

ТЕМА № 6


ОСНОВНІ СИСТЕМИ ПРОВЕДЕННЯ СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

План:

1. Способи проведення змагань
2. Круговий спосіб проведення змагань
3. Відбірково-круговий спосіб
4. Проведення спортивних змагань способом з вибуванням
5. Змішаний спосіб проведення змагань
6. Прямий спосіб проведення змагань
7. Проведення спортивних змагань способом «ланцюжок», «пірамідка»
8. Проведення спортивних змагань способом «швейцарська система»

1. Способи проведення змагань

Існує кілька способів проведення спортивних змагань, обумовлених їх правилами і положенням про спортивні змагання.

 *Вибір того чи іншого способу проведення змагань залежить:*

- від завдань спортивного змагання;
- цілей змагань;
- від виду спорту і традицій проведення змагань у цьому виді;
- терміну проведення;
- кількості учасників (що беруть участь команд);
- місця проведення тобто кількості спортивних арен (майданчиків, полів, килимів, рингів, кортів і т.п.)

У *циклічних видах спорту* учасники змагань долають певну дистанцію і по показаному часу визначаються переможці, призери та всі інші учасники розставляються по місцях в підсумковому протоколі даних змагань.

У *складнокоординаційних видах спорту* учасникам змагань за показану в змаганнях програму, судді визначають бали і за сумою балів всі учасники ранжуються по місцях.

У цьому випадку можна застосувати *прямий спосіб* проведення змагань який застосовується при проведенні більшості особистих і особисто-командних змагань, в яких результати оцінюються метричними одиницями або балами (легка атлетика, лижі, гімнастика, акробатика і т.п.).

Рідше для особистих змагань в первинних фізкультурних організаціях застосовуються способи «ланцюжком», «пірамідкою» та ін. Ще рідше, переважно в змаганнях з шахів і шашок, використовується *швейцарська* спосіб.

У *спортивних іграх, єдиноборствах* та інших видах спорту в основному зустрічаються такі способи проведення змагань: *круговий, відбірково-круговий, змішаний і з вибуванням.*

1. Круговий спосіб проведення змагань

✍ *Круговий спосіб* в спортивних змаганнях - система розіграшу, при якій кожен учасник турніру грає з кожним в ході туру або раунду.

Популярна в ігрових видах спорту (футбол, волейбол, баскетбол), особливо в національних чемпіонатах і при відбіркових турнірах до чемпіонатів світу або континентів.

Облік результатів змагань, що проводяться по круговому способу, ведеться за спеціальною таблицею результатів.

У змаганнях, що проводяться по круговому способу, результати зустрічей (перемоги, нічії, ураження) оцінюються в очках (наприклад, перемога - 2, нічия - 1, поразка - 0 очок). Переможцем змагань вважається той учасник, який в результаті всіх зустрічей набере найбільшу суму очок.

Приклад: в даному прикладі 4 команди зіграли 1 круговий турнір (6 зустрічей), за перемогу нараховується 3 очки, за нічию 1 очко (*таблиця 2*)

№	Учасники	Команда 1	Команда 2	Команда 3	Команда 4	очки	Місце
1	Команда - 1		$\frac{5:1}{3}$	$\frac{2:2}{1}$	$\frac{0:1}{0}$	4	?
2	Команда - 2	$\frac{1:5}{0}$					
3	Команда - 3	$\frac{2:2}{1}$					
4	Команда - 4	$\frac{1:0}{3}$					

Результати змагань з шахів

Приклад: в даному прикладі 4 шахіста зіграли 1 круговий турнір (6 зустрічей), за перемогу нараховується 1 очко, за нічию 0,5 очок (*таблиця 3*)

	Учасники	1	2	3	4	розряд	очки	Місце
1	Шведов		0	0,5	1	I	1,5	2 – 3
2	Сокирко	1		0,5	1	I	2,5	1
3	Куц	0,5	0,5		0,5	II	1,5	2 – 3
4	Король	0	0	0,5		I	0,5	4

Результати змагань з футболу

Приклад: в даному прикладі 3 команди зіграли 1 круговий турнір (4 зустрічей), за перемогу нараховується 2 очка, за нічию 1 очко (таблиця 4)

