

ИГРОВАЯ КЛАДОВАЯ

МАРТ 2016

ВЫПУСК №1



ИСТОРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ВОЗМОЖНОСТИ ИГР В РЕАБИЛИТАЦИИ
ГДЕ КУПИТЬ ИГРЫ?
ПРАВИЛА НАСТОЛЬНЫХ ИГР
СИСТЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ СОРЕВНОВАНИЙ

ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС



СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ ИНВАЛИДОВ ПО ЗРЕНИЮ

Художественный руководитель – Хаялетдинов Тагир Кутдусович
+7 (499) 943 35 06

Организационно-методический отдел
Начальник отдела – Смирнова Людмила Николаевна
Старший методист – Вебер Вера Владимировна
+7 (495) 782-01-67
E-mail: omo_ksrkvos@mail.ru

Отдел по реабилитационной работе по Москве и МО
Начальник отдела – Карцев Геннадий Васильевич
+7 (499) 943-52-98
E-mail: orrmmo@yandex.ru

Отдел по социокультурной реабилитации
Зам. начальника отдела – Халиулина Дания Завитовна
Специалист – Сухарькова Марина Петровна
+7 (499) 943-34-60
E-mail: cultura@ksrk.ru
Сайт: www.ksrk.ru

ИГРОВАЯ КЛАДОВАЯ

Выпуск 1

СОДЕРЖАНИЕ

ИСТОРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР. ВОЗМОЖНОСТИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ В РЕАБИЛИТАЦИИ. ГДЕ КУПИТЬ ИГРЫ?.....	4
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ – УЧАСТНИЦЫ ПЕРВОГО ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ВОС «ИГРОВАЯ КЛАДОВАЯ».....	15
QUIXO (КВИКСО).....	15
RATHAGON (ПАТАГОН).....	19
QUARTO (КВАРТО).....	24
QUORRIDOR (КОРИДОР).....	29
TAYU (ТАЙЮ).....	34
UNO (УНО).....	41
СИСТЕМА ОРГАНИЗАЦИИ СОРЕВНОВАНИЙ.....	49
КРУГОВАЯ СИСТЕМА.....	49
ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА ИЛИ ПЛЕЙ-ОФФ.....	56

ИСТОРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР.

ВОЗМОЖНОСТИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ В РЕАБИЛИТАЦИИ.

ГДЕ КУПИТЬ ИГРЫ?

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.

Игры данной категории, в отличие от спортивных и видеоигр, не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей и т. п.

Немного истории

История настольных игр насчитывает не менее 5500 лет. В современных исследованиях высказывается мнение, что их история была общей. Так, Дэвид Парлетт, автор «Оксфордской истории настольных игр», считает, что все, даже самые современные настольные игры имеют древнейшие прототипы а, значит, и общие корни.

Самыми древними являются игры шашечного типа.

В Египте это был Сенет (4-ё тысячелетие до нашей эры).

Через тысячу лет на Ближнем Востоке появились

нарды. Тогда же были изобретены игральные кости, которые являются частью нард и применяются во многих других настольных играх. В Индии в это время играли в Чаупар. Вместо игровых костей использовали раковины.

Второе тысячелетие до нашей эры принесло нам появившиеся в Китае игры Го и Го-моку, в которые играют и сейчас. В этих играх фишки не передвигаются по доске, а лишь выставляются и убираются с неё.

Древние греки играли в Петтейа, а римляне – в Латрункули.

И только V век н.э. принёс нам Чатурангу – первую известную игру шахматного типа, которая родилась в Индии. На основе Чатуранги в Персии был создан Шатрандж, а в Китае сянци.

К X веку в Европе появляются шашки современного вида, в частности, русские и скандинавские.

Ещё через сто лет в Европе распространились шахматы с современными правилами

Появление на Востоке игровых карт относят к XII веку, а в XIV веке в них, как, впрочем, и в нарды, уже играют в Европе.

К этому же периоду относятся первые сохранившиеся указы европейских светских правителей и духовных лидеров, запрещающие настольные игры: кости, карты, шахматы. Как ни странно, шашки выпадают из этого ряда, их в Европе никто никогда не запрещал.

В XVIII веке в Италию ввезена из Азии игра домино.

Из самых известных сейчас игр назовём ещё стоклеточные (польские) шашки, в которые играют с 1723 года.

Около 1870 года в Китае появилась логическая игра Маджонг. Попав в начале 1920-х годов в США, она стала довольно популярна и оттуда распространилась в Западную Европу.

В 1880 г. в Великобритании изобретена игра реверси. Популярность игры к началу XX века сойдёт на нет и возобновится лишь через 70 лет, уже в Японии.

1934 год — Чарльз Дэрроу создал Монополию — настольную игру в жанре экономической стратегии для двух и более человек.

Как видим, потребность в настольных играх была у человека всегда. На сегодняшний день их очень много. Давайте поговорим о том, какие бывают игры.

Обладая очень разнообразным игровым форматом, настольные игры с трудом поддаются классификации. И всё же неплохо было бы иметь о ней представление — например, с тем, чтобы не ошибиться с покупкой.

Возможны различные способы классификации настольных игр. Приведем некоторые из них.

По аудитории:

- детские;
- семейные;
- геймерские;
- хобби-игры.

По содержанию:

- Абстрактные — игры, прямо не связанные с реальной жизнью;
- Имитационные — игра более или менее достоверно моделирует определённый реальный процесс, ситуацию, событие.

По назначению:

- азартные игры;
- состязательные игры;
- развлекательные игры;
- салонные игры.

По основному игровому процессу:

- военные игры;
- карточные игры;
- игры с доской;
- игры с кубиками;
- настольные ролевые игры, или разговорные ролевые игры;
- игры на бумаге.

По требованиям к игре:

- по рекомендуемому числу игроков;
- по ожидаемому времени партии;
- по возрастному ограничению.

По динамике:

- Пошаговые. Игроки делают ходы в определённой последовательности, заданной правилами. Исход

зависит от правильности хода, а не от скорости и быстроты реакции.

- Динамические. Исход игры зависит не только от правильности действий, но и от реакции, быстроты действий и правильного выбора оптимального момента. Пример — лото.

Разделение на динамические и пошаговые игры не абсолютно, есть игры с элементами того и другого подхода.

И даже с точки зрения математики:

- игры с полной информацией (шахматы);
- игры с неполной информацией — игры, в которых хотя бы один игрок хотя бы ограниченное время располагает информацией об игре, которой нет у хотя бы у одного из его соперников. Это подавляющее большинство карточных игр (преферанс, покер, бридж, нарды).

Ещё выделяют ***типы игромеханики*** — способы игры: лицедейство, огорожение территории, ставки, отбор карт, стирание или проведение линий, броски кубиков, заключение союзов, распознавание схем, устранение соперников, удача, ролевой отыгрыш, оборона имущества, карточные взятки, разнящиеся способности игроков, программирование действий и движений, власть над территорией, перемещение между областями, аукцион, активация по жребию, составление колоды или набора, запоминание,

доставка ресурса, движение по кубику или волчку, симуляция, шпионаж, пение, сказительство, выкладывание плитки, обмен и ещё множество других.

Наверное, теперь уже все согласятся с тем, что для всестороннего развития человека настольные игры просто незаменимы.

Почему мы сегодня говорим о настольных играх не только как о средстве проведения досуга, но и о средстве реабилитации инвалидов по зрению, их более успешной адаптации к окружающему миру?

В полной мере настольная игра может активным участником реабилитационного процесса, начиная со второй из трех основных его стадий, когда завершается восстановительное лечение в медицинском учреждении и наступает период адаптации в центрах реабилитации инвалидов — это занятия в группах адаптации.

Цели этапа:

- формирование образа привлекательности жизни;
- корректировка направленности личности и образа жизни с учётом проблем здоровья;
- побуждение активного использования и развитие приобретенных навыков.

Третья стадия — период **социальной реабилитации включает в себя:**

- целенаправленное распространение приобретённого практического опыта на другие области жизни;

- выработка у инвалидов навыков самостоятельной, насколько позволяет дефект, организации собственной жизненной среды;
- совершенствование имеющихся, а также приобретение и развитие новых знаний и навыков.

