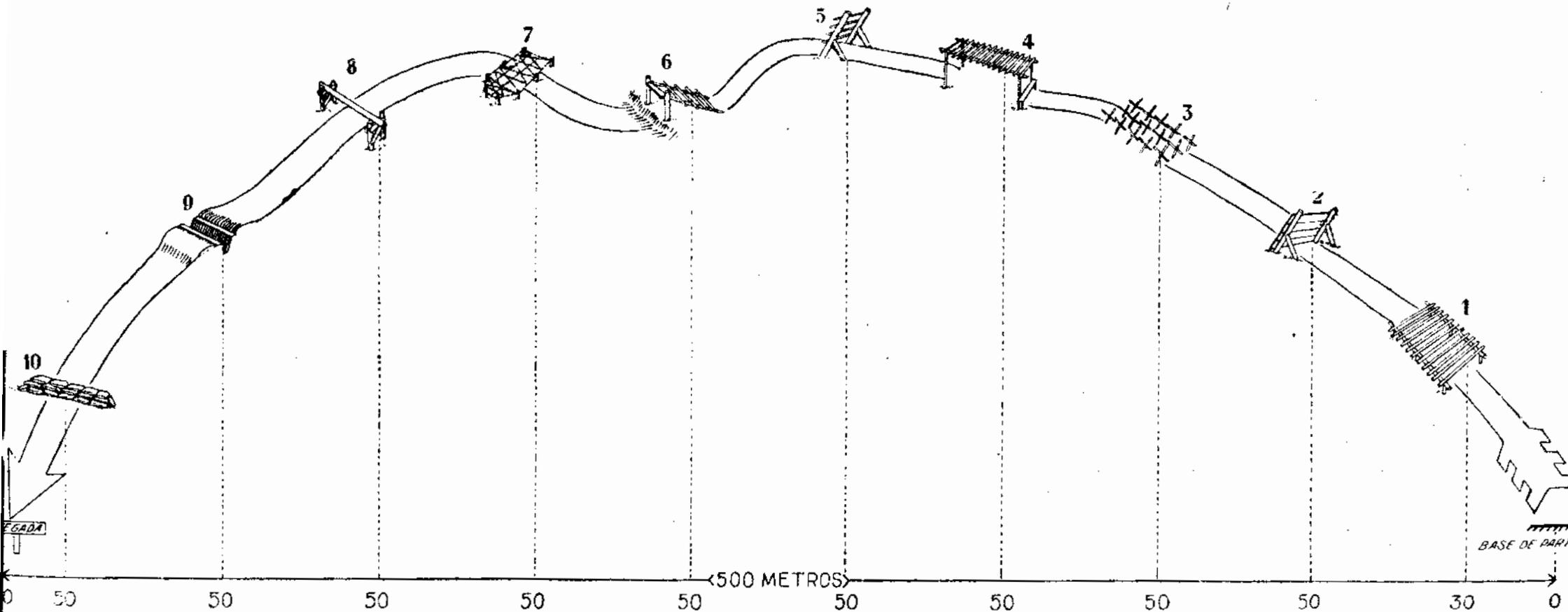


APLICAÇÕES MILITARES

PISTA DE OBSTÁCULOS

ORDEM DE COLOCAÇÃO DOS OBSTÁCULOS



Aplicações Militares

Esta prova, faz parte as Provas Militares, será executada no último dia útil da vigésima primeira semana, de instrução, salvo caso de força maior ou mau tempo e obedecerá ao seguinte regulamento:

a) — A prova de "Aplicações Militares", obrigatória para todos os Corpos de Tropa, como eficiente demonstração do adestramento físico militar dos elementos sob bandeira, consistirá num percurso de uma pista de 500 metros, tanto quanto possível, em terreno plano.

b) — A pista, que deverá ser construída em cada Guarnição ou Corpo de Tropa isolado, terá qualquer traçado, de acordo com o terreno disponível, e conterá dez obstáculos, em sua maioria de madeira tosca e de fácil construção e dispostos na ordem seguinte (fig. 1):

