

Проведение спортивных соревнований

В практике используются следующие способы проведения соревнований: **прямой, круговой, с выбыванием, смешанный.**

Прямой способ применяется при проведении личных и лично-командных соревнований, в которых результат участников оценивается метрическими единицами или системой баллов (соревнования по легкой атлетике, лыжному, конькобежному, велосипедному спорту, плаванию, гимнастике, акробатике и т.д.).

Способ с выбыванием основан на принципе выбывания команд (участников) из соревнований после одного или нескольких поражений. Для проведения соревнований по способу с выбыванием составляется таблица на основании определенных правил (рис. 37).

Для того, чтобы провести игры по системе с выбыванием на любое количество команд, необходимо узнать, сколько команд будет играть в первом круге. Для этого применяется следующая формула:

$$(A \sim 2^x) \times 2,$$

где A — количество команд, 2^x — число, возведенное в степень и приближенное к A , но меньше его.

Разберем случай, когда количество команд четное и равно степени 2, например при **8 командах**. Применяя формулу, получили $(8 - 2^2) \times 2 = 8$. В этом случае в игру вступают 8 команд (четверть финала). Во втором круге будут играть победители пар (полуфинал). В третьем встретятся две команды (финал).

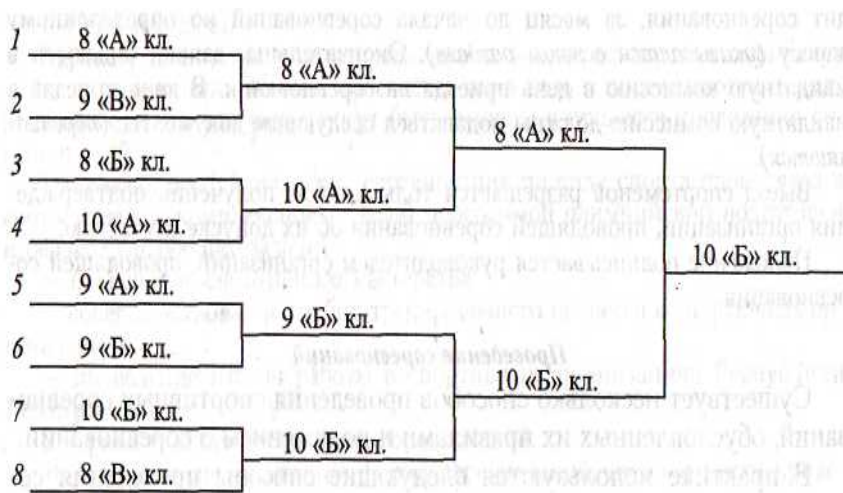


Рис. 37

При четном количестве участвующих в соревнованиях команд, не равному степени 2, с помощью формулы определяют, что в первом круге, например, при **10 командах** будут играть 4 команды:

$$(10-2^3) \times 2 = (10-8) \times 2 = 4.$$

Чтобы определить, какие именно команды будут играть, **надо из общего количества участников вычесть количество участников первого круга, т.е., из цифры 10 вычесть 4, а оставшуюся цифру 6 поделить пополам.** Затем из столбика цифр, состоящего из 10, три команды, расположенные сверху (1, 2, 3), и три снизу (8, 9, 10) переводят во второй круг. Таким образом, во втором круге будут играть эти и две команды, победившие в первом круге. Расположив их в столбик, определяют пары сверху вниз: команда 1 с командой 2, команда 3 с победителем пары 4 и 5 и т.д. (рис. 38).

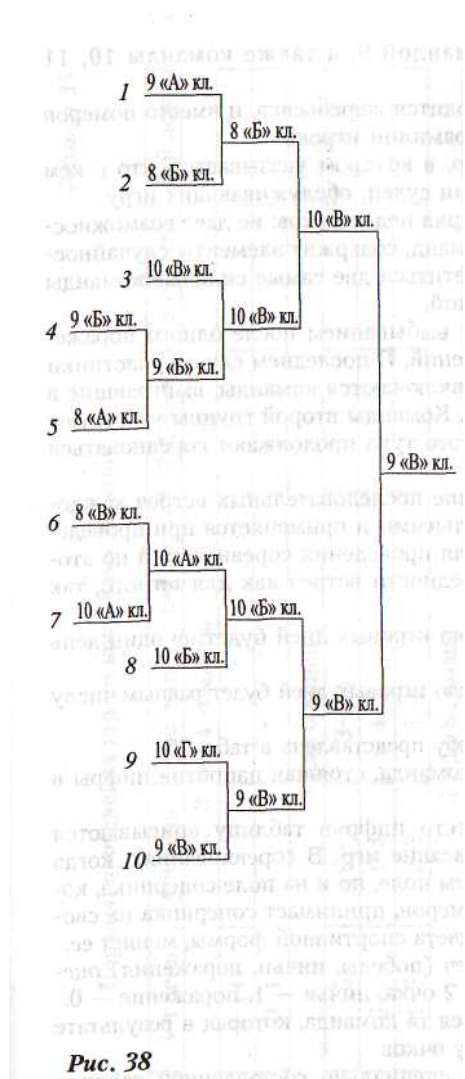


Рис. 38

Если число участвующих команд нечетное (рис. 39), то, применив формулу, определяют, что в первом круге играет:

$$(11 - 2^3) \times 2 = (11-8) \times 2 = 6 \text{ команд.}$$

Чтобы установить, какие же команды играют в первом круге, а какие начинают со второго, вычитают из общего числа команд число участников первого круга, т.е. 11-6. Остаток 5, так как он не делится поровну, то снизу переводят во второй круг 3 команды (9,10,11), а сверху 2 (1,2), т.е. на одну меньше.