Одна из главных задач на этом этапе — ориентация инвалида на независимый образ жизни, на достижение им максимально возможного уровня самостоятельного участия в ней. Кроме того, социальная реабилитация позволяет инвалидам использовать свой потенциал не только для личной пользы, но и на благо своих близких.

Реабилитация, как таковая, направлена на расширение сферы самостоятельности инвалида в отношениях с окружением, связывая определенные знания и навыки с основными составляющими жизнедеятельности:

В игровой деятельности — в данном случае мы говорим о настольных играх — осуществляются все функции социокультурной реабилитации:

- реабилитационная;
- образовательная;
- коммуникативная;
- воспитательная;
- рекреационная;
- творческая;
- интеграционная;
- организационная.

Переходя от терминов к практике, нужно сказать,

что вследствие объективно более замкнутого образа жизни, у незрячего человека возникает насущная необходимость в активизации общения, причём не только в бытовом отношении. В данном случае игра, безусловно, приходит на помощь, расширяя круг общения, содействуя более активному преподнесению себя, оживлению эмоций, расширению ролевого диапазона возможностей личности.

Игра также является великолепной тренировкой. Не являясь чем-то обязательным, долженствующим, она, вместе с тем, улучшает память, координацию движений, значительно развивает мелкую моторику пальцев, тренирует воображение и абстрактное мышление, а в некоторых случаях — даже формирует стратегию успеха, моделируя окружающую действительность.

Потребность в настольных играх у незрячих была всегда. Доказательство тому — уже много лет существующие классические игры, выпускаемые для слепых — шахматы, шашки, домино, нарды, игральные карты.

К чему сводится адаптация настольной игры для незрячих? В некоторых случаях — как, например, в картах — информация, данная на карте, дублируется рельефно-точечным шрифтом по первым буквам слов. Иногда, как в шахматах, нужно прочно закрепить фигуру на доске (фишку на поле), чтобы игрок мог проанализировать свою позицию. Часто, чтобы игрок мог выбрать нужный ему цвет из двух, все фигуры

одного из цветов маркируются каким-либо способом.

Так можно сделать доступными достаточно большое количество настольных игр.

С чего реабилитологу начать работу? Легче всего сразу выяснить наличие и доступность торговых точек соответствующего профиля. Большие торговые фирмы обычно не только одновременно имеют интернет-магазин и розничную торговую сеть, но зачастую рекламируют себя, проводя разного масштаба выставки, фестивали, организуя игровые площадки, где поиск может быть достаточно детален. Кроме того, в похвалу данным компаниям, можно сказать, что люди, работающие с настольными играми, достаточно увлечены темой и стараются понять вашу проблему.

Какие игры стоит искать?

ДЛЯ СЛАБОВИДЯЩИХ

Материал, из которого сделана игра — любой, возможны карточки с крупным шрифтом и изображениями, а также яркие, достаточно крупные пластмассовые детали и фишки.

ДЛЯ ИГРОКОВ БЕЗ ОСТАТОЧНОГО ЗРЕНИЯ

Лучший материал, из которого сделана игра — это дерево. Если это головоломка – лучше имеющая крупные детали. Если это игра, где позиция выстраивается постепенно — детали должны быть рельефными и фиксироваться на поле. Лучше, если

само поле не будет очень большим — чтобы игрок был в состоянии запомнить местонахождение своих деталей. Если фишки или фигуры будут иметь более двух цветов — маркировка, обозначающая цвет, также будет затруднена. Если это игра с карточками, информация, содержащаяся на них, не должна быть пространной, иначе ее трудно будет дублировать по Брайлю.

Впрочем, лучше делать выбор с тем расчётом, чтобы в нее вместе могли играть и зрячие люди, и люди с ограниченными зрительными возможностями (имеется в виду сочетание возможности адаптации с привлекательным внешним видом). Это никого не будет ставить в неловкое положение, и, конечно же, расширит круг общения.

В течение года сотрудниками организационно-методического отдела вёлся поиск подобных игр и, в случае необходимости, путей минимальной адаптации тех из них, которые показались нам полезными и занимательными.

ВОТ НАЗВАНИЯ МАГАЗИНОВ, С КОТОРЫМИ
МЫ ИМЕЛИ КОНТАКТЫ:

- 1.МОСИГРА
- 2.НОВBYGAMES
- 3.ИГРОВЕД
- 4.ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРУШКИ
- 5.КУБИРУБИ
- 6.УМНЫЕ РОДИТЕЛИ

- 7. TOYS GALAXY
- 8. ИГРОТАЙМ
- 9. GAME HOUSE
- 10. GOGAMER
- 11. ТАНГО и КЭШ

Кроме этого, есть универсальные интернет-гипермаркеты, такие, как WIKIMART или ULMART, магазин OZON.ru — словом, те, что предлагают свои товары на Яндекс-маркете.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ – УЧАСТНИЦЫ ПЕРВОГО ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ВОС «ИГРОВАЯ КЛАДОВАЯ»

.....

QUIXO КВИКСО

Тип игры: логическая, на внимание, соперничество.

Рекомендованное количество игроков: 2

Возраст: 8+

Содержимое: Игровое поле и 25 деревянных кубиков.

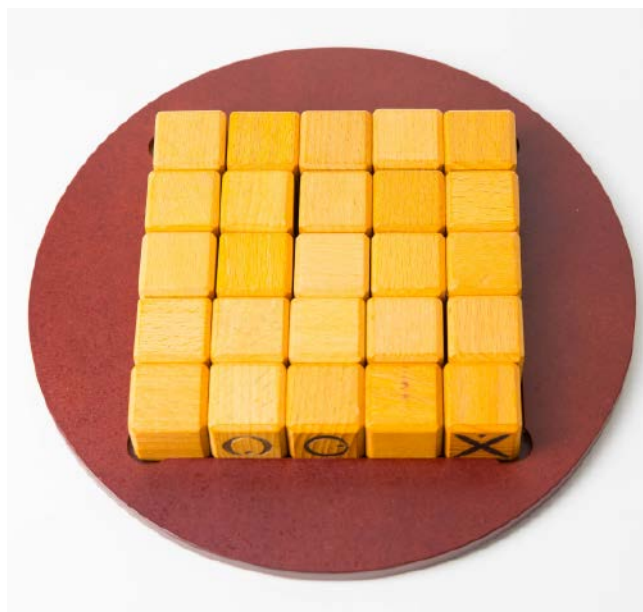


Описание игры и подготовка

На одной стороне кубика изображен крестик, на другой — нолик; остальные стороны кубика пустые. В игре символ имеет значение только тогда, когда он находится на верхней стороне кубика.



В начале игры все 25 кубиков разместите на игровом поле пустой стороной вверх. Игроки выбирают символ и определяют, кто начнет игру.



Цель игры

Составить ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правила и ход игры

В свой ход игрок выбирает кубик и перемещает его на поле согласно следующим правилам. Пропускать ход не разрешается.

1. Снять кубик с поля

Игрок берет из любого из 4 крайних рядов игрового поля кубик без символа или со своим символом. Кубик с символом соперника брать нельзя.

2. Поменять символ

Независимо от того, какой кубик выбрал игрок - без символа или со своим символом, он всегда должен поместить его на поле своим символом вверх.



3. Положить кубик

После того, как игрок снимает с поля кубик, на нём остаются 2 ряда с одним недостающим кубиком. Игрок помещает свой кубик в конец одного из этих рядов и сдвигает этот ряд. Кубик нельзя ставить на то же место, с которого игрок его снял.

Варианты расположения кубика



Окончание игры

Побеждает тот, кто первым составляет ряд из 5 кубиков со своим символом по вертикали, горизонтали или диагонали и объявляет об этом. Если игрок составляет ряд из кубиков с символами соперника, он проигрывает партию, даже если одновременно составил ряд со своим символом.



Продолжительность игры

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

В Квиксо можно играть и вчетвером, командами по 2 человека. Тогда вы можете ходить только кубиками, отмеченными точкой с вашей стороны. Задача по выставлению командных кубиков в ряд ещё более усложняется.

Игра разработана во Франции. Автор — Thierry Chapeau. Права — компания GIGAMIC (www.gigamic.com)

Для игроков без остаточного зрения возможно доработать игру, углубив линии на кубиках. Этим вы улучшите их тактильное восприятие.

