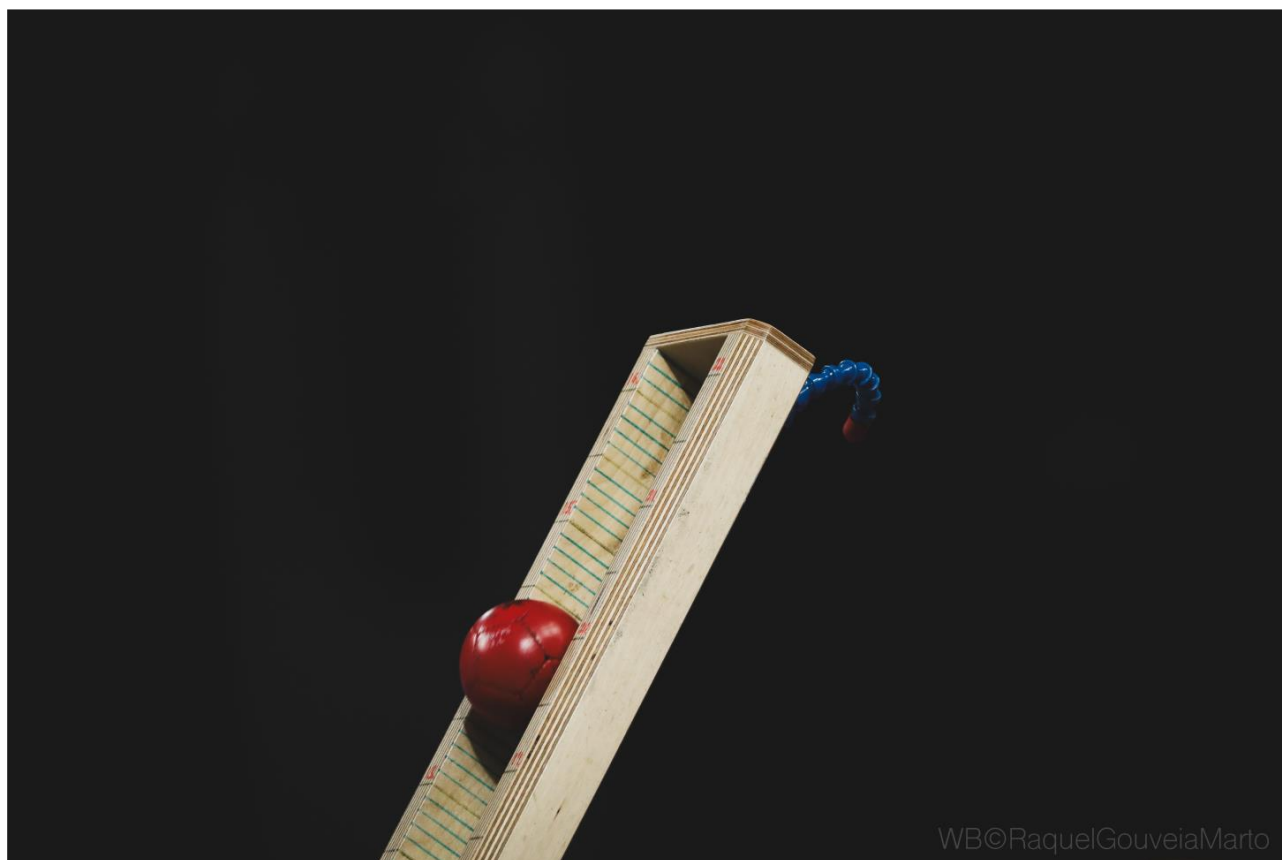


Competition Manual

РУКОВОДСТВО ПО ПОСТРОЕНИЮ СОРЕВНОВАНИЙ



WorldBoccia



WB©RaquelGouveiaMarto

Версия:	3.0
Дата выхода:	Декабрь 2024 г.
Автор(ы):	Комитет по проведению соревнований World Boccia





Содержание

1.	Правила проведения соревнований	3
1.1.	Групповой этап	3
1.1.1.	Построение (создание) группового этапа	3
1.1.2.	Распределение (Посев) Сторон в группы	3
1.1.3.	Распределение Сторон в корзины для посева	4
1.1.3.1.	Метод преимущественного посева	4
1.1.3.2.	Метод случайного посева (жеребьёвка)	5
1.1.3.3.	Обработка исключений	6
1.1.4.	Порядок проведения матчей в группе	7
1.1.5.	Критерии определения мест на групповом этапе	8
1.1.5.1.	Обработка исключений	9
1.2.	Этап плей-офф	9
1.2.1.	Построение этапа плей-офф	9
1.2.1.1.	Прямая квалификация	10
1.2.1.2.	Раунд плей-офф	10
1.2.2.	Посев в этапе плей-офф	10
1.2.3.	Выход Сторон в этап плей-офф	12
1.3.	Распределение итоговых мест	12
1.3.1.	Итоговое место на групповом этапе	12
1.3.1.1.	Обработка исключений	13
1.3.2.	Определение итоговых мест в этапе плей-офф	14
A1:	Калькулятор формата группового этапа	15
A2:	Структура порядка проведения матчей	18
A3:	Построение этапа плей-офф	19

1. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Этот раздел объясняет:

- как структурирован групповой этап
- как структурирован этап плей-офф
- как определяются итоговые позиции

1.1. Групповой этап

Соревнования по бочча проводятся с использованием группового этапа. Если количество участников достаточно велико, за групповым этапом следует этап плей-офф, пока не будет определен победитель.

На групповом этапе группа состоит минимум из двух (2) сторон и максимум из семи (7) сторон. Стороны распределяются в группы в зависимости от посева. Результаты в группе используются для определения окончательной позиции каждой стороны в группе.

1.1.1. Построение (создание) группового этапа

Количество групп на групповом этапе определяется исходя из:

- (a) количество участников соревнования
- (b) разница между самой большой и самой маленькой группой не должна превышать одной (1) стороны
- (c) количество матчей у каждой команды должно быть равным для соревнований в каждом виде программы, если это возможно
- (d) количество соревновательных дней, включенных в расписание соревнований
- (e) количество кортов для соревнований, доступных на мероприятии

В **приложении A1** описываются варианты количества групп в зависимости от числа участников соревнований, которые соответствуют Системе соревнований World Boccia (т.е. минимум 2 и максимум 32). Это используется для определения количества матчей, необходимых для завершения группового этапа. В исключительных случаях количество участников может быть больше 32. Когда это происходит, решение должно быть принято по усмотрению Технического Делегата (TD) и одобрено Комитетом соревнований World Boccia.

1.1.2. Распределение (Посев) Сторон в группы

Для распределения сторон в группы, каждой стороне присваивается номер посева, который определяется ее позицией в Рейтинг-листе World Boccia. Если у стороны нет мирового рейтинга, она не получит позицию посева. В **таблице 2** показано, как в соревновании с участием восьми (8) сторон с двумя (2) группами проводится посев на основе мирового рейтинга каждой из сторон.

1.1.3. Распределение сторон в корзины для посева

Все стороны распределяются в корзины для посева на основе их стартовой позиции (СП) в нисходящем порядке. Размер каждой корзины соответствует общему количеству групп. Например, в [таблице 2](#) показано, что для соревнований с восемью (8) сторонами и двумя (2) группами в каждой корзине должно быть по две (2) стороны. Единственное исключение из этого правила для сторон без позиции в рейтинге, которые не могут быть посеяны, они сформируют отдельную корзину, которая будет разыграна последней в случайном порядке (жеребьевкой) для завершения структуры групп.

Как только стороны будут разделены в корзины для посева, они распределяются в группы на основе двух методов распределения. Первая корзина, содержащая участников с наивысшими стартовыми позициями, распределяется в группы в соответствии с рейтингом. Все остальные стороны будут разыграны жеребьевкой случайным образом, при этом любая сторона в корзине может быть определена в любой слот, за исключением случаев, описанных в этом разделе руководства.

Таблица 2 – Пример распределения в корзины

Сторона	Мировой рейтинг	Позиция посева	Корзина
A	1	1	1
B	3	2	
C	4	3	2
D	8	4	
E	11	5	3
F	15	6	
G	29	7	4
H	47	8	

1.1.3.1. Метод преимущественного посева

Метод преимущественного посева используется для распределения сторон с наивысшими стартовыми позициями, которые находятся в первой корзине. Принцип этого метода заключается в том, что при сравнении двух сеяных, участник с высшей стартовой позицией должен получить преимущество, когда они пройдут в этап плей-офф, в зависимости от того, на какой позиции в сетке раунда плей-офф они находятся (т.е. они должны играть со стороной, которая прошла в плей-офф с более низким номером посева).

Чтобы начать процесс распределения сторон, необходимо выполнить следующие шаги:

- (a) сторона с 1-й стартовой позицией, помещается в 1-й слот группы А.
- (b) сторона, со 2-й стартовой позицией, помещается в 1-й слот группы В.
- (c) повторять это до тех пор, пока все первые слоты не будут заполнены сторонами.



Таблица 3 показывает, как распределяются стороны из первой (1) корзины в **таблице 2**, в соответствии с методом преимущественного посева. Первый ряд сеяных сторон располагается слева направо, при этом 1-й номер посева находится в позиции **A1**, а 2-й номер посева - в позиции **B1**.

