



**BISFed**

Boccia International Sports Federation

# Manual de Competição



Document created by:

Chris Wagg

Date Published:

February 2015

## Manual de Competição

---

### Conteúdos

Conteúdos .....	2
1 Formato da Competição .....	3
1.1 Fase de Pools .....	3
1.1.1 Construção da Fase de Pool(s) .....	3
1.1.2 <i>Seeding a Side</i> .....	3
1.1.3 Posições na fase de Pools.....	3
1.1.4 Determinar a Posição Final numa Pool .....	5
1.2 Fases de Eliminatórias .....	6
1.2.1 Construção das Fases Eliminatórias.....	6
1.2.2 Avançar Lados para as Fases Eliminatórias .....	7
1.2.3 Atribuir um lado a um jogo da Fase Eliminatória .....	10
1.3 Critérios das Posições Finais .....	11
2 Apêndices .....	13
2.1 Linhas de Orientação para o Cálculo do formato da Fase de Pool(s) .....	13
2.2 Calculadora do formato da Fase Eliminatória .....	15

### 1 Formato da Competição

As competições de boccia organizam-se utilizando uma Fase de Pool(s). Se o número de lados é suficientemente grande, à Fase de Pool(s) seguem-se as Fases Eliminatórias até se encontrar o vencedor.

#### 1.1 Fase de Pools

Na Fase(s) de pools, uma pool é formada por um **mínimo de três (3) lados e um máximo de cinco (5) lados**. Os lados são atribuídos a uma pool com base na sua posição no ranking . Os resultados da pool são usados para determinar a posição final de cada lado dentro da pool.

##### 1.1.1 Construção da Fase de Pool(s)

O número de pools na Fase(s) de Pools é determinada por:

- o número de lados na competição
- a diferença entre as pools maiores e as mais pequenas não ser maior do que um (1) lado
- o número de dias de competição incluídos no calendário do evento
- o número de campos de competição disponíveis no evento

##### 1.1.2 Colocar um lado de acordo com a posição no ranking

Para atribuir os lados a uma pool, é dada a cada lado uma posição de acordo com o ranking. Essa posição, de cada lado é determinado pela sua posição na Lista do Ranking Mundial da BISFed. Quando um lado não tem uma posição na lista de ranking mundial, receberão uma posição seeding sorteada.

A Tabela 1 demonstra como uma competição com quatro lados com uma (1) pool, com base na posição de cada lado no ranking mundial.

**Tabela 1 --- Exemplo de como determinar a posição de um lado**

Lado	Posição no Ranking Mundial da BISFed	Posição
A	1	1
B	3	2
C	4	3
D	7	4

##### 1.1.3 Atribuir um lado(s) a uma Pool

Um lado é atribuído a uma pool mediante um de dois métodos. Se o lado tem uma posição no ranking, são atribuídos a uma pool tendo em consideração essa posição. Se o lado não tiver uma posição no ranking, são atribuídos a uma pool por sorteio aleatório.

## Manual de Competição

O primeiro método é utilizado em primeiro lugar, seguindo-se o sorteio aleatório.

O método que utiliza as posições no ranking é usado para distribuir os lados entre as pools a serem utilizadas. O princípio deste método é o de que a competição deve prosseguir de forma a que os lados 1 e 2 se encontrem na final como esperado pela sua posição de acordo com o ranking.

Os passos seguintes devem ser seguidos para dar início ao processo de atribuição de lados:

1. O lado atribuído como 1 deve ser colocado na slot um da Pool A.
2. O lado atribuído como 2 deve ser colocado na slot um da Pool B.
3. Este procedimento é repetido até a slot um de cada pool estar preenchida por um lado.
4. O próximo lado é colocado na slot dois da última pool.
5. As posições subsequentes são colocadas na slot dois de cada pool até a slot dois da Pool A estar preenchida.
6. Este procedimento é repetido até todos os lados, que têm posições no ranking, serem distribuídos. Depois serão sorteados os restantes e é-lhes atribuída uma posição na pool.

A Tabela 2 demonstra como uma competição com 20 posições distribuída de acordo com a posição no ranking e como os lados seriam atribuídos a cada pool utilizando os dois métodos..

