

# PENTATLO MODERNO

Do GEN. ANTÔNIO PIRES DE CASTRO FILHO

## Considerações sôbre as provas e instruções para o cálculo dos pontos

### I — Prova EQUESTRE

DISCRIMINAÇÃO	D I S T Â N C I A					
	2500m	3000m	3500m	4000m	4500m	5000m
Para um percurso sem faltas, na velocidade de 500 m/m, conta-se: Para cada segundo acima (abaixo) dêste tempo, diminui-se (soma-se).....	1000	1000	1000	1000	1000	1000
Para cada falta, nos obstáculos, diminui-se: Primeiro refugo ou desvio.....	5	4,5	4	3,5	3	2,5
Segundo refugo ou desvio.....	60	60	60	60	60	60
Terceiro refugo ou desvio.....	80	80	80	80	80	80
Queda só do cavaleiro ou do cavaleiro com seu cavalo no obstáculo.....	100	100	100	100	100	100
	80	80	80	80	80	80

Tôda fração inferior a 0,5 ponto é desprezada.

Observe-se que as faltas nos obstáculos devem sempre ser somadas — por exemplo; se um concorrente cometeu três refugos num obstáculo, diminui-se sua soma de pontos de  $60 + 80 + 100 = 240$  pontos.

O percurso, que deve ter, no mínimo, 2.500 metros e, no máximo 5.000 metros, será mostrado aos concorrentes, o mais tardar na véspera da prova.

Número de obstáculos: — mais ou menos 5 por quilômetro de percurso.

Tempo concedido — será calculada a duração do tempo concedido, devendo ser, obrigatoriamente, colocado no croqui do percurso.

É imposto, obrigatoriamente, um tempo limite. Este tempo é: para os **crosses**: o dôbro do tempo concedido.

Faltas no percurso: O cavaleiro deve transpor os obstáculos na ordem de numeração e respeitar tôdas as bandeirolas encontradas no percurso. Se o cavaleiro não saltar os obstáculos na ordem indicada ou não respeitar as bandeirolas, ou não saltar os obstáculos entre elas, deve repetir o percurso desde o lugar onde começou esta falta; caso contrário, será desclassificado por não ter feito regularmente o seu percurso.

A derrubada de uma bandeirola de um obstáculo não comporta sanção, exceto no caso em que a bandeirola fôr tocada do lado externo do obstáculo, no momento de uma queda do cavalo. A falta é, então, computada e sancionada como um refugo ou desvio.

Se um dos concorrentes acidentarse na prova, e, de acôrdo com o parecer médico, não puder participar das outras provas do pentatlo, o Júri de Apelação permitirá ao reserva integrar a equipe nas outras provas, computando-lhe zero pontos na prova equestre.

### PROVA DE ESPADA

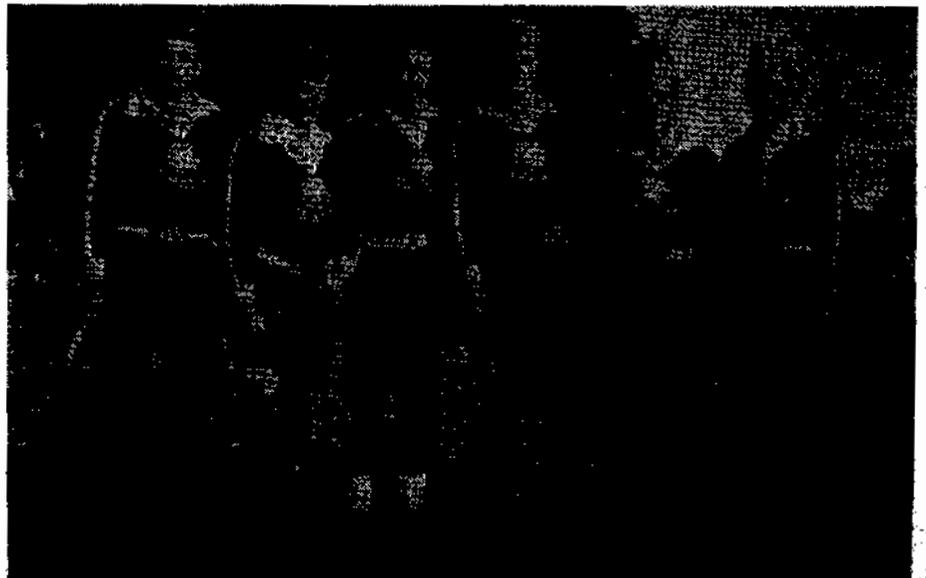
A prova de espada será realizada no interior de um recinto coberto ou ao ar livre. O dispositivo de toque elétrico deve ser empregado. Os competidores se encontrarão em uma única poule e cada assalto se disputa em um toque.

