

## Лекція 6

### Управління змагальною діяльністю гравців і команди

План:

1. Підготовка до змагань.
2. Управління діями спортсменів в процесі змагальної діяльності.
3. Принципи побудови і проведення змагань зі спортивних ігор.

Важливе значення має підготовка до змагань та управління діями спортсменів в процесі змагальної діяльності. Провідна роль тут належить тренеру. Виховання змагальних якостей починається з перших кроків навчання спортивній грі. Спочатку, наприклад, дітей привчають до ігрової діяльності, потім до змагальної, в кінцевому рахунку - до ігрової змагальної. При цьому спортивній грі і змагань передують рухливі ігри та змагання з фізичної та технічної підготовки, а також підготовчі гри до спортивній грі.

У процесі підготовки до змагань якомога повніше враховуються вимоги, які визначаються структурою змагальної діяльності і чинниками, які зумовлюють її ефективність.

Важливе значення має облік умов, у яких протікає змагальна діяльність спортсменів: кліматично умови регіону, склад суперників, умови проведення зустрічей з конкретними суперниками, характеристика глядачів, особливо суддівства і ін.

В кінцевому рахунку підготовка команди і кожного окремого гравця проводиться з урахуванням гри з конкретною командою суперника, проти певного гравця в тій чи іншій ситуації і т.д. для

цього використовують дані спортивної розвідки про команду і гравців суперника, дані про можливості своєї команди, підсумком чого є тактичний план ведення гри. Цей план «програється» на тренувальному занятті проти «моделі суперника».

Безпосередньо перед зустріччю проводиться «установка на гру». Визначаються стартовий склад, варіанти заміни, даються завдання кожному гравцеві, декільком зі взаємодії, визначається програма дій до початку зустрічі (збір, від'їзд, спортивний одяг, розминка і т.д.).

Під час зустрічі тренер, спостерігаючи за грою, аналізує дії гравців суперника, своєї команди і вносить корективи за складом команди, ведення гри і т.д. Для цього в його розпорядженні є перерви в грі відповідно до правил змагань для цього конкретного ігрового виду спорту. Мистецтво тренера вести гру, його поведінку, звернення з гравцями істотно впливають на результат зустрічі.

Після закінчення зустрічі організовується розбір гри. При цьому використовуються результати спостережень за діями спортсменів в грі, аналіз технічного протоколу гри, перегляд відеозаписів гри. Всі дані порівнюються з установочними і робляться відповідні висновки щодо виконання тактичного плану гри командою і окремими гравцями, виявляють сильні і слабкі сторони в діях гравців, оцінюють ставлення спортсменів до

гри і т. Д. У наступних тренувальних заняттях, з одного боку, виправляються виявлені помилки, з іншого - враховуються особливості гри суперників в майбутній грі.

Після закінчення змагань робиться загальний аналіз виконаної роботи з підготовки команди до змагань і за результатами змагальної діяльності. Загальна оцінка істотно залежить від характеру змагань: якщо це основне на даний сезон, то головний критерій тут - зайняте місце і його відповідність запланованому; якщо підбиває, то головним критерієм тут буде досягнення встановлених на цей період модельних показників за всіма основними параметрами змагальної діяльності.

Принципи побудови і проведення змагань зі спортивних ігор

У практиці спортивних ігор існують численні змагання, які відповідно до їх цільового призначення поділяються на системи. Кожна система змагань включає взаємопов'язані компоненти: правила, положення, календарі, нормативно-кваліфікаційні вимоги. Певні зміни в названих компонентах істотно впливають в тій чи іншій формі на розвиток спортивних ігор.

Правила змагань - це документ, в якому чітко визначені умови змагальної боротьби в конкретній спортивній грі, яка протікає під контролем спортивних арбітрів, способи фіксації виграшу і програшу, визначення переможця в окремій зустрічі і розподілу місць серед учасників змагання. Правила змагань є законом для спортсменів, суддів, організаторів і керівників, які здійснюють підготовку до змагань, їх матеріально-технічне забезпечення.