**Tabela 2 --- Exemplo de atribuição de lados às Fases de Pools**

Pool	A	B	C	D	E
Slot 1	1 <sup>st</sup> Seed	2 <sup>nd</sup> Seed	3 <sup>rd</sup> Seed	4 <sup>th</sup> Seed	5 <sup>th</sup> Seed
Slot 2	10 <sup>th</sup> Seed	9 <sup>th</sup> Seed	8 <sup>th</sup> Seed	7 <sup>th</sup> Seed	6 <sup>th</sup> Seed
Slot 3	11 <sup>th</sup> Seed	12 <sup>th</sup> Seed	13 <sup>th</sup> Seed	14 <sup>th</sup> Seed	15 <sup>th</sup> Seed
Slot 4	20 <sup>th</sup> Seed	19 <sup>th</sup> Seed	18 <sup>th</sup> Seed	17 <sup>th</sup> Seed	16 <sup>th</sup> Seed

Há uma exceção, aplicável apenas aos eventos individuais. O número de lados (atletas) do mesmo país **não pode exceder 50% do tamanho global da pool**. Isto significa que não pode haver mais do que um (1) lado (atleta) por nação numa pool de três (3) lados. Não podem haver mais de dois (2) lados (atletas) por nação numa pool de quatro (4) ou cinco (5) lados.

Se esta situação ocorrer quando os lados estão a ser atribuídos, é feita uma troca com a posição adjacente. O processo de identificar a posição adjacente que é trocada deve seguir o princípio **da Posição no Ranking**. Nesse sentido, e sempre que possível, um lado com uma posição mais elevada não deve ser colocado em desvantagem. Tomemos, por exemplo, o formato competitivo apresentado na Tabela 2. Os 5º, 6º e 15º são todos do mesmo país. Logo, um lado na Pool E precisaria de ser trocado. Neste caso, o 15º é trocado com o 14º. Ao trocar o 15º e o 14º seeds, o mais elevado (4º) não é prejudicado. Isto é demonstrado na Tabela 3.

## Manual de Competição

**Tabela 3 --- Exemplo da distribuição da Fase de Pool(s) quando vários lados pertencem à mesma nação**

Pool	A	B	C	D	E
Slot 1	1 <sup>st</sup> Seed	2 <sup>nd</sup> Seed	3 <sup>rd</sup> Seed	4 <sup>th</sup> Seed	5 <sup>th</sup> Seed
Slot 2	10 <sup>th</sup> Seed	9 <sup>th</sup> Seed	8 <sup>th</sup> Seed	7 <sup>th</sup> Seed	6 <sup>th</sup> Seed
Slot 3	11 <sup>th</sup> Seed	12 <sup>th</sup> Seed	13 <sup>th</sup> Seed	15 <sup>th</sup> Seed	14 <sup>th</sup> Seed
Slot 4	20 <sup>th</sup> Seed	19 <sup>th</sup> Seed	18 <sup>th</sup> Seed	17 <sup>th</sup> Seed	16 <sup>th</sup> Seed

### 1.1.4 Determinar a Posição Final numa Pool

A posição de um lado numa pool é determinado por um conjunto de critérios que é aplicado numa ordem sequencial. Os critérios são descritos na Tabela 4 abaixo apresentada.

Os critérios da Tabela 4 são aplicados utilizando a árvore de decisões apresentada na Figura 1 – Árvore de Decisão para aplicar critérios para determinar a posição dos lados numa pool.

A Figura 1 descreve como devem ser resolvidos quaisquer empates entre lados. Em caso de um empate, o primeiro passo é comparar os resultados dos lados envolvidos no empate. Num empate de dois lados, isto significaria que o resultado do jogo entre dois lados seria usado para o resolver. Num empate de três (ou mais) lados, seriam comparados os resultados de cada lado empatado contra os outros lados envolvidos no empate. Por exemplo, num empate de 3 lados (i.e. A, B, C) de uma pool de cinco, apenas os três partidas jogadas entre os lados empatados seriam usados (i.e. A vs. B, A vs. C, B vs. C). Com base nos resultados destas três partidas, o lado que ficasse em primeiro no nº de vitórias, em ordem descendente, ocuparia uma posição mais elevada. Se ainda assim se mantivesse o empate, os critérios 3a a 3e seriam utilizados. Se dois ou mais lados tiverem um resultado idêntico neste ponto, então a posição ( conferir 1.1.2.) seria utilizada como desempate para separar e ordenar os lados.