N. 1 — Linha de dez (10) barras horizontais, a 50 centímetros de altura (fig. 2).

N. 2 — Muro inclinado (fig. 3).

N. 3 — Linha de dez cruzetas (fig. 4).

N. 4 — Escada horizontal com plataforma e altura de 2,5 metros (fig. 5).

N. 5 — Escada inclinada de 60 graus com 4 degraus (fig. 6).

N. 6 — Plataforma para salto em profundidade (fig. 7).

N. 7 — Rede de arame a 40 centímetros de altura (fig. 8).

N. 8 — Barra horizontal a 1,40 m de altura (fig. 9).

N. 9 — Sapa com a largura de 1,50 metros (figura 9).

N. 10 — Sacos de areia e palha a 0,50 metros de altura (fig. 11).

Trinta e vinte metros separarão, respectivamente, as linhas de partida e de chegada dos 1.º e 10.º obstáculos.

Para evitar acidentes, o terreno sob os obstáculos 2, 4, 5 e 6, nos locais em que seja possível queda ou salto, deve ser de areia frouxa, de preferência misturada com serragem.

c) — Estes obstáculos devem ser obrigatoriamente transpostos da forma seguinte:

N. 1 — Transpondo barra por barra, sem poder andar ou saltar sobre as mesmas.

N. 2 — Transpondo-o de qualquer forma.

N. 3 — Passando uma por uma as dez (10), cruzetas.

N. 4 — Saltando da plataforma e deslocando-se por movimento alternado dos braços, de degrau em degrau.

N. 5 — Galgar a escada, pela parte interior, transpô-la e descer os quatro degraus, um por um.

N. 6 — Subindo e depois saltando em profundidade.

N. 7 — Transpondo-a em rastejante.

N. 8 — Transpondo-a de qualquer forma.

N. 9 — Saltando a sapa com a arma na mão.

N. 10 — Transpondo por salto o obstáculo depois de tê-lo atingido com a baioneta.

d) — O último obstáculo construído com sacos de areia, tendo na parte superior uma linha de sacos cheios de palha ou capim, constitui também um objetivo para o assalto a baioneta feito pelos concorrentes, que depois do obstáculo número 8, apanharão suas armas, e após a transposição da sapa armarão o sabre-baioneta. As armas ficarão cravadas no objetivo, e devem sê-lo num só golpe.

e) — As equipes de sub-unidades, serão constituídas por um oficial combatente, dois sargentos, três ca-

bos e quinze soldados, que se deverão apresentar em uniforme e equipamento de campanha, sem mochila, cantil e bernal. O oficial deve ter um braçal vermelho e os demais, braços brancos, numerados de 1 a 20, as praças armadas de sabre-baioneta e os oficiais desarmados. Os fuzis ou mosquetões das praças devem ter sido previamente deixados num local determinado, perto do obstáculo número 8, em cabides ou em mãos de soldados auxiliares.

Sendo esta prova destinada a aquilatar do valor físico militar dos componentes de uma sub-unidade, dela deverão participar seus elementos orgânicos em condições de executá-la, não sendo permitida substituições hierárquicas, se por exemplo, uma sub-unidade não dispuser de um oficial, em condições, concorrerá sem este elemento, embora já tenha contra, a falta de cem pontos (100).

f) — As equipes, sob o comando de oficial, iniciarão o percurso com o tiro de revolver dado pelo juiz de partida.

g) — As saídas das equipes serão escalonadas, só devendo partir a seguinte após a chegada dos cronometristas.

h) — O tempo de percurso será tomado, por três cronometristas, do tiro de partida até a transposição da linha de chegada pelo chefe da equipe (com o braçal vermelho) que deverá fazê-lo por último.

i) — Durante o percurso é livre a ordem de transposição dos obstáculos, pelos elementos de uma equipe, exceto, do 10.º, em que é obrigatória a transposição por último pelo chefe da equipe no momento.

