidentados para realização d'esses assaltos.

O terreno de assalto será constituído por um retângulo de 25 metros de comprimento por 6 a 10 de largura, dividido em três partes por duas linhas transversais A e B, a 10 metros uma da outra.



A organização de torneios permitirá verificar o treinamento e criará uma emulação proveitosa. As competições

individuais e por equipes, poderão ser organizadas, de acôrdo com as prescrições estabelecidas no capítulo IV.

Para o fim do ano de instrução, com o objetivo de aperfeiçoar as qualidades dos melhores combatentes, podem ser organizados assaltos de um contra dois.

III — Treinamento do emprêgo de uma arma improvisada e da luta corporal.

Um combatente desprovido de granadas e dispondo de uma arma sem baioneta, de uma ferramenta portátil ou de parque, duma arma curta (baioneta sem fuzil, faca, etc.), pode enfrentar um adversário mais bem armado.

Ele deve correr resolutamente sobre o adversário, afastar sua arma, entrar no corpo a corpo e golpeá-lo energeticamente.

Mesmo desarmado, um combatente resolutivo pode enfrentar um adversário com arma ou sem ela. Ele deve procurar surpreendê-lo ou cegá-lo momentaneamente, atirando-lhe no rosto seu capacete, um punhado de terra, etc., e, em seguida, saltar sobre ele, procurando, se necessário, apara com um dos braços o seu golpe. Isto feito, golpeá-lo vigorosamente no rosto ou na parte inferior do ventre, respectivamente com o punho, joelho ou pé, terminando em seguida o combate pela utilização da arma do adversário, ou, se for o caso, por uma das "prises" da luta corporal.

Os processos do ataque e defesa da luta corporal, devido à brutalidade e os acidentes possíveis na sua prática, devem ser ensinados em lugar apropriado, com a máxima prudência e moderação.

O seu adestramento será feito, segundo os mesmos princípios e regras pedagógicas que regem o ensino do combate a baioneta.

Inicia-se a luta corporal por uma instrução individual durante a qual os golpes isoladamente e combinados entre si são ensinados cuidadosamente, minuciosamente e sem despesa fisiológica exagerada. Logo que os conhecimentos técnicos estejam acurados, os homens poderão praticar a luta corporal durante um tempo restrito. Somente mais tarde, segundo o valor do seu treinamento, eles poderão praticar assaltos. Durante estes assaltos, o instrutor corrigirá os homens, ensinando-os a tirar partido da situação.

Os assaltos aumentam consideravelmente o espírito ofensivo do combatente, adquirindo ele, assim, além da confiança em si próprio, um elevado grau de destreza e agressividade.

Instrução individual — É difícil estabelecer um programa especial de luta corporal para os corpos de tropa, dado o número excessivo de golpes utilitários e da variedade de situações em que se possa encontrar o combatente. No entanto, é necessário o conhecimento por parte de todos os militares de um certo número de golpes. Entre estes, podemos citar: os golpes e deslocamentos do boxe inglês e os golpes mais eficazes do ataque e defesa — cabeçada, rasteira, joelhada, desequilíbrio (tesoura), pontapés, gravatas e estrangulamentos, seguidos de defesa e respostas a essas formas de ataque. Além d'esses, os quadros encarregados dessa instrução, podem ensinar outros, a seu critério.

Afim de permitir uma certa eficácia na instrução, o Oficial Regimental de Educação Física deve organizar cursos especiais de Ataque e Defesa, tendo em vista a formação de monitores.

Conservação e aperfeiçoamento do treinamento — Para o fim do ano de instrução, o treinamento da luta corporal é realizado pela execução de assaltos especiais de boxe e de ataque e defesa. No primeiro caso, os assaltos são executados com luvas especiais, tendo o instrutor a preocupação de somente permitir combate entre homens de idênticas condições físicas e técnicas. No segundo caso, são executados estando os homens fardados e sem equipamento.

IV — VERIFICAÇÃO DO TREINAMENTO

Esta verificação se realiza sob a forma de competições:

1.º — Competição individual de velocidade e de adestramento em uma distância de 100 metros.

Uniforme — O regulamentar com equipamento de guarda, fuzil com baioneta sem bainha.

Percorso — Pista de 100 metros de comprimento, comportando sete objetivos.

Objetivos — Os objetivos são representados por discos com 6 centímetros de diâmetro, de pano branco ou vermelho, fixados em manequins.

Eliminatórias — As eliminatórias são realizadas por grupos de combate. Cada concorrente se coloca na linha de partida (posição deitada), e ao sinal do cronometrista, depois de armar baioneta e carregar sua arma com um cartucho de manejo, parte correndo, procurando golpear os discos no menor tempo possível.

Apreciação dos resultados — Verifica-se:

1.º — O número de segundos gastos em percorrer os 100 metros;

2.º — O número de discos golpeados.

Contam-se dois pontos por cada disco ferido.

Subtraí-se um ponto por cada segundo excedente dos 25 estipulados.

No caso de igualdade de pontos, o melhor concorrente será o que percorrer a pista no menor tempo. No de igualdade de pontos e do tempo, haverá empate.

Final — Em cada sub-unidade, a final será entre os dois primeiros de cada grupo.

Ela será realizada segundo as mesmas regras das eliminatórias.

O primeiro da final será declarado vencedor da competição.

