



Глава 2. Соревновательная деятельность в спортивных играх и система соревнований

Соревнования составляют отличительную особенность спорта, они являются важнейшим компонентом системы подготовки спортсменов и ориентиром для построения спортивной тренировки.

Специфика соревновательной деятельности во многом определяет направление и содержание многолетней подготовки спортсменов (принципы, средства, методы, программирование процесса тренировки, отбор, оценка тренированности, оценка способностей спортсмена, контроль за его текущим состоянием и др.).

Соревновательная деятельность тесно связана со спортивным результатом. Это обуславливает необходимость тщательного изучения содержания соревновательной деятельности, выявления факторов, определяющих достижение высоких спортивных результатов.

Структура соревновательной деятельности и факторы, обуславливающие ее эффективность, служат основой при построении процесса подготовки спортсменов и эффективного управления этим процессом.

2.1. Структура соревновательной деятельности в спортивных играх

Основные параметры соревновательной деятельности в спортивных играх выделяются и фиксируются посредством специальных наблюдений в условиях крупнейших соревнований за действиями сильнейших спортсменов мира. Признаки, отражающие параметры соревновательной деятельности, называют целевыми, так как их выполнение обеспечивает достижение поставленной цели - победить в соревнованиях.

Победа в соревнованиях представляет собой конечную цель соревновательной деятельности, ее достижение складывается из последовательного решения спортсменами ряда частных задач, возникающих перед ними в процессе продвижения к главной цели. Элементы деятельности по выполнению частных задач называют действиями, которые, в свою очередь, состоят из операций. Содержание действий, операций и условия, в которых выполняет их спортсмен в процессе соревнований, и определяют структуру соревновательной игровой деятельности.

Только располагая показателями соревновательной деятельности каждого спортсмена, можно оценить эффективность его действий и определить пути совершенствования его мастерства в процессе тренировки.

Структуру соревновательной деятельности в спортивных играх составляют компоненты, которые иерархически расположены условно в несколько уровней. Компоненты и уровни структуры соревновательной деятельности расположены по принципу «матрешек», вложенных одна в другую; первый компонент - самая большая, в нее «вложены» все последующие (рис. 2).

Первый компонент (верхний уровень) составляет системно-целостное противоборство спортсменов двух команд, в котором представлены и «результатируют» все компоненты структуры в их взаимосвязи.

Второй компонент составляют командные тактические действия в нападении и обороне: если в данный момент для одной команды действия нападающие, то для другой команды в этот же момент действия будут защитные. Команды поочередно находятся в роли нападающих и защищающихся. Командные тактические действия - системы игры в нападении или обороне - являются определяющим фактором для выбора технико-тактических действий и их развития во времени и в пространстве. Одна команда учитывает возможности своих игроков и особенности игры в защите команды соперника, когда выбирает ту или иную систему игры в нападении. Защищающаяся же команда, учитывая особенности системы игры команды соперника, противопоставляет свою систему обороны.

Третий компонент образуют групповые тактические действия в нападении (комбинации) и обороне - в них находят реализацию



Рис. 2. Системно взаимосвязанные компоненты соревновательного противоборства спортсменов соперничающих команд

командные тактические действия. По аналогии с командными тактическими действиями групповые действия осуществляются одновременно: игроки одной команды выполняют тактическую комбинацию в нападении, игроки другой команды взаимодействуют между собой, организуя защитные действия против конкретной комбинации и ее исполнителей. Таким образом, групповые тактические действия зависят от принятой системы игры и являются ее развитием.

Четвертый компонент структуры образуют индивидуальные тактические действия в нападении и защите - следующий шаг в развитии соревновательной деятельности. Индивидуальные действия связаны с конкретными групповыми и ими обусловлены: в нападении в зависимости от тактической комбинации, с одной стороны, и защитных действий конкретных игроков команды соперника - с другой; в защите в зависимости от системы защиты и своих групповых действий, а также от конкретных исполнителей, завершающих тактическую комбинацию в нападении в команде соперника.

Пятый компонент структуры составляют приемы игры (техника), при помощи которых спортсмены осуществляют соревновательную деятельность при непосредственном воздействии на мяч, шайбу и пр. Это как бы заключительный шаг в развитии соревновательных действий: командные - групповые - индивидуальные (тактика) - прием игры (техника). Этот компонент «результатирует», т.е. качество его выполнения непосредственно отражается на эффективности соревновательной деятельности (выигрыш мяча, очка или проигрыш). Приемы игры подразделяются на приемы игры в нападении и защите.