№	Команда	А	Б	В	М'ячі		очки	Місце
					забито	Пропущено		
1	А		$\frac{1:1}{1}$	$\frac{2:0}{2}$	3	1	3	1
2	Б	$\frac{1:1}{1}$		$\frac{1:3}{0}$	2	4	1	3
3	В	$\frac{0:2}{0}$	$\frac{3:1}{2}$		3	3	2	2

☞ У змаганнях, що проводяться круговим способом, нерідко дві або більше команд набирають однакову суму очок. У цьому випадку місця визначаються на підставі відповідних вказівок, що містяться в положенні про данні змагання. Команди можуть поділити зайняті місця або місця розподіляються за додатковими показниками:

- а) за результатами зустрічей між командами, що сперечаються;
- б) за більшою кількістю всіх вигравів (зустрічей, м'ячів, шайб, партій, ігор, уколів, ударів і т.п. в залежності від виду спорту);
- в) по кращому співвідношенню всіх вигравів і програшів (забитих і пропущених м'ячів, шайб, нанесених і пропущених уколів і т.п.);
- г) по кращому співвідношенню вигравів і програшів у зустрічах між командами, що сперечаються;
- д) шляхом проведення додаткових зустрічей;
- е) за іншими показниками, обумовленими положенням про змагання (масовість, склад учасників та ін.).

Таблиці черговості гри

Для визначення черговості гри і кольору фігур суперників (в шахах) застосовуються спеціальні таблиці черговості гри. Попередньо учасники турніру отримують певний номер. Потім по відповідній таблиці визначаються, учасники з якими номерами зустрічаються один з одним в кожному турі. Учасник, номер якого вказаний у таблиці черговості гри першим, починає партію.

☞ Якщо в турнірі бере участь непарна кількість учасників, то цифра, що стоїть в першому стовпчику поза дужками, показує, що учасник під даним номером вільний від гри в даному турі.

Турнір за коловою системою 3 або 4 учасники

Тур	Пари учасників	
1	1 - (4)	2 - 3
2	(4) - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1

Турнір за коловою системою 5 або 6 учасників

Тур	Пари учасників		
1	1 - (6)	2 - 5	3 - 4
2	(6) - 4	5 - 3	1 - 2
3	2 - (6)	3 - 1	4 - 5
4	(6) - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (6)	4 - 2	5 - 1

Турнір за коловою системою 7 або 8 учасників

Тур	Пари учасників			
1	1 - (8)	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	(8) - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3	2 - (8)	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4	(8) - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5	3 - (8)	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6	(8) - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7	4 - (8)	5 - 3	6 - 2	7 - 1

Відповідно до положення про змагання перших номерів в таблиці черговості може надаватися право вибору майданчика, сторони на спортивній арені в першому періоді гри, місця при побудові і виходах.

➔ *Переваги кругової системи:*

- вважається найбільш справедливою: так як всі зіграють з усіма, підсумковий результат визначається співвідношенням сил всіх пар суперників;
- навіть найслабший учасник завжди зустрічається з найсильнішим;
- немає спеціальних умов по числу учасників (в швейцарській системі число учасників повинно бути парним, в олімпійській системі і Double Elimination - ступенем двійки).

➔ *Недоліки кругової системи:*

- необхідно велика кількість зустрічей (максимальне серед всіх ігрових систем) і, відповідно, значна кількість часу для проведення турніру. Кількість зустрічей росте з ростом числа учасників квадратично. Практичною межею для кругової системи (в тих видах спорту, де кількість зустрічей в один ігровий день для одного учасника складає максимум одну-дві) є 20-30 учасників (для 30 учасників вимагається 29 турів, тобто майже місяць чистого часу при одній грі в день, навіть якщо всі пари будуть грати одночасно). Внаслідок цього великі турніри за коловою системою рідкісні;
- якщо починаючи з деякого туру один з гравців значно відірветься в очках від інших, турнір набуває передбачуваність і втрачає гостроти;
- з точки зору видовищності (а значить, і джерел фінансування) турнір програє більш динамічним схемами, якщо учасники помітно різняться за силою. Значна частина зустрічей проходить між суперниками явно незрівнянної сили і виявляється передбачуваною;
- у міру наближення до кінця турніру зростає кількість матчів, частково або повністю не мають турнірного значення - незалежно від їх результату підсумкове становище одного або обох учасників не може істотно змінитися;
- виникає проблема договірних матчів - близьким до снаги учасникам буває вигідніше домовитися про нічию, ніж грати «на виграв», ризикуючи програти і втратити очки. Імовірність договірного матчу зростає, якщо для одного з учасників матч не має турнірного значення. Тому в тих видах спорту, де фіксуються нічії, спеціальними прийомами доводиться зменшувати зацікавленість в них учасників.