Размер коробки: 24 x 18 x 6 см

Игру предлагают купить магазины:

- ИГРОВЕД (igroved.ru);
- ИГРОТАЙМ (igrotime.ru);
- HOBBYGAMES (hobbygames.ru);
- ВЕСЁЛАЯ СОВА (vsova.ru);
- КУБИРУБИ (kubirubi.ru) и многие другие.

Средняя цена игры в Москве на 1 марта 2016 г. — от 1400 до 2100 руб. (Существуют варианты «mini» — со скруглёнными кубиками и «rocket» - карманный вариант. Их можно купить, в среднем, за 1200-1500 рублей, но они мельче, а потому менее тактильны).

PATHAGON ПАТАГОН

Игра для 2 игроков
от 6 лет. Примерная
продолжительность
партии — 10-20 минут.



Состав игры

Игровое поле



14 тёмных фишек,
14 светлых фишек



Правила игры

Положите на стол игровое поле. Возьмите 14 фишек одного цвета, а 14 фишек другого цвета отдайте сопернику.

Ход игры

Решите, кто начнёт партию. Первый игрок выкладывает свою фишку на любую из 49 клеток поля. Затем игроки поочерёдно выкладывают на поле по фишке. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не завершит победную линию.



Победная линия должна:

- состоять из фишек одного цвета;
- быть составлена так, чтобы фишки соприкасались сторонами (не по диагонали);
- соединять две противоположные стороны игрового поля такого же цвета, как фишки.

Линия не обязана быть прямой.

Зажим

В конце хода игрок может убрать с поля фишку соперника, если ему удалось зажать её между двумя своими фишками

(по схеме В-А-В, где, например, А – светлые фишки, В – темные).



Удалённая фишка (А) возвращается владельцу. В свой следующий ход владелец фишки обязан вернуть её на любую свободную клетку поля, за исключением той, с которой фишка была убрана. После этого освободившуюся клетку может занять новой фишкой любой игрок по обычным правилам.



Возможен двойной зажим, например, по схеме:

В – А – В
А
В

Важно

- за ход игрок может удалить в одном направлении только одну фишку соперника;
- нельзя зажать и удалить две соседние фишки одного цвета в одном ряду в одном направлении;
- за один ход можно зажать несколько фишек соперника, но удалять можно только по одной фишке в каждом направлении;
- если за один ход было зажато несколько фишек, вернуть на поле можно только одну фишку.

Перемещение

В некоторых случаях на поле могут оказаться все фишки одного или обоих игроков, при этом победная линия может быть не проложена. В таком случае игроки продолжают партию, перемещая уже выложенные на поле фишки. Для этого игрок берёт любую свою фишку и переставляет на другую свободную клетку поля

Важно

- игрок не может перемещать свои фишки до тех пор, пока все они не окажутся на поле;
- если фишка зажата и удалена с поля, владелец этой фишки должен вернуть её на поле. Только после того, как у него снова не останется свободных фишек, он сможет перемещать фишки;
- одну и ту же фишку нельзя перемещать два хода подряд.

Победа

Игрок, первым соединивший края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета, становится победителем.

Предлагаемая адаптация игры для игроков без остаточного зрения заключается в тактильной маркировке одного из цветов фишек (и полей) любым способом. Возможны наклейки или, как в нашем случае, прожиг по кольцу по верхней грани.



Авторские права:

компания Maranda Enterprises (Республика Гондурас)

Русское издание:

компания ООО «Мир хобби» (Москва)

Ориентировочная стоимость

(по состоянию на 01.03.2016):

от 990 рублей

Интернет-магазины, предлагающие игру:

www.hobbygames.ru; www.activitycity.ru и другие.

QUARTO КВАРТО

Игра для 2 игроков
от 6 лет. Примерная
продолжительность
партии – 10-20 минут.



Состав игры



Игровое поле с 16 кружками (вариант 1 — исходный, вариант 2 — для игроков без остаточного зрения, изготовление см. стр. 27)



16 разных фигур, у каждой по 4 признака): светлая или темная, круглая или квадратная, высокая или низкая, с выемкой сверху или без нее.

Цель игры

Составить ряд из 4-х фигур — по крайней мере, с одним общим признаком. Ряд можно составить по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

Ход игры

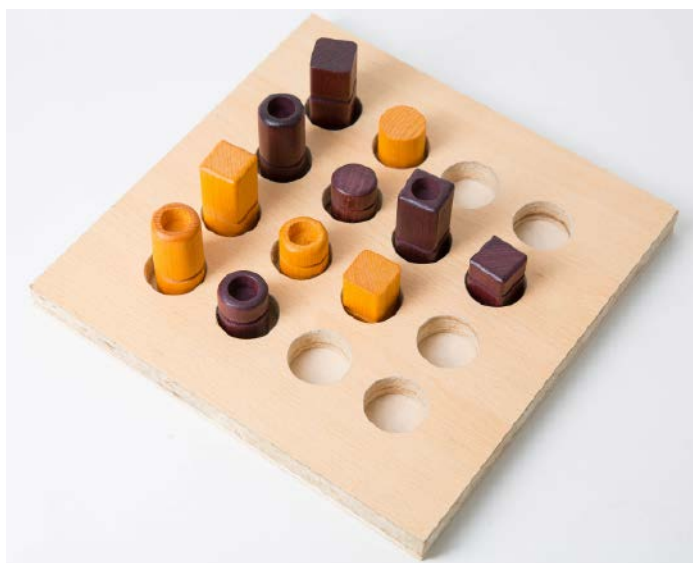
В начале игры фигуры размещаются рядом с игровым полем.

Игроки удобным им способом определяют, кто будет делать первый ход.

Игрок, который ходит первым, выбирает любую из 16 фигур и даёт её своему противнику.

Тот ставит эту фигуру на любой свободный кружок. Затем он выбирает одну из оставшихся 15 фигур и, в свою очередь, даёт её своему противнику.

Он в свой ход ставит полученную фигуру на любой свободный кружок и т.д.



Победа в игре

Выигрывает тот, кто первым произнесёт слово “КВАРТО”.

Игрок произносит “КВАРТО” и становится победителем, если с помощью полученной фигуры он образовал ряд из 4-х фигур, по крайней мере, с одним общим признаком. Это может быть ряд из 4-х светлых

или 4-х тёмных, 4-х круглых или 4-х квадратных, 4-х с выемкой или 4-х без неё, 4-х высоких или 4-х низких фигур. Игрок также может образовать ряд из 4-х фигур с большим числом общих признаков.

Три предыдущие фигуры ряда не обязательно должны быть поставлены этим же игроком.

Игрок должен заявить о победе, произнеся слово “КВАРТО”.

Если игрок не заметил образовавшийся ряд с общим признаком и даёт противнику следующую фигуру, то противник сразу же может указать на этот ряд, воскликнув “КВАРТО”, и таким образом выиграть партию.

Если ни один из игроков не заметил ряд с общим признаком во время того хода, когда он был создан, то ряд не засчитывается, и игроки продолжают партию.

Окончание игры

Партию выигрывает тот, кто первым указал на ряд с общим признаком, произнеся при этом слово “КВАРТО”.

Если все фигуры использованы, но никто из игроков не образовал ряд с общим признаком или до конца партии не заметил образовавшийся ряд, игра заканчивается ничьей.

Продолжительность игры

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение времени для каждого игрока.

Адаптация для игроков без остаточного зрения.
Цвет, как признак фигур, может или не учитываться, или быть заменён маркировкой, например, гравированной полоской по окружности фигур одного из цветов. Кружки на поле вырезаются (или углубляются) так, чтобы фигуры в ходе игры не сдвигались по полю.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ, АДАПТИРОВАННОЕ ДЛЯ НЕЗРЯЧИХ И ЕГО ИЗГОТОВЛЕНИЕ



Поле двухслойное 25х25 см.

Состоит из слоя ДСП (толщина приблизительно 15-16 мм) и фанерной подложки (толщина около 4 мм).

Суммарная толщина – около 20 мм.

Слои скреплены между собой шурупами (8 по контуру и 1 – в центре). Можно сделать на клее – как удобнее.

В слое ДСП сделаны отверстия (16 штук – 4 ряда по 4 отверстия, расстояния между рядами – около 15 мм, от края выходит – 36-37 мм).

Размер одного отверстия – 32 мм.

