

Coordenação e Compilação de:
Prof. WALDYR ECHART

01188/2005/01

CURSO OBJETIVO DE EDUCAÇÃO FÍSICA -- 1969.

Organização de competições entre equipes :

1 - Considerações gerais

Na organização de competições entre equipes, como na de competição de qualquer outro desporto, a ordem de urgência dos trabalhos é a seguinte:

- 1 - Escolha de local;
- 2 - Providências junto às entidades disputantes;
- 3 - Organização da tabela dos jogos;
- 4 - Preparação material;
- 5 - Preparação intelectual.

Quando ao item 1, sob o ponto de vista financeiro, deve-se ter boas acomodações no estádio, que deve ser de fácil acesso e, quanto ao ponto de vista técnico, devemos escolher o melhor local, dentre os que satisfazem as condições exigidas pelo desporto.

Em relação ao item 2, deverão ser notificadas as entidades disputantes, o local, a data, o desporto, os prêmios, a regulamentação, a contagem de pontos, as condições de inscrição, bem como a data da encerramento das mesmas, etc.

No tocante à organização da tabela de jogos, entram em consideração inúmeros fatores que serão vistos adiante.

A preparação material (preparo do campo, sua marcação, iluminação, material fixo, material móvel, vestiários, etc.) deve ser cuidadosamente feito.

2 - Organização da tabela de jogos

Nos desportos coletivos, assim como na maioria dos desportos cujas "performances" não são mensuráveis (esgrima, box, jiu-jitsu, etc.) a determinação do melhor só é possível no encontro de equipe com equipe, havendo de cada vez apenas dois adversários.

Quanto o número de concorrentes for superior a 2, necessita-se de um processo que obrigue o encontro de cada contendor com os demais, até que se estabeleça a superioridade do melhor e a classificação dos valores dos demais.

Na organização dos torneios e campeonatos de desportos coletivos ou individuais (luta, esgrima, etc.), há uma série de processos comumente usados, com o fim de tornar regular e metódico o desdobramento dos jogos. Dentre eles, porém, deve-se escolher aquele que melhor satisfaça às exigências particulares do certame, considerando os seguintes fatores:

- 1 - Tipo de atividade;
- 2 - Número de inscritos;
- 3 - Tempo disponível;
- 4 - Instalações;
- 5 - Categoria dos participantes;
- 6 - Número de juizes;
- 7 - Localização dos concorrentes.

Observação: Torneio é uma série de jogos, de que resulta um vencedor pela eliminação dos vencidos.

Campeonato é uma série de jogos em que cada participante disputa, pelo menos, um jogo contra cada um dos adversários.

O ideal seria que um concorrente enfrentasse todos os outros, classificando-se de acordo com o seu valor, independentemente de sorte em encontros com adversários mais fracos. O processo de rodízio ou poule, satisfaz a essa exigência.

3 - Processo de rodízio ou poule

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

Seja, por exemplo, uma "poule" a organizar-se entre os quadros A, B, C, D, E, e F:

A encontra-se-ia com os demais quadros AB, AC, AD, AE, AF.....	5 jogos
B tendo-se encontrado com A, encontrar-se-á com os outros quadros - 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, C, encontrar-se-á com os outros dois - DE, DF.....	2 jogos
E tendo-se encontrado com A, B, C e D falta-lhe apenas o encontro com F - EF.....	1 jogo
Total de jogos	<u>15 jogos</u>

Para combinar os concorrentes, basta colocar, ao lado de cada um, sucessivamente, cada um dos que lhe seguem, excluindo, portanto os que já tiverem sido considerados, a fim de que os grupos difiram, um do outro, pelo menos de um concorrente.

O exame acima exposto mostra que, para se achar o número de jogos realizáveis em um turno, basta formar o número imediatamente inferior ao dos inscritos e adicionar-lhes, sucessivamente, todos os números inferiores, até 1, inclusive.

Assim, no caso de 8 concorrentes, será:
7+6+5+4+3+2+1 = 28 jogos.