Один з варіантів - заборона на нічії (у разі нічиєї в основний грі в цьому ж турі грається додаткова за особливими правилами, що не допускає нічийного результату: в шахах це може бути бліц-партія за схемою «6 хвилин білим, 5 хвилин чорним, при нічиєї чорні оголошуються переможцем», в ігрових видах спорту – гра «о першого м'яча / шайби» або серії пенальті до отримання різного результату) або їх обмеження (наприклад, «Софійські правила» в шахах). Можлива зміна умов нарахування очок так, щоб перемога коштувала набагато більше нічиєї (наприклад, нарахування 3 очок за перемогу, 1 за нічию і 0 за поразку), але такі системи повинні бути добре узгоджені, щоб не викликати небажаних побічних ефектів.

3. Відбірково-круговий спосіб

📖 Різновидом кругової системи є проведення змагань по круговому способу в підгрупах з подальшими стиковими іграми. Цей спосіб доцільний при великій кількості учасників, так як дозволяє значно скоротити терміни проведення змагань. Для проведення таких змагань всіх учасників розбивають на підгрупи (за жеребом або відповідно до розряду), в кожній з яких проводяться самостійні змагання по круговому способу. Учасники, які посіли в підгрупах перші місця, зводяться потім в фінальну групу, де розігруються загальні перші місця. Учасники, які посіли в підгрупах наступні місця,

зводяться в групи, де розігруються наступні, що залишилися після фінальної групи загальні місця.

Наприклад, 12 команд утворюють 3 підгрупи, по 4 команди в кожній. Команди, що зайняли в підгрупах перші місця, розігрують між собою 1-3є загальні місця. Команди, що зайняли в підгрупах другі місця, розігрують між собою 4-6-е місця. А ті що зайняли треті місця розігрують 7-9-е місця, а четверті місця - 10-12-е. В цьому випадку для проведення змагань необхідно 6 ігрових днів замість 11, необхідних для проведення змагань по круговому способу без підгруп.

4. Проведення спортивних змагань способом з вибуванням

✍ *Спосіб з вибуванням* - система розіграшу (організації змагань), при якій учасник вибуває з турніру після першого ж програшу (за підсумками однієї гри або серії з декількох ігор між двома учасниками, що дозволяє однозначно визначити безумовного переможця).

Нерідко цей спосіб називають «кубковим» або «олімпійським» або плей-офф (англ. Playoff) так як він застосовується на олімпійських іграх і в розіграшах більшості кубків.

✦ Переваги:

- забезпечує виявлення переможця за мінімальне число турів і сприяє напруженій боротьбі в турнірі;
- у ньому немає ні можливості, ні сенсу в договірних нічиїх;
- якщо матч тривалий і пропускна здатність стадіону невелика, влаштовують матчі на кількох аренах;
- головною перевагою цього способу є можливість включити в змагання велику кількість учасників і провести їх у стислий термін.

Наприклад, якщо в першому турі змагань зустрічаються 128 учасників (команд), то (до другого туру допускаються лише 64, що здобули перемогу, до третього - 32, до четвертому - 16, до п'ятого - 8, до шостого - 4 і до сьомого (фінального) - лише 2 учасники. Переможець цього останнього туру, який не зазнав жодної поразки, оголошується переможцем всього змагання.

✦ Недоліки:

- не дає можливості визначити місця всіх учасників змагань;
- надає всього одну або дві зустрічі переважній більшості учасників;
- містить великий елемент випадковості, так як при одному, можливо випадковому програші, учасник вже не має можливості поправити свої справи;
- вже в першому турі можуть зустрічатися між собою найсильніші учасники, і один з них, що об'єктивно претендував на одне з перших місць, відразу ж вибуває зі змагання.

