

Systemy rozgrywek sportowych

OGÓLNE ZASADY ORGANIZOWANIA ROZGRYWEK SPORTOWYCH

Rozgrywki sportowe można organizować na kilka różnych sposobów, w zależności od liczby zgłoszonych drużyn, czasu, liczby boisk itp. Najczęściej stosowane są dwa główne systemy rozgrywek:

- pucharowy,
- "każdy z każdym".

Pewną modyfikacją systemu pucharowego jest system "do dwóch przegranych". Stosuje się też system mieszany, będący praktycznie połączeniem zasad systemów pucharowego i "każdy z każdym". Wiele zasad stosowanych w omawianych systemach może odnosić się do rozgrywek w grach zespołowych. Wiele z nich ma zastosowanie także w różnego rodzaju dyscyplinach i konkurencjach indywidualnych.

System pucharowy

Stosowany jest przy dużej liczbie drużyn i braku możliwości zorganizowania dostatecznej liczby spotkań. Sytuacja ta znana jest z europejskich pucharów w piłce nożnej. Wiadomo, że coraz trudniej znaleźć w kalendarzu jakiś wolny termin na rozegranie meczu. Jak więc wyłonić klubowego mistrza Europy w sytuacji, kiedy do rozgrywek zgłasza się np. 40 drużyn? Można to właśnie zrobić jedynie za pomocą systemu pucharowego.

System pucharowy polega, najogólniej mówiąc, na tym, że wszystkie zgłaszane drużyny zestawia się (losowaniem) w pary. Przegrywające drużyny odpadają, wygrywające znów tworzą pary, i tak aż do momentu, kiedy zostają tylko dwie drużyny, które rozgrywają finał. Nie jest to jednak system najsprawiedliwszy, często bowiem zdarza się, że silniejsze drużyny odpadają, a słabsze awansują. Można temu częściowo zaradzić stosując tak zwane rozstawienie najsilniejszych drużyn. Chodzi o to, żeby nie spotkały się one na początku eliminacji.

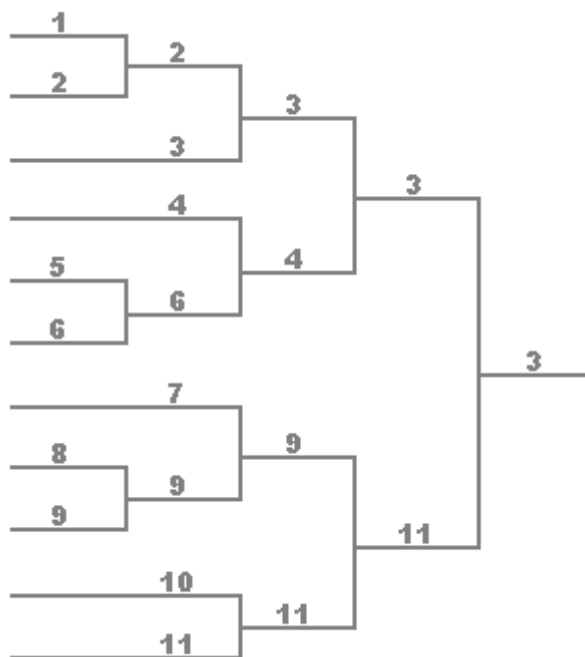
Dość proste jest rozstawienie zawodów przy 4 lub 8 zespołach.

Rozstawienie 8 drużyn w systemie pucharowym



Do wyłonienia mistrza potrzebne były tylko trzy terminy. Mistrzem została drużyna nr 7, a wicemistrzem drużyna nr 3. Gdybyśmy chcieli wyłonić trzecią drużynę, trzeba byłoby rozegrać dodatkowy mecz między drużynami nr 1 i 5. Na przykładzie tego schematu można wyjaśnić zasadę rozstawiania. Wiemy np, że 4 z 8 zgłaszanych drużyn reprezentują wyższy poziom, i chcemy uniknąć sytuacji, w której spotykają się one w pierwszej rundzie. Drużyny te rozstawiamy więc na pozycje 1, 3, 5, 7 a pozostałe 4 drużyny dołosowujemy do drużyn rozstawionych. W naszym przypadku właśnie te 4 rozstawiane drużyny wygrały swe mecze w ćwierćfinałach.

