

# PENTATLO MODERNO

Coordenação do Gen. ANTONIO PIRES DE CASTRO FILHO

A nova edição do Regulamento do Pentatlo, aprovada em Congresso e publicada pela União Internacional de Pentatlo Moderno em 1957, estipula:

## ARTIGO 119

O resultado da prova — a classificação entre os participantes — será determinada pelo método de pontos.

## ARTIGO 120

Na classificação por pontos, um certo número de pontos será atribuído a cada concorrente, em seguida será feito o cômputo total. O concorrente que obtiver o cômputo mais elevado será o primeiro colocado, o que vier em seguida o segundo e, assim, sucessivamente.

Em caso de igualdade de classificação por pontos, o número de vitórias constitui o fator decisivo.

Se a igualdade persistir, a posição respectiva dos concorrentes será determinada pela colocação obtida em cada uma das cinco provas, na seguinte ordem: corrida a pé, — natação, — tiro, — prova de espada e prova equestre.

## ARTIGO 121

O concorrente que abandona ou é desclassificado em uma das cinco provas não é excluído da classificação geral, mas lhe será atribuído zero ponto na prova que houver abandonado ou em que houver sido desclassificado.

Para obter colocação numa prova o concorrente deverá iniciá-la.

Transcritos estes artigos da nova edição do Regulamento para melhor elucidação dos pentatletas, passemos agora à instrução para cálculo dos pontos.

## I — PROVA EQUESTRE

### Distância

	2.500 m Pontos	5.000 m Pontos
--	-------------------	-------------------

Para um percurso sem faltas, na velocidade 500m/min., recebe-se	1.000	1.000
Para cada segundo acima (abaixo) deste tempo, diminui-se (soma-se)	5	2,5
Para cada falta nos obstáculos, diminui-se:		
— Ao primeiro refugio ou desvio ..	60	60
— Ao segundo refugio ou desvio ..	80	80
— Ao terceiro refugio ou desvio ..	100	100
— Queda do cavaleiro ou do cavalo com o cavaleiro ou do cavalo somente ..	80	80

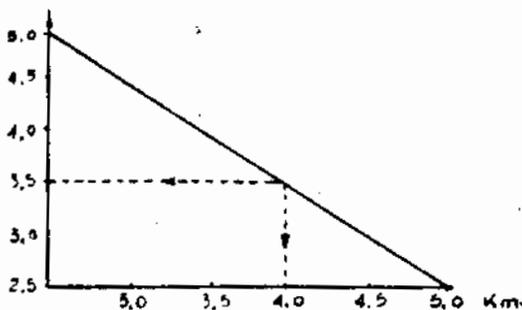
Cumpra observar que as faltas nos obstáculos devem ser sempre somadas. Por exemplo: Se um concorrente refugou três vezes um obstáculo é necessário diminuir sua soma de 60 + 80 + 100 = 240 pontos.

Toda fração inferior a 0,5 pontos é desprezada.

Se a distância está compreendida entre 2.500 m e 5.000 m é necessário mudar os números citados por outros números que são encontrados por uma interpolação.

Exemplo:

Distância 4.000 m  
Pontos



Em consequência, diminui-se (soma-se) para cada segundo 3,5 pontos.

## II — ESGRIMA

Para 75% de vitórias obtidas sobre o total de assaltos realizados por cada participante, recebe-se ..... 1000 pontos  
Para cada vitória abaixo (acima) deste número, diminui-se (soma-se) 13x100 pontos onde "A" repre-

### A

senta o número de assaltos.

NOTA — Cada participante deve disputar pelo menos 20 assaltos. Se o número de participantes for inferior a 21, a "poule" deve ser repetida uma, duas ou três vezes.

— A prova de espada será realizada no interior de um recinto coberto ou ao ar livre

— O dispositivo de toque elétrico deve ser empregado.

— A duração do assalto será de cinco minutos de combate efetivo. (Reg. pág. 27).

— O presidente do júri ou o diretor de assalto deve avisar aos competidores dois minutos e um minuto antes da expiração do tempo limite fixado para o combate (Reg. pág. 27).

— Quando, ao finalizar o tempo fixado nenhum dos atiradores foi tocado, cada um deles é declarado tocado e se conta uma derrota a cada um (Reg. pág. 27).

— Na espada em um toque o golpe duplo é uma derrota para cada um (Reg. pág. 10).

— A U. I. P. M. pediu, porém, a F. I. E. para cancelar esta regra nos seus concursos, substituindo-se pela seguinte:

— Se durante o assalto há um golpe duplo, cada atirador é declarado tocado (1-1) mas o combate continuará até o término do tempo.

— No quadro de classificação será anotado:

- Em caso de decisão direta: (V/o) (D/1);
- Em caso de decisão com golpes duplos: (V/1 ou V/2 etc.); (D/1 ou D/2 etc.);
- Em caso de decisão pelo tempo esgotado (D/1 ou D/2 etc.)

Se por uma razão qualquer (por exemplo para designar o vencedor da prova) tenha-se que separar muitos concorrentes que tenham obtido o mesmo número de vitórias, a classificação far-se-á pelo número de toques recebidos; se houver igualdade de vitórias e toques recebidos, decidirá-se-á pelo número de toques dados; se houver igualdade de vitórias e de toques recebidos e dados haverá então, barragem.

## III — TIRO

Para um resultado de 195 pontos no alvo, recebe-se ..... 1.000 pontos

Para cada ponto no alvo abaixo (acima) deste resultado, diminui-se (soma-se) ..... 20 pontos

NOTA — Na contagem de pontos não se leva em conta o número de impactos.

## IV — NATAÇÃO — 300 m

Para um tempo de 4 min. O seg. recebe-se ..... 1.000 pontos

Para cada segundo acima (abaixo) deste tempo, diminui-se (soma-se) ..... 5 pontos

## V — CORRIDA A PÉ — 4.000 m

Para um tempo de 15,00 min., recebe-se ..... 1.000 pontos

Para cada segundo acima (abaixo) deste tempo, diminui-se (soma-se) ..... 3 pontos

NOTA — Não há pontos de penalidades.