Шестой компонент составляют физические способности (двигательный потенциал), обеспечивающие эффективность и надежность технико-тактических действий в игровой соревновательной деятельности (скоростные, силовые, скоростно-силовые, выносливость, координационные способности, гибкость). Первостепенное значение здесь имеет уровень развития физических способностей и умение реализовать их в процессе выполнения технико-тактических действий.

Седьмой компонент составляют психические качества и свойства личности спортсменов; уровень их сформированности и степень проявления в условиях

соревновательной деятельности существенно влияют на ее эффективность. Особенно это важно при равном уровне спортивного мастерства соперников.

Восьмой и девятый компоненты составляют функциональные возможности и морфологические признаки организма спортсменов, обеспечивающие им надежность и эффективность технико-тактических действий на протяжении всего времени, в течение которого разворачивается соревновательная деятельность.

2.2. Факторы, определяющие эффективность соревновательной деятельности в спортивных играх

На основе анализа структуры соревновательной игровой деятельности спортсменов, выявления значимости ее компонентов по отношению к спортивному результату определяют факторы, от которых зависят эффективность соревновательной деятельности и уровень спортивных достижений в спортивной игре. Наиболее существенными являются следующие факторы.

Первый фактор - оснащенность спортсменов приемами игры (арсенал техники). Значимость этого фактора определяется тем, что соревновательное противоборство в спортивной игре регламентируется правилами, в соответствии с которыми игроки могут осуществлять соревновательную деятельность при помощи специальных в каждой игре действий - приемов игры. Данный фактор имеет важнейшее значение: с одной стороны, без владения приемами игры невозможна игровая соревновательная деятельность; с другой стороны - чем шире арсенал техники игры и совершеннее навыки владения приемами игры, тем выше соревновательный потенциал спортсменов.

Второй фактор - оснащенность спортсменов тактическими действиями (арсенал тактики). Степень совершенства и арсенал тактических действий служат решающим условием реализации технического потенциала (арсенала техники) в условиях игры и соревнований.

Первый и второй факторы взаимосвязаны: тактические действия (арсенал, эффективность) прямо зависят от арсенала техники и технического мастерства спортсменов, а максимальная реализация арсенала техники в игре полностью зависит от разнообразия тактических действий и тактического мастерства игроков. Поэтому правомерно говорить о технико-тактическом мастерстве спортсменов.

Третий фактор - «применяемость» технико-тактического арсенала. Недостаточно хорошо изучить и выполнять приемы игры и тактические действия - командные, групповые, индивидуальные в нападении и обороне. Решающее значение имеет умение в полном объеме применять технические приемы и тактические действия в условиях игры и соревнований. Из практики известно, что большинство спортсменов знает и умеет гораздо больше того, что они применяют на соревнованиях, особенно в игре с равным по силам соперником и в экстремальных условиях.

Четвертый фактор - эффективность технико-тактических действий в условиях соревновательной деятельности. Эффективность определяется по определенным для каждой спортивной игры показателям - выигрыш и проигрыш мяча (шайбы), взятие ворот и пр. На основании этих показателей определяется победитель

встречи (в некоторых играх возможен ничейный исход). Выигрыш встречи и число побед (ничьих) в соревнованиях составляют спортивный результат в спортивных играх.

Пятый фактор - мастерство выполнения игровой функции (амплуа) каждым игроком в команде, которая определяется ему на основе индивидуальных особенностей, учета уровня подготовленности по компонентам игры и т. д. Это дает возможность комплектовать команду таким образом, чтобы она представляла слаженный ансамбль, эффективно действующий как в нападении, так и в обороне, давая возможность каждому спортсмену наилучшим образом проявить себя в условиях соревновательной деятельности.

Шестой фактор - активность («агрессивность»), творчество («игровой интеллект»), уровень волевых и моральных качеств, направленные на эффективное выполнение тактического плана игры и максимальную мобилизацию усилий спортсменов в экстремальных условиях соревнований.

Седьмой фактор - уровень развития физических и психических качеств и способностей, специфичных для соревновательной игровой деятельности в спортивной игре.

Шестой и седьмой факторы оказываются решающими при равновесии остальных факторов.

Восьмой и девятый факторы - уровень функциональных возможностей и морфологических показателей применительно к специфическим требованиям соревновательной деятельности в конкретной спортивной игре.

Десятый и одиннадцатый факторы - возраст и спортивный стаж спортсменов. При прочих равных всегда более высокая эффективность соревновательной деятельности в спортивной игре будет у спортсменов, имеющих преимущество в возрасте и стаже занятий спортивной игрой.