A duração do combate será de cinco minutos de combate efetivo. Por duração de combate, entende-se a duração efetiva, isto é, a soma dos intervalos de tempo durante os quais os atiradores combatem ou podem combater, abstração feita dos tempos de deliberação do Júri e outras interrupções (Regulamento da F.I.E. art. 81).

O Presidente do Júri deve avisar aos competidores dois minutos e um minuto antes da expiração do tempo limite fixado para o combate — (Reg. do F.I.E. art. 82).

Quando, ao finalizar o tempo fixado, nenhum dos atiradores fôr tocado, cada um dêles é declarado tocado

*Equipe brasileira do pentatlo sul-americano. Da esquerda para a direita, Ten. Salvio Lemos, Ten. Wenceslau Malta, Major Eric Tinoco Marques, Cap. Breno Vignoli, Ten. Nilo Ferreira e Cap. Oswaldo Rezende.*



e se conta uma derrota a cada um (Reg. da F.I.E. art. 84 n.º 3).

Na espada em um toque o toque duplo é uma derrota para cada um (Reg. da F.I.E. art. 225); a U.I.P.M. pediu, porém, à F.I.E. para cancelar esta regra nos seus concursos substituindo-a pela seguinte: — se durante o combate há um golpe duplo, cada atirador é declarado tocado (1-1), mas o combate deve continuar até uma decisão, no máximo até 5 minutos. Se por golpes duplos sucessivos os atiradores chegam a 2-2, 3-3, etc, o combate deve continuar até um toque decisivo, no máximo até o limite de 5 minutos.

A folha dos resultados será anotada da maneira seguinte: em caso de decisão direta: V e D/1; em caso de decisão depois de golpes duplos: V 1 ou V 2 etc. D2 ou D3; em caso de decisão depois do limite do tempo fixado: D1 e D1 ou D2 e D2 etc.

Se um concorrente abandona a prova, anulam-se os seus resultados, obtidos.

Depois de cada combate, um representante de cada equipe deve assinar a folha dos resultados.

**Terreno** — A largura do campo é de 1m80 a 2 metros. O comprimento do campo é de 24 metros, de tal forma que cada combatente, estando colocado a 2 metros da linha do centro, tenha a sua disposição para retirar (retrai-se) um comprimento total de 10 metros, sem transpôr o limite dos dois pés. Deve-se traçar no campo cinco linhas paralelas à largura: a linha do centro, as duas linhas de guarda, situadas a dois metros da linha do centro e as linhas de advertência a 2 metros do limite posterior do terreno. O uso de pista neutralizadas cobrindo internamente o campo e seus prolongamentos é obrigatório (Reg. F.I.E. n.ºs 148 e 151).

**Equipamento e indumentária:** — O equipamento e a indumentária devem satisfazer as condições seguintes:

1 — O atirador ter o máximo de proteção compatível com a liberdade de movimentos indispensáveis para fazer esgrima (Reg. F.I.E. art. 48).

2 — Na prova de espada é obrigatório o uso do "plastron", feito de tecido resistente (cânhamo), tendo no mínimo duas espessuras e apresentando as melhores garantias de solidez (Reg. F.I.E. n.ºs 48 e 185).

**Combate** — O Presidente do Júri é o encarregado da direção dos assaltos; só êle dá os comandos.

**Tomada da guarda** — O atirador chamado em primeiro lugar deve se colocar à direita do Presidente. O Presidente coloca cada um dos dois combatentes de tal modo que o pé da frente fique a 2 metros da linha mediana do campo. A tomada da guarda no princípio e as retomadas da guarda fazem-se sempre no meio da largura do campo.