j) — Os concorrentes que não transpuzerem os obstáculos de acordo com o especificado na letra c), serão imediatamente desclassificados, não prosseguindo na prova. O juiz do obstáculo deve anunciar, de modo a ser ouvido por toda equipe, **DECLASSIFICADO O TENENTE OU O CONCORRENTE NÚMERO TAL.** E, no caso de substituição do chefe, providenciar a entrega do braçal vermelho a seu substituto.

l) — Em caso de ser desclassificado o oficial, passará o braçal vermelho para o sargento previamente designado, e igualmente os sargentos e cabos, se forem desclassificados, a seus sucessores determinados.

m) — Depois de transpor a linha de chegada, o chefe da equipe reunirá seus componentes, retirará o armamento do 10.º obstáculo, chamará os auxiliares, e retirará-se da pista.

n) — Um sorteio deverá ser procedido para determinação da ordem de partida das equipes.

o) — A apuração do resultado far-se-á procedendo-se à soma dos pontos correspondentes:

1) — ao número de baionetas que no primeiro golpe foram cravadas e assim permaneceram até a constatação dos juizes computando-se 5 pontos por arma;

2) — ao tempo gasto no percurso, atribuindo-se ao melhor tempo, 100 pontos e aos demais, 60, 40, 30, 20, 15, 10, 7, 4 e 1. Em caso de empate no tempo, somam-se os pontos correspondentes as colocações e divide-se pelo número de empatados;

3) — ao número de componentes que terminaram o percurso, atribuindo-se:

— ao oficial, 100 pontos;

— a cada sargento, 50 pontos;

— a cada cabo, 30 pontos;

— a cada soldado, 10 pontos.

p) — Em caso de empate vencerá a equipe que tenha terminado com o maior número de homens.

q) — Igualmente de acordo com este critério de julgamento, procederão os Delegados nas Zonas e Regiões Militares e o Diretor Técnico do Departamento de Desportos do Exército, para classificação dos vencedores da prova, respectivamente nas Zonas, Regiões Militares e no Exército.

r) — Para efeito dessas classificações, a autoridade sob cujas ordens se efetuou a prova, deve enviar aos Delegados nos escalões superiores e ao Departamento de Desportos do Exército, um relatório circunstanciado da realização da mesma e do qual conste:

1) — natureza do terreno da pista (arenoso, gramado, etc.);

2) — organização da pista e dos obstáculos (se possível fotografias);

3) — condições atmosféricas;

4) — cópias das papeletas de execução, devidamente assinadas pelos juizes;

5) — boletins dos cronometristas;

6) — boletins dos juizes de obstáculos;

7) — boletins dos juizes de chegada;

8) — quadro de apuração da prova.

9) — A prova será organizada, dirigida e julgada por uma comissão designada pelo Comandante da Guarnição ou Corpo, da qual, obrigatoriamente, farão parte os Delegados do Departamento de Desportos do Exército, e que designará os seguintes juizes:

— um juiz de partida — que verificará se os concorrentes se apresentam no uniforme estabelecido, excluindo os que não estiverem, e dará a partida com um tiro de revólver, após as advertências de: *aos seus lugares!! atenção!!*

— dez juizes de obstáculos, que verificarão a forma por que os concorrentes transpõem os mesmos, desclassificando os infratores na forma da letra j). O juiz do 10.º obstáculo ainda deve verificar o número de armas que, no primeiro golpe, foram cravadas no objetivo;

— cronometristas, em número tal que o tempo de cada equipe seja marcado por três cronógrafos comparáveis;

— um juiz de chegada que verificará o número de homens que chegaram, ultimados pelo chefe (braçal vermelho).

t) — Um serviço médico de pronto socorro deve ser estabelecido, para caso de acidente.

u) — Quando o número de cronógrafos comparáveis disponível e o número de equipes concorrentes exigir a execução da prova em mais de quatro horas, os concorrentes serão divididos por sorteio, em duas séries, a serem efetuadas pela manhã e a tarde, ou simultaneamente, se existirem duas pistas iguais.

v) — As autoridades imediatamente superiores, poderão, em caso de empate, a seu critério, fazer realizar provas de desempate, na sede dos concorrentes, em presença de delegados seus e obrigatoriamente com as mesmas equipes.