**Tabela 4 – Critérios para determinar a Posição Final de um Lado numa Pool**

	Método	Descrição
1	Número de Vitórias	<i>O número total de vitórias em ordem descendente</i>
Em caso de empate, devem ser aplicados os seguintes critérios de desempate		
2	Confronto directo	<i>O número total de vitórias em ordem decrescente contra os outros lado(s) no empate.</i>
3	a) Diferença de Pontos	<i>O número total de pontos alcançados, menos o número total de pontos concedidos em ordem decrescente.</i>
	b) Pontos Alcançados	<i>O número total de pontos alcançados em ordem decrescente.</i>
	c) Parciais Ganhos	<i>O número total de parciais ganhos em todas as partidas na fase de pool(s).</i>

## Manual de Competição

	d)	Diferença pontual positiva numa só partida	A diferença pontual positiva mais elevada numa só partida em ordem decrescente
	e)	Diferença pontual positiva num só parcial	A diferença pontual positiva mais elevada num só parcial em ordem decrescente.
4		Posição de Ranking	A posição de ranking de cada lado em ordem descendente

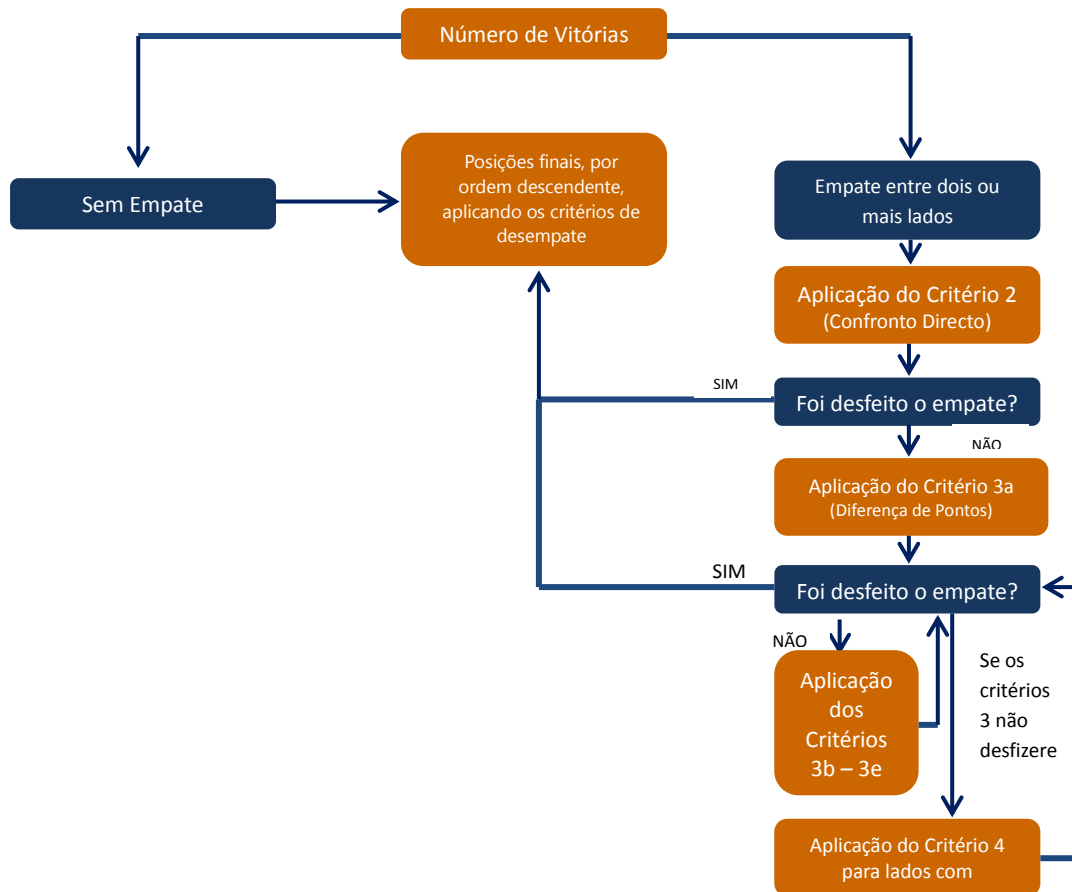


Figura 1 --- Árvore de Decisões para aplicar os critérios que determinem a posição de um lado numa pool

## 1.2 Fases Eliminatórias

As Fases Eliminatórias baseiam-se no vencedor progredir para a próxima fase e o vencido ser eliminado da competição. As Fases eliminam 50% dos lados até só restarem quatro (4) lados na fase da semi-final. Das semi-finais, os vencedores avançarão para a final e os vencidos avançam para o jogo de 3º/ 4º lugares (3/4 playoff).

### 1.2.1 Elaboração das Fases Eliminatórias

O número de lados que irão progredir para uma fase eliminatória é determinado por três factores:

- Adesão a uma fórmula de progressão geométrica;
- O número de lados inscritos no evento;
- O número de pools na Fase de Pool(s).

Primeiramente, o número de lados numa Fase Eliminatória devem corresponder à resposta à seguinte fórmula de progressão geométrica:  $2^{n+1}$ .