Os três primeiros de cada sub-unidade, serão classificados para disputar uma final entre os classificados das demais sub-unidades, organizada segundo os mesmos princípios acima, afim de determinar o vencedor da "competição de velocidade e de adestramento a baioneta" de sua unidade.

2.º — Assalto entre dois competidores:

Uniforme — O regulamentar com equipamento de guarda, arma com haste reítrante, luvas e máscara.

Local — Terreno de assalto, descrito anteriormente.

Eliminatórias — Cada grupo executa uma eliminatória, na qual cada homem encontra sucessivamente todos os seus camaradas.

Os dois concorrentes chamados a combate são colocados a 25 metros um do outro, frente a frente. O funcionamento das hastes é verificado pelo instrutor ou júri (2).

Ao sinal "partir" dado pelo cronometrista, lançam-se os dois concorrentes um para o outro em andadura viva ou correndo.

A partir da passagem de uma das linhas transversais por um dos concorrentes, inicia-se o assalto, sendo considerado vencedor o primeiro que tocar o seu adversário por um golpe reconhecido válido.

Apreciação dos resultados — Verifica-se:

— 4 pontos por todo toque penetrante, determinado pelo barulho produzido pela haste reítrante, atingindo o tronco (exceção das cartucheiras), as coxas, os joelhos, o pescoço e a cabeça, e por todo golpe de luta corporal que possa pôr definitivamente o adversário fora de combate;

— 2 pontos por todo golpe penetrante que atingir os braços ou as pernas (abaixo dos joelhos), por todo golpe superficial no tronco, coxas, pescoço e cabeça e todo golpe de luta corporal que possa pôr momentaneamente o adversário fora de combate;

— 1 ponto por todo golpe superficial nos braços e nas pernas (abaixo dos joelhos).

Ao primeiro resultado verificado, o instrutor (ou presidente do júri) suspende o assalto. Se houver luta corporal,

os dois adversários manter-se-ão imóveis para que o golpe possa ser julgado.

Se nenhuma decisão for obtida no fim de dez segundos, o cronometrista suspenderá o assalto e os dois concorrentes serão eliminados.

Se um dos concorrentes recuando ultrapassar sua linha transversal, o assalto não será suspenso, mas dois pontos serão descontados do combatente que assim agir.

Golpes duplos — Se houver um verdadeiro golpe duplo, atribuir-se-á ao adversário que der o melhor golpe, a diferença dos pontos dos dois golpes dados.

Exemplo: Um dos concorrentes dá um golpe no coração do adversário e o outro dá um golpe no braço — diferença: 4 — 2 = 2 — o primeiro adversário terá dois pontos, o segundo zero.

Outro exemplo: Os dois golpes são no braço — diferença: 2 — 2 = 0 — os dois adversários terão zero.

Final — Em cada sub-unidade, a final será entre os dois primeiros de cada grupo.

Ela será realizada segundo as mesmas regras das eliminatórias.

O primeiro será declarado vencedor da competição.

Os três primeiros de cada sub-unidade serão classificados para disputar uma final entre os classificados das demais sub-unidades, organizada segundo os mesmos princípios acima, afim de determinar o vencedor do "assalto a baioneta" de sua unidade.

Nota — As condições de execução das duas competições acima foram especialmente estabelecidas para a infantaria, devendo ser convenientemente adaptadas para as outras armas.

3.º — Assalto de boxe:

Uniforme — Calção e luvas.

Local — Recinto de boxe constituído por um quadrado de 5 metros de lado, determinado por 4 estacas. Este recinto será contornado por três filas de cordas, colocadas a 0m,40, 0m,80 e 1m,20, respectivamente, do solo.

As cordas devem estar a 0m,30 das estacas e ligadas verticalmente por outras que lhes são perpendiculares.

Eliminatórias — Cada sub-unidade disputa uma eliminatória, na qual cada homem dentro da sua categoria encontra, sucessivamente, todos os seus camaradas.

Os dois concorrentes chamados a "combate", são colocados em cantos opostos.

Ao sinal de "começar" dado pelo cronometrista, lançam-se os concorrentes um para o outro.

A duração de cada assalto será de dois tempos de dois minutos, com um intervalo de um minuto entre eles.

Apreciação dos resultados — Os resultados são verificados pelas decisões dadas pelo instrutor ou júri (3). Essas decisões devem ser dadas em função de uma apreciação geral, tendo o instrutor ou júri a sua atenção voltada principalmente para as quedas, inferioridade técnica, ausência de combatividade, acidentes e golpes irregulares, cometidos por um dos adversários.

Final — Em cada unidade, a final será entre os primeiros das sub-unidades dentro das categorias (4). Ela será realizada segundo as mesmas regras das eliminatórias, podendo o júri ser mais rigoroso na apreciação dos resultados, utilizando mesmo o Regulamento Internacional. O número de assaltos poderá ser aumentado, conservando, porém, a mesma duração. O primeiro será declarado vencedor da "competição de boxe" de sua unidade.

EURICO G. DUTRA

(Aprovado pelo Dec. n.º 4.485, de 4-VIII-939).

(3) Idêntico ao do assalto entre dois competidores.

(4) Pêso Mosca, até 50,802 quilos; Galo até 53,524; Pena até 57,153; Leve até 61,235; Meio-médio até 66,678; Médio até 72,574; Meio-pesado até 79,378; Pesado qualquer pêso acima de 79,378.