Автор игры:

Блэз Мюллер

Игра запатентована во Франции
компанией «GIGAMIC». (www.gigamic.com)

Размеры:

280х280х55 мм.

Интернет-магазины, предлагающие игру:

ИГРОВЕД (igroved.ru); ИГРАРИУМ (играриум.рф);
monopoly-game.ru и другие.

Средняя цена в Москве на 1.03.2016:

1800-2000 руб. Существует карманный вариант
стоимостью около 1200 руб.

QUORRIDOR КОРИДОР

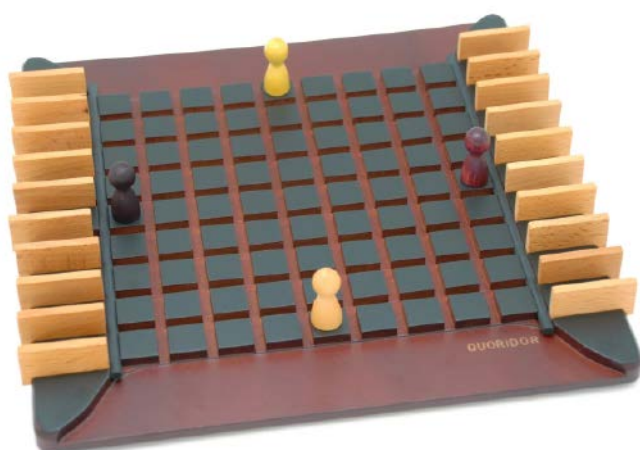
Игра-стратегия, развивает пространственное мышление.

Возраст: 8 +

Количество игроков: 2-4



Состав игры

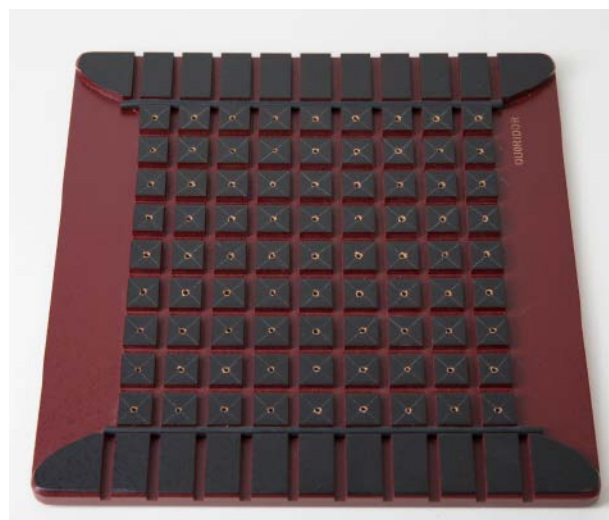


Игровое поле с 81 клеткой, 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

Адаптация

1. На соревнованиях за выполнением правил игры следит ведущий.

2. Основная проблема в ходе данной игры в том, что игрокам приходится «прощупывать» позиции – свою и соперника.



При этом большой становится вероятность сдвинуть фишку или перегородку.

- Предлагаем установить на перегородках фиксирующие распорки. В нашем случае, это кусочки канцелярской скрепки.
- Чтобы фишка случайно не падала со своей позиции, в клетках поля по центру сверлим неглубокое (7-8 мм) отверстие, а на дно фишки укрепляем такого же диаметра штифт (мы пользовались кусочками зубочистки).
- В оригинале игры сами фишки отличаются цветом. Предлагаем сделать их разной формы — или тоже маркировать любым удобным способом.

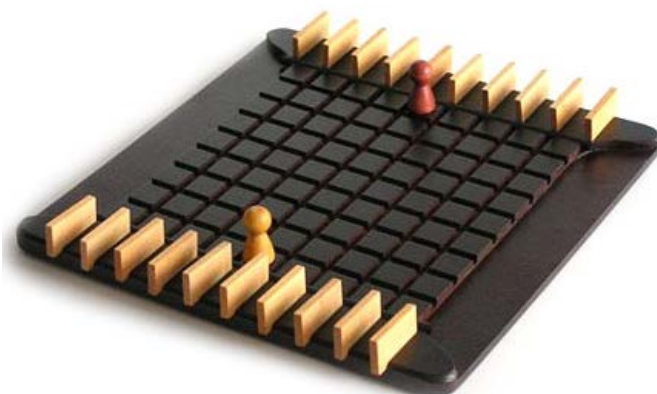


Цель игры

Первому дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля.

Правила для 2 игроков

Перед началом игры игроки берут по одной фишке и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля. Игроки бросают жребий и определяют, кто начнёт игру.



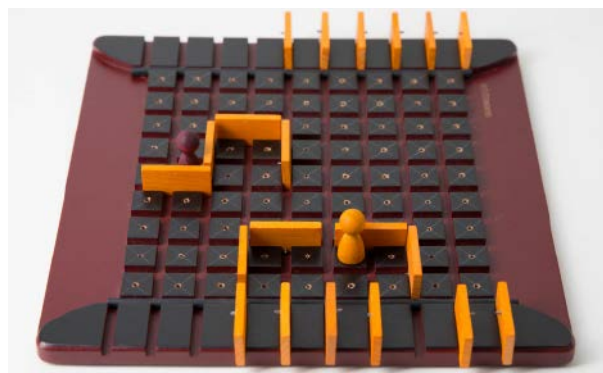
Ход игры

В свой ход игрок может: переместить свою фишку или поставить на поле одну перегородку. Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой.

Правила перемещения фишки

Игрок в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперёд, назад, вправо или влево. Фишка не может «перепрыгнуть» через перегородку.

Правила установки перегородки

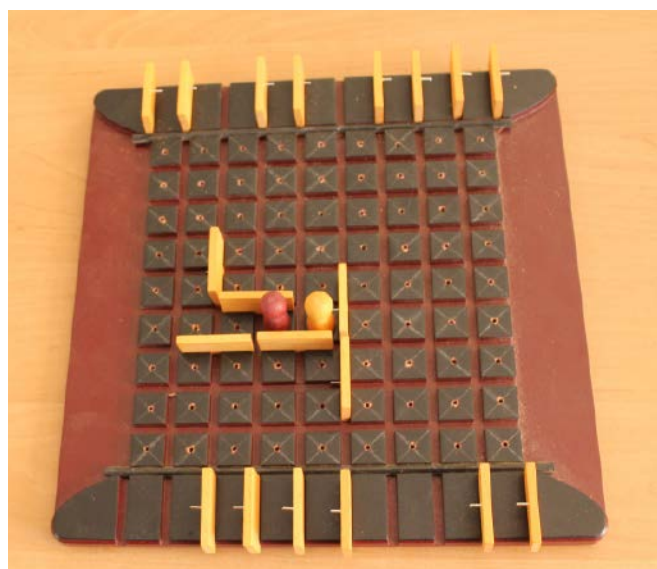
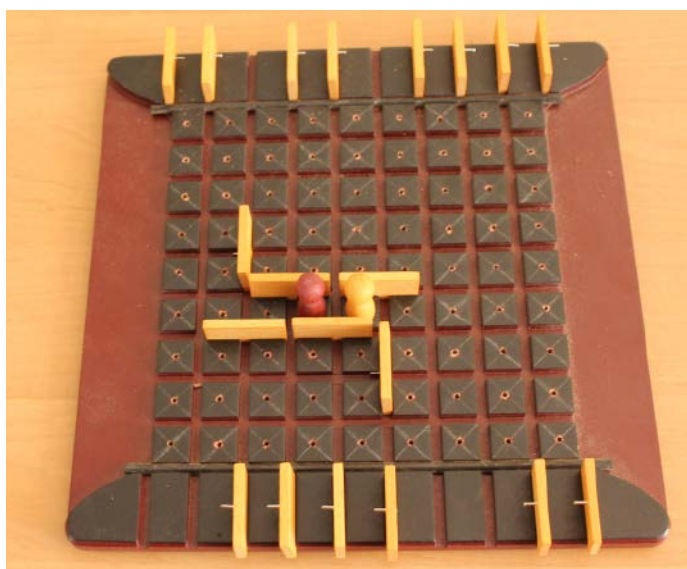


Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки. Её можно поставить так, чтобы облегчить путь себе, либо препятствовать движению соперника.