Se  $n=1$ , então calcula-se que o número de lados seja:

$$2^{1+1} = 2^2 = 4.$$

Este resultado define o número mínimo de lados como quatro (4) lados para as Fases Eliminatórias. Se  $n=2$ , então a próxima iteração da fórmula é:

$$2^{2+1} = 2^3 = 8.$$

Os próximos dois factores são o número total de lados no evento e o número total de pools na Fase de Pool(s). Estes são relevantes já que determinam quantos lados passam para a Fase Eliminatória como **“Apurados Directos”**, e quantos avançarão como **“Repescados”**.

Um **“Apurado Directo”** é um lado que avança para a Fase Eliminatória com base na sua posição final apenas dentro da sua própria pool. Um **“Repescado”** é um lado que avançou para a Fase eliminatória com base na sua posição final e resultado dentro da sua pool em comparação com os outros lados em diferentes pools.

Uma Fase Eliminatória deve conter pelo menos um **“Apurado Directo”** de cada pool. O número de **“Repescados”** será sempre inferior ao número de pools na Fase de Pool(s) e vai variar com base no número de lados no evento e o número de pools. É possível que uma Fase Eliminatória tenha apenas **“Apurados Directos”**.

Se o número de pools é uma potência de dois (2, 4, 8), então todos os lados que avançam para a Fase Eliminatória serão **“Apurados Directos”**. Por exemplo, num evento em que há oito (8) pools e 16 vagas na Fase Eliminatória, então haverá dois (2) **“Apurados Directos”** de cada pool.

Se o número de pools não é uma potência de dois (3, 5, 6, 7), então alguns dos lados que avançam para a Fase Eliminatória serão **“Apurados Directos”** e alguns serão **“Repescados”**. Por exemplo, num evento em que há seis (6) pools e 16 vagas na Fase Eliminatória, então haverá dois (2) **“Apurados Directos”** de cada pool e quatro (4) **“Repescados”**.

O Apêndice A fornece um guia de referência para o número de lados que deve avançar perante o número de participantes e o número de pools. Ao conduzir um evento, o Delegado Técnico deve reportar-se ao Apêndice A e 2.x.x para definir como elaborar a Fase Eliminatória de um evento.

### 1.2.2 Avançar Lados para as Fases Eliminatórias

Assim que a Fase Eliminatória tiver sido elaborada, o Delegado Técnico pode então determinar que lados irão avançar.

Os **“Apurados Directos”** devem avançar em primeiro lugar. Utilizando as tabelas do Apêndice A, haverá um número definido de lados por pool que avançarão para a Fase Eliminatória com base na sua posição final na própria pool.

## Manual de Competição

A partir dos critérios definidos na **Tabela 2**, os lados serão ordenados em cada pool. Os “Apurados Directos” serão aqueles que vão ocupar as vagas que lhe são destinadas/permitidas avançar por pool. Por exemplo, se há dois (2) “Apurados Directos” por pool, então os lados em 1º e 2º lugar após a Fase de Pool(s) devem avançar. Este processo deve ser repetido para cada pool até todos os “Apurados Directos” terem sido apurados.

Se há necessidade de avançar um número de lados “Repescados” então qualquer lado remanescente terá o seu resultado da Fase de Pool(s) comparado com todas as pools. Para comparar lados de diferentes pools de forma justa, aplicam-se os critérios apresentados na Tabela 5.

**Tabela 5 --- Critérios para identificar “Repescados” para a Fase Eliminatória**

<b>Critérios</b>	<b>Método</b>	<b>Descrição</b>
<b>1</b>	Posição na Pool	<i>Posição final dentro de uma pool em ordem descendente</i>
<b>2*</b>	Número de Vitórias	<i>Número Total de Vitórias em ordem descendente</i>
<b>3*</b>	Diferença de Pontos	<i>Número Total de pontos alcançados, menos o número total de pontos concedidos em ordem descendente</i>
<b>4*</b>	Pontos Alcançados	<i>Número Total de pontos alcançados em ordem descendente</i>
<b>5*</b>	Parciais Ganhos	<i>Número Total de parciais ganhos em ordem decrescente</i>
<b>6*</b>	Diferença de pontuação num só jogo	<i>A diferença de pontos mais elevada ( pontos alcançados menos pontos concedidos) num só jogo em ordem descendente</i>
<b>7*</b>	Diferença de pontuação num só parcial	<i>A diferença de pontos mais elevada ( pontos alcançados menos pontos concedidos) num só parcial em ordem descendente</i>
<b>*</b>	<b>NOTE BEM</b>	<i>Quando existe diferença de tamanho entre cada uma das pools, devem ser excluídos os resultados do lado que menos pontuou na Fase de Pools</i>

Os critérios definidos na Tabela 5 são aplicados utilizando a árvore de decisão delineada na Figura 2. O processo para determinar que lados serão elegíveis começará sempre pelo critério 1. É provável que vá haver um número de lados empatados quando o critério 1 for aplicado. Por esse motivo, aos lados que estão empatados, devem aplicar-se os restantes critérios por ordem sequencial.



