



ESCUELA CENTRAL
— DE —
EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO

DE

PENTALÓN MODERNO



1941

RAFAEL G. MENOR, IMPRESOR — TOLEDO

PENTALÓN MODERNO

REGLAS GENERALES PARA LA CELEBRACIÓN DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Definición del «amateur».

Se respeta el *Estatuto del Amateur* establecido por las Federaciones Deportivas Internacionales para la admisión de los atletas participantes en los Juegos Olímpicos.

En caso de que algún deporte no tenga Federación Internacional, cuidará de establecer esta definición el Comité Organizador, de acuerdo con el C. O. I.

La Federación Nacional de cada deporte debe certificar en la hoja de inscripción de sus afiliados que se trata de *amateurs*, de acuerdo con las reglas de la Federación Internacional que rige este deporte.

Esta declaración debe estar, además, avalada por el Comité Olímpico Nacional de su país, el cual debe declarar también que considera al concursante como *amateur*, según la definición de la Federación Internacional interesada.

Condiciones requeridas para representar a un país.

Para representar a una nación en los Juegos Olímpicos, es indispensable el haber nacido en la misma o estar

nacionalizado en ella o en el Estado soberano del cual esta nación forme parte.

Quien haya tomado parte en unos Juegos Olímpicos representando a un país, no podrá concurrir a otros Juegos representando a otra nación, aunque se naturalice en esta última; se exceptúa el caso de conquista o de creación de un nuevo Estado ratificado por un tratado.

En caso de naturalización, el interfecto deberá probar que era *amateur* en su país de origen cuando cambió de nacionalidad.

Los atletas participantes en los Juegos Olímpicos deberán cumplir, como mínimo, las condiciones siguientes:

No podrá ser calificado para participar en los Juegos Olímpicos,

1.º Quien sea o haya sido con conocimiento de causa profesional en su deporte o en otro cualquiera.

2.º Quien haya recibido algún reembolso como compensación por pérdida de salario.

Al permiso concedido en las condiciones normales de la profesión o al permiso concedido en las mismas condiciones con ocasión de los Juegos Olímpicos y a reserva de que dichos permisos no constituyan un subterfugio del reembolso directo o indirecto por pérdida de salario, no alcanzan los efectos del artículo 2.º

Por otra parte, cada atleta está obligado a firmar, bajo palabra de honor, la siguiente declaración:

«El infrascrito declara bajo palabra de honor que es *amateur* según las reglas olímpicas del amateurismo.»

Límite de edad.

No se fija la edad para los concurrentes a los Juegos Olímpicos.

Reclamación contra la calificación de un atleta.

En caso de reclamación sobre la calificación *amateur* de un participante decidirá la Federación Internacional interesada.

En caso de que la reclamación se haga antes de dar comienzo a las pruebas, se someterá al Delegado de la Federación Internacional interesada, según lo previsto en el artículo 13. Este Delegado fallará inmediatamente y sin apelación en lo que se refiera a la participación, teniendo en cuenta la aplicación de las sanciones previstas en el artículo 17 (sanciones en caso de engaño).

Las reclamaciones formuladas, una vez se hayan empezado las pruebas, deberán ser sometidas sobre el terreno, en el término de un cuarto de hora, después del final de cada prueba, al Jurado de Apelación.

Referente a las reclamaciones formuladas después de terminados los Juegos, se recibirán por la Federación interesada en un plazo de treinta días, a contar desde la distribución de premios. La Federación Internacional decidirá previa consulta. Su decisión será inapelable y deberá comunicarse al Comité Organizador.

Sanciones en caso de engaño.

Están fijadas del modo siguiente:

a) El atleta que se haya presentado como *amateur* y se demuestre que no lo es, será descalificado y perderá todos los puestos que hubiera obtenido.

b) Si se demuestra la complicidad de la Federación en este engaño, será descalificada la nación en los deportes que haya intervenido dicho atleta.

Premios.

Los premios en los Juegos Olímpicos, consisten en Medallas Olímpicas y diplomas. Cada medalla va acompañada de un diploma. Se concederá también un diploma al equipo ganador en los concursos por equipos.

A petición de una Federación Internacional podrá el Comité Organizador conceder un diploma de mérito al participante que haya tenido una brillante actuación y no le haya correspondido premio.

Todos los participantes en los Juegos recibirán una medalla conmemorativa.