Igualmente, para se achar o número de jogos, pode-se aplicar a seguinte fórmula:

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

onde:

J = número de jogos
C = número de concorrentes.
Exempl: 8 concorrentes:

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

Para estabelecer a ordem dos jogos, devemos colocar cada concorrente jogando com todos os outros, devendo os intervalos entre os jogos ser o mesmo para cada equipe.

Essa organização será facilitada se usarmos o seguinte processo:

a) Número par de concorrentes: Dispondo os números ou letras que representam os competidores em duas colunas paralelas, girando, em seguida, esses sinais da esquerda para a direita, como os ponteiros do relógio com exceção do número ou letra que estiver em cima à esquerda, o qual não sairá de lugar. Os jogos serão representados pelas combinações possíveis, até chegarmos as de origem.

Sejam, por exemplo, 6 quadros. Teremos:

1 - 2 1 - 6 1 - 5 1 - 4 1 - 3
 6 - 3 5 - 2 4 - 6 3 - 5 2 - 4
 5 - 4 4 - 3 3 - 2 2 - 6 6 - 5

b) Número ímpar de disputantes: Disposição semelhante a anterior sendo que, o número que sobra, é colocado acima das duas colunas. Aqui todos os números giram da esquerda para a direita. O número que ficar em cima, será o "isento", isto é, o que ficará sem jogar na rodada.

Sejam por exemplo, cinco quadros. Teremos:

5 4 3 2 1
 4 - 1 3 - 5 2 - 4 1 - 3 5 - 2
 3 - 2 2 - 1 1 - 5 5 - 4 4 - 3

Determinados os jogos, é fácil organizar as tabelas. Na confecção do calendário, entretanto, é preciso levar em conta o número de partidas que se deseja jogar, por data, de acordo com as circunstâncias especiais que se apresentarem.

A contagem de pontos se obtém do seguinte modo: vitória - 2 pontos; derrota - 0 pontos; empate 1 ponto; ou, nos jogos em que não há empate: vitória - 1 ponto; derrota - 0 ponto.

A anotação dos resultados e a apuração será feita num quadro como o de modelo abaixo, em que consideramos cinco concorrentes: A, B, C, D e E.

CONCORRENTES	A	B	C	D	E	PONTOS	CLASSIFICAÇÃO
A	X	3 x 0	3 x 1	2 x 1	6 x 0	8	Campeão 1º lugar
B	0 x 3	X	10 x 5	7 x 1	7 x 3	6	2º lugar
C	1 x 3	5 x 10	X	0 x 0	1 x 1	2	4º lugar
D	1 x 2	1 x 7	0 x 0	X	3 x 5	1	5º lugar
E	0 x 6	3 x 7	1 x 1	5 x 3	X	3	3º lugar

Valor do processo: O processo é bastante racional, justo e desportivo, permitindo sanar os azares momentâneos sempre possíveis. Além disso, é excelente do ponto de vista da regularidade, devendo ser empregado quando as equipes são poucas numerosas e se dispõe de bastante tempo.

Esse processo pode ser melhorado, isto é, tornado mais desportivo, fazendo-se disputar o campeonato com turno e returno.

O retorno consiste em disputar um segundo turno idêntico ao primeiro e organizado nas mesmas condições. Cada concorrente encontra - duas vezes os seu adversários (uma vez no seu campo e outra no do adversário). É isso, justamente, o que se faz normalmente em todos os campeonatos.

Quando o número de concorrentes é muito elevado, a organização de um turno exige muito, principalmente se os concorrentes não são da mesma cidade. No caso de 24 concorrentes, por exemplo haverá:

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

Neste caso, deve-se empregar o processo das poules separadas ou séries, que veremos a seguir:

4 - Processo das poules separadas ou séries

Como vimos é muito demorado o processo de rodízio ou poules. Convém pois, estudar para o caso de elevado número de concorrentes, um processo eliminatório, que leve apenas, reduzido número para uma tabela final.

Uma forma interessante é a organização da tabela por zonas.