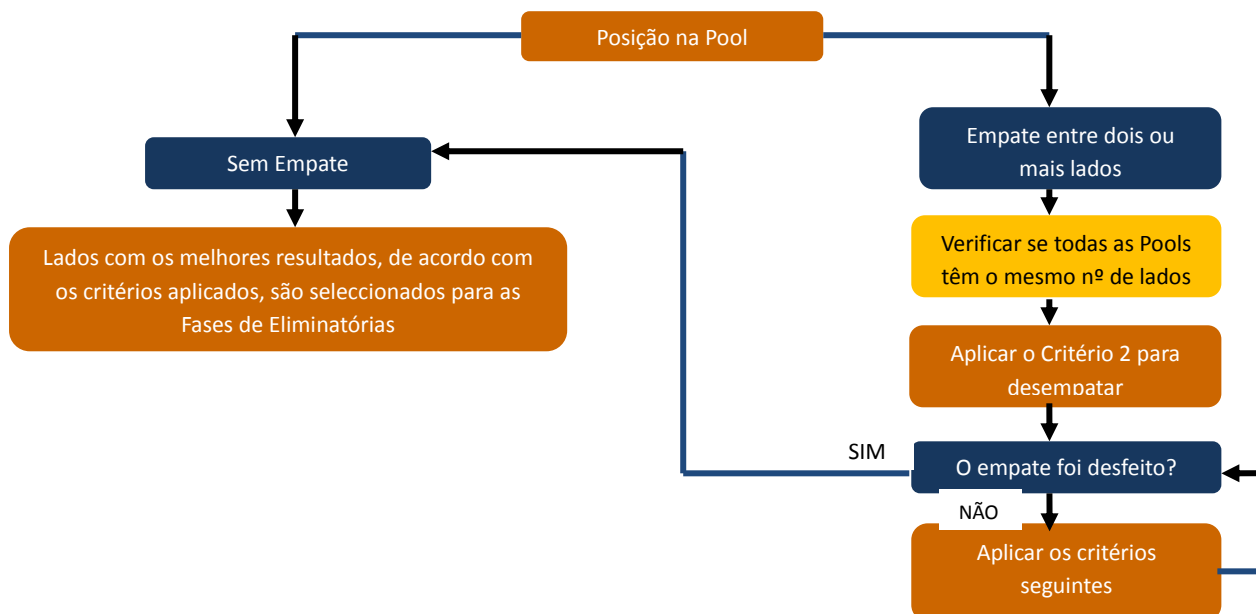


Figure 2 --- Árvore de Decisão para aplicar critérios que determinam o status de “Repescado”

Contudo, cada pool pode conter um número diferente de lados. Por essa razão, é necessário um método justo de comparação de dois lados de pools diferentes. Assim, nas pool(s) com mais lados, **serão removidos os resultados do lado em posição inferior**. Por exemplo, se uma pool tiver três lados e outra tiver quatro lados, então na pool com 4 lados os resultados do lado em 4º lugar serão excluídos antes do critério 2 ser aplicado.

Depois do critério 2 ser aplicado, alguns dos lados empatados podem ser eliminados. Se isto ocorrer, os lados eliminados são ordenados por ordem descendente de acordo com o critério. Quando um empate for completamente resolvido, essa ordenação é utilizada para determinar que lados serão “repescados”.

Se um empate parcial ainda se mantiver, aplica-se o próximo critério. Depois do critério ser aplicado, quaisquer lados que tenham sido eliminados são novamente ordenados em ordem descendente com base nesse critério. Estes lados seriam ordenados mais acima do que qualquer lado previamente eliminado.

Este processo deve ser repetido até todos os empates terem sido resolvidos e ter sido gerada uma seriação de qualificação completa. Ao lado que esteja no topo dessa seriação é atribuída a 1ª vaga de “Repescado”(PQ1). Aos restantes lados são atribuídas vagas equivalentes até perfazer o número total de vagas de “repescado” disponíveis.

Por exemplo, num evento em que há seis (6) pools e 16 vagas na Fase Eliminatória, há dois (2) “Apurados Directos” de cada pool e quatro (4) “Repescados”. Os “Apurados Directos” são os lados em 1º e em 2º lugares de cada pool no final da Fase de Pools.

