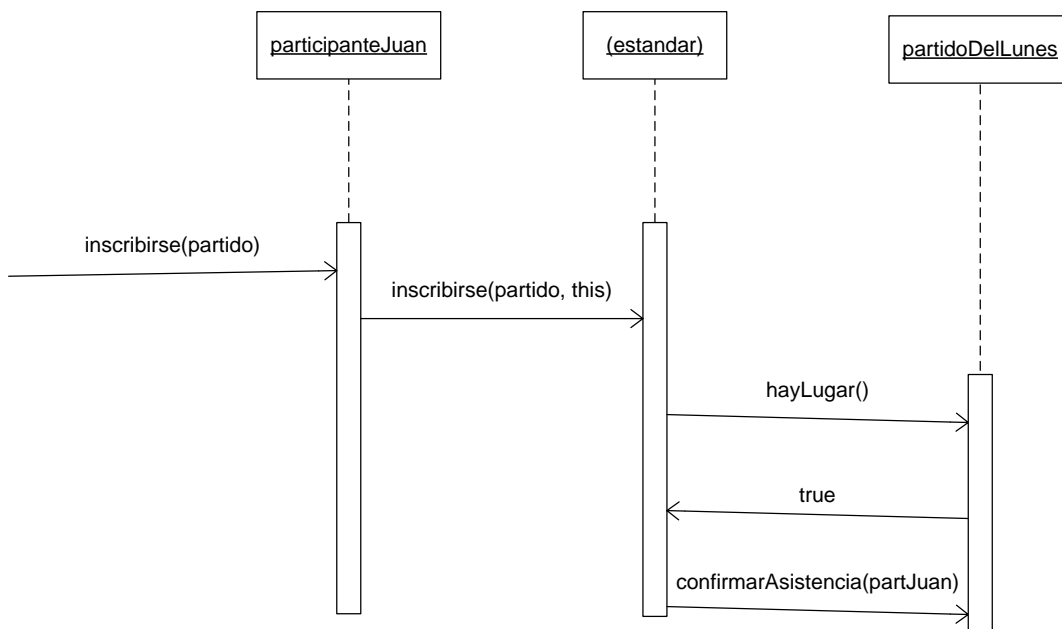


Caso más sencillo, cuando quiero inscribir a alguien y todavía no hay 10 personas inscriptas.
Supongamos que Juan quiere inscribirse estándar: entonces instancio un objeto participanteJuan que conoce al jugador Juan y a un tipo de inscripción estándar.



Ahora supongamos que para entrar Juan, hay que echar a alguien. Primero el tipo de inscripción estándar pregunta si hay algún condicional, después pregunta si hay algún solidario. Cuando encuentra alguna víctima, va a pedir que lo echen y va a anotar a Juan.