Consiste em reunir determinado número de concorrentes da mesma zona numa tabela, levando-se em conta a sua localização, para evitar deslocamentos grandes e, com eles fazer a disputa em poule simples, destacando-se os primeiros colocados para uma tabela ou poule final. Haverá uma poule para cada zona. O número de finalistas dependerá da combinação prévia entre os organizadores e determinará o número dos que se classificarão por zona.

Se queremos, por exemplo, 12 finalistas num total de 20 participantes, podemos fazer 4 grupos de 5 concorrentes, cada grupo classificando para final, os 3 primeiros colocados.

A divisão dos concorrentes pelas zonas ou chaves pode ser feita de vários modos.

Se os clubes são de regiões afastadas, grupa-los em chaves que não obriguem grandes deslocamentos. Exemplo: chave dos clubes ou colégios da Zona Sul, Clubes ou Colégios da Zona Norte, Clubes ou Colégios da Zona Centro.

Quando não existe essa preocupação, temos dois casos a considerar:

1) os concorrentes são homogêneos ou desconhecidos. Neste caso fazemos sorteio.

2) Há concorrentes mais fortes, reconhecidamente. Neste caso, para evitar que o sorteio grupe de modo injusto os concorrentes, devemos dividi-los levando em conta os cabeças de série e sorteando apenas os desconhecidos ou equilibrados do ponto de vista técnico.

Vejamos como calcular o número de jogos.

Consideremos o exemplo: 4 poules de 5 concorrentes, classificando, para a final, 12 (3 por poule).

Cada poule simples dá $\frac{5 \times 4}{2} = 10$ jogos e, as 4 poules, 40 jogos.

No final teremos $\frac{12 \times 11}{2} = \frac{132}{2} = 66$ jogos.

O número total de jogos será portanto:

$$40 + 66 = 106 \text{ jogos.}$$

No processo das pules simples cu rodízio, o total seria:

$$\frac{20 \times 19}{2} = \frac{380}{2} = 190 \text{ jogos.}$$

Valor do processo: O processo é rápido e desportivo, porém não tão preciso quanto o processo das pules simples.

5 - Torneios.

No caso de tempo mínimo disponível, não será possível a organização de campeonatos, tornando-se necessário a realização de torneios, em que os perdedores vão sendo eliminados. Essa eliminação é feita por vários processos, dos quais estudaremos: processo das eliminações sucessivas ou das eliminatórias e processo das duplas eliminatórias.

6 - Processo das eliminações sucessivas ou das eliminatórias.

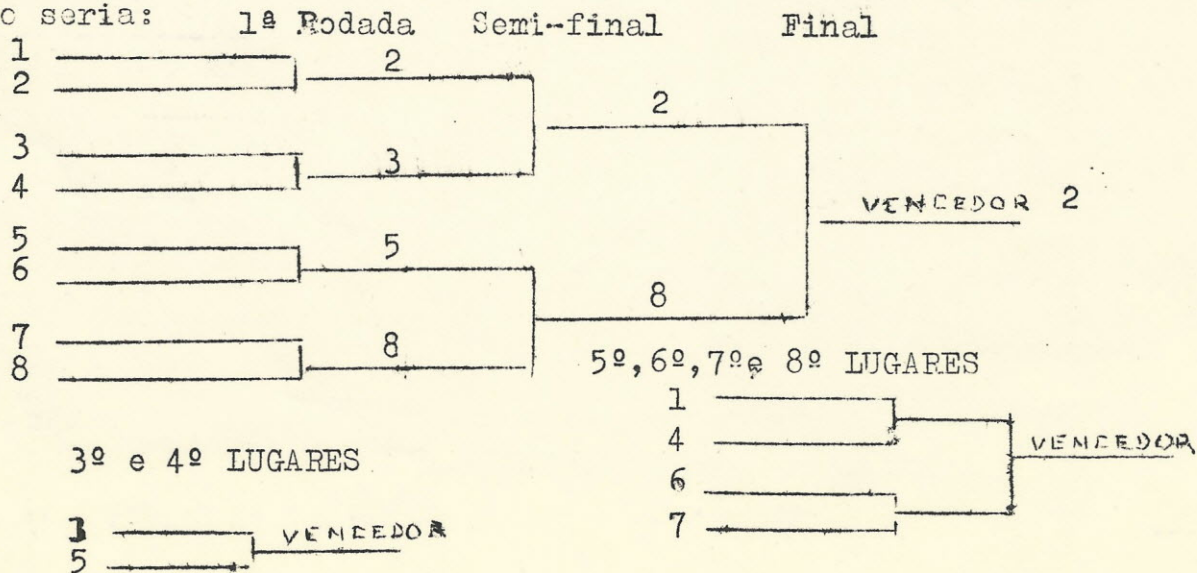
É um processo empregado nos torneios. Nêles se determina o vencedor, pela eliminação dos vencidos. Cada equipe concorrente encontra uma outra adversária, sendo a vencida afastada definitivamente do torneio. No fim da competição, duas equipes são postas em presença uma da outra, para disputar a primeira colocação.