Таблица 3 – Пример метода преимущественного посева:

Группа	А	В
Слот 1	1-й сеянный → 2-й сеянный	

За исключением каких-либо неожиданностей во время турнира, метод преимущественного посева должен привести к тому, что участники с 1-й и 2-й стартовой позицией встретятся друг с другом в финале. Следовательно, метод преимущественного посева также используется в соревнованиях для построения этапа плей-офф, смотрите [раздел 2.2.2](#) для получения дополнительной информации.

1.1.3.2. Метод случайного посева (жеребьёвка)

Метод случайного посева используется для оставшихся сторон, которые расположены во второй корзине и далее. Этот метод также используется для любой стороны без номера посева, которая будет помещена в отдельную корзину, и будет разыграна случайным образом для завершения формирования групп.

Чтобы случайным образом распределить эти стороны, необходимо выполнить следующие действия:

- пустые слоты в каждом ряду последовательно пронумерованы слева направо.
- стороны во второй (2) корзине размещены случайным образом.
- порядок, в котором они вытягиваются, определяется номером слота, в который они должны быть помещены (т.е. сторона, вытянутая 1-й, помещается в слот 1 и так далее).
- это повторяется до тех пор, пока все стороны из этой корзины не будут размещены в группы.
- этот процесс повторяется для всех корзин, содержащих стороны с рейтингом (всех, у кого есть номер посева).
- на данном этапе, если остались свободные слоты, оставшиеся стороны, не имеющие рейтинга, после жеребьевки получают номера для посева.
- затем стороны, не имеющие рейтинга, помещаются в корзину для посева в соответствии с результатами жеребьевки.

Таблица 4 - Пример метода случайной жеребьевки.

Группа	А	В
Слот 1	1-й сеянный	2-й сеянный
Слот 2	(1) 4-й сеянный	(2) 3-й сеянный
Слот 3	(1) 6-й сеянный	(2) 5-й сеянный
Слот 4	(1) 7-й сеянный	(2) 8-й сеянный

В **таблице 4** показано, как будет выполнен метод случайной жеребьевки для восьми (8) сторон с двумя (2) группами. Слоты пронумерованы либо (1), либо (2), и сторона, вытянутая первой, помещается в слот (1) каждого ряда (т.е. 7-й участник был вытянут первым из корзины 4). Приведенный здесь пример является одним из возможных результатов случайной жеребьевки, и порядок может варьироваться в зависимости от результатов случайной жеребьевки (т.е. в следующий раз стороны в слотах 2, 3 и 4 могут быть другими). В тех случаях, когда на соревнованиях World Boccia используется BCMS (Boccia Competition Management System), BCMS автоматически проводит случайную жеребьевку на основе этих принципов.

1.1.3.3. Обработка исключений

Существует одно исключение из правил случайной жеребьевки, которое применяется только к индивидуальным соревнованиям:

- а) В каждой группе не может быть более одного спортсмена из одной и той же страны.

Если в соревновании есть только одна группа, в ней могут быть два участника из одной и той же страны.

Если в результате случайной жеребьевки из одной корзины в группе окажется более одной (1) стороны из одной и той же страны, будет необходимо произвести замену. Сторона, которая при жеребьевке нарушает это правило, должна быть перемещена в следующий доступный слот в том же ряду (т.е. если бы она должна была быть размещена на третьей позиции (3), то она будет перемещена на четвертую позицию (4)).

Для обработки этого исключения необходимо выполнить следующие действия

- а) выбранная сторона, которая приведет к конфликту, должна быть перемещена в следующий доступный слот в этом ряду
- б) если выбранная сторона является последней в ряду или если замена приведет к новому конфликту, её следует заменить стороной, выбранной непосредственно перед текущей стороной
- с) этот процесс следует повторять до тех пор, пока конфликт не будет разрешен

Применив эти шаги в **таблице 5**, мы можем определить, какая замена была произведена и почему она была произведена, по сравнению со стандартной схемой, представленной в **таблице 4**.

- а) В **таблице 5**, слева, выделены сеянные стороны (4 и 7) из одной и той же страны.
- б) Когда 7-я сеянная сторона попадает в слот **A4**, это приводит к конфликту, который необходимо разрешить.
- с) Таким образом, 7-й сеянный перемещается на одну ячейку в следующий доступный слот и помещается в ячейку **B4**, как показано в правой части **таблицы 5**.

Таблица 5 - Пример обработки исключений

Без замены			С заменой		
Группа	А	В	Группа	А	В
Слот 1	1-й сеянный	2-й сеянный	Слот 1	1-й сеянный	2-й сеянный
Слот 2	(1) 4-й сеянный	(2) 3-й сеянный	Слот 2	(1) 4-й сеянный	(2) 3-й сеянный
Слот 3	(1) 6-й сеянный	(2) 5-й сеянный	Слот 3	(1) 6-й сеянный	(2) 5-й сеянный
Слот 4	(1) 7-й сеянный	(2) 8-й сеянный	Слот 4	(2) 8-й сеянный	(1) 7-й сеянный

1.1.4. Порядок проведения матчей в группе

После того, как команды распределены в группы, необходимо определить порядок проведения матчей. Групповой этап проводится по круговой системе. В соревнованиях с участием двух команд это будет двойная круговая система, в которой каждая сторона сыграет друг с другом дважды. В соревнованиях с участием трех или более сторон игра будет проходить по круговой системе, где каждая сторона сыграет друг с другом по одному разу.