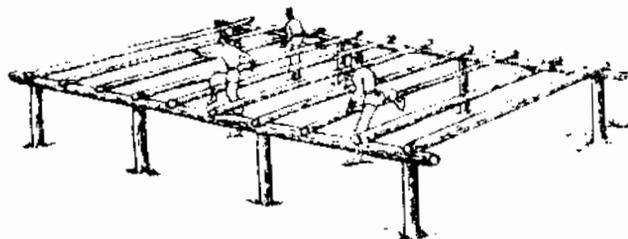


Fig. 1

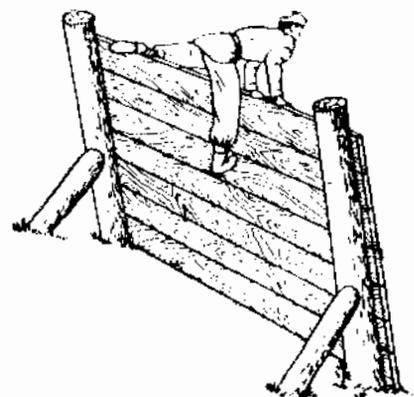
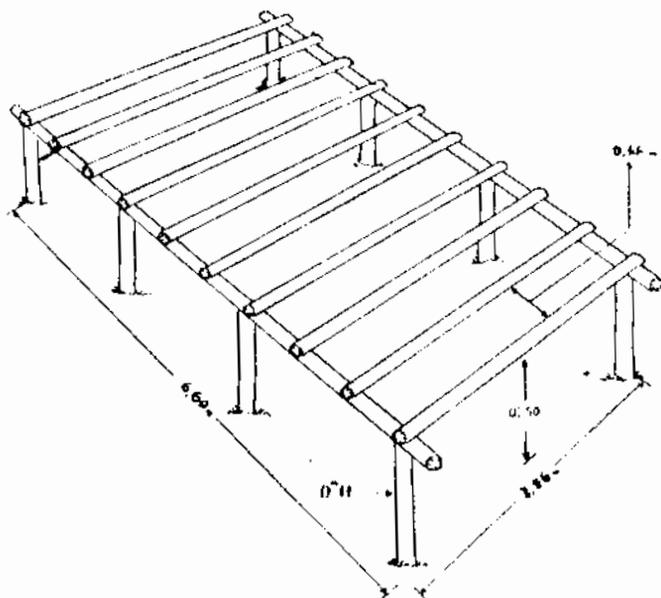