Em função do número de concorrentes, dois casos podem-se apresentar:

- a) O número dêles é, exatamente, 2, 4, 8, 16, etc., isto é, um número que é potência de 2;
- b) Esse número é de 9, 12 etc., isto é, o número de concorrentes não é potência de 2.

No primeiro caso, escolhem-se as equipes disputantes pela sorte ou valor de cada uma, a fim de se defrontarem duas a duas, de modo que todas as equipes joguem na 1ª rodada. Os vencedores desta rodada, jogarão entre si, de maneira idêntica, constituindo uma outra (IIª) rodada. E assim, sucessivamente são organizadas as demais rodadas, até se determinar numa última o vencedor do torneio. No entanto, quando se quiser de terminar o 3º e o 4º lugares, devem-se por em presença antes do fim da competição as duas equipes vencidas nas semi-finais, deixando-se a final para o último jogo. Da mesma maneira, uma eliminatória entre as vencidas da rodada anterior, permitirá a determinação das colocações seguintes.

Para oito concorrentes, por exemplo, a representação gráfica da competição seria:



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

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

É preciso, desde o início, procurar corrigir as injustiças que possam surgir na isenção dos concorrentes. Assim, é pouco esperativo por várias razões, deixar a isenção para as rodadas posteriores a 1ª.

Exemplo: 13 concorrentes.

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

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

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

Ficarão isentos na 1ª rodada: 3 concorrentes.

Para tornar fácil a determinação dos concorrentes "isentos" deve-se estabelecer a diferença entre o número de inscritos e a potência de 2 imediatamente superior. Exemplo: 13 inscritos.

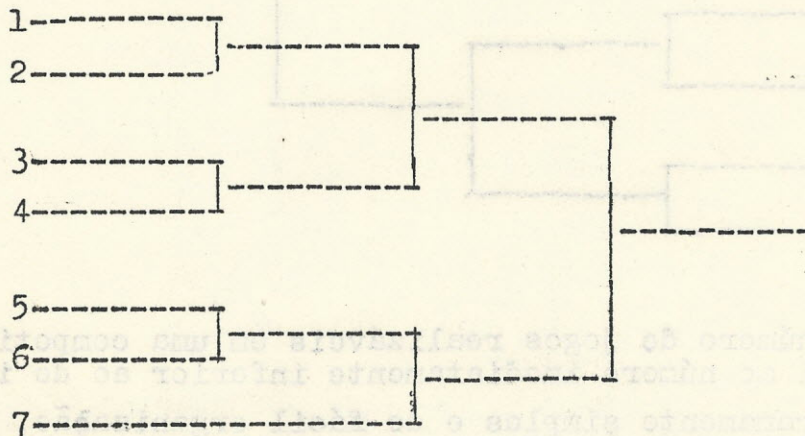
$16 - 13 = 3$ isentos.

Na organização dos grupos disputantes deve-se agir como no caso anterior: os "isentos" serão, igualmente, designados pela sorte ou escolhidos entre os melhores concorrentes.