Чтобы определить порядок проведения матчей, каждой стороне в группе присваивается свой номер, при этом первым номером указывается самый высокий номер посева в группе. В таблице 6 показано, как четному числу команд (т.е. четырем) присваивается номер, а затем они объединяются в пары для первого раунда.

Таблица 6 - Пример порядка проведения матчей (Группа из 4 сторон – Часть 1)

Матч 1		Матч 2
Раунд 1	1 - 3	2 - 4

Чтобы определить следующий раунд матчей, самый высокий посев фиксируется в том же слоте, а все остальные стороны меняются местами. Этот процесс повторяется для проведения третьего раунда матчей. В зависимости от количества сторон, этот процесс повторяется до тех пор, пока все стороны не сыграют друг с другом. В таблице 7 описаны второй и третий раунды матчей в группе из четырех сторон.

Таблица 7 - Пример порядка проведения матчей (Группа из 4 сторон - Часть 2)

Матч 3		Матч 3
Раунд 2	1 - 4	2 - 3
Матч 5		Матч 6
Раунд 3	1 - 2	3 - 4

Если в группе нечетное количество сторон (т.е. три или пять), процесс должен быть скорректирован таким образом, чтобы каждая сторона в какой-то момент могла отдыхать (т.е. не играть во время раунда) на групповом этапе. Сторона с наивысшим посевом, должна сыграть с каждой из остальных сторон в порядке убывания (т.е. начиная с 5-го номера посева в группе из пяти сторон). Средняя сторона (т.е. 3-й номер



посева в группе из пяти сторон), всегда получает право на отдых в первом раунде.

Приложение A2 описывает полную структуру порядка проведения матчей для групп с тремя и пятью сторонами.

1.1.5. Критерии определения мест на групповом этапе

Итоговое положение стороны в группе определяется критериями, описанными в **таблице 8**. Итоговое положение сторон используется в **разделе 2.2.3** для определения того, пройдет ли та или иная сторона в этап плей-офф.

Таблица 8 - Критерии определения мест в группах

Критерий	Метод	Описание
1	Количество побед	<i>Общее количество побед в порядке убывания</i>
2	Личная встреча	<i>Общее количество побед в порядке убывания у другой стороны (-он) при ничьей.</i>
3	Разница очков	<i>Общее количество набранных очков минус общее количество пропущенных очков в порядке убывания</i>
4	Набранные очки	<i>Общее количество набранных очков в порядке убывания</i>
5	Выигранные Энды	<i>Общее количество выигранных Эндов в порядке убывания</i>
6	Положительная разница очков в одном матче	<i>Наибольшая положительная разница очков (набранные очки минус пропущенные очки) в одном матче в порядке убывания</i>
7	Положительная разница очков в одном Энде	<i>Наибольшая положительная разница очков (набранные очки минус пропущенные очки) в одном Энде в порядке убывания</i>
8	Позиция посева	<i>Сторона с низким рейтингом (номером посева), становится победителем (в порядке возрастания)</i>

Процесс применения этих критериев следующий:

- все стороны в группе сравниваются по критериям, начиная с количества побед. Сторона с наибольшим количеством побед занимает более высокое место.
- если ничья, то должен быть применен второй критерий. Количество сторон, в ничьей, будет определять, как будет применяться этот критерий. Если ничья у двух сторон, то матч между ними является решающим фактором. Если ничья у трёх или более сторон, следует учитывать матчи только между этими командами. Это означает, что все результаты стороны, не включенной в ничью, будут удалены. Как только эти матчи будут удалены, сторона с наибольшим количеством побед займет более высокое место.
- если второй критерий не позволяет решить ничью, то применяется третий критерий. Если ничья по второму критерию касалась трёх или более сторон, то третий критерий следует применять только к матчам сторон, участников ничьей. Этот процесс повторяется с каждым критерием, применяемым в последовательном порядке, до тех пор, пока ничья не будет решена.

1.1.5.1. Обработка исключений

Есть два исключения, которые могут повлиять на итоговое положение стороны по окончании группового этапа:

- (a) когда сторона дисквалифицируется с соревнований из-за серьезного нарушения правил игры или ненадлежащего поведения
- (b) когда сторона признана непригодной из-за изменения классификации во время соревнований

В первом случае команда может получить красную карточку за серьезные нарушения, такие как нечестная игра и нецензурная брань. Когда сторона получает красную карточку, она немедленно дисквалифицируется с соревнований. Из-за красной карточки команда перемещается на последнее место. Она также не сможет заработать очки мирового рейтинга за выигранные матчи или автоматическое начисление очков за участие в турнире.

