

EL PENTATION

El pentation moderno es un deporte Olímpico que fue propuesto por el barón Pierre de Coubertin, fundador de los juegos Olímpicos. Este deporte se compone de 5 disciplinas que combinan fuerza, destreza, precisión y rapidez. Conozcamos cada una de sus disciplinas.

ESGRIMA

Es el primer deporte con el que avanza la competición. Es la única prueba en la que contendientes se enfrentan de manera directa, uno a uno, en una Round robin donde todos luchan contra todos.

marfil

- los combates duran como máximo 1 minuto, o la caída única, para ganarle al rival. Si se acaba el minuto ninguno logra tocar el oponente se gana como derrota para ambos.
- la base para los 1.000 puntos de competición en esgrima es ganar el 70% de los combates. A partir de esto, cada victoria o derrota suma o resta x puntos. El valor x depende del total de pentatlétas en una competición.
- Al final de todos los enfrentamientos se contabilizan el número de victorias un 10% de victoria del total de combates constituyen 1.000 puntos. A partir de ahí cada victoria/derrota o suma o resta x puntos. El valor de x depende del total de pentatlétas en competición.
- * para 22-23 saltos vale 40
- * para 24-26 saltos vale 36

NATACION: La natación consiste en una carrera de estilo libre de 200 mts. Los competidores se distribuyen en eliminatorias, basadas en sus propias mejores marcas anteriores. En esta prueba los participantes nadan con un cronómetro. No es un contra uno. Esto significa que para el vencedor no se tiene en cuenta su posición final en la serie, sino el tiempo empleado para recorrer la distancia.

En la prueba masculina, un tiempo de 2 minutos 20 segundos equivale a 1.000 puntos. En la femenina los 1.000 puntos equivalen a 2 minutos 40 segundos. Cada 0.33 segundos por encima o por debajo de estos tiempos. Aumento o reduce 4 puntos de puntuación, las salidas en falso 40 puntos de puntuación (10.0) que no toca la piscina al final.

o salto de la piscina incorrectamente.

SALTO ECUESTRE:

se trata de un curso de salto de obstáculos de hasta 1.20 mts de altura. El vencedor debe medir entre 300 mts y 450 mts, y presentar de 12 a 15 obstáculos teniendo obligatoriamente un obstáculo doble o triple.

- El caballo el cual es proporcionado por los organizadores es distinto para cada competidor y se monta al azar previo a la competencia. A los atletas se les da un tiempo de 20 minutos antes de la prueba para familiarizarse con el caballo que les toca y en los que puede realizarse hasta 5 saltos de prueba.

Los pentatletas tienen un límite específicamente de tiempo para completa en la prueba se fija según

la longitud de la misma. Cada uno
comienza la carrera con 1.200
puntos de competición y pierde
puntos con cada penalización en la
que incurra. Las penalizaciones
pueden deberse a demora de un
obstáculo, rehúse o desobediencia,
segundos por exceso del tiempo
establecido, caídas del jinete o
del caballo, obstáculos no saltados.
Un curso sin faltas y terminado
dentro del tiempo establecido supone
100 puntos y en este caso no se
pueden sumar extras, pero si restar.

- cada demora, 20 puntos menos.
- cada rehúse o desobediencia 40 puntos menos.
- cada desobediencia que conlleve un demora, 60 puntos menos.

- cada segundo por encima del tiempo establecido 4 puntos menos.
- una caída del jinete o del caballo 60 puntos menos.
- una segunda caída implica el final de la prueba.
- cada obstáculo no saltado 100 puntos menos.

TIRO:

En este prueba tiro se debe hacer blanco sobre 5 discos. A diferencia del biatlón no se penalizan los fallos, sino que el pentatlético tiene que seguir disparando hasta que consigue hacer los 5 blancos, sin límite de disparos pero con un límite de disparos 7 con un límite de 40 segundos.

lo dice se encuentra a 10 metros,
tiene un diámetro de 59,5 centímetros
y actualmente se utilizan pistolas
que simulan el velador de
una pistola de fuego. Entre disparo
y disparo debe bajar el brazo.

• En esta prueba combinada no se
puntos, sino que el orden de llegada
de la carrera establece la posición
definitiva de toda la prueba de
pentatlón moderno.

ACTIVIDAD.

En el siguiente cuadro realízalo en
el cuaderno.

Oratoria: Esgrima

Rep. presentación Gráfica:



morfil

Descripción: Los combates duran como máximo 1 minuto o tanda única para ganar al rival. Si se acaba el minuto y ninguno logra tocar al oponente se toma como draw para ambos.

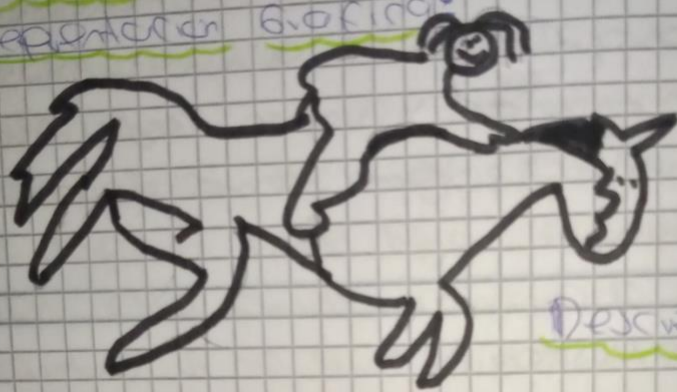
Deporte: Natación

Representación Gráfica:



La natación consiste en una carrera de estilo libre de 100 metros, los competidores se distribuyen en eliminatorias basadas en sus propias mejores marcas anteriores.

Prueba: Salto ecuestre
Representación Gráfica:



Descripción:

Se trata de un concurso de salto,
de obstáculos de hasta 1,20 m de
altura.

Prueba: Campo a través (atletismo)
Representación Gráfica:



Descripción:

hasta zona turquesa
de campo de inicio
de una zona de
handicap.