

## Тема 1.7. Системи проведення змагань: кругова система.

(Практичне заняття – 2 години)

### Навчально-виховна мета:

*Ознайомити* з організацією та проведенням змагань та системами проведення змагань

*Вивчити* вимоги до способів безпосереднього визначення місць учасників змагання шляхом ранжирування результатів

*Тренуватися* визначати місця учасників змагання різними способами.

*Виховувати* почуття впевненості у необхідності отримання знань з організації та проведення змагань та системами проведення змагань

### Навчальні питання

1. Спосіб безпосереднього визначення місць учасників змагання шляхом ранжирування результатів
2. Круговий спосіб
3. Відбірково-круговий спосіб

**Місце:** аудиторія

**Матеріальне забезпечення:** проектор, ноутбук.

**Керівництво:**

У більшості видів спорту найбільш поширеними способами (системами) проведення змагань є: спосіб безпосереднього визначення місць учасників (ранжирування результатів), круговий, відбірково-круговий, змішаний і спосіб прямого вибування.

### 1. Спосіб безпосереднього визначення місць учасників змагання шляхом ранжирування результатів

Застосовується цей спосіб при проведенні особисто-командних змагань з більшості видів спорту, в яких результати учасників, що змагаються, оцінюються метричними одиницями (легка атлетика, велоспорт, плавання і так далі), або сумою балів, що присуджуються за якісне і технічно естетичне виконання вправ (акробатика, гімнастика і так далі). Сенс системи - в послідовному або одночасному виконанні вправ змагань всіма учасниками на одній спортивній арені і, як правило, з незмінним складом суддівської бригади. Система безпосереднього визначення місць учасників змагання шляхом ранжирування результатів не виключає використання на окремих етапах змагань елементів інших способів для формування фінальної групи.

У легкій атлетиці, у важкій атлетиці, плаванні і інших спортивних дисциплінах можуть проводитися змагання, що складаються з двох етапів: кваліфікаційного і основного. В процесі кваліфікаційного етапу проводиться відбір спортсменів до основного етапу. При цьому встановлюється кваліфікаційний норматив. Спортсмени, що виконали його, допускаються до участі в основних змаганнях, де і визначається переможець.

### 2 Круговий спосіб

При проведенні змагання цим способом всі учасники змагань (спортсмен або команда) зустрічаються зі всіма суперниками по черзі. Результати зустрічей (перемоги, поразки, нічії, оцінені в очках) враховуються при визначенні порядкового місця, зайнятого спортсменом (командою). Вище місце присуджується спортсменові (команді), що набрала більшу суму очок.

Важливою перевагою цієї системи розіграшу є те, що вона дозволяє визначити місця всіх учасників. Вона дозволяє набути спортсменам (командам) значного змагального досвіду навіть при незначній кількості учасників змагань в цілому, або їх окремої підгрупи, дозволяє організаторам змагань розширити в разі потреби програму

та загальну тривалість змагань. Недоліком цієї системи можна вважати те, що для своєї реалізації вона вимагає багато часу.

Кількість зустрічей за цією системою визначається формулою:

$$\frac{N(N-1)}{2} = X,$$

де N - кількість учасників (або команд)

X - кількість зустрічей.

Щоб провести змагання по круговій системі в більш стислі терміни, іноді всіх учасників розбивають на підгрупи і проводять в них попередні ігри також по круговій схемі. За результатами цих зустрічей складають фінальні групи і проводять подальші зустрічі для визначення призових місць. При цьому результати зустрічей в попередніх турах зараховуються у фіналі.

Порядок зустрічей при проведенні змагань по цій системі визначається двома способами.

**Перший спосіб** (застосовується тоді, коли не має значення черговість змінюваності полів). Полягає він в тому, що кількість команд, що беруть участь, ділять навпіл (якщо кількість команд непарна додають 0). Номери команд випишують вертикально в два стовпці. Перша половина номерів, починаючи з 1-го записується зверху вниз в лівий стовпчик, а друга половина номерів в правий стовпчик, від низу до верху. Номери, що стоять поряд по горизонталі складають пари першого ігрового дня. Якщо кількість команд непарна, то команда, напроти якої в таблиці стоїть 0 буде вихідний. Щоб визначити пари другого і подальших днів поступають так: перший номер залишають на місці (нерухомо), а інші пересувають відносно нього на одне місце по кругу проти годинникової стрілки.

**Другий спосіб.** Якщо змагання проводяться на полях (майданчиках, в залах) учасників, то виникає потреба чергувати порядок змагань на «своєму» та «чужому» полі. Для цього варіанту календар складають способом «змійка». Відповідно до кількості учасників змагань (команд) креслять таку саму кількість вертикальних ліній. Цифру 1 (команда або учасник під цим номером) ставиться під першою лінією. Далі половину номерів загальної кількості команд або учасників записується справа від першої лінії знизу догори в арифметичному порядку. Інша половина записується зліва в зворотному порядку. Над другою лінією записується число, що йде за N/2 (тобто з порядковим номером N/2+1). Надалі номери записують справа від ліній, а додаткову цифру – по черзі під та над лінією. Ігрові пари складають номери, що знаходяться в сусідніх стовпчиках. Кількість зустрічей за такою схемою визначається формулою:

$$X=N(N-1),$$

де N - кількість учасників (або команд), X - кількість зустрічей.

### 3. Відбірково-круговий спосіб

При проведенні змагань цим способом учасників (команди) розділяють спочатку на попередні групи, в яких кожен спортсмен (команда) зустрічається зі всіма суперниками даної групи. Потім спортсмени, що зайняли кращі місця в групі (у більшості видів спорту 1 - 3 місця, але не більше 50 % учасників даної групи), переходять в наступний тур (сходінку) змагань. Цих учасників знов розбивають на групи, які проводять поєдинки між собою для наступного відбору, аж до фінальної зустрічі (туру), в якій і визначають переможця змагань.

При достатньо великій кількості спортсменів (команд), що беруть участь, відбірково-круговий спосіб дозволяє учасникам набути певного досвіду змагань (у турах, що проводяться круговим способом).