**Практичне заняття № 9. Способи проведення спортивних змагань «ланцюжок», «пірамідка», «швейцарська система»**

План:

1. Проведення спортивних змагань способом «ланцюжок»,«пірамідка»
2. Проведення спортивних змагань способом «швейцарська система»
3. Національні ігри різних народів світу «Бельбеу», «Мисливці та качки», «Бочче», «Рінго», «Малайський волейбол», «Бліцбол»
4. **Проведення спортивних змагань способом «ланцюжок»,«пірамідка»**

При способі проведення змагань «ланцюжком» всі учасники розташовуються в загальному списку в залежності від спортивної класифікації та рівня спортивної підготовленості (найсильніший спортсмен колективу стоїть у списку 1-м зверху, наступний за ним по силі - 2-м і т.п.).

При способі проведення змагань «пірамідкою» первісний список учасників змагань має вигляд трикутника, в якому сильніші спортсмени розташовані в верхніх рядах (найсильніший член колективу - № 1, наступні за ним по силі - № 2 і 3 і т.п.):

**

Будь-який з учасників змагання «ланцюжком» і «пірамідкою» має право викликати на зустріч найближчого за списком гравця, що стоїть вище (або будь-якого гравця з найближчого вищого ряду). У разі виграшу той хто викликав міняється місцями з переможеним. Таким чином, одні учасники піднімаються по «ланцюжку» або «пірамідці» вгору, інші спускаються вниз. Якщо той що викликав програє зустріч, то обидва учасника залишаються на своїх місцях, а той, хто програв на деякий час втрачає право викликати на змагання цього ж противника.

Такі змагання проводяться зазвичай у вільний від інших змагань час і тривають 1 - 3 місяці. Найбільшого поширення вони мають в тенісних секціях.

1. **Проведення спортивних змагань способом «швейцарська система»**

*Швейцарська система* - система проведення спортивних турнірів. Особливо поширена в інтелектуальних іграх, таких як шахи, шашки, сьогі, го, рендзю і їм подібних. Вперше була застосована на шаховому турнірі в Цюріху (Швейцарія) в 1895 році, звідки і отримала свою назву. Характерна тим, що турнір проходить без вибування і дозволяє для визначення переможців обійтися невеликим числом турів при великому числі учасників.

*Порядок проведення турніру*

• У першому турі всі гравці упорядковуються (випадковим жеребкуванням, або по рейтингу). Пари складаються за принципом: перший з верхньої половини таблиці з першим з нижньої половини, другий - з другим, і так далі. Якщо, наприклад, в турнірі 40 учасників, то перший грає з 21-м, другий з 22-м і т.п. При непарному числі гравців гравець, який має останній номер, отримує очко без гри.

• У наступних турах всі гравці розбиваються на групи з однаковою кількістю набраних очок. Так, після першого туру груп буде три: виграли, програвши і зіграли внічию. Якщо в групі виявляється непарна кількість гравців, то один гравець переводиться в наступну очкову групу.

• Пари гравців для наступного туру складаються з однієї очкової групи з такого самого, що і в першому турі, рейтинговим принципом (кращий гравець з верхньої половини групи по можливості зустрічається з кращим гравцем з нижньої половини цієї групи). При цьому, не допускається, щоб одна і та ж пара грала в турнірі більше однієї гри. При грі в шахи або шашки, крім того, діє правило чергування кольору: бажано, щоб у кожного учасника від туру до туру чергувався колір фігур (щоб гравець мав рівну кількість ігор білими і чорними), в будь-якому випадку не допускається три партії поспіль (в шашках - чотири) одним кольором, крім останнього туру. При непарному числі гравців гравець, який має останній номер в останній очковій групі (з ще не отримували очко за пропуск), отримує очко без гри.

• Місця в турнірі розподіляються за набраною кількістю очок.

• Учасники, що набрали рівну кількість очок, зазвичай розподіляються за коефіцієнтом Бухгольца, який визначається як сума очок, набраних усіма суперниками даного гравця в турнірі або за коефіцієнтом Солкофа, який визначається як сума очок, набраних усіма суперниками даного гравця в турнірі, виключаючи найкращий і найгірший результати. Крім них (або разом з ними) може застосовуватися середній рейтинг суперників (тому, у кого суперники мають більш високий середній рейтинг, присуджується більш високе підсумкове місце) або так званий «коефіцієнт прогресу» - більш високе місце отримує гравець, який по ходу турніру довше знаходився на більш високому місці, ніж той що набрав однакову кількість очок суперник).

