

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

В практике спортивных игр сложились три способа (системы) проведения соревнований (розыгрыша): 1. круговой, 2. с выбыванием после поражения и 3. 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».

1. 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. 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.

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

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

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

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. 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	4	6	5	7	6	1	7
6	3	7	4	1	5	2	6
7	2	1	3	2	4	3	5
1		2		3		4	

Рис. 3. Составление календаря игр с чередованием полей

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



Рис. 3. Составление календаря игр с чередованием полей

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.

Способ без чередования

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

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 полей (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 места. 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.

Для распределения команд по подгруппам, примерно равных по силам, применяют способ «рассеивания»: по жребью или «змейкой» с учетом результатов предыдущих соревнований (прошлогодних 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 (прошлогодних), например 8 команд на две и три подгруппы

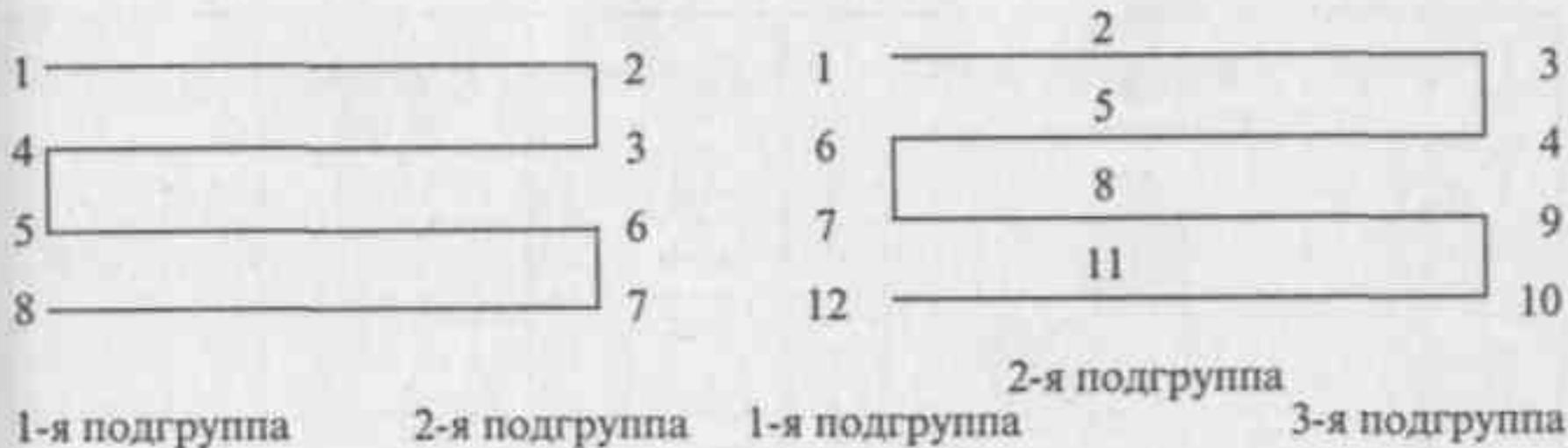


Рис. 5. Рассеивание команд на две и три подгруппы; сумма мест одинаковая – 18 при двух и 26 при трех подгруппах

ИЛИ

Группа А	Группа В	Группа D	Группа С
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Номер (команда) – её занятое место на предыдущих встречах

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.

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

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

Рис. 6. Сетка учета результатов при круговом способе

**Турнир Минэнерго по волейболу "Кубок Победы»,
 посвященный празднованию Победы в ВОВ 1941-1945гг.**

9-10 апреля 2016 г., Москва, СК ЦСКА.