Тому для часткового усунення цих недоліків в практиці спортивних змагань застосовуються такі заходи:

- а) призначається додаткова зустріч за третє місце між учасниками, що програли в півфіналі;

б) проводиться розсіювання учасників, т. е. їх розташування в таблиці зустрічей таким чином, щоб дати можливість найсильнішим учасникам зустрітися між собою в останніх турах змагання. Для цього шляхом окремої жеребкування їх розподіляють в різних частинах таблиці;

в) вибування-відбувається тільки після двох (іноді трьох) поразок. У цьому випадку учасники після зустрічей чергового туру розбиваються на 2 підгрупи: в першій залишаються всі виграли, а в другій - зазнали поразки. Останні беруть участь в додатковому (втішному) турі, переможці якого отримують право продовжувати змагання до другої поразки (див. таблицю 5).

Таблиця 5

Таблиця зустрічей за вдосконаленим способом з вибуванням

3 день				2 день		1 день		2 день		3 день	
Додаткова таблиця (5-6 місця)						Основна таблиця (1-2 місця)					
					Б	А	А				
						Б		А 2			
			Б 5								
				Г		В	В 3				
		Б 5				Г				Д 1	
				Е		Д	Д				
			Е 6			Е		Д			
				З		Ж	Ж 4				
						З					
			Г 7						В 3		
		Г 7								В 3	
			З 8						Ж 4		

♣ *Порядок розіграшу*

Для проведення змагань за способом з вибуванням складаються таблиці зустрічей, які зручні в тих випадках, коли кількість учасників пропорційно ступеня 2 (4, 8, 16, 32 і т.п.).

В цьому випадку прізвища учасників, згідно з номерами, отриманими в результаті жеребкування (хоча можливий відбір по рейтингу), розташовуються в таблиці зверху вниз, одна за одною.

Перший номер зустрічається з другим, третій - з четвертим, п'ятий - з шостим і т.п. У змагання одночасно вступають, всі учасники. Переможці першого туру, (кола) зустрічаються між собою також попарно (згідно з таблицею - зверху вниз за списком).

Тур, в якому зустрічаються 8 учасників (див. таблицю 6), називається чверть-фінальним, 4 учасники - півфінальним, в останньому турі, фіналі, зустрічаються 2 учасника.

Таблиця наочно показує не тільки порядок зустрічей між учасниками, а й їхнє становище після кожного туру.

Якщо кількість учасників не пропорційно ступеня 2, то в першому турі беруть участь не всі команди, а лише стільки, скільки необхідно, щоб після виключення тих, хто програв залишилося кількість учасників, пропорційне цього ступеня (див. таблицю 7).

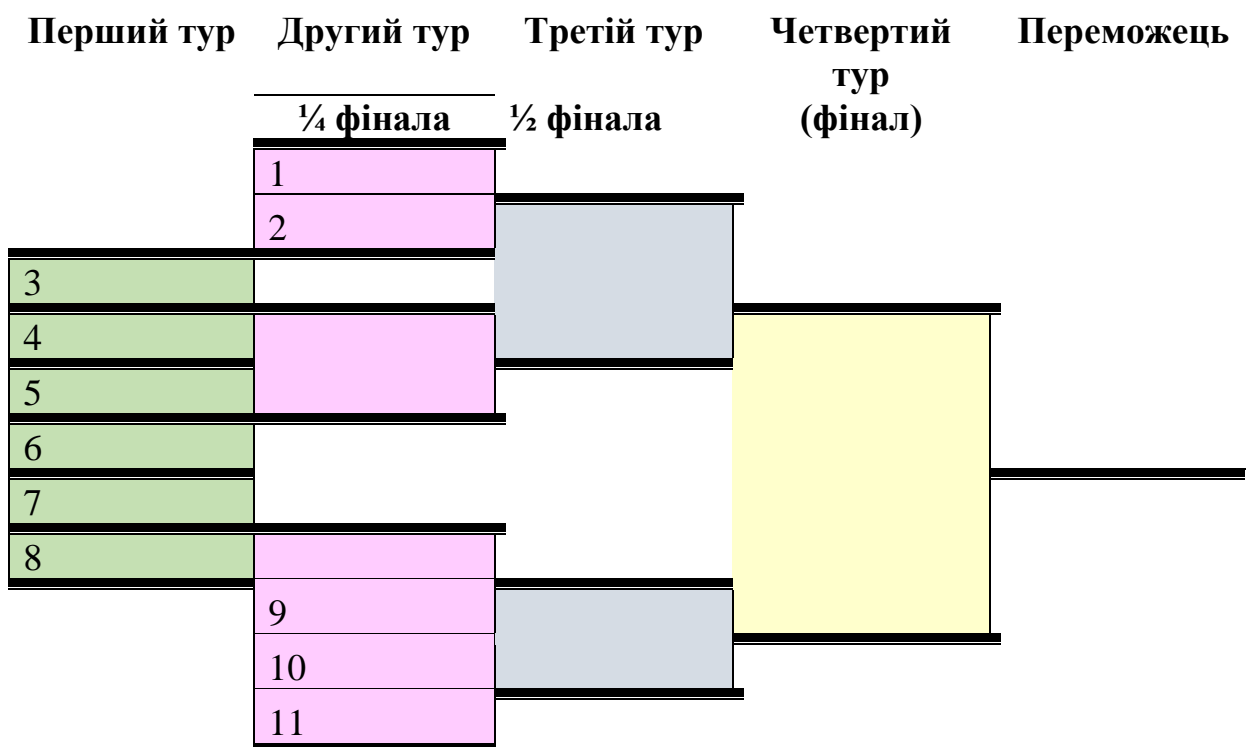
Для учасників, які вступають в змагання з другого туру, в таблиці відводяться крайні верхні і крайні нижні номери. При цьому вони розподіляються порівну між верхньою і нижньою половиною таблиці. Якщо ж загальна кількість учасників непарне, то число учасників, що вступають у змагання з другого туру, в нижній половині таблиці на одиницю більше.