В случае изменения классификации, сторона, возможно, сыграла несколько или все свои матчи в группе, пока классификаторы на турнире проводили свои наблюдения. Любой результат, достигнутый до изменения классификации, останется в силе, поскольку на момент проведения матчей, она считалась относящейся к правильному классу. Если изменение в классификации произойдет в то время, когда еще остались несыгранные матчи, то все последующие матчи, которые должна была сыграть эта сторона, будут засчитаны как проигрыш в пользу другой стороны (т.е. победа со счетом 6:0 или по наибольшему счёту в этой группе). Если изменение произойдет после того, как будут сыграны все матчи, то результаты всех сыгранных матчей останутся в силе. Сторона, классификация которой изменилась, не имеет права пройти в этап плей-офф. Она будет перемещена на последнее место в группе, и любая сторона, занявшая изначально место ниже их, будет перемещена на позицию выше.

1.2. Этап плей-офф

Этап плей-офф основан на том, что победитель проходит в следующий раунд, а проигравший выбывает из соревнования. В этих раундах выбывает 50% сторон, до тех пор, пока в полуфинале не останется всего четыре стороны. Из полуфинала победители выходят в финал, а проигравшие - в раунд плей-офф за бронзовые медали. Первые две (2) стороны из каждой группы выходят в этап плей-офф.

1.2.1. Построение этапа плей-офф

Во всех соревнованиях по две команды из каждой группы пройдут в следующий этап. Когда общее количество сторон будет соответствовать количеству мест, требуемых для участия в раунде плей-офф, все команды будут квалифицированы напрямую. В тех случаях, когда количество команд превышает формат раунда плей-офф, и сторон недостаточно для завершения следующего полного раунда плей-офф, отборочные матчи и встречи без игры будут использоваться для формирования общего числа сторон, чтобы затем можно было провести полный раунд плей-офф.

1.2.1.1. Прямая квалификация

Прямая квалификация - это сторона, которая проходит в стадию этапа плей-офф, основываясь только на итоговой позиции в своей группе. Если количество групп равно степени двойки (2, 4, 8), то все стороны, которые перейдут в плей-офф, будут отобраны напрямую. Например, в турнире, где есть восемь групп и два участника прямой квалификации из каждой группы, в раунде плей-офф будет 16 мест.

1.2.1.2. Раунд плей-офф

Отборочный раунд плей-офф может потребоваться, если количество групп не равно степени двойки (3, 5, 6, 7), и при выходе двух сторон из каждой группы, общее количество вышедших далее сторон находится между числом, необходимым для большего или меньшего формата раунда плей-офф. В этом случае стороны должны быть распределены для участия в более крупном раунде плей-офф с использованием метода преимущественного посева (см. ниже 2.2.2). Когда все стороны будут распределены, победы будут присуждены сторонам, у которых нет соперника, и они автоматически перейдут в следующий раунд. Оставшиеся пары будут играть отборочные матчи плей-офф, и победители этих игр пройдут по сетке в следующий раунд. Например, в турнире, где есть 6 (шесть) групп, которые приведут к прогрессу двенадцати (12) сторон, четыре (4) стороны получают путевки (прямую квалификацию), а остальные восемь (8) сторон выйдут в отборочный этап плей-офф, чтобы пройти в следующий раунд. Приложение А3 содержит справочное руководство по количеству команд, которые должны пройти дальше, при определенном количестве участников и количестве групп.

1.2.2. Посев в этапе плей-офф

Метод преимущественного посева (см. 2.1.3.1) используется для построения сетки плей-офф и определения того, какие стороны сыграют друг с другом в раунде плей-офф. Ключевой принцип этого метода заключается в том, что 1-й и 2-й номера посева (исключая любые неожиданности) должны сыграть друг с другом в финале. Таким образом на этапе плей-офф они должны быть размещены так, чтобы впервые встретиться в финале.

Чтобы распределить участников в плей-офф, необходимо выполнить следующие действия:

- a) слоты в плей-офф должны быть распределены по номерам, начиная с первого
- b) 1-й сеянный (т.е. победитель группы А) должен быть определен в ячейку 1
- c) остальные слоты должны быть распределены в соответствии с методом преимущественного посева, использовавшегося для построения группового этапа (т.е. слот 2 выделяется победителю группы В)
- d) используя сетку плей-офф с пронумерованными ячейками, каждый из участников должен быть распределен “змейкой” в соответствии с методом преимущественного посева.
- e) Возможно, потребуются замены, чтобы участники из одной группы они не смогли встретиться до финала.

