

ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES POR EQUIPES

PELO
CAP. JAIR JORDÃO RAMOS

I — Considerações gerais. II — Processo das eliminações sucessivas ou das eliminatórias. III — Processo das duplas eliminatórias. IV — Processo das "poules" ou rodízio. V — Processo das "poules" separadas. VI — Combinações diversas. VIII — Detalhes a observar na organização das competições.

I

A organização de competições esportivas entre equipes trata da confecção de programas e tabelas, indispensáveis no desenvolvimento regular e metódico dos jogos em disputa de campeonatos ou torneios. Igualmente, certas competições individuais devem ser organizadas segundo os mesmos princípios.

Vários processos podem ser empregados nessa organização, devendo, no entanto, a escolha recair no que melhor satisfizer as condições particulares do campeonato ou torneio a ser realizado.

Dentre os inúmeros processos empregados, por serem universalmente conhecidos e de utilização corrente no nosso meio, podemos destacar: o das eliminações sucessivas ou das eliminatórias, o das duplas eliminatórias e o das "poules" ou do rodízio. Além desses, outros poderão ser adotados e as mais variadas combinações poderão ser feitas entre os processos super-citados.

II

É um processo usualmente empregado nos torneios. Nêles se determina o vencedor pela eliminação dos vencidos.

Cada equipe concorrente encontra uma outra adversária, sendo a vencida afastada definitivamente do torneio. Assim, duas equipes são postas em presença no fim da competição, afim de disputarem a final.

Em função do número de concorrentes, dois casos podem apresentar-se: 1.º) o número dêles é exatamente de 2, 4, 8, 16, etc., isto é, de uma potên-

cia de 2; 2.º) êsse número é de 9, 12, etc., isto é, de um número que não é potência de 2.

No primeiro caso, escolhem-se as equipes disputantes pela sorte ou valor de cada uma, afim de se defrontarem duas a duas, de modo a todas tomarem parte na 1.ª rodada. Os vencedores desta rodada jogarão entre si, de maneira idêntica, constituindo uma outra rodada. E, assim, sucessivamente são organizadas as demais rodadas, até se

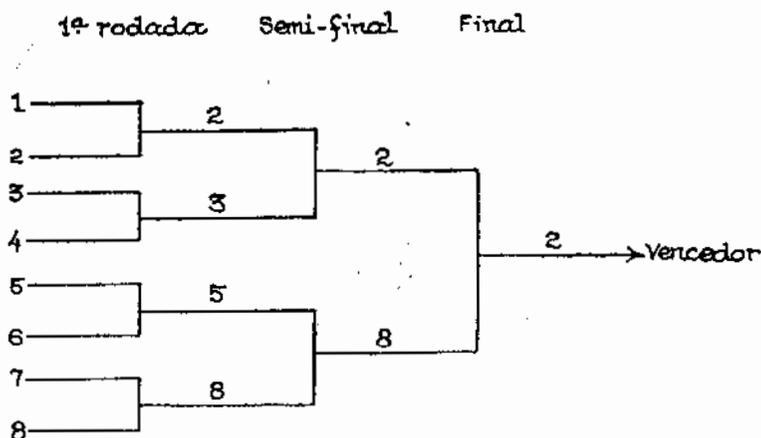
se, assim, recair êsse caso no anterior.

Torna-se necessário colocar em presença, na 1.ª rodada, duas vezes mais concorrentes que é preciso eliminar. Além disso, dela devem ser isentos um certo número de equipes que jogarão somente na 2.ª rodada. São os concorrentes ditos "isentos" ou "byes".

Exemplo: 13 concorrentes.

8 devem ficar para a segunda rodada (potência de 2 imediatamente inferior).

Representação gráfica de uma competição entre 8 concorrentes



determinar numa última o vencedor do torneio.