Двенадцатый фактор - эффективное функционирование системы, объединяющей всю совокупность мероприятий, направленных на подготовку спортсменов, способных показывать наивысшие спортивные результаты в крупнейших международных соревнованиях, подготовку квалифицированных спортивных резервов, на использование спортивной игры в качестве средства массовой спортивной работы.

2.3. Управление соревновательной деятельностью игроков и команды

Важное значение имеет подготовка к соревнованиям и управление действиями спортсменов в процессе соревновательной деятельности. Ведущая роль здесь принадлежит тренеру. Воспитание соревновательных качеств начинается с первых шагов обучения спортивной игре. Вначале, например, детей приучают к игровой деятельности, затем к соревновательной, в конечном счете - к игровой соревновательной. При этом спортивной игре и соревнованиям предшествуют

подвижные игры и соревнования по физической и технической подготовке, а также подготовительные игры к спортивной игре.

В процессе подготовки к соревнованиям как можно полнее учитываются требования, которые определяются структурой соревновательной деятельности и факторами, обуславливающими ее эффективность.

Важное значение имеет учет условий, в которых протекает соревновательная деятельность спортсменов: климатогеографические условия региона, состав соперников, условия проведения встреч с конкретными соперниками, характеристика зрителей, особенности судейства и др.

В конечном счете подготовка команды и каждого отдельного игрока проводится с учетом игры с конкретной командой соперника, против определенного игрока в той или иной ситуации и т.д. Для этого используют данные спортивной разведки о команде и игроках соперника, данные о возможностях своей команды, итогом чего является тактический план ведения игры. Этот план «проигрывается» на тренировочном занятии против «модели соперника».

Непосредственно перед встречей проводится «установка на игру». Определяются стартовый состав, варианты замен, даются задания каждому игроку, нескольким по взаимодействиям, определяется программа действий до начала встречи (сбор, отъезд, спортивная одежда, разминка и т.д.).

Во время встречи тренер, наблюдая за игрой, анализирует действия игроков соперника, своей команды и вносит коррективы по составу команды, ведению игры и т.д. Для этого в его распоряжении имеются перерывы в игре в соответствии с правилами соревнований для этого конкретного игрового вида спорта. Искусство тренера вести игру, его поведение, обращение с игроками существенно влияют на исход встречи.

После окончания встречи организуется разбор игры. При этом используются результаты наблюдений за действиями спортсменов в игре, анализ технического протокола игры, просмотр видеозаписей игры. Все данные сравниваются с установочными и делаются соответствующие заключения по выполнению тактического плана игры командой и отдельными игроками, выявляют сильные и слабые стороны в действиях игроков, оценивают отношение спортсменов к игре и т. д. В последующих тренировочных занятиях, с одной стороны, исправляются выявленные ошибки, с другой - учитываются особенности игры соперников в предстоящей игре.

После окончания соревнований делается общий анализ проделанной работы по подготовке команды к соревнованиям и по результатам соревновательной деятельности. Общая оценка существенно зависит от характера соревнований: если это основное на данный сезон, то главный критерий здесь - занятое место и его соответствие запланированному; если подводящее, то главным критерием здесь будет достижение установленных на этот период модельных показателей по всем основным параметрам соревновательной деятельности.

2.4. Принципы построения и проведения соревнований по спортивным играм

В практике спортивных игр существуют многочисленные соревнования, которые в соответствии с их целевым назначением подразделяются на системы. Каждая система соревнований включает взаимосвязанные компоненты: правила, положения, календари, нормативно-квалификационные требования. Определенные изменения в названных компонентах существенно влияют в той или иной форме на развитие спортивных игр.

Правила соревнований - это документ, в котором четко определены условия соревновательной борьбы в конкретной спортивной игре, которая протекает под контролем спортивных арбитров, способы фиксирования выигрыша и проигрыша, определения победителя в отдельной встрече и распределения мест среди участников соревнования. Правила соревнований являются законом для спортсменов, арбитров, организаторов и руководителей, осуществляющих подготовку к соревнованиям, их материально-техническое обеспечение.

Правила соревнований служат мощным рычагом управления функционированием и развитием спортивных игр. Так, внесение в правила новых пунктов, изъятие некоторых существующих или изменение в них влияют на спортивную игру. Через различные пункты правил можно влиять на контингента соревнующихся, материально-техническую и экономическую стоимость игры, степень ее зрелищности, на различные стороны подготовки спортсменов.

В Международных федерациях спортивных игр работают комиссии по правилам игры, которые занимаются вопросами изменения в правилах соревнования с целью повысить зрелищность игр, способствовать их популяризации в мире, вовлечению как можно большего числа людей в систематические занятия спортом.