В **таблице 9** приведены шаги от (а) до (с), чтобы продемонстрировать, как слотам в плей-офф присваивается номер и каждой ячейке присваивается начальная позиция.

Таблица 9 - Пример позиции посева для отборочного этапа плей-офф

Слот	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сторона	A1	B1	C1	D1	E1	A2	B2	C2	D2	E2

На **рисунке 1** показан шаг (d), на котором слоты распределяются “змейкой” в соответствии с методом преимущественного посева (advantage). Ячейка 1 расположена в верхней половине сетки, а ячейка 2 - в нижней половине сетки.

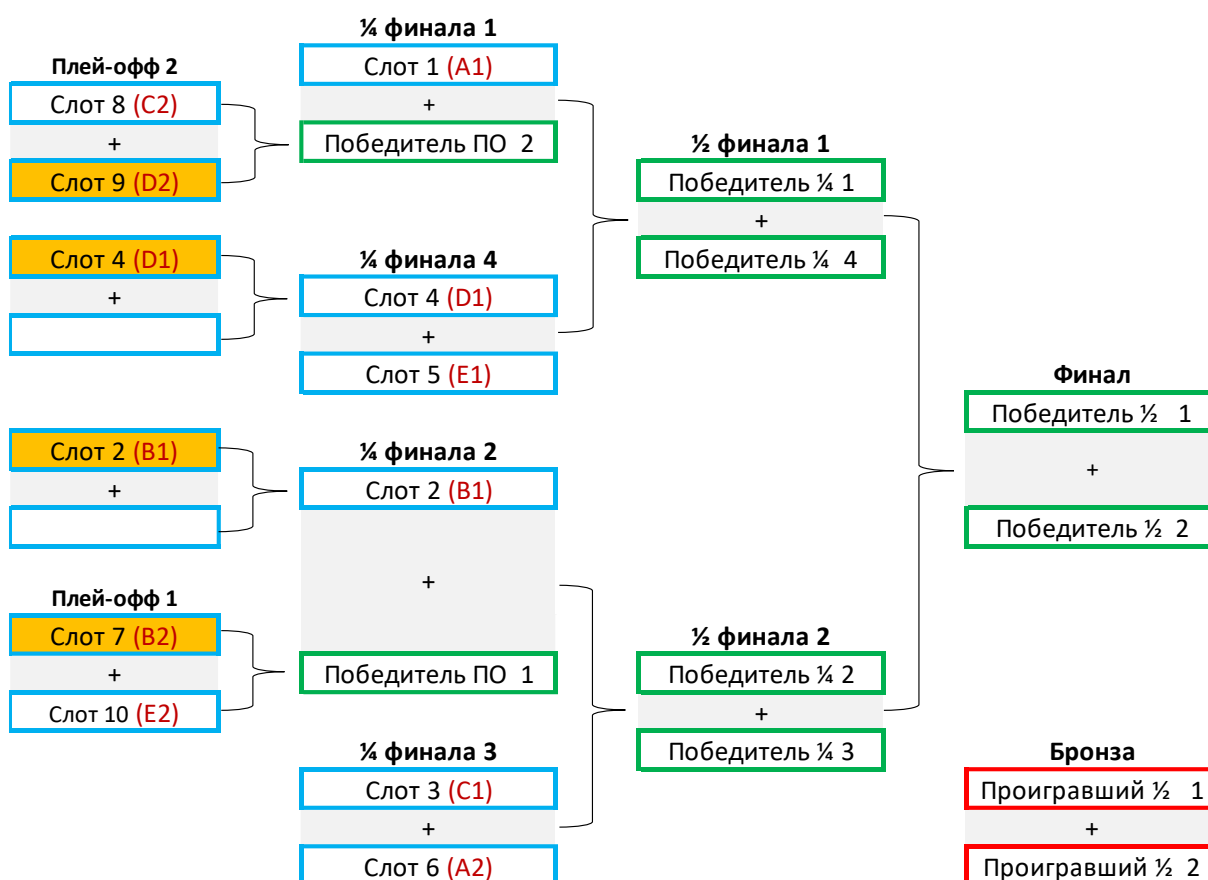


Рисунок 1 - Пример сетки для этапа плей-офф

При сравнении **таблицы 9** и **рисунка 1** видно, что участники прямой квалификации из некоторых групп находятся в одной части сетки. Например, из группы В слоты 2 и 7 расположены в нижней половине сетки, а из группы D слоты 4 и 9 расположены в верхней половине. Таким образом, для завершения шага (е) необходимо внести некоторые изменения. В **таблице 9** места с 6 по 10 присваиваются сторонам, занявшим 2-е место в каждой группе (т.е. A2, B2). Чтобы убедиться, что проблема, указанная на **рисунке 1**, устранена, сторону D2 (ячейка 9 - самая низкая в верхней половине сетки с конфликтом) следует заменить стороной B2 (ячейка 7 – с наименьшим посевом в нижней половине сетки с конфликтом). При необходимости это следует повторить с оставшейся смежной парой групп.

