

Тема 1.8. Системи проведення змагань. (Самостійне – 4 години)

Навчальні питання

1. Спосіб прямого вибування (кубковий, олімпійський)
2. Змішаний спосіб
3. Швейцарський спосіб проведення змагань
4. Спосіб проведення змагань із зрівнюванням (гандикапом)

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 прямого вибування (кубковий, олімпійський)

Система змагань, заснована на способі прямого вибування, застосовується тоді, коли є необхідність провести змагання для великого числа учасників в стислі терміни.

По цій системі визначаються тільки перше і друге місця учасників. Більшість же команд (учасників) мають дуже мало зустрічей.

У змаганнях, що проводяться цим способом, учасник (команда), що програв поєдинок, вибуває з подальших змагань.

Загальне число зустрічей за цією схемою обчислюється за формулою:

$$X = N - 1$$

Розіграш по системі з вибуванням проводиться за заздалегідь складеною таблицею, яка визначає порядок зустрічей. Всі команди у відповідності до жеребкування отримують номери.

Якщо кількість команд парна, то всі команди вступають в змагання з першого дня (туру). В цьому випадку всі команди розташовуються по вертикалі зверху вниз.

В цьому випадку перша команда зустрічається з другою, 3-а з 4-ою і так далі. Пари другого дня складаються з переможців першого дня (туру). Якщо число команд не кратне 2, то робиться так, щоб до другого туру кількість команд стала кратна 2. Тому в останньому випадку в перший день (у першому турі) виступають не всі команди.

Кількість команд що беруть участь в першому турі (у перший день) іноді визначається по формулі:

$$(N - 2^n) \times 2 = X,$$

де N - число команд, що беруть участь; 2^n - такий ступінь два, при якій виходить число команд менше ніж N , але що наближаються до N , тобто до загальної кількості команд.

Наприклад: Число команд, що беруть участь, рівне 10, отже
 $(N - 2^n) \times 2 = (10 - 2^3) \times 2 = (10 - 8) \times 2 = 4$

Отже, в перший день грають 4 команди.

Учасники першого дня можуть визначатися за правилом: у перший день грають команди, що мають середні номери таблиці, і не грають крайні номери, розташовані зверху і знизу таблиці.

Якщо кількість команд парна, то зверху і знизу грає однакова кількість команд, а якщо непарне, то знизу не грає на одну команду більш ніж зверху.

У зв'язку з тим, що команда, що програла, або учасник припиняють боротьбу за 1-е і 2-е місце, можливі утішліві поєдинки між спортсменами, що прогнали, що дозволяють їх переможцям продовжувати подальші змагання. Допускається також варіант вибування спортсмена з подальших змагань не після першої поразки, а після двох. При проведенні змагань великий вплив має жеребкування спортсменів (команд), яке може звести в поєдинку сильних і слабких. Тому важливим моментом об'єктивізації проведення змагань у такий спосіб також є *розсіювання учасників*, що істотно впливає на упередженість виявлення переможців.

Незалежно від способів проведення, змагання можуть складатися з двох основних турів: попереднього і фінального. Природно, що залежно від кількості учасників між попередніми і фінальними змаганнями можуть бути проміжні ступені: 1/8; 1/4; 1/2 фіналу.

При проведенні змагань способом прямого вибування, загальна кількість ігор завжди на одиницю менше, ніж кількість команд-учасників.

Для того, щоб команди або учасники, що вибули з боротьби за перше і друге місце, продовжили змагання, цей спосіб іноді передбачає так звані «утішліві тури», в яких визначається доля місць до третього включно.

2. Змішаний спосіб

Всі спортсмени (команди) заздалегідь беруть участь в одному - трьох турах, що проводяться відбірково-круговим способом. Потім переможці попередніх змагань зустрічаються між собою відповідно до жеребкування способом прямого вибування. Кількість фіналістів, як і кількість переможців попередніх змагань, визначається Положенням про змагання. Фінальні поєдинки проводяться круговим способом.

Можливі варіанти змішаного способу, коли після турів, проведених відбірково-круговим способом, фінальні поєдинки проводяться способом прямого вибування.

Приблизно за такою схемою проводяться популярні в США і багатьох країнах Європи змагання в спортивних іграх, що є серіями стикових ігор (плей-офф) - багатоетапної системи змагань. На першому етапі команди проводять змагання в своїх лігах або групах. На другому етапі кращі команди першого етапу (положення про змагання визначає їх кількість в кожній групі, лізі) проводять кругові змагання в два тури або більше. Потім, на третьому етапі проводиться серія стикових чверть фінальних ігор з вибуванням після кожної серії (наприклад, команда, що зайняла 1 місце, грає з командою, що зайняла останнє місце, і т. д.). Зазвичай суперники зустрічаються двічі або

навіть чотири рази. Після цієї серії переможці пар проводять півфінальні матчі (або серії ігор), в яких виявляються дві команди, що грають за перше місце.

Так само розігрується і решта місць. Популярність цієї системи і її розповсюдження останніми роками багато в чому пов'язані з прагненням зробити змагання максимально видовищними і інтригуючими, з непередбачуваним результатом і, через це привабливими в комерційних цілях (телебачення, лотереї і т. д.)

Безсторонність виявлення переможців в змаганнях, що проводяться змішаним способом, багато в чому залежить від результатів жеребкування. Найбільш об'єктивним є розсіювання спортсменів (команд) по попередніх групах відповідно до їх спортивної кваліфікації, що визначається за наслідками попередніх змагань.

3. Швейцарський спосіб проведення змагань

Найчастіше цей спосіб застосовується при проведенні змагань по шахах і шашках.

У змаганнях, що проводяться цим способом, в першому турі всі учасники зустрічаються у відповідності до жеребкування. А потім за підсумками першого туру складаються три групи:

- 1) учасники, що набрали одне очко (що отримали перемогу);
- 2) учасники, що набрали 0,5 очка (що зіграли внічию);
- 3) учасники, що потерпіли поразку (що мають 0 очок).

Другий тур проводиться в групах також за жеребом. За підсумками другого туру складаються нові три групи. Положення про змагання визначає кількість турів, після чого підраховується кількість очок, набраних кожним учасником у всіх турах, і визначається його місце.

4. Спосіб проведення змагань із зрівнюванням (гандикапом)

Для проведення змагань учбово-тренувального або показового характеру за участю спортсменів різної кваліфікації при метричній оцінці результатів можна застосовувати «зрівнювання» учасників за допомогою гандикапу (фора).

Змагання з гандикапом підвищує інтерес у слабких учасників і одночасно мобілізує сильних