Правила змагань служать потужним важелем управління функціонуванням і розвитком спортивних ігор. Так, внесення в правила нових пунктів, вилучення деяких існуючих або зміна в них впливають на спортивну гру. Через різні пункти правил можна впливати на контингенту змагаються, матеріально-технічну та економічну вартість гри, ступінь її видовищності, на різні сторони підготовки спортсменів.

У Міжнародних федераціях спортивних ігор працюють комісії з правилами гри, які займаються питаннями зміни в правилах змагання з метою підвищити видовище ігор, сприяти їх популяризації в світі, залучення якомога більшої кількості людей в систематичні заняття спортом.

Положення про змагання визначають багато їх основні характеристики: цілі та завдання змагань, місце і терміни проведення, хто здійснює керівництво змаганнями, вимоги до учасників, програма змагань, способи проведення зустрічей і визначення переможців, нагородження переможців, форми документів і строки їх подання і ін.

Змінюючи зміст положень про змагання, можна впливати на жорсткість спортивної конкуренції та її динаміку в часі, мотивацію тренерів, спортсменів, суддів та їх стимули, на видовищність, матеріально-технічну оснащеність, на характеристики і рівень підготовленості спортсменів (вік, фізичний розвиток і підготовленість, техніко-тактичну оснащеність і т.д.). У положеннях можна певним чином змінювати деякі пункти правил з метою вирішувати певні завдання в підготовці спортсменів.

З змагальними правилами і положеннями тісно пов'язані календарі змагання. Календарі покликані впорядкувати змагання за цілями, завданнями, місцях і часу проведення, складу беруть участь команд і спортсменів, витрат коштів, зусиль та ін. Важливою умовою ефективності всієї системи змагань є зв'язок календарів всіх видів змагань за основними параметрами (по цілям і завданням, особливо за термінами проведення). Таким чином формується певний комплекс календарів, органічно пов'язаний з системою змагань.

Структура календаря визначає характер проведення змагань. Всі найбільші міжнародні змагання проводяться таким чином, щоб розподіл місць у турнірній таблиці обов'язково здійснювалося в останні два ігрових дня (в передостанній день третє і четверте місце, в останній - перше і друге). Змагання можуть бути розосередженими по часу (з роз'їздами команд), концентрованими (турами, коли команди змагаються в одному місці).

У практиці спортивних ігор найбільшого поширення набули три способи проведення змагань: перший - кругової, коли всі беруть участь команди проводять ігри між собою незалежно від результату окремих зустрічей; другий - з вибуванням зі змагань після програшу зустрічі, коли команда після програшу однієї або двох зустрічей в подальших іграх вже не бере; третій - змішаний, коли перша частина змагання проводиться з вибуванням, а друга - по круговому способу, або навпаки.

У способі з вибуванням у міру проведення змагання на кожен новий виток виходять сильніші команди, і так аж до фіналу. Ці змагання для більшості брали участь команд належного ефекту як засобу підготовки спортсменів не дають.

У круговому способі все команди «проходять» через всі змагання, набуваючи необхідний досвід змагальної боротьби.

У змішаному варіанті вдало поєднуються названі вище два способи проведення змагань.

Залежно від виду змагань (першість, на кубок, товариські, матчеві зустрічі і укорочені або відбіркові турніри), цілей і завдань будується календар.

Найважливіша вимога до календарів - їх стабільність, сталість за основними характеристиками. Зміни зазвичай вносяться після закінчення олімпійського циклу на чергове чотириріччя.

Таким чином, правила змагань, положення про змагання та календар змагань служать потужними важелями управління розвитком спортивних ігор.

Ієрархічно всі змагання від вищого масштабу вниз можна вибудувати так: Олімпійські ігри, чемпіонати і кубки світу, чемпіонати Європи, національні чемпіонати, першості республік, областей, міст, районів, колективів фізичної культури.

Кожному способу (системі) притаманний порядок складання календаря (розкладу) зустрічей учасників змагання - команди або спортсмена в індивідуальних іграх. Перед складанням календаря зустрічей проводиться

жеребкування, за результатами якої кожен учасник (команда, спортсмен в індивідуальних іграх) отримує певний номер. Для зручності далі застосовується термін «команда».