При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии. (См. рисунок: недопустимая позиция)

Лицом к лицу

Если фишки обоих игроков находятся на соседних клетках, и между ними нет перегородки, игрок, которому принадлежит ход, может своей фишкой «перепрыгнуть» через фишку соперника и таким образом переместиться на ещё одну клетку вперед. Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может переместить свою фишку вправо или влево от фишки соперника (см. рисунок — ход красных).



Окончание игры

Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля.

Продолжительность игры

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение времени на продолжительность одного хода.

Правила для 4 игроков

В начале игры каждый игрок помещает одну фишку на среднюю клетку ближайшего к нему ряда игрового поля. Каждый игрок получает по 5 перегородок. В этот вариант играют согласно правилам игры для 2 игроков. Обратите внимание: фишка игрока может «перепрыгнуть» не более чем через одну фишку. Ход передаётся по часовой стрелке.

Разработка:

компания «GIGAMIC», Франция (gigamic.com)
на основе концепции Мирко Маркези

Эксклюзивный дистрибьютор в РФ:

ООО «Настольные игры — Стиль жизни», Москва.

Интернет-магазины, предлагающие игру:

ИГРОВЕД (igroved.ru); ДомаТепло.ru (www.deti.
domateplo.ru) и другие.

Средняя цена на 1 марта 2016 года:

1900 рублей; есть вариант «мини» — стоимостью,
в среднем, 1200 рублей.

TAYU ТАЙЮ

Для 2-4 игроков в
возрасте от 7 лет. Про-
должительность пар-
тии — 30-60 минут.



Состав игры



- 1 игровое поле (из двух половин);
- 84 фишки с изображением водных каналов;
- 1 мешок для фишек;
- 1 инструкция.

Цель игры

Используя фишки, игроки пытаются построить водный канал, начиная с одной стороны доски по направлению к противоположной стороне. В течение игры игроки пытаются перекрыть водные пути друг друга.

Описание фишек



- На каждой фишке изображены белые линии, которые указывают длину и направление водного канала.
- На каждой фишке изображены по три

истока - либо на трех сторонах фишки, либо на двух сторонах, либо все три истока выходят на одну сторону.

- В игре 28 фишек, по три экземпляра каждой, то есть, всего 84 фишки.

Подготовка

Соедините две половинки игрового поля.

Игра происходит в противоположном направлении: один игрок строит водный канал с севера на юг, другой - с востока на запад, поэтому игрокам удобно сидеть по сторонам от угла стола.

Смешайте все фишки и поместите их в мешок.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Первый ход

Игрок, не глядя, достаёт фишку из мешка и кладёт её на игровое поле таким образом, чтобы её часть находилась на центре игрового поля. Теперь очередь переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

Как играть

Второй игрок берёт фишку из мешка и кладёт её напротив первой. Исток на этой фишке должен соединяться с истоком на фишке, размещённой на игровом поле ранее. Фишку нельзя размещать таким образом, чтобы один из истоков выходил к стороне фишки, на которой истока нет. Вы должны стараться выкладывать фишки таким образом, чтобы количество каналов Вашей системы было больше, чем у Вашего противника (смотрите также «Подсчет очков»). Игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок выкладывает в свою очередь одну фишку, всегда к фишке, уже находящейся на игровом поле.



Конец игры

Игра заканчивается, когда в мешке не остаётся фишек, или последнюю вытянутую фишку невозможно выложить, и с этим согласен другой игрок. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

Подсчёт очков

Посчитайте количество истоков, которые полностью состыкованы с краем игрового поля — 1 очко за каждый исток — и умножьте их на количество истоков, соединённых с противоположной стороной игрового поля.

Например, Игрок А набрал 4 очка на одной стороне поля, и 5 — на другой. Соответственно, общее количество набранных очков $4 \times 5 = 20$. Игрок В набрал 6 и 3, что составляет $6 \times 3 = 18$ очков. Таким образом, Игрок А побеждает.

Очень важно приводить водные потоки к обеим сторонам поля, так как если Вы наберёте много очков на одной стороне, и ни одного - на другой, ваш счёт будет равен нулю. Истоки, которые не приходят к краю поля, не засчитываются!

Дополнительные очки:

На каждом из краёв игрового поля отмечены по четыре точки. Очки за приведённые к ним истоки удваиваются. Например, если Игрок А приведет исток к специальной точке, его счёт будет $(5+1) \times 4 = 24$. В случае, если ему удастся привести истоки к специальным точкам на обоих краях поля, счёт будет ещё больше: $(5+1) \times (4+1) = 30$.

ЧЕТЫРЕ ИГРОКА: ИГРА В ДВУХ КОМАНДАХ

Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением:

Игроки садятся напротив каждой из сторон игрового поля: север–юг является одной командой, запад–восток — другой. Игроки осуществляют ходы по часовой стрелке, выкладывая по одной фишке.

ТРИ ИГРОКА: ДВА ИГРОКА ИГРАЮТ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА, ТРЕТИЙ ОТВЛЕКАЕТ!

Этот вариант игры стоит применять в том случае, если Вы приобрели достаточный опыт в игре для двоих или четверых игроков. Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением: Первый игрок двигается с севера на юг, второй — с востока на запад, а третий... отвлекает их!

Игроки оговаривают максимальный счёт, например, 24. Игроки совершают ходы по часовой стрелке, в то время, как «Вредитель» пытается отвлекать их, чтобы ни один не мог набрать оговоренное количество очков. Если это удаётся, побеждает «Вредитель», если нет — игрок, набравший наибольшее количество очков. Роль вредителя также может быть выбрана посредством аукциона. Первый игрок определяет количество очков, набрав которое, он станет вредителем, например, 28. Если второй игрок считает, что он сможет помешать первому игроку, набрав 25 очков, он делает свою ставку. Третий игрок делает ставку на ещё меньший счет, или соглашается с предыдущей ставкой, и так до тех

пор, пока два игрока не сойдутся на одной ставке. «Вредитель» побеждает в случае, если ни один из игроков не набирает количества очков по последней ставке, в противном случае побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

СОВЕТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СПОСОБ ВЫБОРА ФИШЕК:

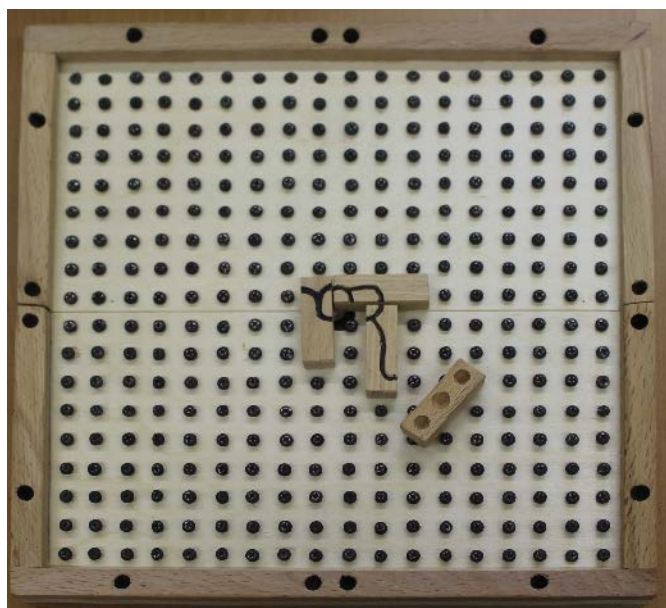
Извлеките все фишки из мешка, переверните лицевой стороной вниз, и перемешайте. Игроки могут выбирать любые фишки. На некоторых фишках выгравировано кольцо на обороте. Такие фишки имеют истоки, выходящие на три стороны, остальные — на две или одну. Могут сложиться ситуации, когда это важно знать для успешного хода.