Наприклад, *таблиця 6* зустрічей для 8 учасників виглядає так:

№	1/4 фінала		1/2 фінала		Фінал	
1	D1	2				
2	E2	0	D1	1		
3	F1	2	F1	2		
4	H2	0			F1	
					E1	
5	E1	3				
6	D2	2	E1	3		
			H1	1		
7	H1	4				
8	F2	2				

☞ Іноді використовується варіант плей-офф, в якому деякі учасники починають гру в турнірі не з першого, а з одного з наступних кіл. Наприклад, можлива схема, коли відбираються 24 учасники, з яких 8 мають кращі результати в попередньому турнірі або найбільше значення рейтингу вступають в гру вже в другому турі, а в першому між собою грають інші 16.

Наприклад; *таблиця 7* зустрічей для 11 учасників складається таким чином:



5. Змішаний спосіб проведення змаганні

✍ *Змішаний спосіб* проведення змаганні полягає в поєднанні в одному змаганні двох систем - кругової і з вибуванням.

При цьому 1-й етап змагання проводиться по одному способу, а 2-й по іншому. Змішаний спосіб полегшує проведення змагань з великим числом учасників, дозволяє скоротити число зустрічей і терміни всього змагання.

Приклади найбільш частого застосування змішаного способу:

а) на 1-му етапі за способом з вибуванням для всіх учасників або в підгрупах відбирається певна кількість найсильніших спортсменів (команд) і між ними по круговому способу розігрується першість (2-й етап);

б) на 1-му етапі в підгрупах по круговому способу визначаються найсильніші учасники (команди). На 2-му етапі ці учасники (команди) в змаганнях за способом з вибуванням розігрують заснований приз або звання чемпіона. При цьому шляхом додаткової зустрічі може бути розігране і 3-є місце.

6. Прямий спосіб проведення змагань

📖 *Прямий спосіб* застосовується при проведенні більшості особистих і особисто-командних змагань, в яких результати учасників оцінюються метричними одиницями або системою балів, що присуджуються за якісне або техніко-естетичне виконання вправ (змагання з легкої атлетики, лижного, ковзанярського, велосипедного спорту, плавання, гімнастики, акробатики і ін.).

Суть методу - послідовне або одночасне виконання змагальних вправ усіма учасниками на одній спортивній арені (стадіоні, басейні, трасі і т.п.) з незмінним складом суддівської бригади.

☞ Застосування прямого способу не виключає використання на окремих етапах змагань елементів інших способів проведення. Наприклад, в особистих змаганнях з бігу, плавання, велосипедного спорту, веслування і деяких інших для формування фінальної групи застосовується спосіб з вибуванням, в результаті якого до заключної боротьби за перше місце допускаються лише учасники, які показали в попередніх змаганнях кращі результати, або переможці попередніх забігів, заїздів, запливів і т.п.