Os “Repescados” são identificados ao ordenar todos os restantes lados com base na posição que ocupavam no final da Fase de Pools (Critério 1). Assim eliminam-se todos os lados colocados em 4º lugar (i.e. 6 lados).

## Manual de Competição

Restariam 6 lados (i.e., todos os lados colocados em 3º lugar) e o número de vitórias que cada lado alcançou seriam utilizadas para ordenar estes lados (Critério 2).

Se, nesta fase, for possível ordenar os lados por ordem decendente por forma a identificar os 4 lados “Repescados” então os lados ordenados do 1º ao 4º nesta lista devem ser apurados. Se não for possível fazer isso nesta fase, então o processo é repetido com cada critério até ser possível.

### 1.2.3 Atribuir um lado a um Jogo da Fase Eliminatória

Para atribuir um lado a um jogo da Fase eliminatória, existem três (3) passos a seguir..

Primeiramente, a Fase Eliminatória deve ser organizada de acordo com as posições relativas de ranking, tal como está definido em 1.1.3. Considerando que a primeira posição para o evento é colocado na slot um (1) da Pool A (i.e., A1), então o lado que terminar nesta posição seria o 1º para a Fase Eliminatória. De seguida, os apurados para a Fase Eliminatória devem ser ordenados com base na posição de cada pool.

Por exemplo, num evento com seis (6) pools e 16 vagas da Fase Eliminatória, teríamos dois (2) “Apurados Directos” por pool e quarto (4) “Repescados”. A Tabela 6 demonstra como se aplicaria para a Fase Eliminatória deste evento.

Tabela 6 – Posições para uma Fase Eliminatória: Passo 1

Posição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Posição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Lado	A1	B1	C1	D1	E1	F1	F2	E2	D2	C2	B2	A2	PQ1	PQ2	PQ3	PQ4

De seguida, o mesmo método é aplicado novamente. Desta vez, a 1ª posição é emparelhada com o lado com posição mais baixa (o 16º na Tabela na Tabela 6). O objectivo é aplicar o mesmo princípio, de conceder aos lados com posições mais elevadas a melhor oportunidade para avançar para as fases subsequentes.

A lista de colocações de acordo com o ranking deve ser reordenada de forma a que cada par adjacente corresponda a esta fórmula:

$$= \text{Posição A} + \text{Posição B} = 1 + \text{Número de Lados da Fase Eliminatória}$$

Continuando com o mesmo exemplo de competição, a Tabela 7 demonstra como cada posição seria reposicionado para assegurar que cada par adjacente respeita o resultado da fórmula. Por último, na tabela 7, apresenta-se um número de lados sublinhados. Estes lados são das mesmas pools e estão na mesma metade do sorteio. Há hipótese dos lados sublinhados poderem defrontar-se na semi-final ou antes. Numa Fase Eliminatória, **lados que tiverem jogado entre si numa pool não podem defrontar-se novamente até à final.**

Tabela 7 - Posição para uma Fase Eliminatória: Passo 2

Posição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Posição	1	16	8	9	4	13	5	12	2	15	7	10	3	14	6	11
Lado	A1	PQ4	E2	D2	D1	PQ1	E1	A2	B1	PQ3	F2	C2	C1	PQ2	F1	B2

Deste modo, para resolver este conflito, o lado A2 (na posição 8) deve ser trocado com o lado B2 (posição 16). Isto deve ser repetido para cada par de pools (i.e, C-D e E-F) utilizando o lado colocando o lado 2º classificado em cada pool.

Assim que este passo final for concretizado, a colocação de acordo com o ranking e a atribuição de lados para a Fase Eliminatória estão completos. A Tabela 8 demonstra a atribuição final e sorteio para a Fase Eliminatória do nosso evento-exemplo. Por exemplo, A1 vs. PQ4 seriam um dos jogos dos oitavos-de-final nesta competição. Nos Quartos-de-Final, teríamos o vencedor de A1 vs. PQ4 a defrontar-se com o vencedor de F2 vs. C2. O resto do sorteio deveria ser organizado fazendo corresponder os pares adjacentes para formar os jogos de cada fase da competição.

Tabela 8 - Posição para uma Fase Eliminatória: Passo 3

Posição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Posição	1	16	8	9	4	13	5	12	2	15	7	10	3	14	6	11
Lado	A1	PQ4	F2	C2	D1	PQ1	E1	B2	B1	PQ3	E2	D2	C1	PQ2	F1	A2

### 1.3 Critérios das Posições Finais

Assim que um lado perde e é eliminado/excluído da Fase Eliminatória, torna-se necessário calcular a sua posição final. Isto permite que seja definida uma posição final para todos os lados no evento. Dependendo da Fase em que um lado é eliminado, ser-lhe-á atribuída uma posição com base nos intervalos apresentados na Tabela 9.