Группа «А»							
№	Команды	1	2	3	Парти	Очки	Место
1	Росатом		2 0	0 2	2-2	3	2
		3	0				
2	ФСК ЕЭС	0 2		0 2	0-4	0	3
		0	0				
3	ИНтер РАО	2 0	2 0		4-0	6	1
		3	3				

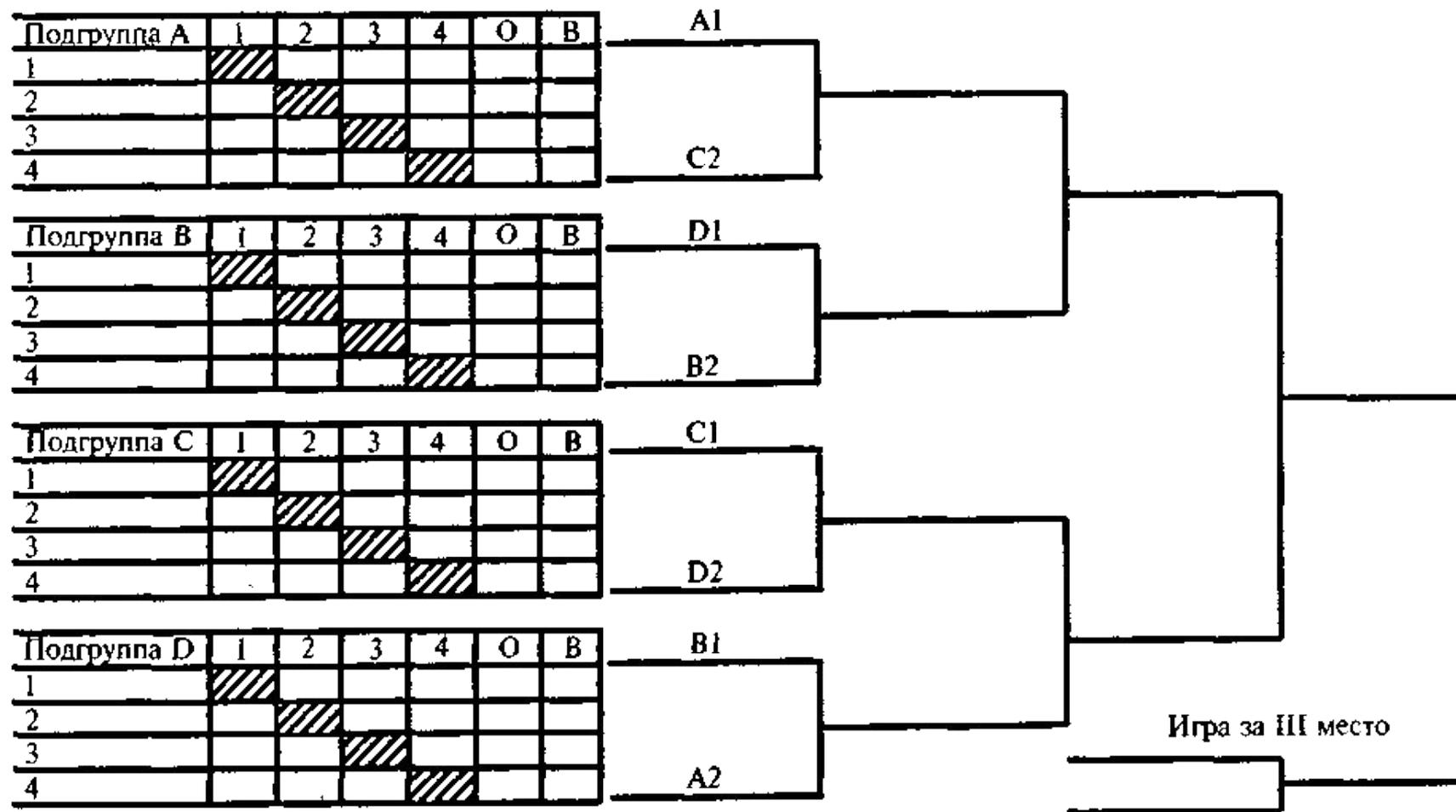
Группа «В»							
№	Команды	1	2	3	Парти	Очки	Место
1	Газпром Энергохолдинг		2 1	2 1	4-2	4	1
		2	2				
2	Газпромтранс	1 2		1 2	2-4	2	3
		1	1				
3	Росети	1 2	2 1		3-3	3	2
		1	2				

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

~~При проведении~~ *При проведении соревнований с клубным зачетом в соответствующих клетках проставляются аналогичным порядком результаты всех команд. 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.*

Смешанная система — 1 и 2 место из подгрупп в 1/4 финала



A1, B1, C1, D1 — победители подгрупп А, В, С и D.