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

Змагання з «вирівнюванням» підвищують інтерес до змагання у слабких учасників і одночасно мобілізують найсильніших, стимулюють їх виступ в повну силу.

☛ При проведенні змагань з подолання дистанції зрівнювання можна зробити двома методами.

1. Перший метод передбачає зменшення дистанції для слабких при одночасному старті і визначенні переможців по порядку проходження загального для всіх фінішу. У цьому випадку довжина дистанції для кожного слабшого учасника визначається за такою, формулою:

$$\frac{D}{C} \times P = D_2$$

де P - результат найсильнішого *;

D - вся дистанція в м;

C - результат слабшого;

D₂ - шукана дистанція для слабшого.

* Береться результат, показаний спортсменом на попередньому змаганні, останньої прикидці, або середній норматив спортивного розряду учасника.

Наприклад, в бігу на 100 м результат найсильнішого - 11,0, а слабшого - 12,0. Після підставлення в формулу числових значень отримуємо:

$$\frac{100}{12,0} \times 11,0 = \mathbf{91,63}$$

Таким чином, дистанція для найслабшого учасника повинна становити 91 м 63 см.

2. Другий метод передбачає роздільний старт, при якому найсильніші учасники стартують останніми, а переможці визначаються за порядком проходження загальної для всіх лінії фінішу. Зрівняльні поправки часу старту визначаються за різницею між кращими останніми результатами учасників.

Наприклад, в змаганні з бігу на 10 000 м учасники мали такі кращі результати:

перший - 31.25,0;

другий - 33.40,0;

третій - 36.20,0.

Таким чином, $36.20,0 - 31.25,0 = 4.55,0$; $36.20,0 - 33.40,0 = 2.20,0$. Отже, другому учаснику старт дається через 2 хв. 20 с. після третього, а першого - через 4 хв. 55 с.

Зазначені методи найбільш ефективні у всіх видах змагань, пов'язаних з подоланням дистанції. В інших змагальних вправах фора виражається в додаткових очках або інших показниках, заздалегідь нараховуються слабшим за згодою інших учасників.

→ → Для визначення фори в змаганнях зі стрибків, метань, важкої атлетики можна використовувати *метод контрольних нормативів*. Суть методу полягає в тому, що кожному учаснику, виходячи з його спортивного розряду або спортивно-технічної підготовки, призначається контрольний норматив. Цей норматив може дорівнювати класифікаційному результату розряду спортсмена, його краще останньому результату або бути трохи менше цих показників.

Після закінчення змагань першість визначається за кращою різницею між показаними на змаганні результатами спортсменів і їх контрольними нормативами.

Наприклад, в змаганнях з важкої атлетики серед атлетів найлегшої ваги беруть участь спортсмени:

А - кандидат в майстри спорту. Контрольний норматив - 177,5 кг.

Б - 1-й розряд. Контрольний норматив - 165,5 кг.

В - 2-й розряд. ---//--- -147,5 кг.

Г - 3-й розряд ---//--- -127,5 кг.

На змаганнях показані наступні результати:

А - 187,5 кг (на 10 кг більше контрольного нормативу)

Б - 181,5 кг (на 16 кг більше -//-)

В - 147,0 кг (на 0,5 кг менше -//-)

Г - 132,0 кг (на 4,5 кг більше -//-)

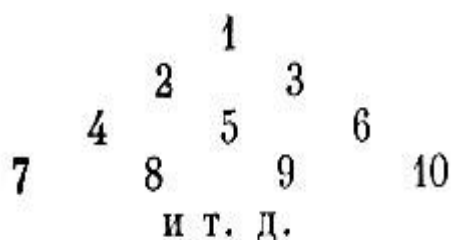
Таким чином, в даних змаганнях з рівнянням учасників місця розподілялися так: Б - 1-е, А - 2-е, Г - 3-е і В - 4-е місця.

7. 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.

Контрольні запитання:

1. Як визначити переможця змагань при круговому способі, якщо команди набрали однакову суму очок?
2. Назвіть переваги колової системи:
3. Назвіть переваги способу з вибуванням:
4. Назвіть недоліки способу з вибуванням:
5. Приведіть приклади найбільш частого застосування змішаного способу.
6. Як розподілити учасників (команди) якщо кількість учасників не пропорційно ступеня 2 (спосіб з вибуванням)? На прикладі таблиці зустрічей для 11 учасників.
7. Як розподілити учасників (команди) якщо в турнірі бере участь непарна кількість учасників (колова система)?