## Manual de Competição

**Tabela 9 – Posição final com base no Momento da Eliminação**

Posição	Lado(s)
<b>1º</b>	<i>Vencedor da Final</i>
<b>2º</b>	<i>Derrotado na Final</i>
<b>3º</b>	<i>Vencedor do Jogo entre o 3º e o 4º</i>
<b>4º</b>	<i>Derrotado no Jogo entre o 3º e o 4º</i>
<b>5º a 8º</b>	<i>Derrotados dos Quartos-de-Final (se aplicável)</i>
<b>9º a 16º</b>	<i>Derrotados dos Oitavos-de-Final (se aplicável)</i>
<b>17º a 32º</b>	<i>Derrotados dos Dezasseis-Avos-de-Final (se aplicável)</i>

Quando mais do que um (1) lado é eliminado numa das Fases Eliminatórias (i.e. Quartos-de Final), os critérios apresentados na Tabela 10 são utilizados para determinar a posição final de cada lado.

**Tabela 10 – Critérios para determinar Posição final dos lados numa Fase Eliminatória**

Critérios	Métodos	Descrição
<b>1</b>	Diferença de Pontos	<i>O número total de pontos alcançados, menos o número total de pontos concedidos, em ordem descendente</i>
<b>2</b>	Pontos alcançados	<i>O número total de pontos alcançados em ordem descendente</i>
<b>3</b>	Fase anterior	<i>Os resultados da fase precedente são retirados e aplicam-se os critérios 1 e 2 a estes resultados para resolver quaisquer empates</i>

Finalmente, o processo delineado em 1.2.2 deve ser repetido para todos os lados que não passaram para as Fases Eliminatórias. Ao aplicar este processo, gera-se uma seriação de todos os lados que não seguiram em frente. O lado melhor posicionado será colocado na slot seguinte depois de todos os lados na Fase Eliminatória terem a sua posição final no evento, permitindo uma lista de posições completa a ser publicada pelo Delegado Técnico.

## 2 Apêndices

### 2.1 Linhas de Orientação para o Cálculo do formato da Fase de Pool(s)

Entry	No. Pools	Max. Pool Size	Direct KO per pool	Total Direct KO	Point Qualifier	Total KO Entry	Ratio	No. Pool Matches
3	1							3
4	1							6
5	1							10
6	1							15
7	1							21
7	2	4	2	4	0	4	43%	9
8*	2	4	2	4	0	4	50%	12
9	2	5	2	4	0	4	56%	16
9	3	3	1	3	1	4	56%	9
10	2	5	2	4	0	4	60%	20
10	3	4	1	3	1	4	60%	12
11	3	4	1	3	1	4	64%	15
12	3	4	1	3	1	4	67%	18
12*	4	3	1	4	0	4	67%	12
13	3	5	1	3	1	4	69%	22
13	4	4	1	4	0	4	69%	15
14	3	5	2	6	2	8	43%	26
14	4	4	2	8	0	8	43%	18
15	3	5	2	6	2	8	47%	30
15	4	4	2	8	0	8	47%	21
15	5	3	1	5	3	8	47%	15
16*	4	4	2	8	0	8	50%	24
16	5	4	1	5	3	8	50%	18
17	4	5	2	8	0	8	53%	28
17	5	4	1	5	3	8	53%	21
18	4	5	2	8	0	8	56%	32
18	5	4	1	5	3	8	56%	24
18	6	3	1	6	2	8	56%	18
19	4	5	2	8	0	8	58%	36
19	5	4	1	5	3	8	58%	27
19	6	4	1	6	2	8	58%	21
20	4	5	2	8	0	8	60%	40
20	5	4	1	5	3	8	60%	30
20	6	4	1	6	2	8	60%	24
21	5	5	1	5	3	8	62%	34
21	6	4	1	6	2	8	62%	27
21	7	3	1	7	1	8	62%	21
22	5	5	1	5	3	8	64%	38
22	6	4	1	6	2	8	64%	30
22	7	4	1	7	1	8	64%	24
23	5	5	1	5	3	8	65%	42
23	6	4	1	6	2	8	65%	33
23	7	4	1	7	1	8	65%	27
24	5	5	1	5	3	8	67%	46
24	6	4	1	6	2	8	67%	36
24	7	4	1	7	1	8	67%	30
24*	8	3	1	8	0	8	67%	24