A2, B2, C2, D2 — команды, занявшие в подгруппах А, В, С и D второе место.

2. 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. 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 коман



Рис. 7. Схема встреч для 8 команд

Победители первого этапа играют между собой (также попарно) в порядке сверху вниз. Этап, в котором **встречаются 8 команд, называют четвертьфиналом**; этап встреч **четырёх команд - полуфиналом** и, наконец, решающие матчи двух лучших команд - **финалом**. Команда, выигравшая **финальную** встречу, становится поб



Если число участвующих команд не кратно двум, то часть из них (в зависимости от номеров, полученных в жеребьевке) вступает в игру со

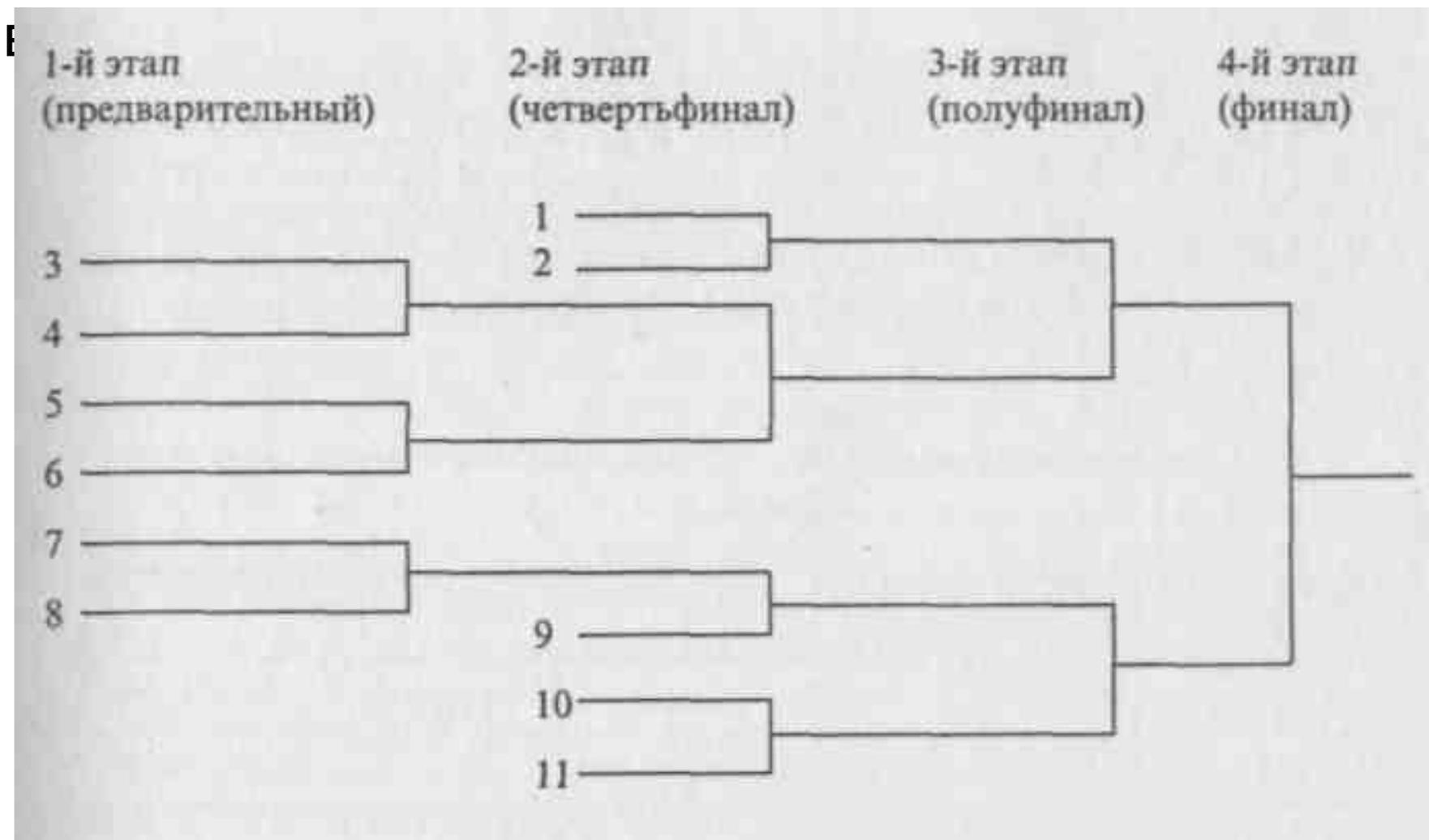


Рис. 8. Схема встреч для 11 команд

Для команд, вступающих в игру со второго этапа, отводят крайние верхние и нижние номера. При проведении жеребьевки применяют рассеивание наиболее сильных команд по верхней и нижней половинам сетки, чтобы они не встретились вначале соревнований (например, двум сильнейшим командам по жребию определяют первый и последний номера таблицы).