Rozstawienie 11 drużyn w systemie pucharowym

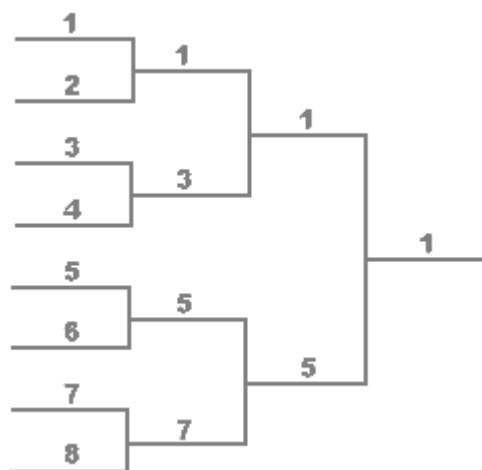


Gdyby natomiast już w ćwierćfinałach zestawili te drużyny ze sobą, można z góry przewidzieć, że odpadną z gry 2 dobre zespoły. Nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja, kiedy liczba zgłoszonych drużyn jest inna niż 16, 8 lub 4. Trzeba wtedy tak ułożyć "drabinkę", aby po pierwszej rundzie rozgrywek na placu boju zostało właśnie 16, 8 lub 4 drużyny. Dalej już sprawa jest prosta. Gdy mamy na przykład 11 drużyn, 2 drużyny 10 i 11 tworzą od razu parę ćwierćfinałową. Trzy drużyny oznaczone numerami 3, 4, 7 wchodzi bez walki do ćwierćfinałów, gdzie tworzą pary z 3 drużynami rozgrywającymi eliminacje w parach 1-2, 5-6, 8-9. Jak widać, po rozegraniu tych 3 meczów eliminacyjnych mamy już 8 drużyn i dalej rozgrywki są proste. Oczywiście w systemie pucharowym mogą odbywać się mecze i rewanże. Wszystko przebiega wtedy tak samo, z tym tylko, że potrzebna jest podwójna liczba terminów spotkań.

■ System "do dwóch przegranych"

System ten jest znacznie sprawiedliwszy od pucharowego, ponieważ drużyna przegrywająca raz w eliminacjach otrzymuje jeszcze jedną szansę. Może zdarzyć się i tak, że drużyna, która przegrała pierwszy mecz i przy systemie pucharowym odpadłaby, tu może zdobyć nawet tytuł wicemistrzowski.

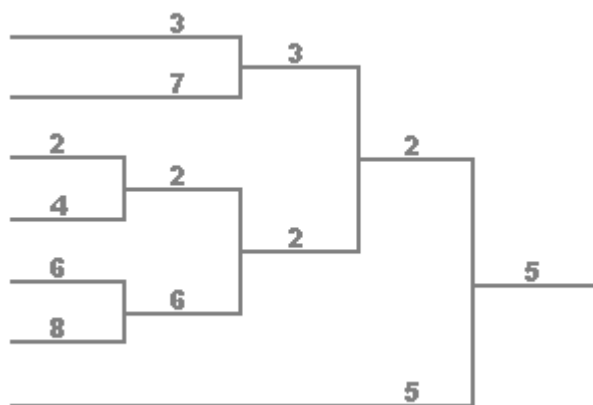
Rozstawienie drużyn w systemie "do dwóch przegranych"



Pierwsza runda, nazwijmy ją rundą A, została rozegrana, jak widać, zgodnie z zasadami systemu pucharowego. Mistrzem została drużyna nr 1.

Następną "drabinkę" układamy z 7 drużyn, wyłączając zwycięzcę pierwszej rundy.

Możemy tę drugą rundę nazwać rundą B.



Po przeprowadzeniu obu rund kolejność drużyn jest następująca: 1, 5, 2, 3. Wadą systemu pucharowego, a w pewnej mierze także systemu "do dwóch przegranych" jest to, że nie można sklasyfikować wszystkich drużyn. Gdybyśmy chcieli w naszym przypadku ustalić, które drużyny zajęły miejsca 5, 6, 7 i 8, trzeba by rozegrać dodatkowe mecze między drużynami 6 i 7 o miejsca 5-6 i między drużynami 4 i 8 o miejsca 7-8, a i w tym przypadku ustalenie miejsc 5-8 w sposób, też nie jest w pełni sprawiedliwe.