#### круговий спосіб

Кожна команда по черзі грає з усіма іншими. Переможницею вважається команда, що виграла найбільшу кількість зустрічей. Одночасно виявляють (за кількістю виграних зустрічей) і наступні місця, зайняті командами. При цьому способі найбільш об'єктивно виявляється переможець. При будь-якому результаті команди грають з усіма учасниками, що позитивно впливає на придбання змагального досвіду і зростання спортивної майстерності. Однак цей спосіб займає багато часу, особливо якщо змагання проводяться в два кола або більше.

При круговому способі кількість днів змагання при непарній кількості команд буде збігатися з числом учасників, при парному - на один день менше цього числа ( $x = n$ ;  $x = n - 1$ , відповідно), де  $x$  - кількість ігрових днів,  $n$  - число що беруть участь команд.

У спортивних іграх важливе значення має місце проведення зустрічей: на своєму полі або полі суперника. Календар може складатися з урахуванням цього, вимоги - з чергуванням полів або без чергування полів.

У спортивних іграх результати змагань визначаються за сумою набраних очок відповідно до оціночними шкалами: нарахування очок за перемогу, нічию (в іграх, де це можливо), ураження і неявку на змагання. При наявності нічий можливі варіанти: перший - за перемогу - 3 очка, нічию - 2, ураження -1 і неявка - 0; другий - за перемогу - 2, нічию - 1, поразка і неявка -0. В іграх, де нічий не може бути: за перемогу - 2 очки, поразка - 1 і неявка - 0.

У спортивних іграх проводяться змагання, в яких бере участь кілька команд ( «клубний залік») - дві і більше, наприклад студентських; дитячо-юнацьких - кілька вікових груп; дорослих і дитячо-юнацьких та т.п. Переможцем вважається колектив, в сумі набрав більшу кількість очок. Можливий при цьому залік по кожній категорії команд окремо.

При клубному заліку старші (за віком, рівнем підготовленості) отримують більшу кількість очок, наприклад, при чотирьох командах перша за перемогу отримує 4 очки, друга - 3, третя - 2 і четверта -1. Можливий варіант, коли команди розділяють 2 очки, при чотирьох командах це 8, 6, 4 і 2. За нічії нараховується половина очок, в першому випадку 2; 1,5; 1,0; 0,5 очка відповідно. За поразку і неявку команда не отримує очок (0).

Варіанти нарахування очок можуть використовуватися, наприклад, для стимулювання підготовки юних спортсменів, в цьому випадку за перемогу дитячо-юнацьким командам нараховується стільки ж очок, скільки дорослим і т.п.

Для обліку результатів змагань по коловому способу застосовується таблиця, в якій відображається вся необхідна інформація з урахуванням специфіки спортивної гри (рис. 6).

При проведенні змагань в два кола кожна клітина ділиться горизонтальною лінією на дві частини. У клітинах відображаються результати зустрічі двох команд і покладені окуляри, першим проставляється результат команди, якій «належить» клітина. Наприклад, команда 1 виграла у команди 2 з рахунком 3: 1 (у футболі), їй записується результат 3: 1 і 2 очки, а супернику записують 1: 3 і 0 очок. При проведенні змагань з клубним заліком у відповідних клітинах проставляються аналогічним порядком результати всіх команд.

#### Спосіб з вибуванням

При проведенні змагань способом з вибуванням кожна команда вибуває після першого (другого) програшу.

Складаючи розклад ігор і таблиці змагань, порядковий номер команди в таблиці визначають жеребкуванням. Якщо число що беруть участь команд подвоюється (4,8,16,32 і т.д.), то назви команд мають у своєму розпорядженні в таблиці зверху вниз у порядку, визначеному жеребкуванням. Перша команда грає з другої, третя - з четвертої і т.д. У гру вступають всі команди-учасниці (рис. 7). Переможці першого етапу грають між собою (також попарно) в порядку зверху вниз. Етап, в якому зустрічаються 8 команд, називають чвертьфіналом; етап зустрічей чотирьох команд - півфіналом і, нарешті, вирішальні матчі двох кращих команд - фіналом. Команда, яка виграла фінальну зустріч, стає переможницею змагань.