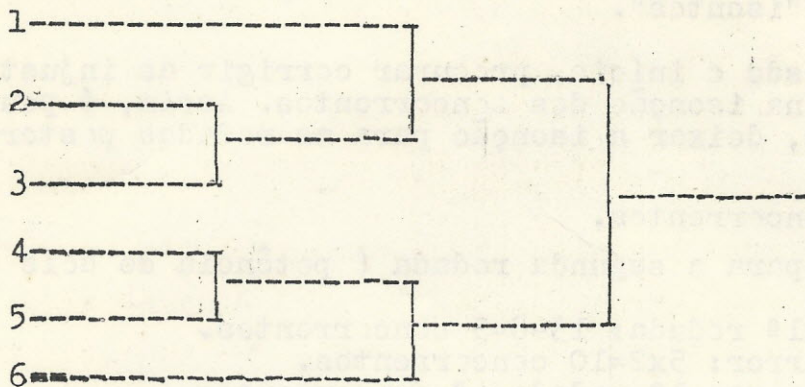
Finalmente, é preciso observar que em função do número de "isentos", tendo-se em vista dar uma certa estética à organização das "chaves", três casos podem-se apresentar: 1º) existe um único "isento"; 2º) o número deles é par; 3º) esse número é ímpar.

No primeiro caso, coloca-se o mesmo no fim da rodada; no segundo, inscrevem-se os referidos em igual número no começo e no fim; no último, coloca-se no fim da rodada um "isento" mais que no começo.

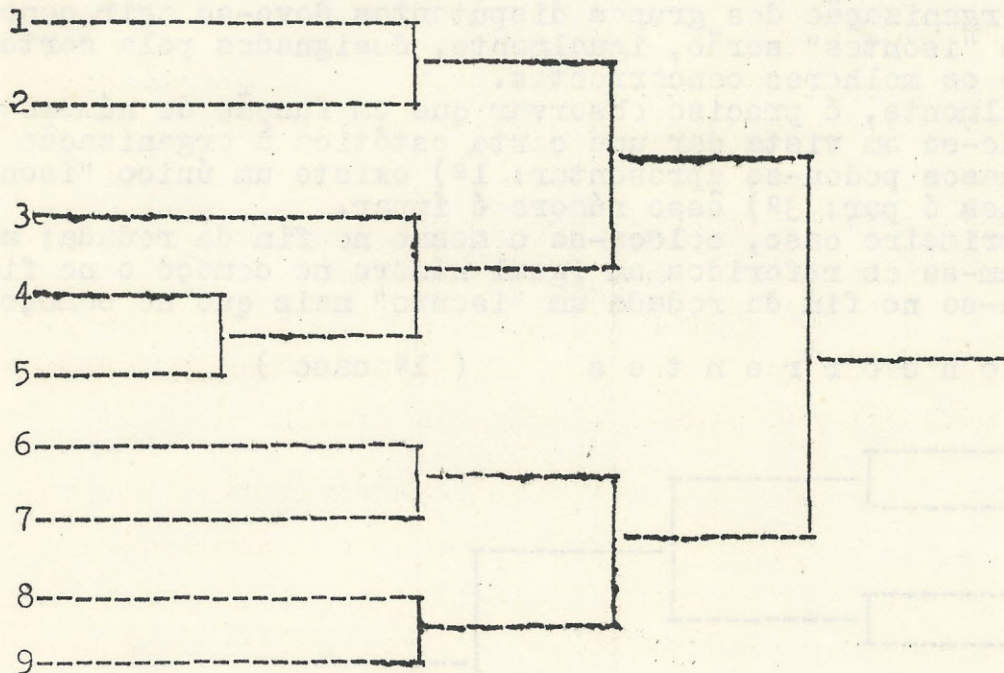
7 concorrentes (1º caso)



6 concorrentes (2º caso)



7 concorrentes (3º caso)



Observação: O número de jogos realizáveis em uma competição por este processo, é igual ao número imediatamente inferior ao de inscritos.