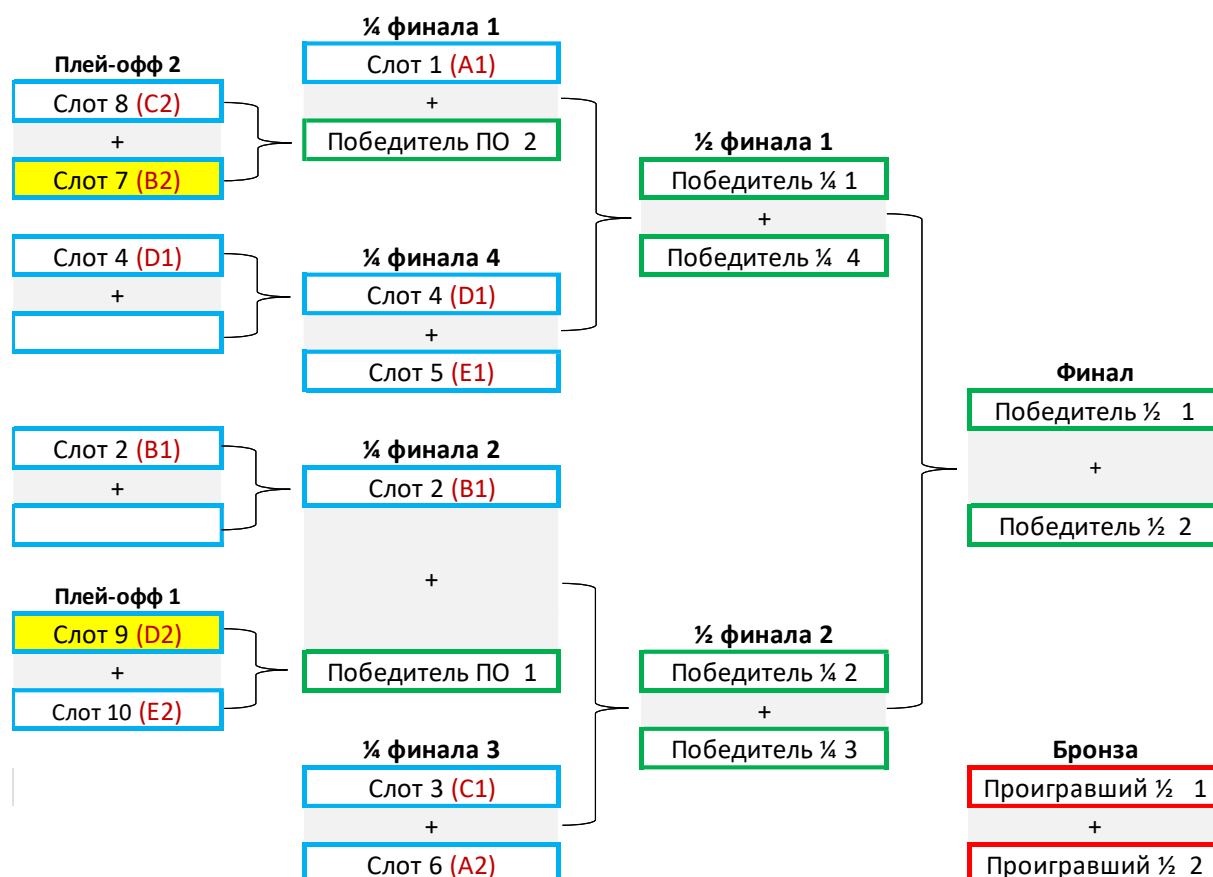


Рисунок 2 - Пример завершенной сетки для этапа плей-офф

На [рисунке 2](#) показана окончательная сетка с внесенными изменениями и заполненными сторонами в каждом слоте. В одной и той же половине сетки нет сторон из одной и той же группы. Принципы метода преимущественного посева по-прежнему действуют, и команды, занявшие 1-е места в группах А и В (А1 и В1), сыграют в четвертьфинальном матче против команды, занявшей 2-е место в одной из групп с более низким рейтингом (т.е. с С по D) на пути к потенциальной встрече друг с другом в финале.

1.2.3. Выход Сторон в этап плей-офф

Как только будет правильно определено количество напрямую квалифицированных сторон и всех необходимых матчей плей-офф, можно будет начать процесс определения сторон, имеющих право пройти в этап плей-офф, на основе следующих критериев:

- итоговое место в группе в порядке убывания.