Положения о соревнованиях определяют многие их основные характеристики: цели и задачи соревнований, место и сроки проведения, кто осуществляет руководство соревнованиями, требования к участникам, программа соревнований, способы проведения встреч и определения победителей, награждение победителей, формы документов и сроки их представления и др.

Изменяя содержание положений о соревнованиях, можно влиять на жесткость спортивной конкуренции и ее динамику во времени, мотивацию тренеров, спортсменов, арбитров и их стимулы, на зрелищность, материально-техническую оснащенность, на характеристики и уровень подготовленности спортсменов (возраст, физическое развитие и подготовленность, технико-тактическую оснащенность и т.д.). В положениях можно определенным образом изменять некоторые пункты правил с целью решать определенные задачи в подготовке спортсменов.

С соревновательными правилами и положениями тесно связаны календари соревнования. Календари призваны упорядочить соревнования по целям, задачам, местам и времени проведения, составу участвующих команд и спортсменов, затратам средств, усилий и пр. Важным условием эффективности всей системы соревнований является связь календарей всех видов соревнований

по основным параметрам (по целям и задачам, в особенности по срокам проведения). Таким образом формируется определенный комплекс календарей, органически связанный с системой соревнований.

Структура календаря определяет характер проведения соревнований. Все крупнейшие международные соревнования проводятся таким образом, чтобы распределение мест в турнирной таблице обязательно осуществлялось в последние два игровых дня (в предпоследний день третье и четвертое место, в последний - первое и второе). Соревнования могут быть рассредоточенными по времени (с разъездами команд), концентрированными (турами, когда команды соревнуются в одном месте).

В практике спортивных игр наибольшее распространение получили три способа проведения соревнований: первый - круговой, когда все участвующие команды проводят игры между собой независимо от результата отдельных встреч; второй - с выбыванием из соревнований после проигрыша встречи, когда команда после проигрыша одной или двух встреч в дальнейших играх уже не участвует; третий - смешанный, когда первая часть соревнования проводится с выбыванием, а вторая - по круговому способу, или наоборот.

В способе с выбыванием по мере проведения соревнования на каждый новый виток выходят более сильные команды, и так вплоть до финала. Эти соревнования для большинства участвовавших команд должного эффекта как средства подготовки спортсменов не дают.

В круговом способе все команды «проходят» через все соревнования, приобретая необходимый опыт соревновательной борьбы.

В смешанном варианте удачно сочетаются названные выше два способа проведения соревнований.

В зависимости от вида соревнований (первенство, на кубок, товарищеские, матчевые встречи и укороченные или отборочные турниры), целей и задач строится календарь.

Важнейшее требование к календарям - их стабильность, постоянство по основным характеристикам. Изменения обычно вносятся после окончания олимпийского цикла на очередное четырехлетие.

Таким образом, правила соревнований, положение о соревнованиях и календарь соревнований служат мощными рычагами управления развитием спортивных игр.

Иерархически все соревнования от более высокого масштаба вниз можно выстроить так: Олимпийские игры, чемпионаты и кубки мира, чемпионаты Европы, национальные чемпионаты, первенства республик, областей, городов, районов, коллективов физической культуры.

2.5. Способы проведения соревнований по спортивным играм (системы розыгрыша)

В практике спортивных игр, как уже упоминалось, сложились три способа (системы) проведения соревнований (розыгрыша): круговой, с выбыванием после поражения и комбинированный (смешанный). Выбор способа розыгрыша зависит от задач и масштаба соревнований, количества участвующих команд (спортсменов),

спортивных сооружений, уровня подготовленности (разряда) участников, сроков и др.

Каждому способу (системе) присущ порядок составления календаря (расписания) встреч участников соревнования - команды или спортсмена в индивидуальных играх. Перед составлением календаря встреч проводится жеребьевка, по результатам которой каждый участник (команда, спортсмен в индивидуальных играх) получает определенный номер. Для удобства далее применяется термин «команда».

Круговой способ

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными. Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч. Одновременно выявляют (по числу выигранных встреч) и последующие места, занятые командами. При этом способе наиболее объективно выявляется победитель. При любом результате команды играют со всеми участниками, что положительно влияет на приобретение соревновательного опыта и рост спортивного мастерства. Однако этот способ занимает много времени, особенно если соревнования проводятся в два круга или более.

При круговом способе количество дней соревнования при нечетном количестве команд будет совпадать с числом участников, при четном - на один день меньше этого числа ($x = n$; $x = n - 1$, соответственно), где x - количество игровых дней, n - число участвующих команд.