*Игра не требует доработки при наличии
остаточного зрения.*

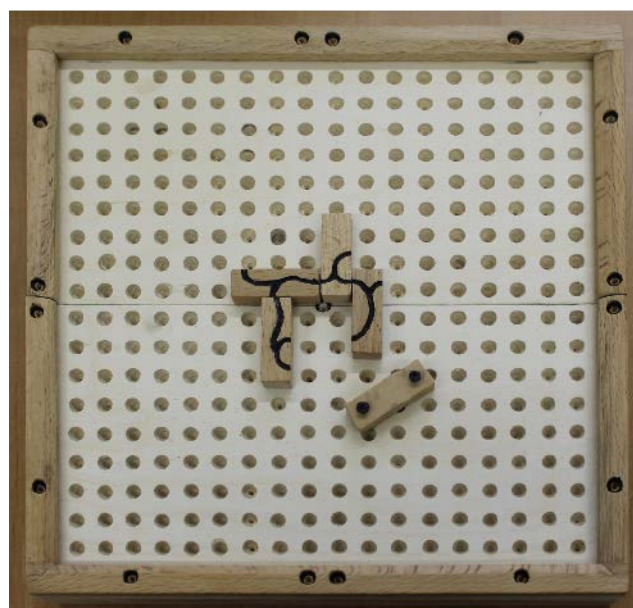
*Предлагаемая адаптация игры для игроков без
остаточного зрения заключается в более чёткой
фиксации фишек на поле и, может быть, более
глубоких линий-каналов. Для этого целесообразно
«перевести» игру из пластика в дерево.*

*Предлагаем два варианта деревянной игры
с применением шурупов, причем плотность
фиксации варьируется высотой шурупа (см.
рисунки)*

***Выпуклое поле+фишки
с отверстиями***



***Поле с отверстиями +
фишки на шурупах***



Авторские права:

компания GOLIATH, France, 2012.

Made in China

Интернет-магазины, предлагающие игру:

«Умные родители»; Игрушки.Ру; Kinderly.ru;

Ukazka.ru; My-shop.ru

Средняя цена на 1 марта 2016 года:

1400 рублей

UNO
УНО



Карточная игра.

Возраст: 7 +

Количество игроков: 2-10

Состав игры

108 карт, которые включают:

- 19 синих карт — от 0 до 9 (для тех, кто владеет шрифтом Брайля, карты диагонально маркируются по лицевой стороне с двух верхних правых углов: с0 с1 с2 с3 с4 с5 с6 с7 с8 с9);
- 19 зелёных карт — от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: з0 з1 з2 з3 з4 з5 з6 з7 з8 з9);
- 19 красных карт — от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: к0 к1 к2 к3 к4 к5 к6 к7 к8 к9);
- 19 жёлтых карт — от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: ж0 ж1 ж2 ж3 ж4 ж5 ж6 ж7 ж8 ж9);



- 8 карт «Вытяни 2 карты» — по 2 каждой в синем, зелёном, красном и жёлтом цвете (маркировка по Брайлю: с+2; з+2; к+2; ж+2);
- 8 карт «Смени направление» — по 2 каждой в синем, зелёном, красном и жёлтом цвете (маркировка по Брайлю: сСН; зСН; кСН; жСН);
- 8 карт «Пропусти ход» — по 2 каждой в синем, зелёном, красном и жёлтом цвете (маркировка по Брайлю: с-П.Х. з-П.Х. к-П.Х. ж-П.Х.);
- 4 карты «Дикая карта» (маркировка по Брайлю: ДК);
- 4 карты «Дикая карта — Вытяни 4 карты» (маркировка по Брайлю: ДК+4).



Цель игры

Ты должен первым избавиться от всех своих карт в каждом раунде и набрать очки за карты, которые остались на руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются, и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры

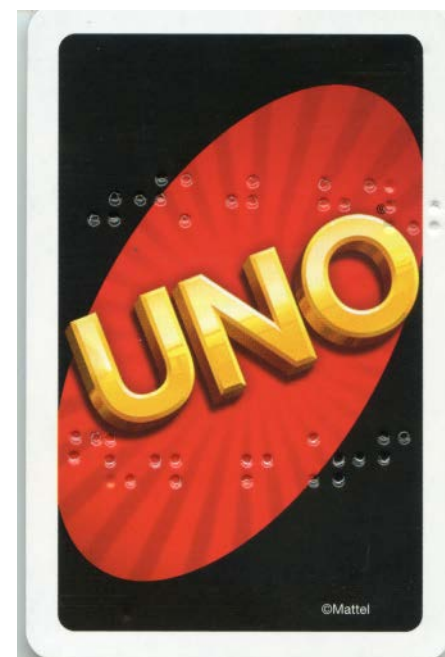
Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).

Игрок, сдающий карты, сдаёт каждому игроку по 7 карт. Затем колода с оставшимися картами кладётся рубашкой вверх. Это **КОЛОДА**, из которой **БЕРУТ** карты в ходе игры.

Берётся верхняя карта из **КОЛОДЫ**, переворачивается и кладётся рядом с ней. Она становится первой картой **КОЛОДЫ СБРОСА**.

ВНИМАНИЕ: Все ходы проговариваются вслух.

Если первая карта **КОЛОДЫ СБРОСА** — карта, требующая выполнения действия, смотри **ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ**.



Давай сыграем

Игра начинается по часовой стрелке. Игрок слева от сдающего начинает игру.

Когда приходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из твоих карт к той, что лежит сверху КОЛОДЫ СБРОСА, либо по цвету, либо по цифре или символу (символ значит Карта действия; смотрите ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

ПРИМЕР: Если верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА — красная 7, игрок должен сыграть любой красной картой ИЛИ картой любого цвета с цифрой 7. Или игрок может сыграть «Дикой картой» (смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

Если у тебя на руках нет карт, которыми можно сыграть, ты должен взять карту из КОЛОДЫ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу карте из КОЛОДЫ СБРОСА, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ сбрасывать карту, которая соответствует верхней карте КОЛОДЫ СБРОСА. Если ты хочешь поступить так, ты должен взять новую карту из КОЛОДЫ, которую БЕРУТ для продолжения игры. Если она подходит для продолжения игры, ты кладёшь ее на верхнюю карту КОЛОДЫ СБРОСА, но ты уже не имеешь права использовать в этот ход другую карту из тех, что у тебя имеются на руках.

Функции карт действия

- Карта **«Вытяни 2 карты»** – когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берёт две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в колоде СБРОСА — «Вытяни 2 карты». Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.
- Карта **«Смени направление»** — если ты сыграешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет справа налево, то ход меняется на слева направо и наоборот) Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА — «Смени направление». Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игра продолжается игроком справа от него, а не слева как обычно.
- Карта **«Пропусти ход»** — в этом случае следующий игрок пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА — «Пропусти ход». Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.
- Карта **«Дикая карта»** — в этом случае ты можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл «Дикой картой»). Можно сыграть «Дикой картой» в свой ход, даже

если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.

- Карта **«Дикая карта Вытяни 4 карты»** — в этом случае ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из КОЛОДЫ и пропускает свой ход. Однако, есть здесь и одно «но»! Ты можешь сыграть этой картой, когда у тебя НЕТ другой карты на руках, которая подходит ПО ЦВЕТУ к верхней карте КОЛОДЫ СБРОСА (но эту карту можно использовать, если у тебя есть карта с соответствующей цифрой или Карта действия). Если она появляется в самом начале игры, она возвращается в колоду и берётся другая карта.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ты подозреваешь, что «Дикая карта Вытяни 4 карты» была сыграна против тебя не по правилам, (т.е. у игрока была другая подходящая карта), ты можешь оспорить ход этого игрока. Этот игрок обязан показать тебе свои карты, которые у него есть на руках. Если он виновен, он вытягивает 4 дополнительные карты, а не ты. Но если он не виновен, ты вытягиваешь 4 дополнительные карты ПЛЮС ещё 2 (всего 6 карт)!

Завершение игры

Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен закричать "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не прокричал "УНО" и был пойман на этом до того, как

следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из КОЛОДЫ две карты.

Когда один из игроков сбросил все свои карты, раунд завершен. Очки подсчитываются (смотри ПОДСЧЁТ ОЧКОВ) и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась «Вытяни 2 карты» или «Дикая карта Вытяни 4 карты», следующий игрок должен взять из КОЛОДЫ две или четыре карты соответственно. Эти карты засчитываются при подсчёте очков.

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в КОЛОДЕ, то стопка карт КОЛОДЫ СБРОСА перетасовывается и становится КОЛОДОЙ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры, и игра продолжается.