System "każdy z każdym"

System ten polega na tym, że zawodnicy (drużyny) spotykają się każdy z każdym 1 raz lub 2 razy (mecz i rewanż). Jest to system najsprawiedliwszy, umożliwia bowiem zawodnikowi lub drużynie pełne wykazanie swych możliwości w walce ze wszystkimi rywalami. Jest on jednak możliwy do zastosowania przy niewielkiej liczbie zawodników (drużyn) i dostatecznej liczbie terminów na rozgrywki. Aby obliczyć, ile spotkań odbędzie się, trzeba pomnożyć liczbę drużyn przez taką samą liczbę minus 1 oraz wynik podzielić przez 2. Na przykład przy 8 drużynach obliczenie to wygląda następująco:

$$\frac{8 \times (8-1)}{2} = \frac{8 \times 7}{2} = \frac{56}{2} = 28$$

Oznacza to, że przy 8 drużynach odbędzie się 28 spotkań. W systemie "każdy z każdym" kolejność rozgrywek jest ustalona z góry według tzw. tabeli **Bergera**.

Kolejność gier przy 3 drużynach:

I	II	III
2-3	1-2	3-1

Kolejność gier przy 4 drużynach:

I	II	III
---	----	-----

1-4 4-3 4-2

2-3 1-2 3-1

Kolejność gier przy 5 drużynach:

I II III IV V

2-5 5-3 3-1 1-4 4-2

3-4 1-2 4-5 2-3 5-1

Kolejność gier przy 6 drużynach:

I II III IV V

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

Przy 5 drużynach zespoły grające z drużyną 6 pauzują. To samo dotyczy kolejności gier przy 3 drużynach, drużyny grające z drużyną 4 pauzują.

Przy układaniu kolejności gier stosuje się pewien określony porządek cyfr.

Przyjrzyjmy się jeszcze tabeli gier ułożonej dla 10 drużyn, łatwo się zorientować, na czym ta zasada polega

Kolejność gier przy 10 drużynach :

I II III IV V VI VII VIII IX

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 5-2 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

Tę tabelę można stosować przy układaniu terminów ligi oraz programów turniejów z udziałem większej liczby drużyn. Jeżeli np. organizujemy turniej dla 10 drużyn, a przyjęliśmy zasadę, że 1 drużyna może rozegrać dziennie tylko 1 mecz, to po sporządzeniu tabeli wiadomo już nie tylko, jaka jest kolejność gier, ale także, ile dni trwać będzie turniej. Oczywiście, jeżeli każda drużyna może grać 2 mecze dziennie, to tym samym czas trwania turnieju zmniejszą się o połowę.

System mieszany

Stanowi on połączenie zasad systemów "każdy z każdym" i pucharowego. Możecie zastosować go przy większej liczbie zespołów i krótkim terminie rozgrywek. Klasycznym przykładem tego systemu są mistrzostwa świata w piłce nożnej. Najpierw są rozgrywane eliminacje w grupach systemem "każdy z każdym", a następnie zwycięzcy grup tworzą dalsze grupy. Wariantów może być wiele. Oto dwie możliwości zorganizowania rozgrywek systemem mieszanym dla 20 drużyn.

Wariant I

20 drużyn należy podzielić na 5 grup liczących po 4 zespoły. Rozegrać w grupach zawody systemem "każdy z każdym". Zwycięzcy tworzą następnie grupę finałową z 5 drużyn, rozgrywając zawody systemem "każdy z każdym". Można tworzyć dalsze grupy w ten sposób, że drużyny, które zajęły w swych grupach miejsca drugie, tworzą grupę finałową walczącą o miejsca 6-10 i tak dalej.

Wariant II

20 drużyn tworzy pary. Przegrywający odpadają, a 10 drużyn zwycięskich tworzy 2 grupy grające systemem "każdy z każdym". Następnie zwycięzcy grup grają ze sobą o miejsca 1-2, wicemistrzowie grup walczą o miejsca 3-4 i tak dalej. Można też utworzyć z drużyn mistrzów i wicemistrzów grupę finałową A, walczącą o miejsca 1-4, a z drużyn, które zajęły dalsze miejsca, grupę finałową B, walczącą o miejsca 5-10.