A guarda é tomada pelos atiradores ao comando de "em guarda", dado pelo Presidente, depois de perguntar: "Estão prontos?".

Com a resposta afirmativa dos combatentes, dá o sinal de combate:

"Começar!"

Desde que foi dado o sinal de "Começar!", os combatentes podem iniciar a ação ofensiva. Todo golpe dado ou recebido antes do comando não é contado. Os adversários combatem a sua vontade e aos seus riscos

e perigos, com a única condição de que observem as regras fundamentais da esgrima.

Depois do comando de "Alto!", o atirador não pode iniciar nova ação: só é válido o golpe já lançado. Tudo que se passa depois não é absolutamente válido.

Se um dos atiradores pára antes do comando de "Alto!", e é tocado o toque é válido. Todavia excepcionalmente, se parou de boa fé e decorreu um intervalo de tempo suficiente, sem ação, o Presidente decide se o toque é contado ou não.

O comando de "Alto!" é dado não somente quando o combate está normalmente terminado, mas também se o jôgo dos atiradores é perigoso, confuso ou contrário aos regulamentos; se um dos atiradores abandona inteiramente o campo, ou se, recuando, aproxima-se do público ou do Júri.

Depois de cada toque contado como válido os atiradores são novamente colocados em guarda no centro do campo. Se o toque não foi aceito pelo Júri, êles retomarão o lugar que ocupavam na interrupção do combate, mantendo assim o terreno conquistado.

A retomada da guarda e o combate recomeçarão nas condições acima citadas. Na espada elétrica, os atiradores não mudam de lado durante o assalto. (Reg. F.I.E., n.ºs 55 e 66).

**Julgamento do golpe:** — a) quando um combatente transpõe com os dois pés um dos limites do campo, o Presidente deve imediatamente gritar: "Alto!" e anular tudo que se passou depois da transposição dêsse limite, salvo o toque que recebe o combatente que transpôs o limite e que foi lançado simultaneamente à transposição por êle.

Quando um dos dois atiradores sai da pista, só se pode contar o golpe dado pelo atirador que fica na pista, mesmo no caso de haver golpe duplo.

b) Limites posteriores e limites de advertência:

Quando um atirador chegar pela última vez, com o pé de trás, ao seu limite de advertência, o Presidente dá o comando de "Alto!" e adverte-o do terreno que lhe resta antes de transpor o limite extremo da pista. Êle repetirá esta advertência cada vez que o atirador, tendo retomado o terreno, pode normalmente estar na dúvida sobre a situação que ocupa no campo.

Os atiradores não são advertidos em nenhum outro lugar da pista.

O combatente que, em seguida, transpõe — isto é, ultrapassa com os dois pés o limite posterior, pela última vez, segundo o comprimento do campo, é considerado como tocado. Todavia, se o atirador transpõe o limite posterior sem ter sido advertido, é repostado em guarda na linha de advertência.

Se a pista não tiver o comprimento regulamentar previsto, ela deverá ser franqueada tanta vezes quantas forem necessárias para que os atiradores sejam beneficiados com o comprimento regulamentar para recuar. (1)

(1) Nota: Interpretação a título de exemplo. Quando **A** perde uma vez o terreno e em seguida **B** perde igualmente uma vez o terreno, na realidade **A** retomou então o que havia perdido, e os dois atiradores são avisados de ter neste momento o comprimento total de seu terreno, porque o combate se disputa todo o tempo sobre o comprimento total do campo.

Se depois de ter transposto o limite posterior do campo, numa pista que não tem o comprimento regulamentar, o atirador atacado pára e responde imediatamente, o toque assim dado será válido. Esta disposição não será aplicada ao atirador que transpôs **pela última vez** o limite posterior do campo (Reg. F.I.E. n.º 71 e 76)

c) Limites laterais: — O combatente que, retirando, transpõe com os dois pés um dos limites laterais, não é considerado como tocado, é repostado em guarda na vizinhança do eixo longitudinal com uma penalidade que consiste na perda de 2 metros. O combatente a quem se aplica esta penalidade de 2 metros coloca os dois pés fora do limite posterior do terreno, é considerado como tocado.

