

ORGANIZAÇÃO O SUCESSO DAS COMPETIÇÕES

Cap **CARLOS ALBERTO DE AZEVEDO RIBEIRO**
Inst da EsEFE

1 — INTRODUÇÃO

O crescente interesse demonstrado por universitários e professores de Educação Física e Desportos dos mais longínquos pontos do país que nos procuram, fez com que nos propuséssemos a escrever sobre Organização de Competições. Claro está que não estabeleceremos regras rígidas e exatas, de vez que a criatividade, o bom senso e os meios de que dispusermos, nos levarão muitas vezes a improvisações materiais e humanas para que possamos levar a bom termo a tarefa que se nos apresentar. O avanço da ciência e da tecnologia tem nos conduzido a verdadeiras competições extra campo. A cada Olimpíada, por exemplo, temos uma autêntica guerra de sofisticação. As maravilhas eletrônicas, a imponência das construções e até mesmo as demonstrações de poderio econômico e cultural dos países anfitriões quase conseguem ofuscar o brilho dos excelentes resultados obtidos pelos atletas. Já não são tantas as nações que tem condições de arcar com a responsabilidade de promover eventos deste porte.

A sinopse que apresentaremos procurará abranger de forma genérica as competições de grande vulto, particularmente as internacionais, para que, partindo daí, possamos extrair o essencial para a adequação às nossas reais possibilidades e necessidades.

2 — ORGANIZAÇÃO GERAL

O sucesso de uma competição, mais de que dos seus resultados técnicos desportivos, depende de sua perfeita organização. Seu grau de complexidade será função do número de equipes participantes e dos desportos a serem disputados. As peculiaridades inerentes a



A sofisticação eletrônica nos jogos olímpicos

cada desporto, o grande contingente de atletas envolvidos, as inúmeras providências materiais a serem tomadas, o tempo disponível, as instalações necessárias, a escolha certa de pessoal para as diversas comissões, a motivação do público, serão algumas das dificuldades que por certo enfrentaremos. Por isso, torna-se necessário o estabelecimento de normas regidas pela ciência da administração, que, nos seus diversos campos, apresentarão soluções racionais a todos os nossos problemas.

O planejamento metódico e consciencioso será, sem dúvida, o alicerce de nossas

aspirações. Nele repousará o êxito do evento que nos propomos promover. Deverá ser feito com bastante antecedência, levando em consideração, inclusive, erros, esquecimentos e situações embaraçosas que possam surgir.

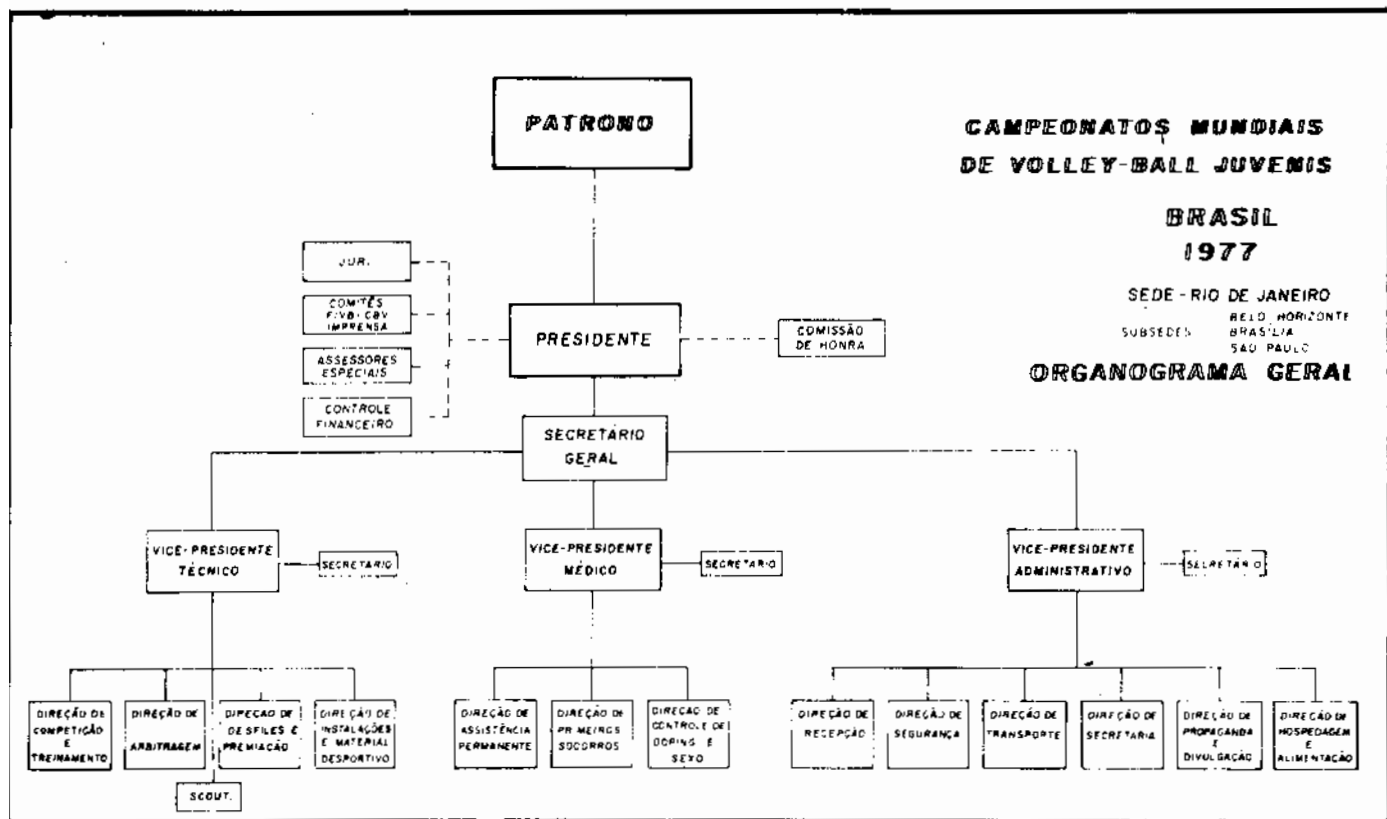
Uma análise detalhada nos trará concepções teóricas dos trabalhos e atividades a serem realizados, que deverão ser grupados em setores afins. Até mesmo a pesquisa operacional, através dos métodos PERT (Técnica de Avaliação e Revisão de Programas) e CPM (Método do Caminho Crítico), tem sido aplicada