(см. рис. 39).

Этот способ проведения игр имеет ряд недостатков: не дает возможности определить истинные места всех команд, содержит элементы случайности, так как в первом круге могут встретиться две самые сильные команды и одна из них выбывает из соревнований.

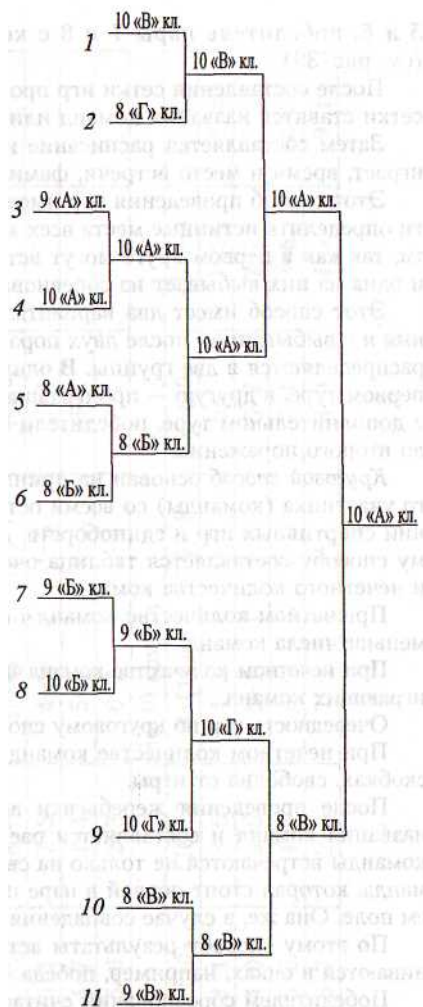


Рис. 39

Этот способ имеет два варианта: с выбыванием после одного поражения и с выбыванием после двух поражений. В последнем случае участники распределяются в две группы. В одну включаются команды, выигравшие в первом туре, в другую — проигравшие. Команды второй группы участвуют в дополнительном туре, победители этого тура продолжают соревноваться до второго поражения.

Круговой способ основан на принципе последовательных встреч каждого участника (команды) со всеми остальными и применяется при проведении спортивных игр и единоборств. Для проведения соревнований по этому способу составляется таблица очередности встреч как для четного, так и нечетного количества команд.

При четном количестве команд число игровых дней будет на один день меньше числа команд.

При нечетном количестве команд число игровых дней будет равным числу играющих команд.

Очередность игр по круговому способу представлена в табл. 35.

При нечетном количестве команд команда, стоящая напротив цифры в скобках, свободна от игры.

. В соревнованиях, когда команды встречаются не только на своем поле, но и на поле соперника, команда, которая стоит первой в паре номеров, принимает соперника на своем поле. Она же, в случае совпадения цвета спортивной формы, меняет ее.

По этому способу результаты встреч (победы, ничьи, поражения) оцениваются в очках, например, победа — 2 очка, ничья — 1, поражение — 0.

Победителем соревнований считается та команда, которая в результате всех встреч наберет наибольшую сумму очков.

Учет результатов определяется по специально составленной таблице (табл. 36).

Количество играющих команд устанавливается по заявкам, поданным для участия в соревнованиях.

Разновидностью этой системы может быть проведение соревнований, когда участники распределяются по подгруппам и играют по круговому способу с последующими стыковыми играми.

Преимущество этого способа в том, что достаточно полно и объективно можно выявить относительную силу всех участников. Недостатком этой системы является значительная продолжительность проведения соревнований, а с этим связаны экономические затраты.

Таблица 35

Порядок проведения игр по круговому способу

| 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 |
|-----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 3 или 4 команды | | | | | | | | |
| 1-(4) | (4)-3 | 2-(4) | | | | | | |
| 2-3 | 1-2 | 3-1 | | | | | | |
| 5 или 6 команд | | | | | | | | |
| 1-(6) | (6)-4 | 2-(6) | (6)-5 | 3-(6) | | | | |
| 2-5 | 5-3 | 3-1 | 1-4 | 4-2 | | | | |
| 3-4 | 1-2 | 4-5 | 2-3 | 5-1 | | | | |
| 7 или 8 команд | | | | | | | | |
| 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 | | |
| 9 или 10 команд | | | | | | | | |
| 1-(10) | (10)-6 | 2-(10) | (10)-7 | 3-(10) | (10)-8 | 4-(10) | (10)-9 | 5-(10) |
| 9-2 | 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 |

Таблица 36

Таблица результатов первенства г. Минска по футболу

| Команда | 1 | 2 | Очки | Мячи | | Место |
|---------|-----------------|-----------------|------|---------|-------------|-------|
| | | | | Забитые | Пропущенные | |
| А | | $\frac{2:1}{2}$ | 2 | 2 | 1 | I |
| Б | $\frac{1:2}{0}$ | | 0 | 1 | 2 | II |

Смешанный способ проведения соревнований состоит в том, что:

В этих группах проводятся соревнования по одной из систем, например, с выбыванием, затем команды распределяются в ряд подгрупп в зависимости от занятых мест и играют между собой по круговому способу за последующие места.

Проведение игр по этому способу сокращает время и дает возможность более объективно определить силы команд. Могут быть и другие способы распределения команды на подгруппы.