Як приклад тут приведена гіпотетична таблиця турніру за швейцарською системою в шахи, проведеного між 8 учасниками (гравець-1 - гравець-8). Турнір проведений в три тури.

Кількість очок після трьох турів максимально у гравця *гравець-1*. Він отримує 1 місце. Далі йдуть пари гравців з рівним числом очок. Якщо правила турніру припускають використання коефіцієнта Бухгольца, то *гравець-2* має коефіцієнт 4, а *гравець-3* - 5, тому друге місце займає *гравець-3*, третє - *гравець-2*. Потім йдуть *гравець-8* і *гравець-4* (набрано по 1,5 очка, коефіцієнти Бухгольца - 4,5 і 3,5), далі - гравець-5 і гравець-6 (коефіцієнти 5,5 і 3,5), замикає таблицю *гравець-7*, який має 0 очок.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-й тур | Рахунок | 2-й тур | Рахунок | 3-й тур | Рахунок | Учасники | Очки |
| Гравець – 1  Гравець – 8 | 1:0 | Гравець – 1  Гравець – 2 | 1:0 | Гравець – 1  Гравець – 3 | 1:0 | Гравець - 1 | 3 |
| Гравець - 3 | 2 |
| Гравець – 2  Гравець – 7 | 1:0 | Гравець – 3  Гравець – 5 | 1:0 | Гравець – 5 Гравець – 2 | 0:1 | Гравець - 2 | 2 |
| Гравець - 8 | 1½ |
| Гравець – 3  Гравець – 6 | 1:0 | Гравець – 8 Гравець – 7 | 1:0 | Гравець – 4  Гравець – 8 | ½:½ | Гравець - 4 | 1½ |
| Гравець - 5 | 1 |
| Гравець – 4  Гравець – 5 | 0:1 | Гравець – 6  Гравець – 4 | 0:1 | Гравець – 6  Гравець – 7 | 1:0 | Гравець -6 | 1 |
| Гравець -7 | 0 |

1. **Національні ігри різних народів світу**

**«Бельбеу»** (казахська гра)

Ця народна гра з джгутом або візерунковим рушником дуже популярна серед підлітків. У деяких міс­цевостях Казахстану цю гру називають ще «жигіт-куалау».

Усі учасники порівну розділяються на дві команди та розта­шовуються на майданчику довжиною 30-50 м. У центрі майданчика кладуть джгут або візерунковий рушник. У кінці майданчика в центрі кола встановлюють прапорець.

Кожна команда обирає собі капітана. Він розта­шовує гравців своєї команди за порядком номерів. Той із капітанів, який за жеребом одержав право по­чати гру, називає будь-який номер. Капітан іншої команди у свою чергу також називає будь-який номер гравця своєї команди, який, на його думку, найбільше підходить для поєдинку. Викликані гравці стають на лінію старту. За сигналом судді вони біжать до джгу­та або візерункового рушника. Хто першим встигне добігти і схопити джгут, по­винен швидко наносити удари по тому, хто спізнився і тепер стрімко біжить до прапорця. За кожний влучний удар джгу­том або рушником нараховується одне очко.

Той, хто біжить з джгутом, має право наздоганяти суперника тільки до кола, в якому стоїть прапорець. Тут він по­винен кинути джгут. Той, що тікав, швидко хапає джгут і біжить назад, переслідуючи того, хто щойно наздоганяв його, у свою чергу намагаючись вдаряти джгутом свого колишнього переслідувача.

Як і раніше, за кожний удар нараховується одне очко. Судді уважно стежать за тим, щоб помахи джгутом, які не досягли мети, не зараховувалися.

Переслідування у зворотний бік триває до тієї лі­нії, де лежав раніше джгут (ця лінія повинна бути позначена). Виграє той, хто набере більше очок.

Далі гру продовжують інші учасники команди, і за індивідуальними результатами кожної пари визна­чається команда-переможець.

**«Мисливці та качки»** (білоруська гра)

Гравці розділяються на 2 команди: одна – «мисливці», інша – «качки». Креслять велике коло, за межами якого розташовуються «мисливці», а «качки» – всередині. За сигналом «мисливці» прагнуть влучити волейбольним м'ячем у «качок», які, бігаючи всередині кола, ухиляються від м'яча. «Качка», якої торкнувся м'яч, вибуває із гри. Коли всі «качки» будуть вибиті, команди міняються місцями, і гра продовжується.

Можна заздалегідь визначити час проведення гри. Перемагає команда, яка вибила більше «качок» за однаковий час..