En resumen, se concederán tres medallas por cada prueba.

a) Para las pruebas individuales:

1. Al vencedor, medalla de vermeil y diploma.
2. Al segundo, medalla de plata y diploma.
3. Al tercero, medalla de bronce y diploma.

b) Para las pruebas por equipos:

1. Al equipo vencedor, un diploma; y medalla de vermeil y diploma a cada uno de sus componentes.
2. Al segundo equipo, un diploma; y medalla de plata y diploma a cada uno de sus componentes.
3. Al tercer equipo, un diploma; y medalla de bronce y diploma a cada uno de sus componentes.

En las pruebas por equipos, todos los participantes que realmente hubiesen tomado parte en la prueba, tendrán derecho a la medalla y al diploma correspondiente al premio ganado por el equipo.

Los nombres de los vencedores se grabarán en las paredes del Estadio en que los Juegos hayan tenido lugar.

Clasificación.

En los Juegos Olímpicos no existe clasificación ninguna por puntos.

Se establecerá por orden alfabético un cuadro de honor con los nombres de los seis primeros de cada prueba, si puede precisarse dicha clasificación. Este documento se redactará bajo el control del Comité Olímpico Internacional.

Reglas generales.

Para el Pentalón Moderno regirán las reglas del Comité Internacional de Pentalón Moderno Olímpico.

En caso de desavenencia en la interpretación de estas reglas, habrá que atenerse exclusivamente al texto francés.

REGLAMENTO GENERAL

El torneo comprenderá las cinco pruebas siguientes:

1.^a *Equitación*: 5.000 metros a campo traviesa con obstáculos.

2.^a *Esgrima*: Con espada.

3.^a *Tiro*: 20 disparos en cuatro series de 5 cada una, con pistola o revólver, sobre silueta a una distancia de 25 metros.

4.^a *Natación*: 300 metros estilo libre.

5.^a *Atletismo*: 4.000 metros de carreras a pie.

Cada torneo tendrá lugar con arreglo a las siguientes disposiciones sobre las cinco clases de deportes. Cada uno de ellos se celebrará en un día especial, por el orden indicado anteriormente. Todos los casos no previstos en el Reglamento General serán tratados según las disposiciones generales de las Federaciones Internacionales.

El orden de salida de los competidores será determinado por el sorteo. Para cada prueba se celebrará un sorteo especial conforme a las disposiciones de las Federaciones Internacionales.

Clasificación.

La clasificación final del concurso se determinará sumando los números de los puestos obtenidos por cada concurrente en las cinco pruebas.

En caso de empate será el número de victorias logradas el que decida. En caso de nuevo empate, la classifica-

ción final de los competidores será determinada por la clasificación individual de cada competidor en las cinco pruebas, por el orden siguiente: carrera a pie, natación, tiro al blanco, esgrima y carrera a caballo. El competidor que no termine una de las cinco pruebas será descalificado en cualquiera de ellas; tendrá derecho, sin embargo, a ser incluido en la relación general. Se le considerará como el último en la prueba que dejó sin terminar o en la cual haya sido descalificado.

En caso de que varios competidores dejen de terminar o sean descalificados en alguna prueba, les será asignado el último puesto *ex aequo*, conforme a lo indicado para el concurso de «Equitación». Los competidores descalificados del concurso general o que no hayan tomado parte en alguna de sus cinco pruebas, no serán incluidos en la clasificación definitiva.

REGLAMENTOS PÁRTICULARES

I — Equitación.

1. El sorteo decidirá el orden de salida para los equipos de cada nación.

Cada nación designará el orden de salida de sus propios jinetes, poniéndolo previamente en conocimiento del Comité de Dirección de los Concursos.

Primero saldrán los números 1 de cada equipo, después los números 2 y así sucesivamente por el orden que le corresponda por sorteo a cada nación.

2. *Uniforme:* Para oficiales; militares, uniforme diario; para caballeros, traje de caza.

3. *Peso:* 75 kilogramos.

4. *Caballos:* El Comité suministrará los caballos con guarniciones completas y sillas inglesas. Los caballos serán designados por sorteo; cada jinete recibirá su caballo 15 minutos antes de la salida. Los caballos no podrán ser ensayados antes del concurso. Se permitirá a cada jinete usar su propia montura y silla, siempre que ésta sea de tipo inglés.

5. *Distancia:* La distancia no excederá de 5.000 metros. El terreno podrá recorrerse a pie por los concursantes la víspera de la carrera. Los obstáculos, naturales o artificiales, serán marcados con banderolas, entre las cuales tendrán que pasar los jinetes. La altura de los obstáculos no excederá de 1,10 metros, ni la anchura de 3,50 metros.