Команды, получившие одно поражение, продолжают играть по дополнительной сетке до

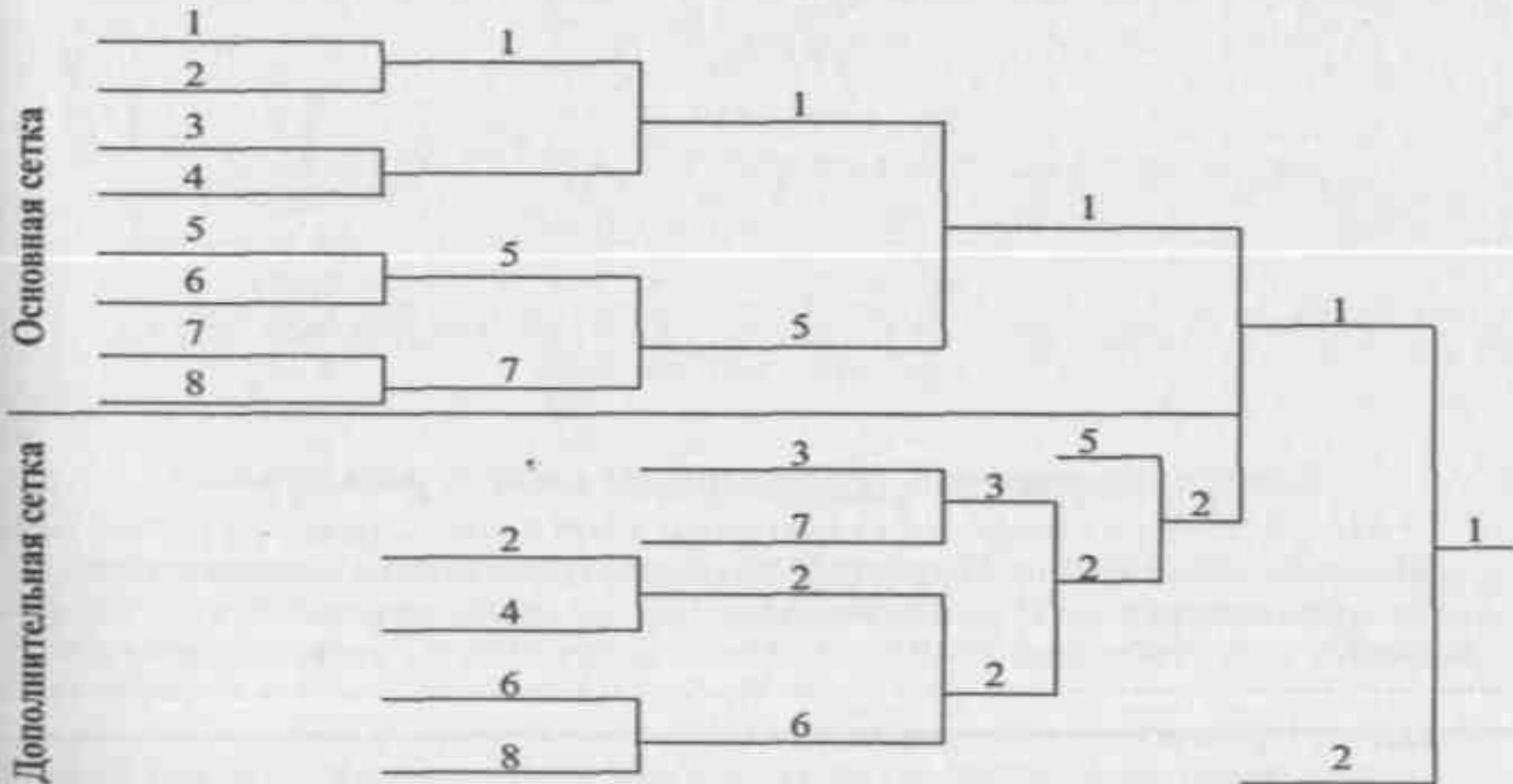


Рис. 9. Календарь игр по способу выбывания после двух поражений (8 команд)

3. 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.

Группа А		1	2	3	4	5	6	7	8	И	В	ВО	ВБ	ПБ	ПО	П	Шайбы	О	% оч
1	Канада		1:3	8:1	3:0	6:5	5:0	8:0	5:2	7	6	0	0	0	0	1	36-11	18	85,
2	Финляндия	3:1		2:4	2:3 от	4:2	3:1	5:0	3:0	7	5	0	0	0	1	1	22-11	16	76,
3	Германия	1:8	4:2		1:3	3:2	2:1	3:1	4:1	7	5	0	0	0	0	2	18-18	15	71,
4	США	0:3	3:2 от	3:1		1:4	7:1	6:3	7:1	7	4	1	0	0	0	2	27-15	14	66,
5	Словакия	5:6	2:4	2:3	4:1		2:1 б	7:1	6:3	7	3	0	1	0	0	3	28-19	11	52,
6	Дания	0:5	1:3	1:2	1:7	1:2 б		9:0	5:4 б	7	1	0	1	1	0	4	18-23	6	28,
