

## **Příprava a organizace soutěží**

### **Různé podoby**

Soutěže ve sportovních hrách mohou mít různé podoby. Záleží na mnoha okolnostech jako například počet družstev, prostorové podmínky, věkové kategorie. Rovněž představy zájemců o soutěž se mohou odlišovat. Někteří usilují jen o účast v soutěžích, které by se mohly označovat jako prestižní. Jiným budou vyhovovat spontánní soutěže na „ulici“ nebo v tělocvičně.

Hráči dané sportovní hry mohou považovat turnaj jako zpestření svého tréninku. Všechny formy soutěží jsou především chápány jako dobrovolné aktivity, vhodné zejména pro využití volného času, proto je hlavní smysl spatřován v radosti z pohybu nikoli v materiálních hodnotách.

### **I jedno utkání může být soutěží**

Soutěž lze stručně vysvětlit jako činnost, zpravidla sportovní, která se uskutečňuje na základě předem stanovených pravidel s cílem určit vítěze nebo s cílem určit pořadí účastníků na základě jejich dosažených výkonů.

Pro sportovní hru z toho plyne, že i jedno utkání je soutěží. Skupina hráčů na hřišti se domluví na pravidlech, v rámci nichž je pevně stanoven limit (např. počet nastřílených košů) umožňující jednoznačně určit vítěze a poraženého. Soutěž nemusí skončit po jednom utkání, hráči se mohou domluvit na sérii několika utkání. Mohou hrát v sestavě stále stejných družstev nebo po skončení každého utkání mohou losovat o nových sestavách. V tomto případě si mohou body počítat individuálně.

### **Záměr**

Příprava a organizace turnaje je náročná. Prvotním předpokladem je záměr. Ten představuje předběžnou rozvahu o tom, proč, kdy, kde a jak se soutěž uskuteční. Důvodů k pořádání soutěže je mnoho. Ne všechny však mají stejný význam (Školou vypsané soutěže při příležitosti státního svátku, výročí školy, sportovního dne, tradiční uspořádání turnaje atd.).

### **Soutěžní systémy**

Nároky na časové a prostorové uspořádání soutěže lze stanovit jen obtížně. Záměrem totiž může být jak soutěž trvající jeden až dva dny, tak soutěž trvající několik týdnů či dokonce několik měsíců. Podstatné však je, že s časovými dispozicemi lze prostřednictvím několika faktorů poměrně dobře manipulovat.

První z těchto faktorů jsou prostorové podmínky. Časové dispozice umožní při větším počtu hracích ploch účast většímu počtu účastníků. Výhodou je, že na basketbalovém hřišti mohou probíhat současně dvě utkání. Druhým faktorem, který výrazně ovlivňuje časové uspořádání soutěže, jsou tzv. hrací systémy:

## A. Vylučovací systém na jednu porážku

Je časově nejméně náročný. Lze ho velmi dobře využít při akcích s velkým počtem účastníků a s malým počtem hracích ploch. Při tomto systému je počet utkání dán vzorcem  $n - 1$ , přičemž  $n$  znamená počet zúčastněných družstev. Nevýhodou tohoto systému je, že jedna porážka družstva znamená vyloučení ze soutěže.

Dále nelze určit objektivně pořadí, kromě prvních dvou míst. Problematické se jeví rovněž nasazení družstev do prvních kol, kdy při neznalosti výkonnostní úrovně, mohou již v prvním kole na sebe narazit družstva, která by se jinak mohla dostat až do semifinále.

Nevýhodou je i skutečnost, že hrací systém nejlépe vyhovuje počtu účastníků odpovídající mocnině čísla 2. Je-li počet zúčastněných družstev jiný, musí se organizovat tzv. předkola, při nichž se vyřadí určitý počet družstev.

## B. Vylučovací systém na dvě porážky

Je obtížnější a časově náročnější, ale poněkud objektivnější než předchozí. Při tomto systému je družstvo vyloučeno po dvou porážkách. To vyžaduje přípravu dvou tabulek (tzv. pavouků): jednu pro skupinu vítězů, druhou pro skupinu poražených. Celkový počet utkání se stanoví podle vzorce  $2n - 3$ , přičemž  $n$  znamená počet zúčastněných družstev. Tímto systémem je možno objektivně určit prvá tři družstva soutěže.

## C. Hrací systém každý s každým

V porovnání s ostatními systémy je časově nejnáročnější. Zaručuje každému zúčastněnému družstvu odehrání jednoho utkání se všemi ostatními účastníky soutěže. Systém se využívá zejména v dlouhodobých soutěžích, přičemž se může uskutečnit na principu jednoho, dvou i více vzájemných utkání. Celkový počet utkání je stanoven vzorcem  $n \cdot (n - 1) : 2$ , přičemž  $n$  je počet účastníků. Z toho vyplývá, že počet utkání při účasti šesti družstev bude 15, při účasti osmi družstev bude 28 apod.

## D. Skupinový hrací systém

Skupinový hrací systém tvoří vlastně kombinaci všech předchozích systémů. Používá se při větším počtu účastníků. Přihlášená družstva jsou rozdělena do skupin (např. při šestnácti účastnících do čtyř skupin po čtyřech, při patnácti do tří skupin po čtyřech a jedné skupiny po třech nebo tří skupin po pěti) tak, aby pokud možno v každé skupině byla jedno nebo dvě výkonnostně silnější družstva.

## **Rozpis soutěže**

Rozpis soutěže (propozice soutěže) představuje zpracování všech informací, které se týkají jejího uspořádání. Je to jedna z posledních fází soutěže. Rozpis soutěže obsahuje několik částí, kterým se říká ustanovení. Rozsah a význam soutěží kladou nároky na obsažnost a potřebnost jednotlivých bodů rozpisu. Přehled toho, co ustanovení obsahují:

### **A. Všeobecná ustanovení**

- |                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 Pořadatel                 | 7 Soutěžní a odvolávací komise |
| 2 Vedoucí činovníci soutěže | 8 Kancelář soutěže             |
| 3 Datum konání              | 9 Ubytování                    |
| 4 Místo konání              | 10 Stravování                  |
| 5 Zahájení                  | 11 Finanční nároky             |
| 6 Ukončení                  | 12 Způsob a termín přihlášek   |

### **B. Technická ustanovení**

- 1 Předpis (jakými pravidly se soutěž řídí)
- 2 Rozsah soutěže ( předpokládaný počet účastníku a kategorie)
- 3 Hrací systém
- 4 Presentace a losování
- 5 Časové pořadí
- 6 Způsob rozhodování
- 7 Způsob podání námitek
- 8 Podmínky účasti (např. zdravotní stav)

### **C. Závěrečná ustanovení**

- 1 Titul a ceny
- 2 Vítězové minulého ročníku ( minulých ročníků)
- 3 Upozornění nebo různé
- 4 Jména a podpisy osob, které rozpis připravily a schválily