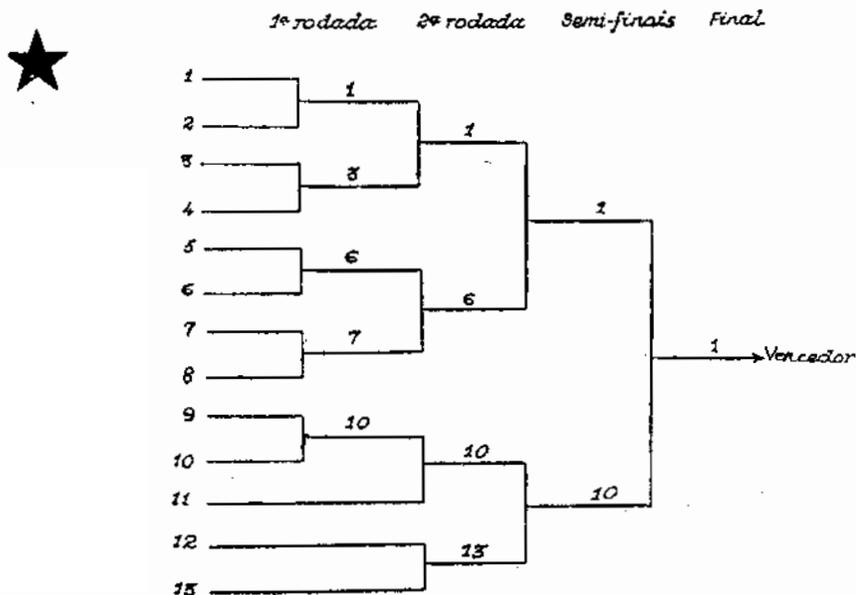
No 2.º caso, é preciso eliminar na 1.ª rodada um número tal de concorrentes, para que na 2.ª fique um número igual a uma potência de 2. Faz-

A eliminar na 1.ª rodada: $13 - 8 = 5$ concorrentes.

Terão de concorrer: $5 \times 2 = 10$ concorrentes.

Ficarão isentos na 1.ª rodada: 3 concorrentes.

Representação gráfica de uma competição entre 13 concorrentes



Estes isentos serão escolhidos entre os melhores concorrentes à crítica dos organizadores do torneio, ou designados pela sorte.

Afim de facilitar a determinação dos concorrentes "isentos" deve estabelecer-se a diferença entre o numero de inscritos e a potência de 2 imediatamente superior. Exemplo: 13 inscritos:

$$16 - 13 = 3 \text{ isentos.}$$

Obs. — Na fig. os ns. 11, 12 e 13 ficarão "isentos". Deixar a isenção para mais tarde é pouco esportivo por várias razões. E' preciso desde o início procurar corrigir as injustiças.

Vantagens — Extremamente simples e de fácil organização, este processo permite disputar uma competição em pouco tempo, qualquer que seja o número de inscritos. Entre nós, é comum a sua realização sob a forma de torneios "relampagos", disputando-se uma competição em uma tarde ou uma noite. Para que isso seja possível, é preciso estabelecer uma menor duração nos jogos e estipular de antemão um regulamento especial para o referido torneio. Por exemplo, nos torneios de futebol, podem-se jogar dois tempos de 10 minutos ou um único de 15, levando-se em conta no resultado final o número de escanteios feitos pelos contrários, quando não houver tentos.

Desvantagens — Apresenta o inconveniente de eliminar de saída as equipes fracas ou sem "chance", não permitindo a um concorrente infeliz a possibilidade de se rehabilitar, pois, uma

que poderia ser colocada em 2.º lugar, não será classificada.

III

E' o processo comumente empregado nos campeonatos de voleibol e basquetebol. Nêle se determina o vencedor pela dupla eliminação dos vencidos.

Consiste o seu desenrolar na realização de dois torneios distintos — o dos vencedores e o dos vencidos, utilizando-se em ambos o processo das eliminações sucessivas.

Inicialmente os quadros concorrentes são postos em presença, dois a dois, sendo os vencidos afastados do torneio principal. Assim, após a 1.ª rodada, os vencidos afastados jogam entre si, até ser possível determinar num último jogo o vencedor dos vencidos da citada rodada. E, assim sucessivamente, enquanto se procura determinar o vencedor do torneio principal, são organizadas as demais chaves de vencidos.

Aliás, seria mais lógico que, na eliminatória final, competissem todos os vencedores das diferentes chaves de vencidos e mais o vencido da final do torneio de vencedores.

Anotar, no entanto, que o vencedor da última chave de vencidos jogará com o vencido da final do torneio e de vencedores, afim de se estabelecer o quadro que competirá na eliminatória final dos vencidos. Isto feito, os vencedores das diferentes chaves jogarão entre si, para se determinar o vencedor dos vencidos.

Finalmente, duas equipes, uma de

vencedor dos vencidos. Este jogará com o número 1, vencedor dos vencedores, em disputa do título máximo do campeonato.