**«Бочче»** (італійська гра)

Ця гра надзвичайно популярна у всьому світі. У неї з превеликим задоволенням грали древні греки та єгиптяни. В середні віки вона набула поширення в Західній Європі. В Італії ця гра за популярністю поступається тільки футболу. Нею свого часу захоплювався скрипаль-віртуоз, композитор Паганіні. Грати в бочче можна один на один, два на два, три на три, чотири на чотири.

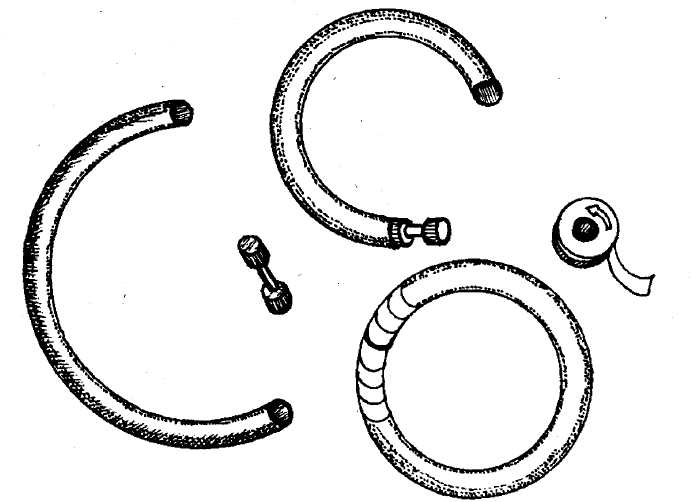
*Інвентар*: Прямокутний рівний майданчик 24-28 м завдовжки і 2,5-4 м завширшки. Декілька куль (бочче) з дерева або пластмаси, діаметром від 9 до 11 см, вагою не більше 1400 г.

На початку гри на протилежний кінець майданчика кидають маленьку кульку – боччино. Потім суперники по черзі запускають руками бочче так, щоб воно підкотилося якомога ближче до боччино. Своїм бочче можна вибивати кулю суперника, яка знаходиться у більш вигідній позиції. За влучні кидки нараховуються очки.

Переможцем стає той гравець, який першим набирає встановлену кількість очок.

**«Рінго»** (польська гра)

У рінго можна грати один на один або командами (двоє на двоє, троє на троє).

** *Інвентар*: майданчик розміром 12х6м; сітка завдовжки 580 см і завширшки 35 см, натягнута на висоті 2,43 м; гумове кільце діаметром 15- 18 см (його можна зробити своїми руками із гумового шланга діаметром 2,5-3 см).

*Хід гри*: Правила гри дуже нагадують волейбольні. Гра складається з трьох партій: партія вважається завершеною, коли один гравець або команда набирає 15 очок. Гра припиняється при рахунку партій 2:0. Гра починається подачею однієї зі сторін. Гравець, що подає, знаходиться на межі майданчика, він рукою посилає кільце супернику. У цей момент він повинен хоч би однією ногою торкатися землі. Гравець, що приймає, спіймавши кільце, відразу ж повертає його на протилежну сторону.

Перше очко не зараховується – розігрується подача. При наступній подачі очки нараховуються, як у волейболі. Якщо гра відбувається один на один, то кожен гравець має право на п'ять подач. Якщо грають команди, то вони вводять кільце в гру по черзі. Якщо під час подачі кільце, зачепившись за сітку, впало на сторону противника, його знову вводить у гру той самий гравець. За друге підряд попадання в сітку гравець отримує штрафне очко.

Штрафні очки нараховуються також за:

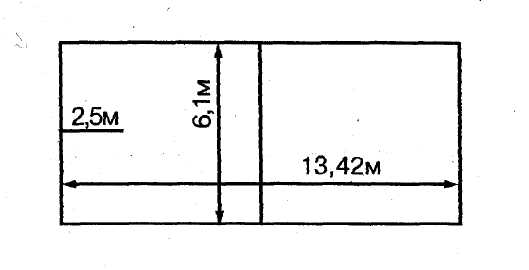
* кидок за межі майданчика (аут);
* ловлення кільця двома руками;
* торкання затиснутим в долоні кільцем землі, сітки чи будь-якої частини тіла, як свого, так і напарника;
* кидок, після якого кільце починає обертатися у повітрі;
* вертикальний кидок на сторону противника.

Під час гри учасникам забороняється виконувати обманні рухи рукою, якою виконується подача, перекладати кільце з однієї руки в іншу, пересуватися із зловленим кільцем по майданчику (можна зробити лише один крок).