ao desporto. Baseado na diversificação dos setores, será confeccionado um organograma, onde ficarão estabelecidas chefias, subordinações e ligações. A administração Central, a Presidência da Entidade ou um Comitê Organizador será o responsável pela organização, coordenação, comando e controle de todo o evento.

Os principais problemas relativos a pessoal, material, verba e administração serão dimensionados e todas as providências necessárias para antes, durante e após a competição deverão ser previstas.

COMITÉ ORGANIZADOR

Exemplo de Organograma de Competição Internacional



3 — TRABALHOS PRINCIPAIS

A relação de atividades abaixo, procura reunir o básico indispensável a uma perfeita organização. Outras necessidades e idéias poderão surgir durante o planejamento e execução, levando-nos a considerar o grau de dificuldade que imporão aos setores referentes a pessoal, material, verba e administração.

- Confeção de um símbolo para o evento (Normalmente mediante concurso público)
- Construção da vila (hospedagem) ou adaptações de locais já existentes, tais como escolas, quartéis, casas, galpões, edifícios de apartamentos, etc...
- Sorteio dos grupos ou chaves dos participantes;
- Construção ou melhorias de instalações desportivas;

- Confeção e vendas de ingressos;
- Licitações e contratos para obras, material e pessoal;
- Assistência Jurídica;
- Assistência Médica (Postos médicos na Vila e nos locais de competição, Comissão "Anti-Dopping", etc...);
- Computação de dados e placares;
- Programa das competições;
- Transportes (Para as delegações visitantes, para as autoridades, para o material, etc...);
- Ligações com a Polícia Marítima e Alfândega (Vistos nos passaportes, esquemas de atendimento alfandegário, etc...);
- Cerimônias de Abertura, Premiação e Encerramento;
- Confeção de Bandeiras Nacionais, mastros, pódio, tocha e pira olímpica, ornamentos, etc...;

- Impressão de Regulamentos (Inclusive em outros idiomas);
- Ligações com a imprensa falada, escrita e televisada;
- Segurança policial e militar;
- Previsão para a organização de congressos, reuniões e clínicas;
- Atividades culturais paralelas e shows artísticos;
- Relações públicas;
- Secretaria e protocolo;
- Contabilidade e controle financeiro;
- Serviços gerais;
- Boletim oficial;
- Súmulas, papeletas e formulários;
- Crachás e credenciais de identificação;
- Intérpretes e acompanhantes;
- Propaganda e publicidade;
- Quadros de apuração e de atualização;

ordenação de força e, logo a direita na mesma disposição, a outra metade, estabelecendo desta maneira os jogos da 1ª rodada. Para cada rodada subsequente basta manter fixo um dos competidores e girar os demais de uma posição, de acordo com o exemplo abaixo:

- N = 6
- O número 1 permanecerá fixo.
- A rotação será contrária ao sentido dos ponteiros dos relógios.

$\begin{matrix} 1 \times 6 & 1 \times 5 & 1 \times 4 & 1 \times 3 & 1 \times 2 \\ 2 \times 5 & 6 \times 4 & 5 \times 3 & 4 \times 2 & 3 \times 6 \\ 3 \times 4 & 2 \times 3 & 6 \times 2 & 5 \times 6 & 4 \times 5 \end{matrix}$

- O número de rodadas será sempre o número de competidores menos 1.

- O número de jogos será:

$$J = \frac{6(6-1)}{2}, \text{ ou sejam, } 15.$$

NÚMERO ÍMPAR DE COMPETIDORES

Todos giram de maneira idêntica. O número que sobrar na combinação das equipes duas a duas, ficará em cima ou embaixo, do lado esquerdo ou direito, e não terá adversário na rodada considerada, ou seja será "bye" ou isento. Exemplo: N = 7 ○ = isento

$\begin{matrix} 1 & 7 & 6 & 5 \\ 2 \times 7 & 1 \times 6 & 7 \times 5 & 6 \times 4 \\ 3 \times 6 & 2 \times 5 & 1 \times 4 & 7 \times 3 \\ 4 \times 5 & 3 \times 4 & 2 \times 3 & 1 \times 2 \\ & 4 & 3 & 2 \\ 5 \times 3 & 4 \times 2 & 3 \times 1 \\ 6 \times 2 & 5 \times 1 & 4 \times 7 \\ 7 \times 1 & 6 \times 7 & 5 \times 6 \end{matrix}$

- O competidor número 2 está inscrito em quadrado para ilustrar a rotação.