Подсчет очков

Игрок, который первым в раунде сбросил все свои карты, получает очки за все карты, которые остались на руках у остальных игроков, по следующим правилам:

- Все карты с цифрами (0-9) — подсчёт по цифрам на картах;
- Вытяни 2 карты — 20 очков;
- Смени направление — 20 очков;
- Пропусти ход — 20 очков;
- Дикая карта — 50 очков;
- Дикая карта Вытяни 4 карты — 50 очков.

После подсчета очков, если никто не набрал 500 очков, карты перетасовываются и игра продолжается.

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, кто первым наберёт 500 очков.

Альтернативный способ подсчёта очков

Ещё один способ подсчета очков - текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков в конце каждого раунда. Когда один из игроков набрал 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится ПОБЕДИТЕЛЕМ.

Авторские права:

«MATTEL EUROPA D.V.» - Нидерланды.

Цена на 1.03.2016:

350 рублей.

СИСТЕМА ОРГАНИЗАЦИИ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по настольным играм могут проходить, в зависимости от ваших условий, в соответствии с одной из трёх систем организации спортивных соревнований: круговая, олимпийская и швейцарская. Наиболее распространены две первые. Расскажем о них подробнее.

КРУГОВАЯ СИСТЕМА

В спортивных соревнованиях система розыгрыша, при которой каждый участник турнира играет с каждым в ходе тура или раунда. Популярна в игровых видах спорта (футбол, волейбол, баскетбол), особенно в национальных чемпионатах и при отборочных турнирах к чемпионатам мира или континентов. Считается наиболее справедливой, но при этом требует наибольшего числа игр для распределения мест, по сравнению с другими турнирными системами.

Порядок розыгрыша:

- Порядок встреч противников друг с другом при круговой системе не имеет большого значения. Но участники в паре очередного тура обычно определяются жребием. Иногда же порядок встреч назначают так: присваивают каждому из N участников соревнований порядковые номера, от 1 до N . Если число участников

чётно, то есть $N=2K$, то записывают в правом столбце сверху вниз номера от 1 до K сверху вниз, а в левом столбце номера от $K+1$ до N снизу вверх. Участники, номера которых написаны напротив друг друга, встречаются в первом туре. Для составления аналогичных таблиц для последующих туров номер 1 оставляют на месте, а все остальные номера передвигают против часовой стрелки, каждый раз на один шаг. В связи с последней процедурой круговая система проведения соревнований, собственно, и называется круговой. Если число участников нечётно, то добавляют номер ноль, и для получившегося набора номеров, количество которых теперь чётно, выполняют вышеозначенные процедуры. Участник, против номера которого в каком-либо туре стоит число 0, в этом туре свободен, не играет.

- Количество встреч при круговой системе определяется по формуле:
$$\frac{N(N-1)}{2}$$

где N — количество команд (игроков).

- Количество туров (при наличии технической возможности одновременного проведения достаточного числа игр) равно для чётного числа участников и для нечётного (в последнем случае каждый участник пропускает один тур, в котором ему не находится соперника).
- По результатам каждой игры участнику начисля-

ется определённое количество очков. Например, в шахматах традиционно начисляют 1 очко за выигрыш, 0 очков — за проигрыш и 0,5 очка — за ничью. Очки, набранные участниками в течение всего турнира, суммируются. Места распределяются по убыванию количества набранных очков.

- Если двое или более участников набрали одинаковое количество очков, для распределения их мест применяются дополнительные критерии: коэффициент Бергера, результат личной встречи, уточнённый результат игр (например, в хоккее и футболе может применяться разница числа забитых и пропущенных голов — у кого она лучше, тот получает более высокое место). Правила турнира определяют применяемые в нём дополнительные критерии распределения мест у участников с равным числом набранных очков. Если по всем критериям участники оказываются равными, правила могут предусматривать либо проведение между ними дополнительных встреч до определённого положительного результата, либо «разделение мест», когда равные участники считаются одновременно занявшими два или более мест в итоговой таблице.

Достоинства круговой системы

- Максимальная теоретически достижимая справедливость турнира: так как все сыграют со всеми, итоговый результат определяется соотно-

шением сил всех пар соперников.

- Справедливо определяются места, занятые всеми участниками турнира.
- Даже слабейший участник всегда встречается с сильнейшим.
- Нет специальных условий по числу участников (в швейцарской системе число участников должно быть чётным, в олимпийской системе и Double Elimination — степенью двойки).
- Система устойчива к выбыванию игроков: если кто-то выбыл из турнира после его начала, достаточно просто вычеркнуть его из турнирной таблицы и аннулировать результаты тех игр, которые он уже провёл; в итоге получится, как будто он вообще не участвовал. В прочих системах в подобных случаях части игроков приходится присуждать технические победы. Однако при аннулировании результатов игр участники оказываются в неравных условиях: победившие выбывшего игрока лишаются очков, тогда как проигравшие ему ничего не теряют, а в некоторых случаях могут и улучшить дополнительные показатели. Можно, наоборот, засчитывать технические победы в оставшихся партиях выбывшего участника, но тогда преимущество получают те, кто не успел с ним встретиться. Поэтому часто применяют усложнённый алгоритм выбытия: если выбывший участник сыграл половину или более своих игр, то в оставшихся играх его соперникам присуждается техническая победа, в противном

случае результаты его игр аннулируются.

Недостатки круговой системы

- Необходимо большое количество встреч (максимальное среди всех игровых систем) и, соответственно, значительное количество времени для проведения турнира. Количество встреч растёт с ростом числа участников квадратично. Практическим пределом для круговой системы (в тех видах спорта, где количество встреч в один игровой день для одного участника составляет максимум одну–две) является 20–30 участников (для 30 участников требуется 29 туров, то есть почти месяц чистого времени при одной игре в день, даже если все пары будут играть одновременно). Вследствие этого крупные турниры по круговой системе редки.
- Если, начиная с некоторого тура, один из игроков значительно оторвётся в очках от остальных, турнир приобретает предсказуемость и теряет остроту.
- С точки зрения зрелищности (а значит, и источников финансирования) турнир проигрывает более динамичным схемам, если участники заметно различаются по силе. Значительная часть встреч проходит между соперниками явно несравнимой силы и оказывается предсказуемой.
- По мере приближения к концу турнира растёт количество матчей, частично или полностью

не имеющих турнирного значения — вне зависимости от их исхода итоговое положение одного или обоих участников не может существенно измениться.

- Возникает проблема договорных матчей — близким по силам участникам бывает выгоднее договориться о ничьей, чем играть «на выигрыш», рискуя проиграть и потерять очки. Вероятность договорного матча возрастает, если для одного из участников матч не имеет турнирного значения. Поэтому в тех видах спорта, где фиксируются ничьи, специальными приёмами приходится уменьшать заинтересованность в них участников.
- Один из вариантов — запрет на ничьи (в случае ничьей в основной игре в этом же туре играется дополнительная по особым правилам, не допускающим ничейного результата: в шахматах это может быть блиц-партия по схеме «6 минут белым, 5 минут чёрным, при ничьей чёрные объявляются победителем», в игровых видах спорта — игра «до первого мяча/шайбы» или серии пенальти до получения различного результата) или их ограничение (например, «Софийские правила» в шахматах). Возможно изменение условий начисления очков так, чтобы победа стоила намного больше ничьей (например, начисление 3 очков за победу, 1 — за ничью и 0 — за поражение), но такие системы должны быть хорошо согласованы, чтобы не вызвать нежелательных побочных эффектов.

- При сравнимых силах игроков появляется проблема нетранзитивности: могут появиться замкнутые цепочки игроков, в которых каждый выиграл у следующего, а последний выиграл у первого, по кругу. В таких случаях, при равном количестве набранных в турнире очков, не удаётся распределить места по результатам личной встречи (наиболее логичный вариант — если двое набрали равное число очков, из них сильнее тот, который победил другого) и приходится вводить дополнительные критерии, проводить дополнительные игры или делить места.

Применение

Круговая система широко применяется в национальных и международных соревнованиях по игровым видам спорта.

Пример

в данном примере 4 команды сыграли 1 круговой турнир (6 встреч), за победу начисляется 3 очка, за ничью — 1 очко.