### Manual de Competição

Entry	No. Pools	Max. Pool Size	Direct KO per pool	Total Direct KO	Point Qualifier	Total KO Entry	Ratio	No. Pool Matches
25	6	5	1	6	2	8	68%	40
25	7	4	1	7	1	8	68%	33
25	8	4	1	8	0	8	68%	27
26	6	5	1	6	2	8	69%	44
26	7	4	1	7	1	8	69%	36
26	8	4	1	8	0	8	69%	30
27	6	5	2	12	4	16	41%	48
27	7	4	2	14	2	16	41%	39
27	8	4	2	16	0	16	41%	33
27	9	3	1	9	7	16	41%	27
28	6	5	2	12	4	16	43%	52
28	7	4	2	14	2	16	43%	42
28	8	4	2	16	0	16	43%	36
28	9	4	1	9	7	16	43%	30
29	6	5	2	12	4	16	45%	56
29	7	5	2	14	2	16	45%	46
29	8	4	2	16	0	16	45%	39
29	9	4	1	9	7	16	45%	33
30	6	5	2	12	4	16	47%	60
30	7	5	2	14	2	16	47%	50
30	8	4	2	16	0	16	47%	42
30	9	4	1	9	7	16	47%	36
30	10	3	1	10	6	16	47%	30
31	7	5	2	14	2	16	48%	54
31	8	4	2	16	0	16	48%	45
31	9	4	1	9	7	16	48%	39
31	10	4	1	10	6	16	48%	33
32	7	5	2	14	2	16	50%	58
32	8	4	2	16	0	16	50%	48
32	9	4	1	9	7	16	50%	42
32	10	4	1	10	6	16	50%	36
33	7	5	2	14	2	16	52%	62
33	8	5	2	16	0	16	52%	52
33	9	4	1	9	7	16	52%	45
33	10	4	1	10	6	16	52%	39
33	11	3	1	11	4	16	52%	33
34	7	5	2	14	0	16	53%	66
34	8	5	2	16	0	16	53%	56
34	9	4	1	9	7	16	53%	48
34	10	4	1	10	6	16	53%	42
34	11	4	1	11	5	16	53%	36
35	7	5	2	14	2	16	54%	70
35	8	5	2	16	0	16	54%	60
35	9	4	1	9	7	16	54%	51
35	10	4	1	10	6	16	54%	45
35	11	4	1	11	5	16	54%	39
36	8	5	2	16	0	16	56%	64
36	9	4	1	9	7	16	56%	54
36	10	4	1	10	6	16	56%	48
36	11	4	1	11	5	16	56%	42
36	12	3	1	12	4	16	56%	36

## Manual de Competição

### 2.2 Formato das Fases de Eliminatórias

Direct Advancer per pool	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Pool Number	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Total Direct Advancer	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Total KO entry	2	4	4	8	8	8	8	16	16	16	16	16	16	16	16
Point Qualifier	0	1	0	3	2	1	0	7	6	5	4	3	2	1	0
Position 1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1	A-1
Position 2	B-1	PQ-1	D-1	PQ-3	PQ-2	PQ-1	H-1	PQ-7	PQ-6	PQ-5	PQ-4	PQ-3	PQ-2	PQ-1	P-1
Position 3		B-1	B-1	D-1	D-1	D-1	D-1	H-1	H-1	H-1	H-1	H-1	H-1	H-1	H-1
Position 4		C-1	C-1	E-1	E-1	E-1	E-1	I-1	I-1	I-1	I-1	I-1	I-1	I-1	I-1
Position 5				B-1	B-1	B-1	B-1	D-1	D-1	D-1	D-1	D-1	D-1	D-1	D-1
Position 6				PQ-2	PQ-1	G-1	G-1	PQ-4	PQ-3	PQ-2	PQ-1	M-1	M-1	M-1	M-1
Position 7				C-1	C-1	C-1	C-1	E-1	E-1	E-1	E-1	E-1	E-1	E-1	E-1
Position 8				PQ-1	F-1	F-1	F-1	PQ-3	PQ-2	PQ-1	L-1	L-1	L-1	L-1	L-1
Position 9								B-1	B-1	B-1	B-1	B-1	B-1	B-1	B-1
Position 10								PQ-6	PQ-5	PQ-4	PQ-3	PQ-2	PQ-1	O-1	O-1
Position 11								G-1	G-1	G-1	G-1	G-1	G-1	G-1	G-1
Position 12								PQ-1	J-1	J-1	J-1	J-1	J-1	J-1	J-1
Position 13								C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
Position 14								PQ-5	PQ-4	PQ-3	PQ-2	PQ-1	N-1	N-1	N-1
Position 15								F-1	F-1	F-1	F-1	F-1	F-1	F-1	F-1
Position 16								PQ-2	PQ-1	K-1	K-1	K-1	K-1	K-1	K-1