Количество игр при круговом способе в один круг определяется по формуле

$$x = \frac{n(n-1)}{2},$$

где x - количество встреч; n - количество команд; $(n - 1)$ - число игр, которое должна провести каждая команда; 2 - показатель того, что одна игра засчитывается двум командам.

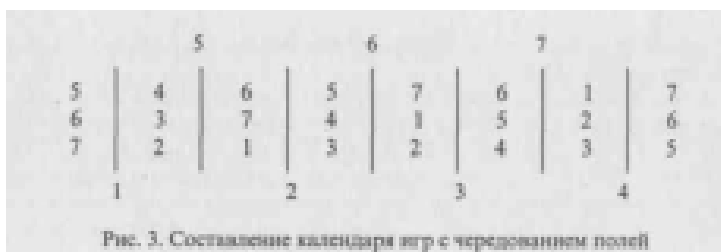
В спортивных играх важное значение имеет место проведения встреч: на своем поле или поле соперника. Календарь может составляться с учетом этого, требования - с чередованием полей или без чередования полей.

Способ с чередованием полей. По таблице определяют, какие номера команд встречаются между собой в каждый день соревнований. Команда, номер которой указан первым, играет на своем поле. Если число команд-участниц нечетное, то команда, рядом с номером которой указан номер в скобках (он обозначает недостающую команду), в данный день свободна от игр.

Таблицу для любого числа команд можно составить самостоятельно (рис. 3). Число играющих команд делят пополам и пишут столбиками цифры, начиная со второй половины, причем если число команд-участниц нечетное, то на 2 делят очередную четную цифру.

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
1-(8)	(8)-5	2-(8)	(8)-6	3-(8)	(8)-7	4-(8)
2-7	6-4	3-1	7-5	4-2	1-6	5-3
3-6	7-3	4-7	1-4	5-1	2-5	6-2
4-5	1-2	5-6	2-3	6-7	3-4	7-1

Для 3 и 4 команд			Для 5 и 6 команд				
1-й день	2-й день	3-й день	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1-(4)	(4)-3	2-(4)	1-(6)	(6)-4	2-(6)	(6)-5	3-(6)
2-3	1-2	3-1	2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
			3-4	1-2	4-5	2-3	5-1



Например, играют 7 команд. Следующую за 7-й четную цифру 8 делят на 2 и пишут столбиками цифры, начиная со второй половины, т.е. с 5:

5. 6. 7.

При четном числе команд-участниц последнюю цифру не пишут. Рядом с написанным таким образом столбцом цифр проводят вертикальную линию и под ней пишут цифру 1, а в столбике (снизу вверх) - следующие по порядку цифры 2, 3, 4. Вновь проводят вертикальную линию и над ней пишут очередную цифру (в данном случае - 5) и т. д., помещая очередную цифру то под линией, то над ней и так до тех пор, пока не возникает необходимость поставить цифру 1 над линией.

Цифры, которые окажутся под и над линиями, при нечетном числе команд-участниц показывают номера команд, свободных в данный игровой день от

выступлений. Если число команд-участниц четное, эти цифры образуют с последней четной одну из пар данного игрового дня. Например:

1-8,8-5,2-8,8-6 ит.д.

Цифры, расположенные по обе стороны каждой линии, показывают номера игровых пар; причем цифры справа от линии обозначают номера команд, играющих на своих площадках, а цифры слева - номера команд, играющих на полях соперников.

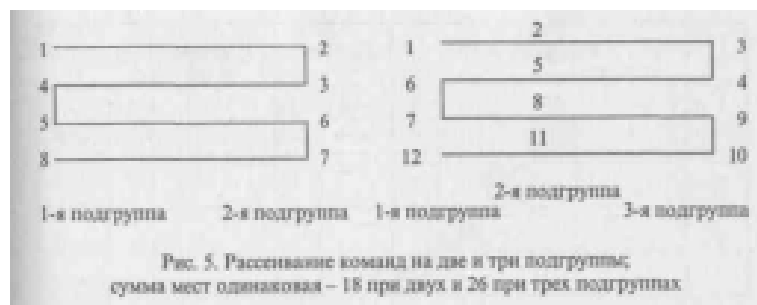
Для 9 и 10 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день	8-й день	9-й день
1-(10)	(10)-6	2-(10)	(10)-7	3-(10)	(10)-8	4-(10)	(10)-9	5-(10)
2-9	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	1-8	6-4
3-8	8-4	4-9	9-5	5-1	1-6	6-2	2-7	7-3
4-7	9-3	5-8	1-4	6-9	2-5	7-1	3-6	8-2
5-6	1-2	6-7	2-3	7-8	3-4	8-9	4-5	9-1

Цифры под линиями также обозначают команды, играющие на своих полях; цифры над линиями - команды, играющие на полях соперников. Каждая пара соседних столбиков образует очередной игровой день.

