Pentatlo Moderno

Educação Física

Enviado por: _marcelocosta@seed.pr.gov.br

Postado em:16/06/2014

O Pentatlo original, com provas de corrida, salto em distância, lançamento de dardo, disco e lutas, era considerado o clímax dos Jogos Olímpicos. Seu vencedor, aclamado pelo público, era chamado de "Victor Ludorum" ou "O Vencedor dos Jogos". Idealizador dos Jogos da Era Moderna, o Barão de Coubertin conseguiu reintroduzir o pentatlo voltando a ser realizado nos Jogos de Estocolmo, em 1912. Na capital sueca, o pentatlo moderno reuniu as seguintes provas: tiro com pistola, esgrima, natação, equitação e corrida, e permanece no programa dos Jogos até hoje. A gestão deste esporte foi de responsabilidade do Comitê Olímpico Internacional (COI) até 1948, quando foi criada a federação internacional do esporte com a denominação de Union Internationale de Pentathlon Moderne (UIPM, em francês). O esporte teve participação somente dos homens até os Jogos de 2000, em Sydney, quando teve início a disputa feminina. Outra mudança significativa para atrair público foi a diminuição do tempo de competição: até 1980, eram cinco dias, com uma prova por dia, e atualmente todos os eventos –esgrima, natação, hipismo e evento combinado (corrida e tiro) - acontecem em uma única jornada. A competição é disputada no sistema de pontos na tabela, no qual os competidores, por meio de seus desempenhos, definem sua posição de saída no evento combinado (corrida e tiro). Quem terminar em primeiro lugar nesta prova combinada é o vencedor. A primeira prova é a de Esgrima. Todos os participantes se enfrentam com espadas em assaltos de até um minuto, e é preciso um único toque para ser o vencedor. Se o combate não for decidido em um minuto, ambos são considerados perdedores. O número de pontos varia de acordo com o percentual de vitórias -aqueles que ganham 70% dos assaltos somam 250 pontos. Na Natação, os competidores nadam uma distância de 200 metros estilo livre e são colocados de acordo com o seu melhor tempo no ranking mundial de Pentatlo Moderno. Todos que completam o percurso dentro do tempo de 2min30s ganham 250 pontos. Já o Hipismo é disputado em um percurso de 350 a 400 metros, com 12 obstáculos na altura de 1,20m – sendo um deles duplo, e outro triplo. Antes da prova, os atletas participam de um sorteio para saber com qual cavalo irã competir. Os competidores iniciam o percurso com 300 pontos e têm descontos de acordo com seu desempenho. No evento combinado de Corrida e Tiro, o melhor colocado ao final das três primeiras provas larga em primeiro lugar, e os intervalos são baseados na diferença de pontuação (largada por handicap). A prova consiste em quatro passagens pelo estande de tiro, com o objetivo de acertar cinco tiros no alvo, e uma corrida de 800 metros (totalizando 3.200m). Os atletas que completam este percurso no tempo de 13min 20seg ganham 500 pontos. O vencedor da competição será o atleta que primeiro ultrapassar a linha de chegada. Este conteúdo foi acessado em 16/06/2014 - rio2016. Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.