Тур	Пари учасників	
1	1 - (4)	2 - 3
2	(4) - 3	1 - 2
3	2 - (4)	3 - 1

Тестові завдання:

1. ***Що застосовується (кругова система) для визначення черговості гри і кольору фігур суперників (в шахах)?***
 - а. спеціальні таблиці черговості гри;

- б. спеціальні протоколи з занесенням черговості;
 с. спеціальне жеребкування учасників.
2. **Які заходи застосовуються в практиці спортивних змагань для часткового усунення недоліків способу з вибуванням?**
- а. вибування-відбувається тільки після двох (іноді трьох) поразок; шляхом проведення додаткових зустрічей; в першому турі беруть участь не всі команди, а лише стільки, скільки необхідно, щоб після виключення тих, хто програв залишилося кількість учасників, пропорційне цього ступеня;
 б. вибування-відбувається тільки після двох (іноді трьох) поразок; додаткова зустріч за третє місце; проводиться розсіювання учасників.
3. **Від чого залежить вибір того чи іншого способу проведення змагань:**
- а. цілей та завдань;
 б. виду спорту та його традицій;
 с. кількості учасників, терміну та місця проведення;
 д. відповідь а, б, с.
4. **Визначте системи розіграшу спортивних змагань:**

<i>Система</i>	<i>Сутність</i>
1) З вибуванням	а) проведення змагання полягає в поєднанні в одному змаганні двох систем - кругової і з вибуванням
2) Кругова	б) проведення змагань по круговому способу в підгрупах з подальшими стиковими іграми
3) Змішана	в) система розіграшу при якій учасник вибуває з турніру після першого програшу
4) Відбірково - кругова	г) система розіграшу, при якій кожен учасник турніру грає з кожним в ході туру або раунду

Відповідь: _____

5. **Які складаються таблиці зустрічей для проведення змагань способом з вибуванням:**
- а. коли кількість учасників пропорційно ступеня 2 (4, 8, 16, 32 і т.п.);
 б. коли кількість учасників пропорційно ступеня 3 (6, 9, 18, 36 і т.п.).
6. **Визначте, яка система проведення змагань більше личить тому чи іншому виду спорту:**

Види спорту	Сутність	Системи
1) Циклічні види спорту	а) учасникам змагань за показану в змаганнях програму, судді визначають бали і за сумою балів всі учасники ранжуються по місцях.	I. круговий, відбірково-круговий, змішаний, з вибуванням
2) Складнокоординаційні види спорту	б) учасники змагань долають певну дистанцію і по показаному часу визначаються переможці, призери та всі інші учасники розставляються по місцях в підсумковому протоколі даних змагань	
3) Спортивні ігри, єдиноборства	в) популярна в ігрових видах спорту, особливо в національних чемпіонатах і при відбіркових турнірах до чемпіонатів світу або континентів	II. прямий, швейцарський спосіб, «ланцюжок», «пірамідка»

Відповідь: _____

7. **Знайдіть недоліки кругової системи:**

договорні матчі;

- містить великий елемент випадковості;
- необхідно значна кількість часу для зустрічей;
- учасники помітно різняться за силою;
- надає всього одну або дві зустрічі переважній більшості учасників;
- передбачуваність турніру і втрата гостроти;
- в кінці турніру зростає кількість матчів, які не мають турнірного значення;

Відповідь: поставте плюс на правильній відповіді

8. Яку ще назву має спосіб з вибуванням:

- Макинтайра;
- Змішаний;
- Кубковий;
- Бергваля;
- Олімпійський;
- Мак-Магона;
- Playoff;
- Схевенінгенський

Відповідь: поставте плюс на правильній відповіді

9. Яку назву має тур, в якому зустрічаються 8 учасників?