Entre nós, afim de diminuir o número de jogadores, tornando por conseguinte mais rápido o desenrolar de um campeonato, o processo acima foi ligeiramente modificado. Alás a organização dessas chaves não tem caráter de rigidez, existindo inúmeras variantes. Assim, em lugar do estabelecimento de chaves de vencidos de cada rodada, êles, à proporção que são batidos, passam a competir no torneio dos vencidos.

Federação Internacional de Esgrima

CIRCULAR N.º 26

CAPITULO II

Decisões do ultimo Congresso relativas á "Flecha"

1.º — A "Flecha" normal, corretamente executada não é proibida em nenhuma arma;

2.º — A "Flecha" que termina sistematicamente em "corpo a corpo" (sem brutalidade nem violência):

a) Em espada, não é proibida (antiga disposição da pag. 30) mas o assalto é simplesmente suspenso, porque, por definição, em caso de corpo a corpo, é praticamente impossível continuar o combate normal;

b) No florete e no sabre (o corpo a corpo impede a continuidade da fase darmas, base da esgrima convencional), depois de uma primeira advertência, pune-se com cm toque (antiga disposição da pag. 30);

3.º — Nas três armas, a antiga regra (Pag. 55) decidia que o corpo a corpo provocado por brutalidade voluntária ou lançando-se violentamente sobre o adversário era proibido; o congresso de 1939 resolveu que: Quando a "Flecha" termina por um choque que desequilibre o adversário, ha brutalidade voluntária e as sanções previstas na página 55 são aplicadas (advertência e exclusão);

4.º — A flecha correndo, mesmo além do adversário, não é em si uma ação perigosa, e não pode ser interdita. (Os diretores de assalto não devem impedir a resposta, gritando "alto" cedo de mais).

5.º — Nas três armas, o atirador que sistematicamente sai da pista ao fazer a flecha, para evitar de receber um toque, depois de uma primeira advertência será punido com um toque (acrescentar ao fim do n.º 7, pag. 31);

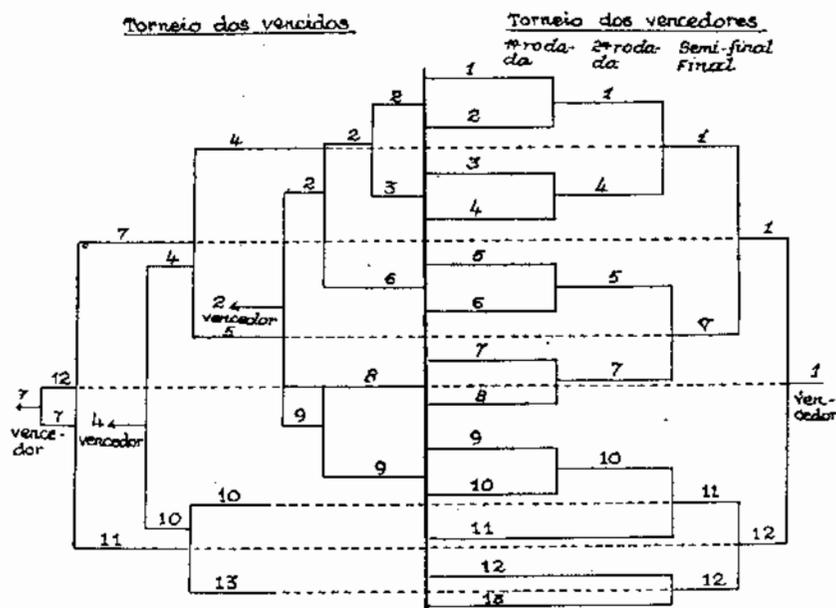
6.º — Do mesmo modo todo o toque de taco a taco que chegue ao atirador que saiu da pista, é válido, sem prejuizo da advertência;

7.º — Todo o toque dado por um flecheiro antes de transpor o limite é válido, e não dá lugar a advertência nem a penalidade;

8.º — Todo o toque dado pelo flecheiro, depois de transpor o limite, não é válido.

Nota — As páginas aqui referidas são da Tradução do Reg. da F.I.E. publicada pela U.B.E. em 1938.