O combatente que transpõe um dos limites do campo, girando, perseguindo seu adversário ou em consequência de qualquer outro caso fortuito, tal como uma atropelada, não é considerado como tocado e não é passível de nenhuma pena mas o atirador que "sistematicamente" transpõe com os dois pés um dos limites do campo — notadamente flechando — de modo a evitar um toque, será depois de uma primeira advertência penalizado com um toque. Para que se possa penalizar com um toque, a reincidência deve ser cometida no decorrer do mesmo assalto em que foi feita a advertência prévia.

Ressalta do conjunto deste parágrafo, que todo toque dado pelo flecheiro, fora da pista, é anulado, enquanto que o toque que êle dá ainda em pista, é válido, mesmo que êle transponha o limite depois de ter dado o toque, e neste caso, não cabe nenhuma advertência nem penalidade. (Reg. da F. I. E. n.ºs 77 e 79).

**Acidentes** — Se um atirador é vítima de um acidente devidamente constatado, o Presidente pode conceder-lhe um intervalo suficiente para que êle se ponha em condições de sustentar o combate.

Em caso de indisposição do atirador, devidamente constatado, o Presidente pode agir como acima foi dito, mas por ~~uma~~ única vez e por um tempo máximo de 10 minutos.

O Presidente pode exigir a exclusão de um atirador cuja inaptidão física seja flagrante. (Reg. F.I.E. n.ºs 86 e 88).

Composição do Júri: — O Júri compõe-se de um Presidente e de 4 vogais, sempre amadores e diplomados quando se tratar de provas oficiais; o Presidente coloca-se do lado oposto ao aparelho elétrico, e segue o combate de maneira a ficar sempre em frente dos dois atiradores.

### Cálculo dos pontos

Para 75% de vitórias obtidas sobre o total de "matches" disputados para cada participante, contam-se 1.000 pontos. Para cada vitória abaixo (acima) deste número diminui-se (soma-se):  $13 \times 100$  pontos, onde

$\frac{a}{100}$  representa o número de "matches".

**Observação:** Cada participante deve disputar pelo menos 20 "matches". Se o número dos participantes for inferior a 21, a poule deve ser repetida uma, duas ou três vezes.

**Exemplo:** Cada pentatleta disputou 28 "matches", então  $\frac{75 \times 28}{100} = 21$

Isto é, 75% de vitórias obtidas sobre o total de "matches" que cada pentatleta participou é igual a 21. Logo o pentatleta que obtiver 21 vitórias terá 1.000 pontos.

Para cada vitória abaixo de 21, diminui-se:

$$\frac{13 \times 100}{28} = 46,42 \text{ pontos.}$$

Para cada vitória acima de 21, somam-se: 46,42 pontos.

— Se por ~~uma~~ razão qualquer (por exemplo para designar o vencedor da prova de esgrima) deve-se separar muitos concorrentes com o mesmo número de vitórias, é necessário o fazer observando em primeiro lugar os toques recebidos, depois os toques dados e por último fazendo uma barragem.

### PROVA DE TIRO

Arma — Pistola ou revólver (automático ou de repetição) com alça aberta e massa de mira.

Coronhas especiais ou ortopédicas não são permitidas. Assim por exemplo, é expressamente proibido o uso de qualquer apoio para o polegar.

**Número de tiro** — 20 tiros em 4 séries de 5. São permitidos 2 tiros de ensaio, antes das séries. Após cada tiro de ensaio e de cada série de 5 tiros, será feita a marcação.

#### Tiro falhado:

Quando o tiro falhado provém de uma causa independente do atirador aplicam-se as regras seguintes:

1 — Um só tiro suplementar poderá ser acrescentado a série de vinte tiros;

2 — O atirador pode ter duas armas carregadas na sua posição de tiro.

3 — Orientação quanto ao tiro suplementar:

a) Se a causa do tiro falhado provém da arma, o atirador não tem direito ao tiro suplementar;

b) Se a causa do tiro falhado provém da munição, o atirador tem direito ao tiro suplementar;

c) O atirador pode fazer o tiro suplementar na série dos cinco tiros começados e logo após ao tiro falhado. Os tiros restantes da série serão feitos depois do tiro falhado.