6. *Salida:* Individual, cada 5 minutos.

7. *Velocidad:* La velocidad media será de 450 metros por minuto. Toda demora será castigada a razón de medio punto por segundo empezado.

8. *Puntuación:* Al principio, cada competidor recibirá 100 puntos, de los cuales, además de las pérdidas de tiempo antes citadas, se sustraerán las siguientes:

3 puntos por la primera parada o despiste delante de un obstáculo.

6 puntos por la segunda parada o despiste delante de un obstáculo.

50 puntos por la tercera parada o despiste delante de un obstáculo, después de lo cual el jinete, sin haber saltado el obstáculo y luego de ser penalizado por las tres faltas cometidas, tendrá derecho a proseguir hacia el obstáculo siguiente. En caso de cometer nuevos errores, se sustraerán los puntos siguientes:

6 puntos por la caída del caballo o de caballo y jinete.

12 puntos por la caída del jinete solo.

Las faltas mencionadas—la parada, el despiste, la caída del caballo y la caída del jinete—se contarán únicamente en caso de haber ocurrido dentro de los 25 metros a ambos lados de los obstáculos marcados con banderolas. Si el jinete no salta los obstáculos por el orden prescrito o lo hace fuera de las dos banderolas, tendrá que volver al sitio donde se desvió del recorrido o volver a saltar el obstáculo en que ocurrió la falta.

Durante la carrera no les está permitido a los jinetes recibir ayuda de nadie, ni esperar a otro jinete para saltar con él (Reglamento de la F. E. I., 29 a y b).

En caso de empate en el número de puntos, el resultado se determinará según el tiempo empleado. Si éste fuese también igual, los empatados serán clasificados con un mismo número, que se determinará tomando la media

aritmética de los números de orden que habrían recibido si no hubieran empatado.

Ejemplo:

Tres jinetes para el 6.º puesto. El orden se determinará en tal caso con arreglo a la siguiente fórmula:

$$\frac{6 + 7 + 8}{3} = \text{número medio } 7.$$

El jinete que sigue obtendrá el número y puesto 9.

9. En cuanto a las demás cuestiones, regirán las reglas de la «Federación de Equitación Internacional».

II. — Esgrima.

1. El torneo con espada tendrá lugar al aire libre. El resultado lo determinará un sólo «tocado».

2. Cada uno de los concursantes tirará, a ser posible, con todos los demás competidores.

3. Si el número de los concursantes pasa de veinticuatro (24), el torneo tendrá lugar por el sistema de eliminación en dos grupos o tandas. Los que obtengan los seis primeros puestos en cada tanda, disputarán una prueba final para determinar el orden definitivo de clasificación de estos doce competidores. Los seis siguientes, desde el 7 al 12, inclusive, en ambas «poules», se enfrentarán en una final para determinar su orden de clasificación después de los primeros doce. Los restantes (del 13 al último) se disputarán en una final el puesto que les corresponda detrás de los veinticuatro anteriores.

Si el número de concursantes pasa de treinta y seis, podrán formarse tres grupos eliminatorios. Los cuatro primeros de cada tanda formarán una tanda final, los cuatro siguientes otra, y así sucesivamente.

4. Para todo lo demás regirán las reglas de la Federación Internacional de Esgrima.

La Federación Internacional de Esgrima ha dispuesto:

1.º Que la esgrima con espada en el Pentatlón Moderno de 1936 quede determinado por un toque. Cada concursante tirará con los demás competidores (salvo el caso de presentarse más de veinticuatro, según párrafo 3).

2.º Que se emplee para tal fin un aparato indicador eléctrico, que a partir de este año será obligatorio en todos los torneos de espada oficiales.

III. — Tiro rápido a 25 metros.

1. *Arma:* Revólver o pistola con alza y mira abiertas. Se prohíbe culata especial y ortopédica. Municiones con cartuchería metálica.

2. *Número de disparos:* 20 en cuatro series de 5 cada una. Se permiten 2 disparos de ensayo.

3. *Blanco:* Silueta dividida en zonas, 1,65 metros altura, con líneas pardas o rojas sobre fondo negro o azul oscuro (véase figura).

4. *Posición inicial para cada nuevo disparo de cada serie:* Brazo extendido hacia abajo, boca del arma dirigida hacia el suelo, culata tocando el muslo del tirador.