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 "relâmpagos", 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 15 minutos ou um único de 20 minutos, levando-se em conta o 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 "chances", não permitindo a um concorrente infeliz a possibilidade de se reabilitar, pois, uma vez batido é irremediável.

velmente afastado. Além disso, o 2º 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 que poderia ser colocada em 2º lugar, não será classificada. Daí terem surgido outros processos, calçados no presente, para sanar os inconvenientes apontados.

7 - PROCESSO DAS DUPLAS ELIMINATÓRIAS

Neste processo, para ser eliminado, o quadro precisa ser derrotado duas vezes. Há duas variantes desse processo, mas, ambas determinamos o vencedor pela eliminação dos vencidos na segunda derrota.

Consiste na realização de dois torneios distintos, o dos vencedores e dos vencidos, utilizando-se, em ambos, o processo das eliminações sucessivas. No final, teremos um vencedor dos vencedores e um vencedor dos vencidos, o primeiro com zero derrotas e o segundo com apenas uma.

Jogando os dois entre si, e saindo vencedor o primeiro, está o segundo eliminado (terá duas derrotas) e, nesse caso, encerrado o certame. Se, porém, vencer o segundo (vencedor dos vencidos), cada quadro terá uma derrota, sendo necessário um novo jogo entre ambos, para decidir qual o campeão do certame.

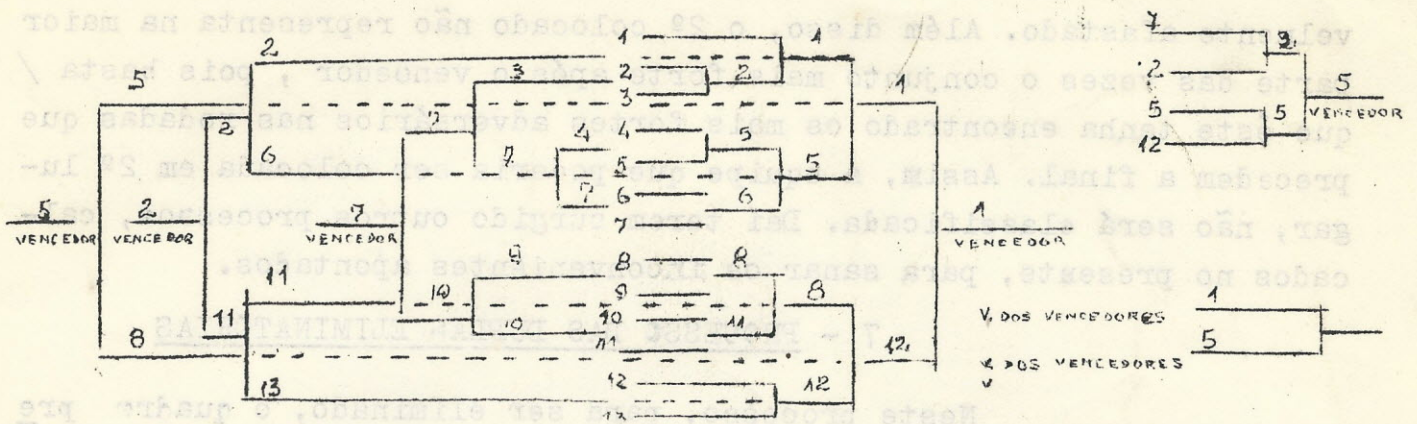
O número de jogos, sendo C o número de concorrentes será $j = 2(c-1)$ ou $j = 2(c-1) + 1$, caso o vencedor dos vencidos vença o vencedor dos vencedores na partida final.

1 - 1ª VARIANTE DO PROCESSO DA DUPLA ELIMINATÓRIA

Inicialmente, os quadros concorrentes são postos / em presença dois a dois, não nos esquecendo de deixar os isentos na 1ª rodada, por ser mais justo, sendo os vencidos afastados do torneio principal.