Способ без чередования полей применяется, когда соревнования проводятся на одних и тех же сооружениях. Таблица составляется для четного количества команд, при нечетном последнюю «четную» цифру заменяет ноль.

Все участвующие команды делятся на два столбца пополам: первая половина записывается сверху вниз, вторая снизу вверх. Номера попарно составляют первый игровой день. Для определения последующих дней и пар производят передвижение номеров против часовой стрелки, оставляя первый номер на месте. Может быть два варианта расположения номеров (рис. 4).



1-й вариант					2-й вариант				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1-6	1-5	1-4	1-3	1-2	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6
2-5	6-4	5-3	4-2	3-6	6-3	2-4	3-5	4-6	5-2
3-4	2-3	6-2	5-6	4-5	5-4	6-5	2-6	3-2	4-3

Рис. 4. Составление календаря игр без чередования полов (1-й и 2-й варианты)

При нечетном количестве команд, например 5, вместо номера 6 проставляется 0 - команда в этой паре не играет (выходная).

При большом количестве команд и ограниченном времени соревнования проводятся в два этапа: предварительные и финальные игры. Например, 18 команд делятся на три подгруппы по 6 команд. Занявшие 1-2-е место в подгруппах образуют финальную группу, где разыгрываются 1-6-е место. Занявшие 3-е и 4-е места разыгрывают 7-12-е места и занявшие 5-6-е место разыгрывают места с 13-го по 18-е. Можно разделить на 6 подгрупп по 3 команды. Занявшие первые места разыгрывают места с 1-го по 6-е, вторые - с 7-го по 12-е, третьи места - с 13-го по 18-е. Результаты предварительных игр засчитываются в финале.

Для участия в финале жеребьевка проводится таким образом, что в первый игровой день включаются в пары сыгравшие команды в предварительных играх и этот день считается сыгранным. Все последующие дни календаря составляются по описанным выше способам с учетом номеров, полученных при жеребьевке. По этому принципу составляются финальные группы для определения последующих мест.

Для распределения команд по подгруппам, примерно равных по силам, применяют способ «рассеивания»: по жребью или «змейкой» с учетом результатов предыдущих соревнований (прошлогодных и др.).

Рассеивание жребием, например, на три подгруппы: 1, 2 и 3 места рассеиваются жребием по этим подгруппам, затем так же 4, 5 и 6 места и т.д. Для всех остальных проводится общая жеребьевка.

Рассеивание змейкой производится следующим образом: на основании занятых мест на предыдущих (прошлогодных), например 8 команд на две и три подгруппы (рис. 5).

В спортивных играх результаты соревнований определяются по сумме набранных очков в соответствии с оценочными шкалами: начисление очков за победу, ничью (в играх, где это возможно), поражение и неявку на соревнование. При наличии ничьих возможны варианты: первый - за победу - 3 очка, ничью - 2, поражение - 1 и неявка - 0; второй - за победу - 2, ничью - 1, поражение и неявка - 0. В играх, где ничьих не может быть: за победу - 2 очка, поражение - 1 и неявка - 0.

В спортивных играх проводятся соревнования, в которых участвует несколько команд («клубный зачет») - две и больше, например студенческих; детско-

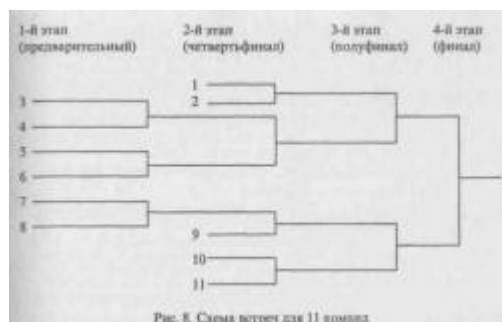
юношеских - несколько возрастных групп; взрослых и детско-юношеских и т.п. Победителем считается коллектив, в сумме набравший большее количество очков. Возможен при этом зачет по каждой категории команд в отдельности.

При клубном зачете старшие (по возрасту, уровню подготовленности) получают большее количество очков, например, при четырех командах первая за победу получает 4 очка, вторая - 3, третья - 2 и четвертая - 1. Возможен вариант, когда команды разделяют 2 очка, при четырех командах это 8, 6, 4 и 2. За ничьи начисляется половина очков, в первом случае 2; 1,5; 1,0; 0,5 очка соответственно. За поражение и неявку команда не получает очков (0).

Варианты начисления очков могут использоваться, например, для стимулирования подготовки юных спортсменов, в этом случае за победу детско-юношеским командам начисляется столько же очков, сколько взрослым и т.п.