- O número das rodadas será igual ao número de competidores.

- O número de jogos será

$$J = \frac{7(7-1)}{2}, \text{ ou sejam, } 21.$$

Nos dois casos, se atribuirmos pontos por vitória, empate ou derrota aos competidores, teremos o campeão pela maior soma destes pontos. A mesma soma de pontos daria a classificação dos demais competidores.

b. Processo das séries

Quando temos um número muito grande de equipes, dividimo-las em grupos, normalmente por região ou área geográfica. Dentro de cada grupo realizamos as mesmas operações do processo do rodízio. Um bom exemplo que podemos oferecer é a primeira fase de classificação do Campeonato Brasileiro de Futebol.

2. TORNEIOS

São competições em que os participantes não disputam todos os jogos entre si. Normalmente são utilizados processos que eliminam aqueles que sejam derrotados uma ou duas vezes. Sua utilização geralmente é ditada pela falta de tempo, número exagerado de competidores ou ainda, quando os meios são reduzidos.

Podemos classificar os Torneios como processos eliminatórios, nos quais os adversários são dispostos dois a dois



Vila Olímpica

em chaves ou tabelas, por sorteio ou ordem de força e o perdedor é eliminado ou terá somente mais uma oportunidade na competição.

Os processos mais conhecidos de eliminatórias são os seguintes:

- Eliminatória simples
- Eliminatória tipo Consolação (2 tipos)
- Eliminatória dupla
- Eliminatória Bagnall-Wild

Estes processos não nos apresentam um campeão, mas sim um vencedor.

Processos de Eliminatórias Simples

São aqueles em que os adversários são distribuídos em chave ou tabela e, ao serem derrotados, são eliminados. Nele se determina o vencedor pela eliminação dos vencidos. Nesse processo, eventualmente, poderá não ser selecionado o melhor. Metade dos concorrentes são eliminados logo na 1ª rodada, podendo acontecer que os dois melhores da competição se defrontem logo de início, e, com a desclassificação de um deles, o Torneio perca em interesse. Por isso, normalmente estabeleceremos critérios que nos permitam, pelo menos, tentar levar os melhores às finais. A esta tentativa chamamos "disposição das equipes por ordem de força." É bem mais racional do que distribuímos os competidores "por sorteio"

Para processos de competições como este, em que os atletas ou equipes competem dois a dois, podemos considerar dois casos:

- quando o número (N) de participantes for potência de 2 ($2^2 = 4, 2^3 = 8, 2^4 = 16, \dots, 2^n = ?$)

- quando o número (N) de participantes não for potência de 2 (3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, etc...)

Para calcularmos o número de jogos totais do processo, utilizamos a seguinte fórmula: $J = N - 1$.

Para determinar o número de rodadas (R) toma-se o expoente de 2 se o número de equipes for potência de 2.

Exemplo: $N = 8 = 2^3$, logo o número de rodadas é igual a 3.

Se N não for potência de 2 toma-se a potência de 2 imediatamente acima do número de concorrentes.

Exemplo: $N = 10 = 2^3 + 2$; a potência de 2 acima de 10 é 16, ou seja 2^4 , logo, teremos 4 rodadas.

1.º Caso:

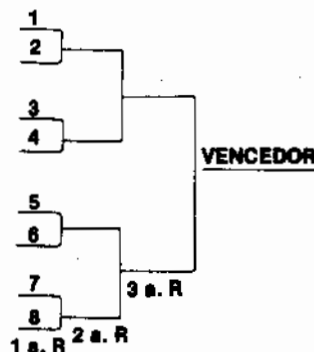
Quando o número de concorrentes é potência de 2, escolhem-se os disputantes por sorteio ou valor de cada um (ordem de força). Organiza-se a "chave" a fim de se defrontarem dois a dois, de modo a que todos tomem parte na 1ª rodada. Os vencedores defrontar-se-ão a seguir e assim sucessivamente até que possamos apontar o vencedor.

Organização da 1ª rodada

- 1) - Desenho da chave (jogos)
- 2) - Distribuição dos disputantes (sorteio ou ordem de força)

- Por sorteio: após montada a chave sorteia-se quais contendores serão os números 1, 2, 3...8.

Ex.: $N = 8 \quad J = 8 - 1 = 7$
 $N = 8 = 2^3$
 $R = \text{Rodadas} = 3$



— Por ordem de força (onde o "1" é o mais forte e o "8" é o mais fraco)

Adota-se o seguinte critério:

— participantes ímpares de cima para baixo

— participantes pares de baixo para cima

Obs.: Para maior facilidade pode ser adotado o sistema de frações e depois transportar para a chave. Cada fração corresponde a um jogo.

— O número de frações é igual ao número de jogos da 1ª rodada.

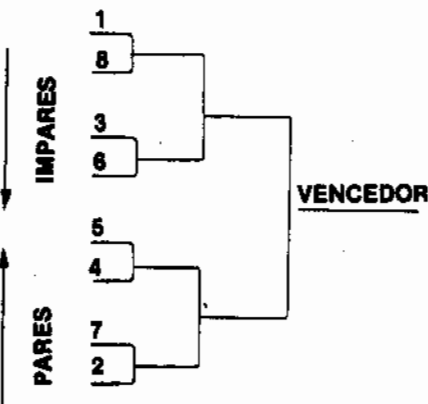
ímpares crescentes

$$\frac{1}{8} \cdot \frac{3}{6} \cdot \frac{5}{4} \cdot \frac{7}{2}$$

pares decrescentes

— A soma do numerador com o denominador de cada fração deverá ser sempre igual.