- a. півфінальним;
- b. чверть-фінальним;
- c. фінал;
- d. одна восьма фіналу.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ВИКОНАННЯ ДО ТЕМИ № 6

✍ Проаналізуйте системи проведення спортивних змагань (див. інтернет ресурс)

№	Системи	Сутність	Переваги				
1.	Турнірна система з вибуванням після двох поразок (англ. Double Elimination), жарг. «Мінуска», «двушка», «система з подвійною розрадою»						
	Застосування						
2.	Система Макінтайр, або системи (5) Ці системи були розроблені Кеннетом Макінтайр, австралійським юристом, істориком і викладачем англійської мови, для		Порядок розіграшу				
			Р а у н д	М А Т Ч	Назва	Команда 1	Команда 2
			1	А	1-й полу-фінал	3-е место	4-е Место

	Вікторіанської футбольної ліги в 1931 році		<table border="1"> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>2-й полу-фінал</td> <td>1-е место</td> <td>2-е Место</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>C</td> <td>Попередній фінал</td> <td>Програвший в матчі В</td> <td>Переможець матчу А</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>D</td> <td>Гранд-фінал</td> <td>Переможець матчу В</td> <td>Переможець матчу С</td> </tr> </table>		B	2-й полу-фінал	1-е место	2-е Место	2	C	Попередній фінал	Програвший в матчі В	Переможець матчу А	3	D	Гранд-фінал	Переможець матчу В	Переможець матчу С																																							
	B	2-й полу-фінал	1-е место	2-е Место																																																					
2	C	Попередній фінал	Програвший в матчі В	Переможець матчу А																																																					
3	D	Гранд-фінал	Переможець матчу В	Переможець матчу С																																																					
Застосування																																																									
3.	Система Бергваля		Застосування																																																						
4.	<p>Схевенінгенська система Отримала назву від турніру 1923 року в голландському місті Схевенінгені, де вона була вперше застосована.</p>		<p>Порядок розіграшу</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="6">Застосування</th> </tr> <tr> <th>1 тур</th> <th>2 тур</th> <th>3 тур</th> <th>4 тур</th> <th>5 тур</th> <th>6 тур</th> </tr> <tr> <td>A - B</td> <td>A - B</td> <td>A - B</td> <td>A - B</td> <td>A - B</td> <td>A - B</td> </tr> <tr> <td>I - 1</td> <td>I - 2</td> <td>I - 3</td> <td>I - 4</td> <td>I - 5</td> <td>I - 6</td> </tr> <tr> <td>II - 2</td> <td>II - 3</td> <td>II - 4</td> <td>II - 5</td> <td>II - 6</td> <td>II - 1</td> </tr> <tr> <td>III - 3</td> <td>III - 4</td> <td>III - 5</td> <td>III - 6</td> <td>III - 1</td> <td>III - 2</td> </tr> <tr> <td>IV - 4</td> <td>IV - 5</td> <td>IV - 6</td> <td>IV - 1</td> <td>IV - 2</td> <td>IV - 3</td> </tr> <tr> <td>V - 5</td> <td>V - 6</td> <td>V - 1</td> <td>V - 2</td> <td>V - 3</td> <td>V - 4</td> </tr> <tr> <td>VI - 6</td> <td>VI - 1</td> <td>VI - 2</td> <td>VI - 3</td> <td>VI - 4</td> <td>VI - 5</td> </tr> </table>	Застосування						1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	A - B	A - B	A - B	A - B	A - B	A - B	I - 1	I - 2	I - 3	I - 4	I - 5	I - 6	II - 2	II - 3	II - 4	II - 5	II - 6	II - 1	III - 3	III - 4	III - 5	III - 6	III - 1	III - 2	IV - 4	IV - 5	IV - 6	IV - 1	IV - 2	IV - 3	V - 5	V - 6	V - 1	V - 2	V - 3	V - 4	VI - 6	VI - 1	VI - 2	VI - 3	VI - 4	VI - 5
Застосування																																																									
1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур																																																				
A - B	A - B	A - B	A - B	A - B	A - B																																																				
I - 1	I - 2	I - 3	I - 4	I - 5	I - 6																																																				
II - 2	II - 3	II - 4	II - 5	II - 6	II - 1																																																				
III - 3	III - 4	III - 5	III - 6	III - 1	III - 2																																																				
IV - 4	IV - 5	IV - 6	IV - 1	IV - 2	IV - 3																																																				
V - 5	V - 6	V - 1	V - 2	V - 3	V - 4																																																				
VI - 6	VI - 1	VI - 2	VI - 3	VI - 4	VI - 5																																																				
5.	<p>Система Мак-магона Розроблено нью-йоркським програмістом і гравцем в го Лі Мак-Магоном.</p>		Застосування																																																						