Для учета результатов соревнований по круговому способу применяется таблица, в которой отражается вся необходимая информация с учетом специфики спортивной игры (рис. 6).

При проведении соревнований в два круга каждая клетка делится горизонтальной линией на две части. В клетках отражаются результат встречи двух команд и положенные очки, первым проставляется результат команды, которой «принадлежит» клетка. Например, команда 1 выиграла у команды 2 со счетом 3:1 (в футболе), ей записывается результат 3:1 и 2 очка, а сопернику записывают 1:3



№ п/п	Команда	Команды				Количество очков	Разница мячей и т. д.	Занятое место
		1	2	3	4			
1								
2								
3								
4								

Рис. 6. Сетка учета результатов при круговом способе

и 0 очков. При проведении соревнований с клубным зачетом в соответствующих клетках проставляются аналогичным порядком результаты всех команд.

Способ с выбыванием

При проведении соревнований способом с выбыванием каждая команда выбывает после первого (второго) проигрыша.

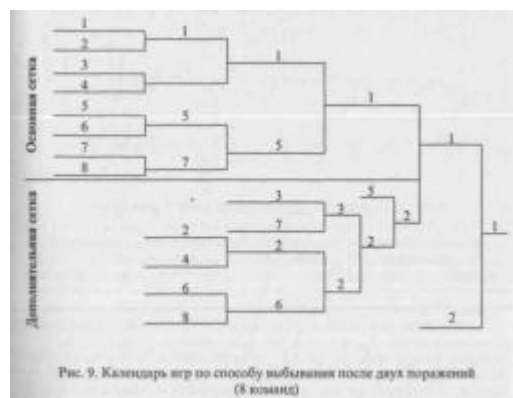
Составляя расписание игр и таблицы соревнований, порядковый номер команды в таблице определяют жеребьевкой. Если число участвующих команд удваивается (4,8,16,32 и т.д.), то названия команд располагают в таблице сверху вниз в порядке, определенным жребием. Первая команда играет со второй, третья — с четвертой и т.д. В игру вступают все команды-участницы (рис. 7). Победители первого этапа играют между собой (также попарно) в порядке сверху вниз. Этап, в котором встречаются 8 команд, называют четвертьфиналом; этап встреч четырех команд - полуфиналом и, наконец, решающие матчи двух лучших команд - финалом. Команда, выигравшая финальную встречу, становится победительницей соревнований.

Если число участвующих команд не кратно двум, то часть из них (в зависимости от номеров, полученных в жеребьевке) вступает в игру со второго этапа. Число команд, играющих на первом этапе, определяют по формуле $(n - 2^x) / 2$, где n - число команд-участниц; l : - степень, дающая число, максимально приближенное к n . Например, если в соревнованиях участвуют 11 команд (рис. 8), то в первый день встречаются 6 команд: $(11-8)/2$.

Количество игр при способе с выбыванием определяют по формуле $x = (n - 1) / m$, где x - количество игр, n - число участвующих команд, m - количество поражений, при котором команда выбывает из соревнований. Например, при 8 командах: с выбыванием после одного поражения будет 7 игр, после двух поражений - 14 и т.д.

Количество игровых дней определяется по формулам: *первая* $x = l$, где x - количество дней при способе выбывания после одного поражения, l - степень числа 2 из общего количества участвующих команд. Например, при 4 командах количество игровых дней будет 2 (вторая степень числа 2); *вторая* $x = l + 1$, где x - количество дней при способе после одного поражения, и $+ 1$ - степень числа 2 плюс единица, при 6 командах количество дней будет $2 + 1 = 3$.

Для команд, вступающих в игру со второго этапа, отводят крайние верхние и нижние номера. Все номера распределяют, как и для играющих на первом этапе, поровну между командами из верхней и нижней половин таблицы. Если число участвующих команд нечетное, то команд, вступающих в игру со второго этапа, в нижней



половине таблицы будет на одну больше, чем в верхней. Пар, играющих на первом этапе, наоборот, будет на одну больше в верхней половине таблицы.

Число команд, вступающих в соревнование со второго этапа, их расстановка в верхней и нижней половинах таблицы, а также число команд, играющих в первом этапе, приведены в таблице 1.

Таблица 1

Расчет числа команд по способу с выбыванием после одного поражения

Общее число команд-участниц	Число команд, играющих в первом этапе	Число команд, вступающих в борьбу со второго этапа		
		всего	«сверху»	«снизу»
4	4	—	—	—
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	—	—
8	8	—	—	—
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	—	1
16	16	—	—	—
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

При проведении жеребьевки применяют рассеивание наиболее сильных команд по верхней и нижней половинам сетки, чтобы они не встретились в начале соревнований (например, двум сильнейшим командам по жребию определяют первый и последний номера таблицы).