7	Великобритания	0:8	0:5	1:3	3:6	1:7	0:9		4:3 от	7	0	1	0	0	0	6	9-41	2	9,1
8	Франция	2:5	0:3	1:4	1:7	3:6	4:5 б	3:4 от		7	0	0	0	1	1	5	14-34	2	9,1

Группа В		1	2	3	4	5	6	7	8	И	В	ВО	ВБ	ПБ	ПО	П	Шайбы	О	% очков
1	Россия		3:0	7:4	3:0	3:1	5:2	10:0	5:0	7	7	0	0	0	0	0	36-7	21	100,0
2	Чехия	0:3		5:2	5:4	6:3	7:2	8:0	8:0	7	6	0	0	0	0	1	39-14	18	85,7
3	Швеция	4:7	2:5		4:3	5:4	9:1	8:0	9:1	7	5	0	0	0	0	2	41-21	15	71,4
4	Швейцария	0:3	4:5	3:4		3:1	4:1	9:0	4:0	7	4	0	0	0	0	3	27-14	12	57,1
5	Латвия	1:3	3:6	4:5	1:3		4:1	3:0	5:2	7	3	0	0	0	0	4	21-20	9	42,9
6	Норвегия	2:5	2:7	1:9	1:4	1:4		7:1	5:3	7	2	0	0	0	0	5	19-33	6	28,6
7	Италия	0:10	0:8	0:8	0:9	0:3	1:7		4:3 б	7	0	0	1	0	0	6	5-48	2	9,5
8	Австрия	0:5	0:8	1:9	0:4	2:5	3:5	3:4 б		7	0	0	0	1	0	6	9-40	1	4,8



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.