Assim disputarão o mais forte com o mais fraco, o segundo mais forte com o segundo mais fraco e assim por diante.



2º CASO:

O número de concorrentes não é potência de dois. É necessário eliminar na primeira rodada um certo número de concorrentes, de modo que o número de participantes na segunda rodada seja potência de dois. Assim procedendo, na 2ª rodada recairemos no caso anterior. Para que isso seja possível precisamos determinar o número de "isentos" ou "byes" (os que não participam da 1ª rodada).

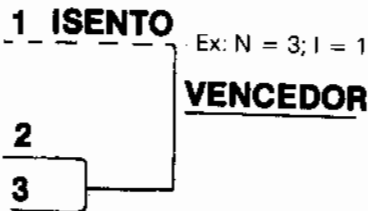
Para determinar o número de isentos, deve-se estabelecer a diferença entre o número de inscritos e a potência de 2 imediatamente superior.

Ex.: $N = 23$; $P = 2^5 = 32$
 $= P - N$
 $= 32 - 23 = 9$ isentos

Por Sorteio:

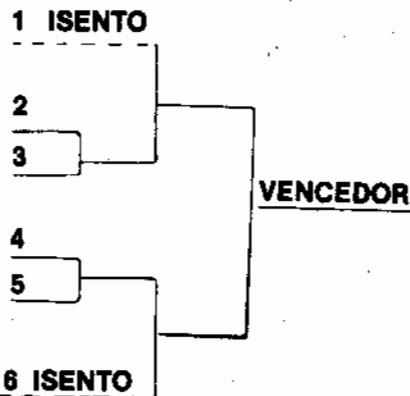
Em função do número de isentos, podemos apresentar 3 casos:

(1) *Existe apenas um isento:* deve-se colocá-lo numa das extremidades da chave.

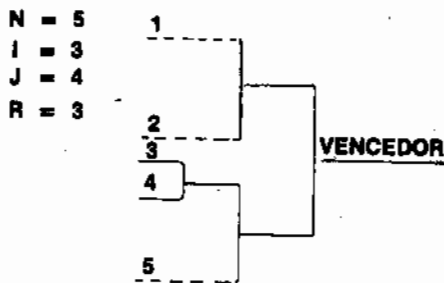


(2) *Existe um n.º par de isentos:* deve-se distribuí-los em igual número, no começo e no fim da chave.

Ex.: $N = 6$; $I = 2$; $J = 5$; $R = 3$



(3) *Número ímpar de isentos:* Deve-se colocar um isento a mais numa das extremidades da chave.



Por Ordem de Força

Quando dois competidores tiverem boas "performances" (Ranking) anteriores, devem ser colocados em posições afastadas na chave, a fim de não se encontrarem nos jogos iniciais, tirando a atração das finais, pois um deles seria logo eliminado.

Para que essa distribuição seja racional adotamos um determinado número de critérios para os jogos da 1ª rodada.

1º Critério:

Usado quando os isentos jogam juntos e onde o número de concorrentes vai de 1 a N, sendo 1 o mais forte e N o mais fraco:

— havendo um isento este será o mais forte;

— havendo dois isentos, o 2º isento será o 2º mais forte;

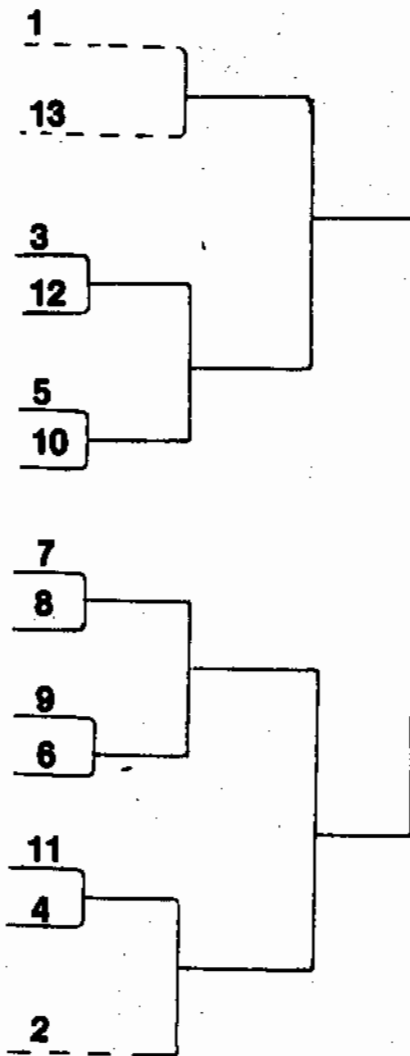
— havendo 3 isentos, o 3º será o mais fraco e jogará com o mais forte (o 1º isento);

— havendo quatro isentos, o 4º será o 2º mais fraco e jogará com o 2º mais forte;

e assim, sucessivamente.

Para o preenchimento dos demais jogos, dentre os concorrentes que sobram (os não isentos e seus adversários) fazemos uma distribuição mantendo o equilíbrio entre os jogos, pela igualdade na soma da categoria dos 2 participantes de cada jogo, como já vimos.