Após a 1ª rodada, faz-se uma eliminatória simples com os seus perdedores, para apurar, dentre eles, qual o melhor quadro, e uma segunda com os vencedores da primeira. Os perdedores da 2ª rodada dos vencedores da primeira disputam, entre si, uma eliminatória para apurar qual o melhor dentre eles. E, assim, sucessivamente enquanto se procura determinar o vencedor do torneio principal, são organizadas as várias chaves dos vencidos. No final, os vencedores das diferentes chaves dos vencidos, jogarão entre si para a apuração do vencedor dos vencidos, o qual preliará com o vencedor dos vencedores. Se este vence o jogo, é o campeão; se perde, um novo jogo se faz mister entre os dois.

No caso de 13 concorrentes, por exemplo, a chave / seria organizada como mostra o gráfico abaixo.

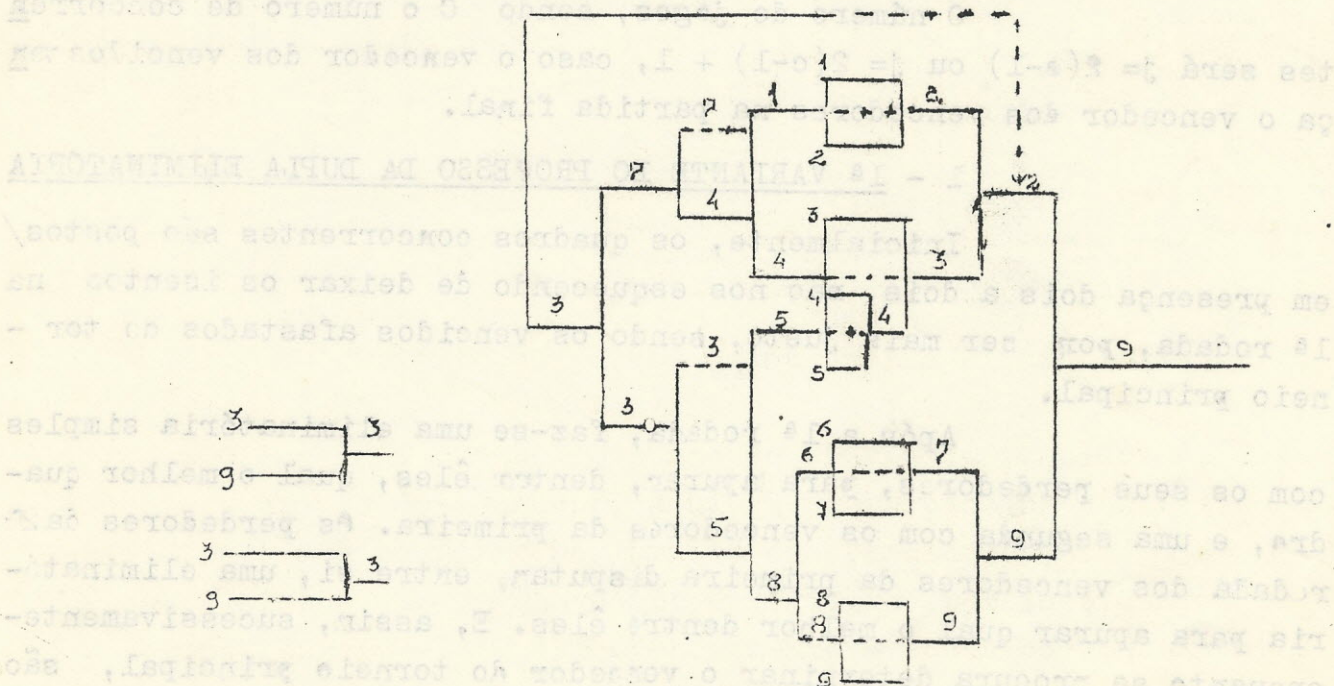


2 - 2ª variante do processo das duplas eliminatórias.

Em lugar do estabelecimento de chaves de vencidos de cada roda ^{seu} da, para apuração do vencedor, aqui, à proporção que são batidos, os quadros passam a competir no torneio dos vencidos.

A disposição da chave não é rígida e, por isso, antes do certa me, devemos desenhá-la e dar conhecimento a todos os concorrentes.

Para nove concorrentes, por exemplo, podemos organizar a seguinte chave.



01188/2005/01