	Команда 1	Команда 3	Команда 2	Команда 4	очков
Команда 1		5 : 1	2 : 1	0 : 0	7
Команда 3			3 : 0	2 : 1	6
Команда 2				2 : 0	3
Команда 4					1

ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА ИЛИ ПЛЕЙ-ОФФ

Play-off (англ. play off) в спортивных соревнованиях — система розыгрыша (организации соревнований), при которой участник выбывает из турнира после первого же проигрыша (по итогам одной игры или серии из нескольких игр между двумя участниками, позволяющей однозначно определить безусловного победителя). Обеспечивает выявление победителя за минимальное число туров и способствует напряжённой борьбе в турнире.

Порядок розыгрыша

- Количество участников розыгрыша олимпийской системы обязательно должно быть степенью двойки (2, 4, 8, 16, 32 и так далее). В случае другого числа команд проводятся один или несколько предварительных кругов розыгрыша, в результате которых общее число участников сокращается до ближайшей степени двойки. В индивидуальных видах спорта, где практикуется присваивание игрокам личных рейтингов, возможен отбор в плей-офф нужного количества игроков с наибольшим на момент отбора рейтингом.
- Двоичный логарифм числа участников определяет число кругов розыгрыша (туров): для 2 участников — один, для 4 — два, для восьми — три, для 16 — четыре. Общее число игр на единицу меньше числа участников.

Круги розыгрыша обычно называются по количеству пар участников: для 1 пары — «финал» (он определяет победителя), для 2 пар — «полуфинал», для 4 пар — «четвертьфинал», для 8 пар — «1/8 финала», для 16 пар — «1/16 финала» и так далее.

- В каждом круге из участников составляются пары, играющие между собой (это может быть одна игра, или матч из нескольких игр, в котором побеждает набравший больше очков; принципиально важно, что результат тура всегда определённый — ничьих быть не может).
- Из каждой пары в следующий круг выходит победитель, а побеждённый выбывает из турнира.
- Участник, выигравший финальный круг, становится победителем, его последний соперник получает второе место. Если регламент турнира требует присвоения и третьего места, то проводится дополнительный матч за него между двумя участниками, проигравшими в двух полуфиналах.

Принципы отбора пар на первый этап могут быть разные: чаще всего применяется жеребьёвка, хотя возможен отбор по рейтингу. Пары на втором и следующих этапах могут составляться либо по тем же правилам, что и на первом (на каждом этапе проводится новая жеребьёвка пар или отбор по рейтингу), либо по принципу «жёсткой сетки» — сетка турнира готовится заранее, в ней жёстко

задаётся, как будут составляться пары из победителей каждого этапа, и всё распределение пар однозначно определяется порядком заполнения сетки на первом этапе.

Особенности

К достоинствам плей-офф можно отнести минимальное количество игр, по сравнению с другими вариантами турниров, а также «бескомпромиссность» — в нём нет ни возможности, ни смысла в договорных ничьих. Плей-офф нацелен на максимально быстрое выявление сильнейшего и обеспечивает справедливое (если считать силу участников постоянной и не зависящей от того, кто с кем играет) присвоение первого места — его занимает тот, кто никому не проиграл, в то время как все прочие участники турнира кому-то проигрывают.

Олимпийская система очень удобна: например, четыре ветки турнира проводят на четырёх площадках. Как только сыграли четвертьфиналы и осталось по одной команде на ветку, их сводят на одну площадку. И играют полуфиналы, финал и соревнование за третье место.

Неудобство плей-офф — в жёстких требованиях к количеству участников. Если это количество не соответствует норме, то единственный выход — по жребию выдать части участников технические победы или технические поражения в первом круге, что ещё больше увеличивает влияние случайного фактора на исход турнира. Единственная

альтернатива — предварять турнир плей-офф серией предварительных игр за выход в основной турнир.

Плей-офф совершенно не подходит для турниров, где важно обеспечить справедливое распределение всех мест, а не только первого-третьего. Во-первых, в плей-офф на распределение мест, кроме первого (в особенности — последних), чрезвычайно сильно влияет порядок выбора пар. В случае жеребьёвки последние места распределяются практически случайно: слабый участник, которому жребий даёт сравнимых по силе противников, легко может подняться выше сильного, которому в первом же круге достался ещё более сильный соперник.

Попытка заменить жребий на какую-то осмысленную систему подбора пар по рейтингам делает турнир предсказуемым. Есть два варианта такого подбора: либо «сильный против слабого» — в каждом круге участнику с высоким рейтингом достаётся противник с низким (конкретных алгоритмов подбора может быть несколько), либо «равный с равным» — сильнейшему дают в пару второго, третьему — четвёртого и так далее. В первом случае большая часть встреч оказывается предсказуемой, а поэтому неинтересной, во втором — половина сильнейших отсеивается на первых этапах и предсказуемым оказывается финал. Поэтому всегда используют первый вариант, чтобы зритель в финале увидел настоящую игру сильнейших, а не серый финал никому не интересных команд.

Кроме того, в чистом плей-офф места, кроме первого и второго, вообще не могут быть присвоены

(у всех по одному поражению), и конкретное место заменяется понятием «выход в этап». Если необходимо конкретизировать места, занятые участниками, придётся проводить дополнительные игры, из-за чего теряется основное преимущество плей-офф — быстрота.

Применение

Плей-офф широко применяется в национальных и международных соревнованиях по игровым видам спорта. Одно из названий плей-офф — «олимпийская система», связано с тем, что этот порядок розыгрыша является основным для игровых видов спорта на Олимпиаде. Для определения третьего места проводятся дополнительные игры между проигравшими полуфинал.

По системе плей-офф разыгрывается большое число титулов и высших наград в командных соревнованиях по игровым видам спорта, таким как хоккей, футбол и другие. При этом, если по виду проводится регулярный чемпионат и турнир плей-офф, то обычно выигрыш в плей-офф считается более почётным. Например, в НХЛ победителю регулярного чемпионата вручают Президент Трофи, но Кубок Стэнли, который получает победитель плей-офф, является для хоккеистов намного более престижным трофеем.

Впрочем, эта практика не повсеместна. В европейских футбольных чемпионатах, напротив,

наиболее престижное звание чемпиона страны получает победитель регулярного чемпионата. По системе плей-офф в европейском футболе принято разыгрывать Кубок страны. Также есть стадия плей-офф в нескольких крупных турнирах — Лиге чемпионов, Лиге Европы, Чемпионатах Европы и мира, однако перед этим там проходит групповой турнир этап.

В большинстве Чемпионатов России по игровым видам спорта в настоящий момент звание Чемпиона России разыгрывается именно в играх на выбывание — сериях плей-офф.

В странах Азии по системе плей-офф проводятся многие отборочные турниры, определяющие претендентов на высшие титулы игры го. А вот в шахматных турнирах, напротив, плей-офф не распространён, хотя уже с 1960-х годов были предложения о введении именно этого порядка розыгрыша турнира претендентов на звание Чемпиона мира по шахматам (с таким предложением выступал, например, Роберт Фишер). Начиная с 1995 года ФИДЕ проводит турниры сильнейших игроков по нокаут-системе, которая представляет собой вариант плей-офф, а в течение десятилетия с 1995 по 2004 год официальный чемпион мира по версии ФИДЕ определялся также в нокаут-турнире, но затем ФИДЕ отказалась от нокаут-системы в чемпионате мира.

Пример

Плей-офф чемпионата мира по хоккею с шайбой 2012 года.



*Методическое пособие подготовлено сотрудниками
организационно-методического отдела КСРК ВОС
по материалам из сети интернет.*



Радио ВОС

Для тех, кто умеет слушать



КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

125252, г. Москва, ул. Куусинена, 19а
(здание КСРК ВОС)

Телефон редакции: +7 (499) 943-36-01

Телефон прямого эфира: 8-800 700-16-45

(бесплатные звонки по всей территории
Российской Федерации)

E-mail: radio@radiovos.ru

Сайт: www.radiovos.ru

Вконтакте: <http://vk.com/radiovos>

Facebook: <http://facebook.com/radiovos.ru>

Twitter: http://twitter.com/radio_vos

«Живой журнал»: <http://radiovos.livejournal.com/>

Одноклассники: <http://ok.ru/radiovos>

Главный редактор — Онищенко Иван Владимирович
Заместитель — Колосенцева Елена Михайловна
Директор программ — Роговских Игорь Владимирович

**ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ
КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС**



**ВСЕРОССИЙСКОЕ
ОБЩЕСТВО
СЛЕПЫХ**



КСРК ВОС