Ex.: $N = 13$; $I = 3$



ímpares crescentes

$$\frac{3}{12} \cdot \frac{5}{10} \cdot \frac{7}{8} \cdot \frac{9}{6} \cdot \frac{11}{4}$$

pares crescentes

"lembre-se que
 $3 + 12 = 5 + 10 = 7 + 8 \dots$ "



Vista panorâmica das instalações desportivas de Munique

2º Critério:

Usado quando separamos os isentos no desenho da chave.

— Estude o N (número) de concorrentes e, numere-os de 1 a N, sendo 1 o mais forte e N o mais fraco;

— Determinar o n° de l (isentos que serão os mais fortes) e o n° de jogos da 1ª rodada;

— fazer um estudo da chave e desenhar os jogos da 1ª rodada;

— fazer o desenho dos isentos na chave localizando um em cima (ímpar mais forte) e um em baixo (par mais forte);

e assim, sucessivamente, intercalando-os com os jogos da 1ª rodada.

Para a distribuição dos adversários dos isentos podem ser adotadas duas soluções:

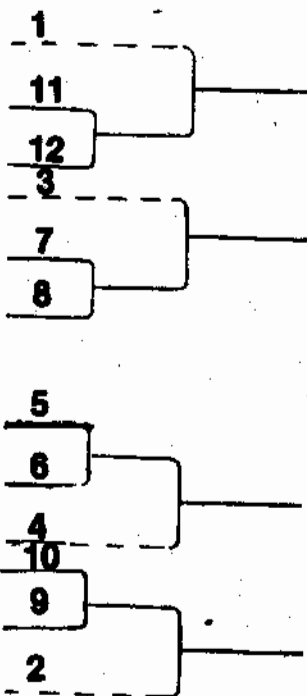
1ª — O adversário do 1º isento deverá ser de um jogo entre os dois mais fracos, os do 2º isento de um jogo entre o 3º e 4º mais fracos, e assim sucessivamente. Os não isentos que sobram serão distribuídos conforme o 1º critério.

Ex.: N = 12, l = 4

Ímpares decrescentes

$\frac{11}{12}, \frac{9}{10}, \frac{7}{8}, \frac{5}{6}$

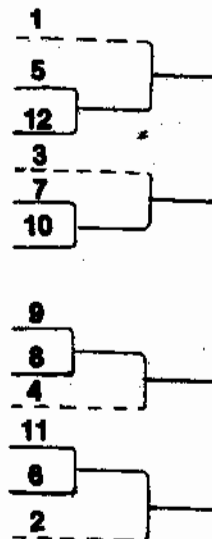
Par decrescentes



Obs.: Esta solução deverá ser adotada principalmente quando visamos uma seleção de modo a permanecerem os mais fortes.

2ª — Após localizar os isentos, distribuir os demais concorrentes de forma que mantenha o equilíbrio entre os jogos (1º critério)

Ex.: N = 12, l = 4



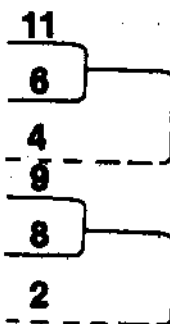
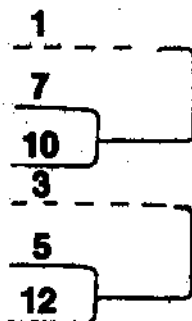
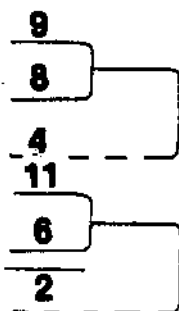
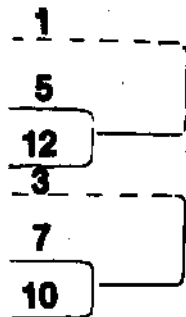
Ímpares crescentes

$\frac{5}{12}, \frac{7}{10}, \frac{9}{8}, \frac{11}{6}$

Par crescentes

Obs.: Nessa solução podemos, ainda, optar por uma inversão na colocação dos jogos na chave, para obtermos um equilíbrio na 2ª rodada, de modo hipotético.

Para isto a inversão deve ser feita dentro da metade superior da chave, e dentro da "metade" inferior. Com isto é evitado um encontro prematuro entre as maiores forças.



3º Critério:

Usado quando temos por objetivo levar às rodadas finais os concorrentes de maior categoria e quando desejamos agrupar os concorrentes devido ao fato de sua localização geográfica, ou quando o número de concorrentes for grande e dispusermos de vários locais para realização simultânea da competição:

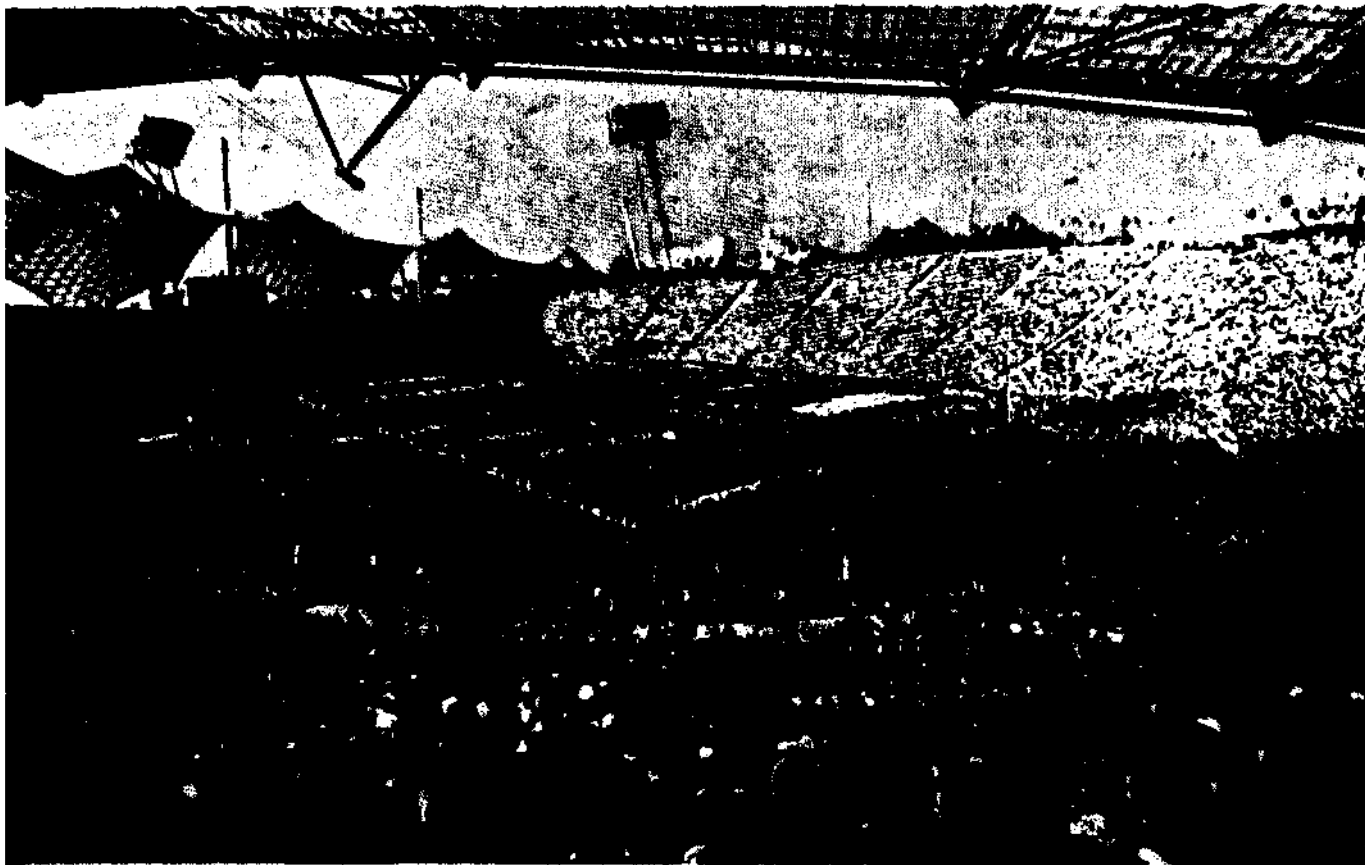
- (1) Estudar o número (N) de participantes e os números de 1 a N, sendo 1 o mais forte e N o mais fraco.
- (2) Divisão dos concorrentes em G (grupos), sendo "G = 2^x" (potência de dois) e verificar o número de isentos que cada grupo terá:

Ex. 256 participantes ou N = 256

quadro onde serão feitas as chaves

1
5
3
7
2
6
4
8

G = 8
N = 32 (concorrentes por grupo)



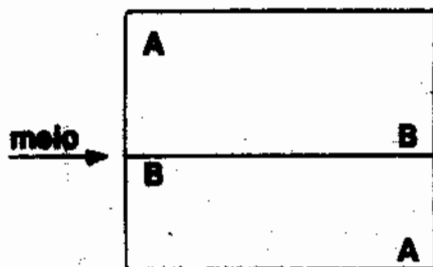
Vista parcial da abertura dos Jogos Olímpicos de Munique

(3) Para dividir o quadro, considerar como isentos em um grupo os concorrentes mais fortes e como seus adversários os que se enquadram na 1ª solução do 2º critério (já especificada anteriormente).

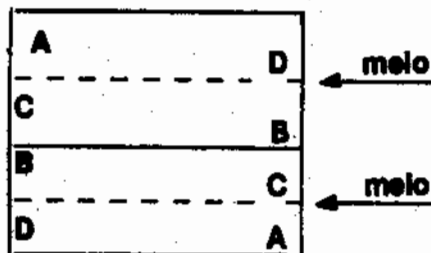
— Dividindo o grupo sempre ao meio, até chegar ao nº de grupos previstos, deve-se ordenar esta divisão em ordem alfabética, em cima e em baixo alternadamente, à proporção que se divide o grupo.

Ex.: $G = 4$

1 a. divisão



2 a. divisão



— *Isentos ímpares* são ordenados de cima para baixo em ordem alfabética

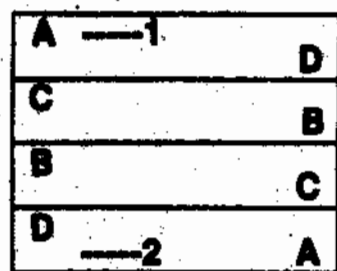
— *Isentos pares* são ordenados de baixo para cima também em ordem alfabética.

Obs.: Para facilitar o organizador, deverá ordenar os ímpares ao lado esquerdo do quadro das chaves e os pares ao lado direito.