5. *Tiro:* El tiro comienza al oírse la voz de mando «Fuego» (Feu). El blanco aparecerá a la voz de mando y permanecerá visible por espacio de 3 segundos; después desaparecerá y quedará oculto 10 segundos, tiempo que se empleará para volver a cargar el arma. El tiro proseguirá de esta manera hasta el fin.

Los impactos se anotan después de cada serie.

Los disparos que no se hayan hecho mientras esté

expuesto el blanco, serán considerados como faltas. Queda prohibido el uso de ambas manos.

6. La clasificación de los concursantes se determinará por el número de impactos. En caso de empate en el número de impactos, la clasificación se determinará según los puntos. El valor de los impactos será decidido por el borde del punto del impacto. En caso de nuevo empate, el resultado se determinará por el número de impactos de la última serie, y, en último caso, por el número de puntos de la misma serie. Si aún continúa el empate, entra en consideración el número de tantos de la penúltima serie, y así sucesivamente. En caso de que haya empate en el número de impactos y de puntos en todas las series, la clasificación final se determinará estableciendo el promedio, según lo prescrito para la «Equitación».

7. Para todo lo demás, regirán las reglas de la «Unión Internacional de Tiro».

IV.—Natación. 300 metros, estilo libre.

Regirán los reglamentos de la *Federación Internacional de Natación Amateur*, sin otra restricción que la siguiente: el concurso será dividido en series, sin prueba final. En caso de empate de tiempos, la clasificación final se determinará según lo prescrito para la «Equitación».

V.—Carrera de «Cross-Country» 4.000 metros.

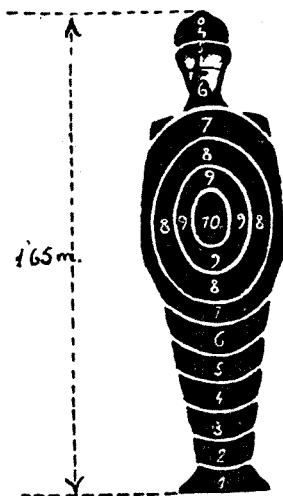
1. El recorrido se verificará a campo traviesa, es decir, por terreno variado y desconocido para los competidores.

Se señalará con banderolas rojas y blancas inmediatamente antes de empezar la carrera. Esta empezará y terminará en el mismo sitio.

2. *Salida:* Los concursantes principiarán la carrera individualmente con intervalos de un minuto. El orden de salida de las naciones será determinado por sorteo. Cada nación decidirá el orden de salida de sus propios competidores, pero poniéndolo en conocimiento previo de la Comisión. Primeramente saldrán los números 1 de cada nación, después los números 2 y así sucesivamente.

3. La clasificación se determinará por el mejor tiempo empleado. En caso de empate en cuanto al tiempo, la clasificación tendrá lugar según lo prescrito para la «Equitación».

4. En cuanto a las demás cuestiones, regirán los Reglamentos de la «*Internacional Amateur Athletic Federac*»



The first part of the paper discusses the importance of understanding the local context in which a project is implemented. This includes a thorough analysis of the social, cultural, and economic conditions of the community. It is essential to engage with local stakeholders from the outset to ensure that the project is relevant and sustainable.

The second part of the paper explores the challenges of implementing a project in a resource-poor environment. Limited access to funding, skilled personnel, and infrastructure can significantly hinder progress. Creative solutions and partnerships with local organizations are often necessary to overcome these obstacles.

The third part of the paper focuses on the importance of monitoring and evaluation. Regular assessment of the project's impact and progress allows for timely adjustments and ensures that the project remains aligned with its goals.

The final part of the paper discusses the role of community ownership and participation. Projects that involve the community in decision-making and implementation are more likely to be successful and sustainable in the long term.

The first part of the paper discusses the importance of understanding the local context in which a project is implemented. This includes a thorough analysis of the social, economic, and cultural factors that may influence the success or failure of the intervention. It is essential to engage with the community from the outset, ensuring that their voices are heard and their needs are addressed.

The second part of the paper explores the challenges faced by researchers and practitioners in the field. These challenges often stem from limited resources, lack of access to data, and the complexity of the systems being studied. Despite these obstacles, it is crucial to maintain a commitment to rigorous research and ethical practices.

The third part of the paper presents a series of case studies that illustrate the application of the theoretical framework discussed in the first part. These examples demonstrate how a deep understanding of the local context can lead to more effective and sustainable interventions.

In conclusion, the paper emphasizes the need for a holistic and participatory approach to development work. By prioritizing community engagement and a thorough understanding of the local context, researchers and practitioners can increase the likelihood of successful outcomes.