Якщо число що беруть участь команд не кратно двом, то частина з них (в залежності від номерів, отриманих в жеребкуванні) вступає в гру з другого етапу. Число команд, що грають на першому етапі, визначають за формулою  $(p - 2x) / 2$ , де  $p$  - число команд-учасниць;  $2^x$  - ступінь, що дає число, максимально наближене до  $p$ . Наприклад, якщо в змаганнях беруть участь 11 команд (рис. 8), то в перший день зустрічаються 6 команд:  $(11 - 8) / 2$ .

Інформацію про ігри при способі з вибуванням визначають за формулою  $x = (p - 1) / t$ , де  $x$  - кількість ігор,  $p$  - число що беруть участь команд,  $t$  - кількість поразок, при якому команда вибуває зі змагань. Наприклад, при 8 командах: з вибуванням після одного ураження буде 7 ігор, після двох поразок - 14 і т.д.

Кількість ігрових днів визначається за формулами: перша  $x = i$ , де  $x$  - кількість днів при способі вибування після однієї поразки,  $i$  - ступінь числа 2 із загальної кількості що беруть участь команд. Наприклад, при 4 командах кількість ігрових днів буде 2 (друга ступінь числа 2); друга  $x = p / i + 1$ , де  $x$  - кількість днів при способі після однієї поразки,  $i + 1$  - ступінь числа 2 плюс одиниця, при 6 командах кількість днів буде  $2 / 2 + 1 = 3$ .

Для команд, що вступають в гру з другого етапу, відводять крайні верхні і нижні номери. Всі номери розподіляють, як і для гравців на першому етапі, порівну між командами з верхньої і нижньої половин таблиці. Якщо число що беруть участь команд непарне, то команд, що вступають в гру з другого етапу, в нижній половині таблиці буде на одну більше, ніж у верхній. Пар, гра чих на першому етапі, навпаки, буде на одну більше у верхній половині таблиці.

Число команд, що вступають у змагання з другого етапу, їх розстановка у верхній і нижній половині таблиці, а також число команд, що грають в першому етапі, наведені в таблиці 1.

Загальна кількість команд-учасниць Число команд, що грають в першому етапі Число команд, що вступають в боротьбу з другого етапу

При проведенні жеребкування застосовують розсіювання найсильніших команд по верхній і нижній половині сітки, щоб вони не зустрілися спочатку змагань (наприклад, двом найсильнішим командам за жеребом визначають перший і останній номери таблиці).

У перший день змагань ігри проводяться на поле з непарними номерами, в другій на поле суперника або за жеребом, якщо попередні гри вони провели на своєму або «чужому» полі. Місце фінальної гри визначається положенням про змагання.

Календар ігор за способом вибування після другого положення складається з основної та додаткової сіток (рис. 9). Команди, які отримали одну поразку, продовжують грати за додатковою сіткою до другої поразки. Кількість ігрових днів та ігор збільшується в два рази; якщо у фінальній грі переможе команда з додатковою сітки, то фінал проводиться повторно. Таблицею обліку результатів при проведенні змагань за способом вибування служать сітки з найменуванням команд згідно з жеребкуванням і проставленням результату зустрічей.

Спосіб з вибуванням виявляє одного переможця, який посів перше місце, всі інші вибувають як переможені. З певною часткою умовності можна визначити і наступні місця за допомогою додаткових ігор, як це показано на малюнку 10. Комбінований (змішаний) спосіб розіграшу Цей спосіб заснований на поєднанні кругового способу і способу з вибуванням. При змішаному способі одна частина змагання - попередня або заключна - проводиться по круговому способу, інша за способом з вибуванням. Цей спосіб дозволяє у відносно короткий термін провести змагання за участю великої кількості команд.

Можливі кілька варіантів змішаного способу. Перший варіант: команди діляться на дві підгрупи, в яких ігри проводяться по коловому способу (попередня частина), потім в заключній частині проводяться стикові ігри, де визначаються

1-2, 3-4, 5-6 і 7-8-е місця. Другий варіант: команди діляться на 4 підгрупи по 4 і більше команд, попередня частина проводиться за способом вибування, заключна - по круговому способу для чотирьох команд, що зайняли перше місце в підгрупах. Третій варіант: попередня частина в чотирьох підгрупах проводиться по круговому способу, заключна частина для чотирьох переможців - за способом з вибуванням.