Representação gráfica de uma competição entre 13 concorrentes



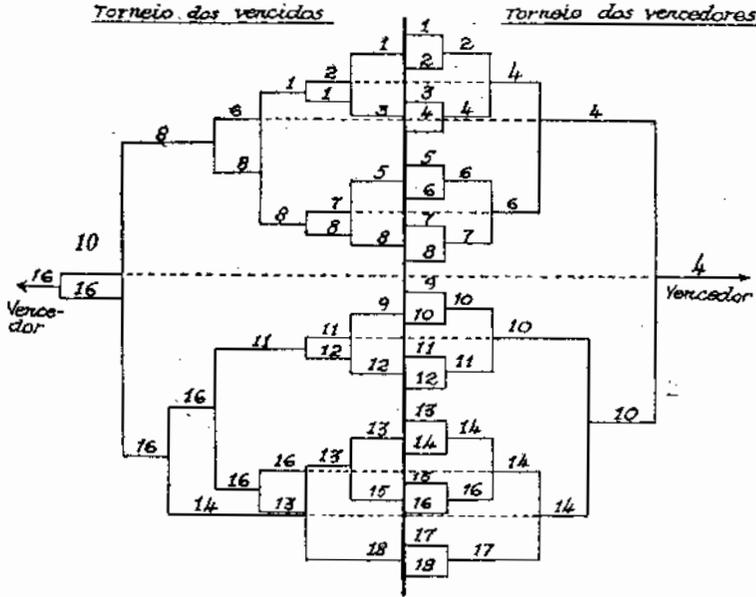
vez batido é irremediavelmente afastado. Além disso, o 2.º colocado não representa na maior parte das vezes o conjunto mais forte após o vencedor, pois basta que este tenha encontrado os mais fortes adversários nas rodadas que precedem a final. Assim, a equipe

cada torneio, defrontam-se no fim da competição, afim de disputarem a final. Esta consistirá em uma partida, cujo vencedor deverá ganhar 2 de 3 jogos.

Obs. — Os números 2, 4 e 7 jogam uma eliminatória para estabelecer o

Representação gráfica de uma competição entre 18 concorrentes

(A título de exemplo)



Obs. — Em disputa do título máximo devem jogar 4 e 16. Se 4 vencer, será declarado vencedor, pois o seu adversário contará com duas derrotas; no caso contrário, os dois ficarão com uma derrota, de modo que um novo jogo decidirá o vencedor.

Vantagens — Mais esportivo que o anterior, pois corrige a desvantagem de afastamento imediato das equipes batidas, pelo estabelecimento de um novo torneio para as vencidas. Desta maneira, as equipes batidas ainda podem aparecer, tendo mesmo a possibilidade de levantarem o campeonato. Além disso, o 2.º colocado representa na maior parte das vezes o conjunto mais forte após o vencedor, devido às numerosas e duras provas a que é submetido.

Desvantagens — Apresenta o inconveniente de ser um pouco demorado, sendo o ponto de vista esportivo inferior ao processo das "poules" preferível quando se dispuser de tempo.

IV

É o processo geralmente utilizado nos campeonatos. Nêle se determina o vencedor, após uma série de jogos nos quais cada concorrente encontra sucessivamente os demais.

Seja, por exemplo, uma "poule" a organizar entre seis quadros:

- A encontrar-se-á com os demais quadros: AB, AC, AD, AE, AF = 5 jogos
- B tendo-se encontrado com A, encontrar-se-á com os outros quatro: BC, BD, BE, BF = 4 jogos
- C tendo-se encontrado com A e B, encontrar-se-á com os outros três: CD, CE, CF = 3 jogos

D tendo-se encontrado com A, B e C, encontrar-se-á com os dois restantes: DE, DF = 2 jogos

E tendo-se encontrado com A, B, C, e D, falta-lhe apenas o encontro com F: EF = 1 jogo

Exemplo: 8 concorrentes:
 $7 = 6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 28$
 Iguualmente, para se achar o número de jogos, pode aplicar-se a seguinte fórmula:

$$j = \frac{C(C-1)}{2}$$

onde:

j = número de jogos
 C = número de concorrentes.

Exemplo: 8 concorrentes:

$$j = \frac{8 \times 7}{2} = 28$$

Afim de facilitar a organização imediata das "poules", damos abaixo um quadro na ordem dos jogos. Na sua falta, temos naturalmente de organizar as "poules". Aliás, pode-se, vantajosamente na organização das mesmas, utilizar uma combinação simplificadora. Assim, se o número de quadros for par, começa-se com o número 1, que ficará sempre estacionário, enquanto os demais giram da esquerda para a direita, como os ponteiros de um relógio, até chegar à combinação original. Os