**«Малайський волейбол»** (Сепактакрау)

Ця незвичайна гра зародилася в XV столітті. У перекладі назва гри дослівно означає «бити ногою по ротанговому м'ячу». Ця гра поширена не тільки в Південно-Східній Азії, але і в США, Англії, Франції, Австралії. У грі беруть участь дві команди по три учасники в кожній.

*Інвентар*: майданчик розміром 13,42х6,1м, розділений сіткою, натягнутою на висоті 1,55 м; м'яч діаметром 410-430 мм і вагою 180 г (ротанг можна замінити розщепленою та розмоченою вербовою лозою). Можна використовувати звичайну надувну кулю.



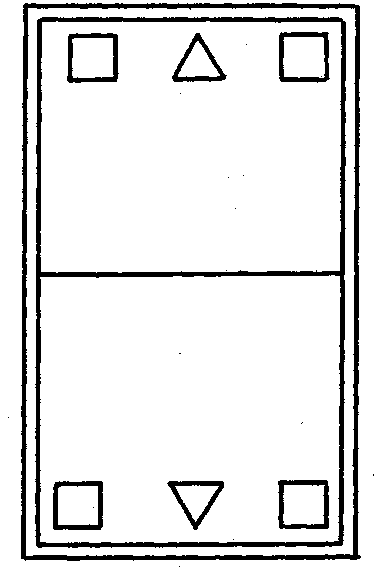
*Хід гри*. Гравці команди, яка подає, розміщуються на майданчику в такому порядку: двоє – по кутах біля сітки, подавальник – позаду в колі, обкресленому на відстані 2,5 м від задньої лінії. Один із гравців, що знаходиться спереду, починає гру; він кидає м'яч учаснику, що подає. Той у свою чергу відбиває м'яч ногами на сторону противника.

Кожна команда може торкнутися м'яча лише тричі. Це може зробити і один гравець. М'яч перекидають через сітку після будь-якого з трьох ударів. Гра складається з трьох партій, а рахунок ведеться до 15 очок.

*Правила гри*. B малайському волейболі забороняється грати руками, але можна відбивати м'яч головою, плечима, ногами.

**«Бліцбол»**

Ця гра дуже нагадує регбі. Вважається, що першими почали грати в неї фіни. Гра проводиться на майданчику, розміри якого становлять 95-100 м завдовжки і 50-55 м завширшки. Кількість гравців – 9х9; у спортивному залі їх кількість зменшується – від 3 до 6 гравців на майданчику від кожної команди. Майданчик розділяється лінією на дві рівні частини. Біля лицьової лінії з кожного боку креслять по три будь-які фігури – це залікові поля («ворота»). Грають звичайним м'ячем для регбі, а в шкільних умовах підійде і волейбольний м'яч.

Мета гри та ж сама, що і в регбі: треба покласти м'яч в одне із залікових полів суперника. За це нараховують призові очки: за м'яч, покладений у трикутник, – 3 очки, в прямокутник або квадрат – 2 очки.

За сигналом судді гравці обох команд займають вихідне положення біля своїх залікових полів. Один із гравців команди, яка починає гру, розташовується попереду своїх партнерів. За свистком він кидає м'яч через широко розставлені ноги назад. Один з партнерів підхоплює його і спрямовується вперед, на половину майданчика суперника. Противники прагнуть не пропустити атакуючого гравця до залікових полів і відняти у нього м'яч, щоб самим розпочати атаку. Якщо атакуючий відчуває, що м'яч йому не втримати, то виконує передачу своєму партнерові.

*Правила гри*. Передавати м'яч дозволяється лише назад. Штовхання, блокування, захвати при перехопленні м'яча не дозволяються. Грубі, силові прийоми заборонені. За порушення правил призначають вільний кидок. Оштрафовані гравці відступають від місця порушення на відстань 5 м.

У швидкого і спритного гравця зазвичай важко відібрати м'яч, не порушивши при цьому правил. Проте у бліцболі є прийом, за допомогу якого можна зупинити суперника, що проривається до воріт, – треба доторкнутися до його спини рукою. У цьому випадку атакуючий гравець повинен протягом 2 секунд віддати м'яч партнерові, зробивши при цьому не більше трьох кроків.

**Література**

1. Гальченко Л.В. Рухливі та національні ігри з методикою викладання : навч.-метод. посібник для студнтів освітньо-кваліф. рівня "бакалавр" напряму підготовки "Фізичне виховання", "Здоров'я людини", "Спорт": у 2 ч. - Ч. 2. / уклад. Л.В. Гальченко. – Запоріжжя : ЗНУ, 2013. – 116 с.