4 — Medidas a serem tomadas em caso de tiro falhado:

a) O primeiro tiro falhado numa série de vinte tiros.

1 — O atirador ~~baixa~~ imediatamente sua arma, coloca-a na mesa, recua 2 metros, faz um sinal em silêncio com a mão ao diretor de tiro e aguarda as instruções que lhe serão dadas no fim da série em curso;

2 — O diretor de tiro toma a arma, retira o cartucho e dá a arma e o cartucho ao Júri de apelação;

Se o atirador retira o cartucho:

- 1.º — Perdeu o direito de ter o seu caso examinado pelo Júri de apelação;
- 2.º — Perdeu o direito de fazer o tiro suplementar;
- 3.º — Se a cápsula estiver marcada pelo percussor, o atirador pode fazer o tiro suplementar e os outros tiros da série dos cinco tiros começados.
- 4.º — Se a cápsula não estiver marcada pela ponta do percussor, o atirador não pode fazer o tiro suplementar, mas unicamente continuar a dar os tiros que faltam na série dos cinco tiros começados; se o atirador não puder reparar a sua arma imediatamente, pode utilizar sua outra arma.
  - b) Tiro falhado na série de vinte tiros na qual não há tiro suplementar. A mesma orientação é seguida como depois do primeiro tiro, falhado, mencionado acima (a) 1-4.
  - c) Tiro falhado na série de 20 tiros na qual há um tiro suplementar.

O atirador não deve fazer um segundo tiro suplementar, mas continuar o tiro sem interrupção com a sua arma normal ou com a de reserva.
  - d) Tiro falhado nos tiros de ensaio. O tiro falhado nos tiros de ensaio pode ser repetido.

5 — O tiro suplementar deve se fazer imediatamente após a série dos cinco tiros, na qual ocorreu o tiro falhado; se o Júri de Apelação não puder julgar imediatamente o caso, a repetição do tiro se fará na hora decidida por ele; se em consequência de um tiro o alvo é rasgado de mais do dobro do diâmetro do calibre, o tiro será contado como zero; se houver mais de cinco tiros no alvo, os melhores tiros não serão computados;

Se o atirador atirar, depois do comando de "fogo!" porém, antes do aparecimento do alvo, o tiro fará parte da série de cinco tiros, mas será contado como tiro perdido. Além disto ele é penalizado com 2 pontos, isto quer dizer que do "score" final, devem ser subtraídos 40 pontos;

Se o atirador atirar antes do comando de "fogo", o tiro não será contado, mas o atirador será penalizado com 2 pontos; isto quer dizer que do "score" final devem ser subtraídos 40 pontos.

Cálculo dos pontos:

Para um resultado de 195 pontos no alvo, recebe-se 1.000 pontos. Para cada ponto no alvo abaixo (acima) destes resultado, diminui-se (soma-se) 20 pontos.

Observação: Na contagem dos pontos, não se leva em conta o número de impactos.

## PROVA DE NATAÇÃO

Distância: 30 metros

Estilo: Livre

Um concorrente acidentado (machucado) deve sair (dar a partida) à vontade.

### Cálculo dos pontos

Para um tempo de 4 minutos e zero segundos, recebe-se: 1.000 pontos. Para cada segundo acima (abaixo) deste tempo, diminui-se, (soma-se) 5 pontos.

## PROVA DE CORRIDA A PÉ

**Pista:** a corrida será feita em uma distância de 4.000 metros, em terreno variado e desconhecido do concorrente. Esta pista será marcada imediatamente adiante da linha de partida por meios adotados no terreno, de maneira que os competidores possam segui-la sem dificuldade. Além disso, serão colocadas em todo ponto da mesma, bandeiras vermelhas e brancas, devendo o atleta passar entre elas (uma bandeira vermelha a sua direita e uma branca a sua esquerda).

A partida e a chegada serão no mesmo lugar. Antes da partida, deve ser mostrado a todos os concorrentes um esboço do perfil e do plano do terreno.

Na manhã do dia da corrida a pé a pista deverá ser mostrada aos competidores.

Nos pontos de passagem obrigatória, serão colocados controladores.

Cálculo dos pontos:

Para um tempo de 15 minutos recebe-se 1.000 pontos.

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