Ordem dos jogos

5 equipes 10 jogos	6 equipes 15 jogos	7 equipes 21 jogos	8 equipes 28 jogos	9 equipes 36 jogos
1-4 4-5 2-5 1-2 3-4 5-3 5-1 4-2 2-3 3-1	1-4 4-3 3-5 2-5 1-6 6-4 3-6 2-3 1-3 5-1 5-4 4-2 6-2 2-1 5-6	1-4 1-5 5-3 2-5 4-3 1-6 3-6 6-2 4-2 7-1 7-5 7-3 5-4 3-1 5-6 3-2 6-4 2-1 6-7 2-7 4-7	1-5 1-7 1-2 1-4 2-6 2-8 5-4 2-3 3-7 3-5 5-6 5-8 4-8 4-6 7-8 6-7 6-1 8-1 3-1 7-2 5-2 4-2 8-3 6-3 7-5 5-4 7-4 8-6	1-5 1-6 1-7 3-5 2-6 2-7 8-2 6-3 3-4 8-3 5-3 1-8 3-7 5-4 6-4 7-4 9-1 9-2 2-1 9-6 4-2 3-1 5-9 3-2 6-8 8-7 4-3 4-1 7-5 6-5 7-6 5-8 3-9 4-9 9-8 7-9

10 equipes (45 jogos)	11 equipes (55 jogos)	12 equipes (66 jogos)
1-2 1-4 1-6 1-10 1-5 3-4 3-2 8-2 9-2 7-2 5-7 5-8 4-9 4-7 9-3 6-8 6-9 3-7 6-5 8-5 9-10 10-7 10-5 8-3 10-6 3-1 8-1 9-1 7-1 2-4 2-6 8-7 2-5 5-9 3-10 2-10 6-3 7-6 4-5 5-3 9-8 10-8 7-9 6-4 4-10	1-7 1-8 1-9 7-3 2-7 2-8 2-9 10-2 10-1 11-1 3-9 3-10 11-3 11-2 8-3 4-10 11-4 4-7 4-8 4-9 5-11 7-5 5-8 5-9 5-10 6-1 6-2 6-3 7-3 1-2 3-2 4-1 2-4 6-4 3-4 4-5 9-11 5-1 2-5 6-5 9-8 7-10 7-11 9-7 8-7 10-11 3-5 8-10 8-11 9-10 7-6 8-6 9-6 10-6 11-6	1-9 11-1 1-2 4-1 6-1 2-8 2-10 12-2 3-5 2-5 3-9 11-3 7-3 6-4 6-3 10-4 4-12 4-8 8-7 11-10 5-11 7-5 5-9 9-11 8-11 8-6 10-6 9-12 7-8 1-10 12-1 1-3 2-9 2-7 2-4 6-2 3-10 3-12 8-3 6-5 4-7 4-9 9-7 3-4 12-5 5-8 5-10 8-10 6-7 9-6 11-6 9-10 7-12 9-8 12-8 7-11 3-2 4-5 1-7 5-1 11-12

Para combinar os concorrentes, basta colocar ao lado de cada um sucessivamente cada um dos que se lhe seguem, excluindo portanto os que já tiverem sido considerados, afim de que os grupos difiram uns dos outros pelo menos de um concorrente. O exame do quadro acima mostra que para se achar o número de jogos realizáveis em uma "poule", basta tomar o número imediatamente inferior ao dos inscritos e adicionar-lhe sucessivamente todos os números inferiores até 1 inclusive.

grupos que resultarem indicarão quais os quadros que deverão jogar.

Exemplo: 8 quadros.

Original

1 — 2	1 — 2	1 — 8	1 — 7
8 — 3	8 — 3	7 — 2	6 — 8
7 — 4	7 — 4	6 — 3	5 — 2
6 — 5	6 — 5	5 — 4	4 — 3
1 — 6	1 — 5	1 — 4	1 — 3
5 — 7	4 — 6	3 — 5	2 — 4
4 — 8	3 — 7	2 — 6	8 — 5
3 — 2	2 — 8	8 — 7	7 — 6

Se o número de quadros for ímpar, todos os números giram da esquerda para a direita, até em baixo do lado direito e até em cima no lado esquerdo. O número que fica em cima do lado esquerdo será "isento", isto é, ficará em cada data sem jogar.

Exemplo: 7 quadros.