Ex.: $N = 28$; $G = 4$

4 grupos de 7 ; $l = 4$

Ímpares ↓



↑ pares

Pela norma acima teremos um isento no grupo A (o mais forte), outro no grupo D (o segundo mais forte), um terceiro no grupo B (o terceiro mais forte) e um quarto no grupo C (o quarto mais forte), o que nos faz concluir que teremos um isento em cada grupo com 7 concorrentes. Para facilitar o desenvolvimento da chave, devemos distribuir os isentos de forma simétrica no desenho.

Colocação dos adversários dos isentos:
Como visamos levar às rodadas finais de cada grupo os concorrentes mais fortes e fazê-los vencedores de cada grupo para que joguem entre si de modo a termos os dois mais fortes na final do torneio, devemos optar pela 1ª solução do 2º critério (lem que o isento mais forte jogará contra o vencedor dentre os dois mais fracos, o segundo isento mais forte contra o vencedor dos dois seguintes mais fracos, o terceiro mais forte contra o vencedor da terceira dupla mais fraca e o quarto mais forte contra a quarta dupla mais fraca).

Colocação dos inscritos que sobram:
Uma vez colocados os números dos isentos e seus adversários nos desenhos das chaves, resta distribuir os demais jogos com os contendores restantes.

— Distribuir os inscritos em cada grupo mantendo um equilíbrio de forças entre estes jogos, pela igualdade das somas dos valores de categoria dos dois participantes de cada jogo, de forma que a soma do numerador com o denominador de cada fração seja a mesma (1º critério já visto).

Obs: Sendo necessário, e possível, podemos inverter a posição destes jogos (dentro de cada grupo) para ter na segunda e terceira rodadas o mesmo valor nas somas de cada jogo, com exceção dos jogos com isentos (ver observação do 2º critério).

Para isto utilizamos o seguinte artifício:

— Formar frações onde os numeradores serão os ímpares que sobraram em ordem crescente.

— Os denominadores serão os inscritos pares que sobraram, em ordem decrescente.

— Distribuir estes jogos ou frações formadas, seguindo a ordenação alfabética dos ímpares, continuando a partir do grupo em que parou a distribuição do último isento ímpar.

EXEMPLO: $N = 28$; 4 Grupos de 7 ; $l = 4$
 $G = 4$

1) Dividir o quadro em 4 grupos:

2) Colocar os isentos e seus adversários nos grupos:

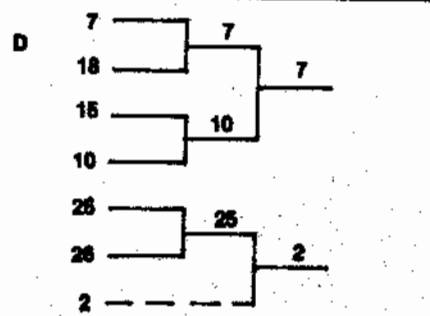
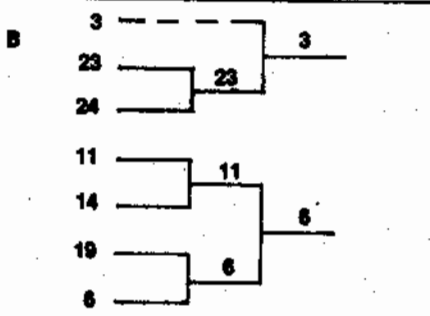
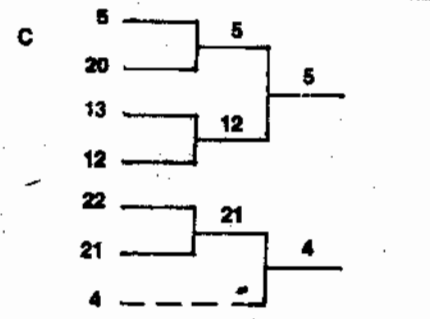
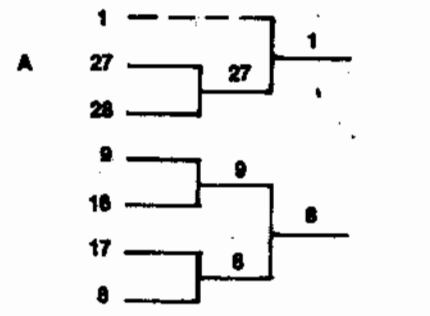
$\frac{27}{28}$ $\frac{25}{26}$ $\frac{23}{24}$ $\frac{21}{22}$

3) Desenhar os outros jogos;

4) Pelo artifício abaixo, preencher os outros jogos entre os inscritos que sobram:

$\frac{5}{20}$ C	$\frac{7}{18}$ D	$\frac{9}{16}$ A	$\frac{11}{14}$ B	$\frac{13}{12}$ C	$\frac{15}{10}$ D
$\frac{17}{8}$ A	$\frac{19}{6}$ B				

5) Por hipótese, vencendo os mais fortes, podemos notar o equilíbrio proporcionado pelo processo empregado.



Obs.: Existem exceções; algumas vezes somos obrigados a improvisar, fazendo "arrumações" de modo que haja igualdade nas somas dos valores de categoria de cada dupla de participantes vencedores que irão realizar os jogos nas segunda e terceira rodadas.

Caso em que isentos de um mesmo grupo jogam entre si

- 1º) Estudar o número (N) de participantes e determinar os grupos (G).
- 2º) Estudar o "G" e seus isentos, face o número de participantes de cada grupo, verificando pelo desenho que há isentos que jogarão entre si. Nestes desenhos não colocar os elementos mais fortes ou mais fracos. Enquadrar os adversários destes jogos com os inscritos que sobram, como se não fossem isentos.
- 3º) Selecionar os isentos mais fortes para jogarem com os vencedores dos participantes mais fracos.