Fig. 2

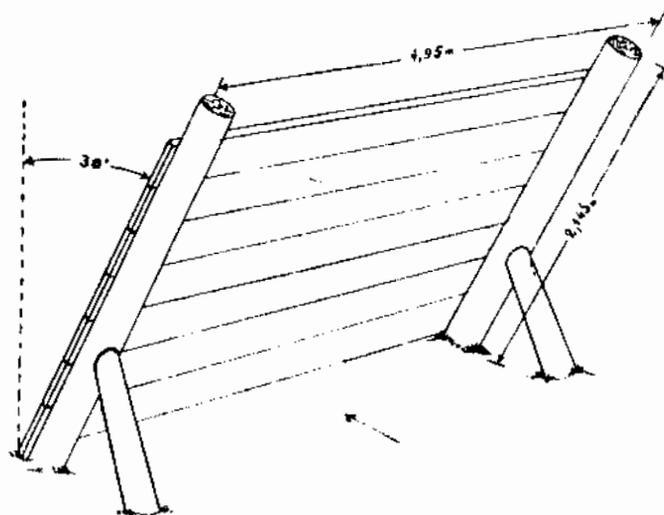


Fig. 2

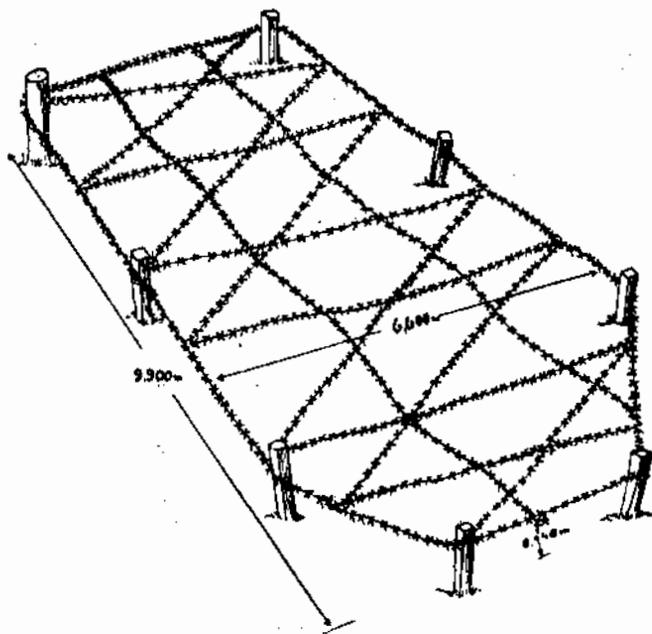
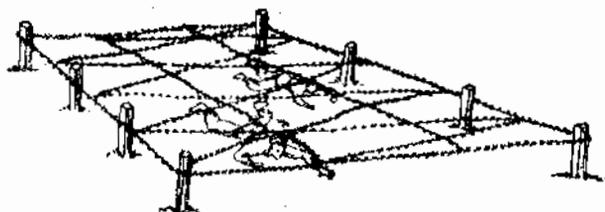


Fig. 7

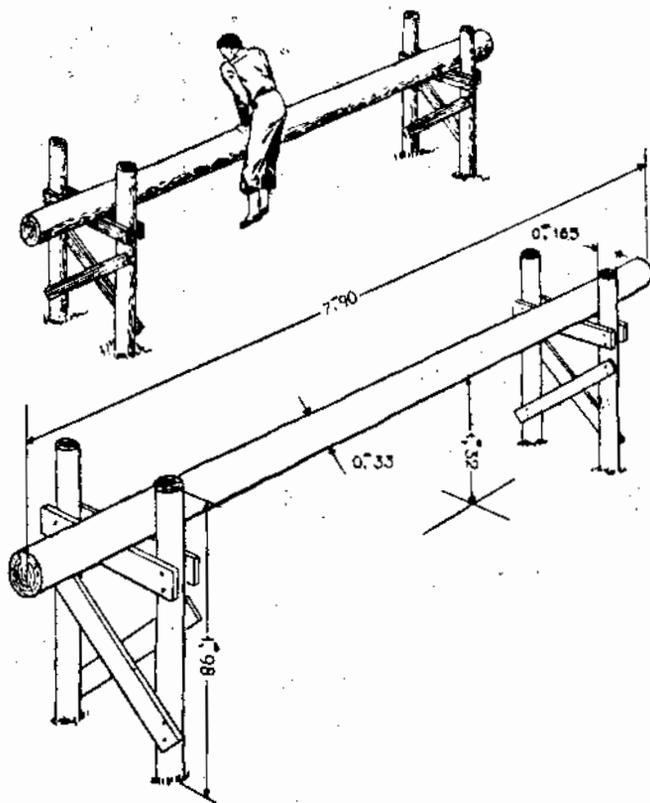


Fig. 8



Fig. 9

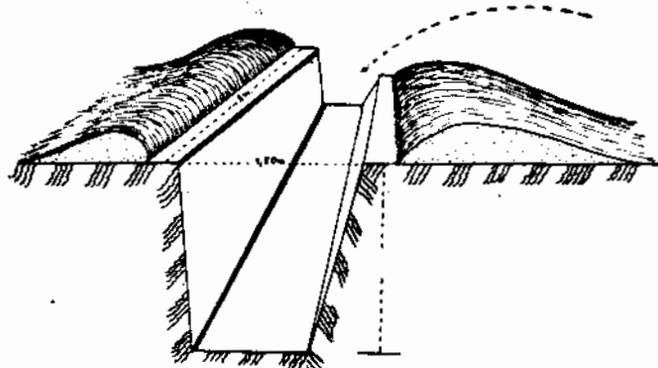


Fig. 10