7	6	5	4
6 — 1	5 — 7	4 — 6	3 — 5
5 — 2	4 — 1	3 — 7	2 — 6
4 — 3	3 — 2	2 — 1	1 — 7
3	2	1	
2 — 4	1 — 3	7 — 2	
1 — 5	7 — 4	6 — 3	
7 — 6	6 — 5	5 — 4	

Determinados os jogos, é fácil organizar as tabelas. Anotar, no entanto, que na confecção do calendário se terá em conta o número de partidas que se deseja jogar por data, de acordo com as circunstâncias especiais e levando-se em conta que cada quadro não deve jogar mais de duas vezes por semana.

Marcação dos pontos — A contagem dos pontos se obtém assim: vitória = 2

Exemplo: - *Calendário para 7 quadros*

Data I	Data II	Data III	Data IV	Data V	Data VI	Data VII
6 - 1	5 - 7	4 - 6	3 - 5	2 - 4	1 - 3	7 - 2
5 - 2	4 - 1	3 - 7	2 - 6	1 - 5	7 - 4	6 - 3
4 - 3	3 - 2	2 - 1	1 - 7	7 - 6	6 - 5	5 - 4

pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto. Além disso, torna-se necessário o conhecimento da tabela de registro dos resultados dos jogos.

Valor do processo — Processo bastante racional, justo e esportivo, per-

Este processo pode ser melhorado, isto é, tornado mais esportivo, fazendo-se disputar o campeonato com turno e re- turno. O retorno consiste em disputar uma segunda "poule" idêntica à primeira e organizada nas mesmas condições. Cada concorrente encontra duas vezes os seus adversários (uma vez no seu campo, outra no do adversário). Entretanto, se o número de concorrentes é muito elevado, a organização de uma "poule" exige muito tempo, principalmente se os concorrentes não são da mesma cidade ou região.

Exemplo: 24 concorrentes.

$$x = \frac{24 \times 23}{2} = 276 \text{ jogos}$$

Neste caso, deve-se empregar o processo das "poules" separadas.

V

É o processo usualmente empregado nos campeonatos regionais ou das ligas possuidoras de grande número de equipes filiadas. Nêle se determina o ven-

As quatro darão $15 \times 4 = 60$ jogos. Os quatro vencedores das "poules" simples encontrar-se-ão em nova "poule" final que dará $\frac{4 \times 3}{2} = 6$ jogos.

Por conseguinte, total — 66 jogos.

Valor do processo — Processo ótimo, devido à grande economia de tempo na sua realização.

VI

Em certas competições, pode-se combinar utilmente os processos acima. Assim, pode-se estabelecer uma competição, utilizando-se os diferentes processos conhecidos.

Exemplo: 20 concorrentes.

1.º — 4 "poules" de 5 (processos das "poules" separadas); 2 semi-finais de 2 (processo das eliminações sucessivas); 1 final de 2.

2.º — 1 turno eliminatório (processo das eliminações sucessivas); 2 "poules" de 5 (processo das "poules" separadas); 1 turno de 2 (processo das eliminações sucessivas).

3.º — 4 "poules" de 5 (processo das "poules" separadas); 1 dupla eliminação de 4.

Podem-se fazer as mais variadas combinações; no entanto, devem-se escolher as mais adequadas à competição que se tem em vista.

VII

Há detalhes que precisam ser convenientemente observados na organização de torneios ou campeonatos. Entre eles, a título de lembrança, podemos citar.

Por parte da entidade organizadora:

- 1 — Distribuir as regras oficiais por todas entidades participantes.
- 2 — Distribuir igualmente o regulamento do campeonato.
- 3 — Escolher convenientemente os campos a serem utilizados.
- 4 — Evitar que as equipes joguem mais de duas vezes numa mesma semana, na mesma jornada ou em dias consecutivos.

Por parte do concorrente visitado:

- 1 — Preparar o vestiário para a equipe visitante.
- 2 — Marcar o campo.
- 3 — Verificar a iluminação.
- 4 — Evitar a permanência de espectadores no campo.
- 5 — Prever um serviço de ordem afim de garantir a regularidade do jogo e eliminar os fatores de desordem.

mite cobrir os azares momentâneos, sempre possíveis. Além disso, é excelente sob o ponto de vista da regularidade, devendo ser empregado quando as equipes são pouco numerosas e se dispõe de muito tempo.

Exemplo: 24 concorrentes. Dividí-los em 4 grupos de 6.

$$\text{Uma "poule" dará } \frac{6 \times 5}{2} = 15 \text{ jogos}$$

Equipes	1	2	3	4	5	Pontos	Classificação
1							
2							
3							
4							
5							