- fazer o desenho destes jogos
- colocar o número correspondente a cada isento do parágrafo acima, de acordo com o nº 3 deste 3º critério.

4º) A escolha dos adversários dos isentos obedece a duas soluções:

- o adversário do 1º isento (selecionado) deverá sair de um jogo entre os dois concorrentes mais fracos, o do 2º isento (selecionado) de um jogo entre o 3º e o 4º mais fracos, e assim sucessivamente.

Exemplo: N = 21

21, 19, 17, 15, 13 crescentes ímpares
20, 18, 16, 14, 12 crescentes pares

- Selecionar os mais fracos em número igual ao dobro dos isentos selecionados. No exemplo abaixo 5 isentos; 10 inscritos mais fracos.
- Grupá-los, por jogo, na seqüência crescente direta conforme exemplo.

Ex. $\left(\begin{array}{c} 17, 18, 19, 20, 21 \\ 16, 15, 14, 13, 12 \end{array} \right)$ Seqüência crescente direta

Distribuição dos inscritos que sobram

- Distribuir de forma que mantenha o equilíbrio entre os jogos, pela igualdade na soma da categoria dos dois participantes de cada jogo.
- É conveniente lembrar que os inscritos que sobram são os isentos do desenho que jogam entre si, aqueles que não se enquadraram dentre os mais fortes, que são isentos em seus grupos, e os seus adversários (os mais fracos).
- Devemos recomençar a distribuir do ponto em que fizéramos a última numeração de isento ímpar, passando ao

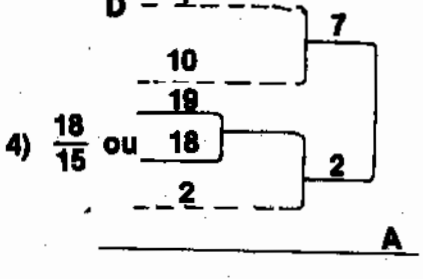
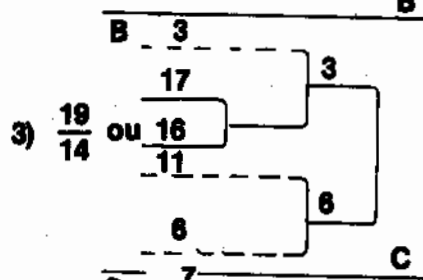
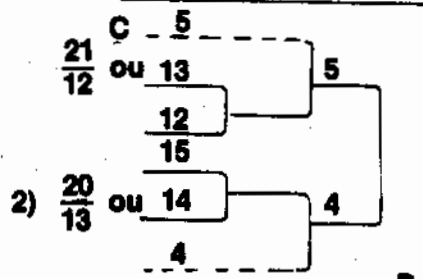
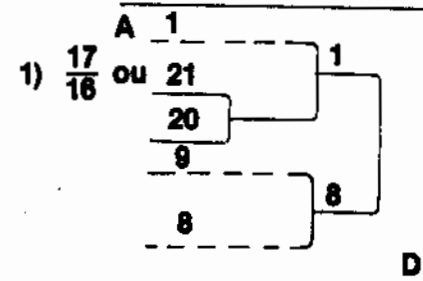
grupo seguinte, como se não tivesse havido nenhuma interrupção.

Ex.: 21 concorrentes

$$G = 4 \quad \begin{array}{l} 1 \text{ de } 6 \\ 3 \text{ de } 5 \end{array}$$

$$I = \begin{array}{l} 1 \times 2 = 2 \\ 3 \times 3 = 9 \end{array}$$

Como em cada grupo de 5 participantes; dois isentos jogam entre si, apenas 5 dos mais fortes serão selecionados para jogarem com os vencedores dos jogos entre os 10 mais fracos.



Ginásio Olímpico

adversários dos isentos

1ª Solução: (mais fracos juntos) $\frac{21}{20}, \frac{19}{18}, \frac{17}{16}, \frac{15}{14}, \frac{13}{12}$

2ª Solução: (equilíbrio forças) $\frac{17}{16}, \frac{18}{15}, \frac{19}{14}, \frac{20}{13}, \frac{21}{12}$

Obs.: Do nº 1 ao 11 são isentos, sendo que do 1 ao 5 já distribuídos até grupo "C"; inscritos que sobram 6, 7, 8, 9, 10, 11.

D	A	B
$\frac{7}{10}$	$\frac{9}{8}$	$\frac{11}{6}$

Nota: Observar o equilíbrio, hipotético, da 3ª rodada.

No caso de existir um número de concorrentes muito grande, pode-se usar ainda o seguinte recurso.

- 1º) Numerar os inscritos de 1 a N, pela categoria.
- 2º) Dividi-los em 2 grupos: um ímpar, outro par.
- 3º) Renumerar cada grupo (ímpar e par) de 1 a N.
- 4º) Realizar as eliminatórias em cada grupo
- 5º) Fazer uma final entre os vencedores dos dois grupos, ou reunir os semi-finalistas (ou quarto-finalista) e com eles fazer nova eliminatória.

A extensão e complexidade do assunto não nos permitiu abranger, mesmo superficialmente, todos os seus aspectos principais de uma só vez. No próximo número, complementaremos nosso artigo com os sistemas e processos de competições restantes.