В первый день соревнований игры проводятся на поле с нечетными номерами, во второй на поле соперника или по жребию, если предыдущие игры они провели на своем или «чужом» поле. Место финальной игры определяется положением о соревновании.

Календарь игр по способу выбывания после второго положения состоит из основной и дополнительной сеток (рис. 9). Команды, получившие одно поражение, продолжают играть по дополнительной сетке до второго поражения. Количество

игровых дней и игр увеличивается в два раза; если в финальной игре победит команда из дополнительной сетки, то финал проводится повторно.

Таблицей учета результатов при проведении соревнований по способу выбывания служат сетки с наименованием команд согласно жеребьевке и проставлением результата встреч (см. рис. 6 - 8).

Способ с выбыванием выявляет одного победителя, занявшего первое место, все остальные выбывают как проигравшие. С определенной долей условности можно определить и последующие места при помощи дополнительных игр, как это показано на рисунке 10.

Сетка	Места	Победитель	Победитель	Места	Сетка		
Дополнительные	9-10	$2 \left\{ \begin{array}{l} 2 \left\{ \begin{array}{l} 2 \left\{ \begin{array}{l} 2 \\ 4 \end{array} \right\} -1 \\ 4 \left\{ \begin{array}{l} 3 \\ 4 \end{array} \right\} -3 \\ 6 \left\{ \begin{array}{l} 5 \\ 6 \end{array} \right\} -5 \\ 8 \left\{ \begin{array}{l} 7 \\ 8 \end{array} \right\} -7 \end{array} \right\} -1 \\ 10 \left\{ \begin{array}{l} 10 \left\{ \begin{array}{l} 9 \\ 10 \end{array} \right\} -9 \\ 12 \left\{ \begin{array}{l} 11 \\ 12 \end{array} \right\} -11 \\ 14 \left\{ \begin{array}{l} 13 \\ 14 \end{array} \right\} -13 \\ 16 \left\{ \begin{array}{l} 15 \\ 16 \end{array} \right\} -15 \end{array} \right\} -9 \end{array} \right\} -1$	-1	1-2	Основная		
	11-12			$6 \left\{ \begin{array}{l} 6 \\ 14 \end{array} \right\}$		$5 \left\{ \begin{array}{l} 5 \\ 13 \end{array} \right\} -5$	3-4
	13-14			$4 \left\{ \begin{array}{l} 4 \left\{ \begin{array}{l} 4 \\ 8 \end{array} \right\} -7 \\ 12 \left\{ \begin{array}{l} 12 \\ 16 \end{array} \right\} -11 \end{array} \right\} -7$		-7	5-6
	15-16			$8 \left\{ \begin{array}{l} 8 \\ 16 \end{array} \right\}$		$3 \left\{ \begin{array}{l} 3 \\ 15 \end{array} \right\} -3$	7-8
					Дополнительные		

Рис. 10. Определение мест по основной и дополнительным сеткам способом с выбыванием

Комбинированный (смешанный) способ розыгрыша

Этот способ основан на сочетании кругового способа и способа с выбыванием. При смешанном способе одна часть соревнования -предварительная или заключительная - проводится по круговому способу, другая по способу с выбыванием. Этот способ позволяет в относительно небольшой срок провести соревнования с участием большого количества команд.

Возможны несколько вариантов смешанного способа. *Первый вариант:* команды делятся на две подгруппы, в которых игры проводятся по круговому способу (предварительная часть), затем в заключительной части проводятся стыковые игры, где определяются 1-2, 3-4, 5-6 и 7-8-е места. *Второй вариант:* команды делятся на

4 подгруппы по 4 и более команд, предварительная часть проводится по способу выбывания, заключительная - по круговому способу для четырех команд, занявших первое место в подгруппах. *Третий вариант:* предварительная часть в четырех подгруппах проводится по круговому способу, заключительная часть для четырех победителей - по способу с выбыванием.

Контрольные вопросы и задания

1. Какова специфика соревновательной деятельности в спортивных играх?

2. Какова структура соревновательной деятельности в спортивных играх (основные компоненты)?
3. Назовите факторы, определяющие эффективность соревновательной деятельности в спортивных играх.
4. Каково положение о соревнованиях по спортивным играм?
5. Назовите способы проведения соревнования (розыгрыша).
6. Как составлять календарь игр для различного количества команд (круговой способ и с выбыванием после поражения)?