1.3. Распределение итоговых мест

По окончании соревнования всем участникам присваивается итоговое место в турнире в зависимости от этапа соревнований, на котором они выбыли.

1.3.1. Итоговое место на групповом этапе

Когда сторона выбывает из соревнований после группового этапа, её итоговая позиция будет определяться положением в своей группе. Пожалуйста, обратитесь к [разделу](#)



2.1.5, чтобы узнать, как определяется место команды в группе. В **таблице 10** описано, как сравниваются места команд в разных группах для определения итоговой позиции. Сторона с лучшим результатом, которая не прошла в отборочный этап, получает наивысшую итоговую позицию, которая будет на одно место выше, чем количество команд, прошедших в этап плей-офф.

Таблица 10 - Критерии итогового положения на групповом этапе

Критерий	Метод	Описание
1	Место в группе	<i>Место, занятое в группе в порядке убывания</i>
2	Количество побед	<i>Общее количество побед в порядке убывания</i>
3	Разница очков	<i>Общее количество набранных очков минус общее количество пропущенных очков в порядке убывания</i>
4	Набранные очки	<i>Общее количество набранных очков в порядке убывания</i>
5	Выигранные энды	<i>Общее количество выигранных Эндов в порядке убывания</i>
6	Положительная разница очков в одной игре	<i>Наибольшая положительная разница очков (набранные очки минус пропущенные очки) в одном матче в порядке убывания</i>
7	Положительная разница очков в одном энде	<i>Наибольшая положительная разница очков (набранные очки минус пропущенные очки) в одном Энде в порядке убывания</i>
8	Отборочная позиция	<i>Сторона с низким рейтингом (номером посева), становится победителем (в порядке возрастания)</i>

1.3.1.1. Обработка исключений

В группах может быть неравное количество сторон, и в этом случае приведенные выше критерии могут привести к несправедливому преимуществу стороны в более крупной группе. Для устранения этого исключения, когда в группах неравное количество сторон, следует применять следующие критерии:

- a) все стороны сравниваются по каждому критерию (см. 2.3.1), начиная с первого критерия.
- b) **при наличии неравных групп до применения второго критерия результаты матчей с командой(-ами), занявшей самое низкое место в группе (-ах) с большим количеством команд, должны быть удалены.**
- c) когда результаты будут удалены, следует применить второй критерий, чтобы разрешить ничью (одинаковые результаты).
- d) если второй критерий не может разделить ничью, то применяется третий критерий, этот процесс повторяется с применением каждого критерия в последовательном порядке, до тех пор, пока ничья не будет разрешена, и результаты, исключенные на шаге (b), остаются исключенными для каждого критерия
- e) когда все ничьи будут разделены, критерии будут применены повторно в последовательном порядке для ранжирования сторон.

1.3.2. Определение итоговых мест в этапе плей-офф

Когда сторона выбывает из этапа плей-офф, итоговая позиция определяется в зависимости от раунда, на котором она выбыла. В [таблице 11](#) описано, как команды занимают итоговые места в этапе плей-офф.

Таблица 11 - Критерии итогового положения в этапе плей-офф

Место	Сторона
1-е	<i>Победитель финала</i>
2-е	<i>Проигравшая в финале</i>
3-е	<i>Победитель матча плей-офф за Бронзовую медаль</i>
4-е	<i>Проигравшая матч плей-офф за Бронзовую медаль</i>
с 5 по 8	<i>Проигравшие в четвертьфинале (¼ финала) (если был сыгран)</i>
с 9 по 16	<i>Проигравшие в раунде 16-ти (1/8 финала) (если был сыгран)</i>
с 17 по 32	<i>Проигравшие в раунде 32-х (1/16 финала) (если был сыгран)</i>

С 5-го по 32-е место более чем одна сторона выбывают одновременно (т. е. четыре стороны выбывают в четвертьфинале). Таким образом, в [таблице 12](#) приведены три критерия для определения того, какая сторона должна занять самое высокое (т.е. 5-е) или самое низкое (т.е. 8-е) место.

Таблица 12 - Критерии ничьей для определения итогового места в этапе плей-офф

Критерий	Метод	Описание
1	Разница очков	<i>Общее количество набранных очков минус общее количество пропущенных очков в порядке убывания</i>
2	Набранные очки	<i>Общее количество набранных очков в порядке убывания</i>
3	Предыдущий раунд	<i>Учитываются результаты предыдущего раунда, если ничья остается, критерии 1 и 2 применяются снова</i>

Для сторон, выбывших в одном раунде, сначала сравниваются их результаты в этом раунде. Если сохраняется ничья, первый критерий, а затем второй, применяются к проигранному матчу. Если ничья сохраняется, то сравниваются результаты предыдущих раундов. Если в предыдущем раунде отборочного этапа не было, то используется групповой этап. После того, как все стороны получают итоговые позиции, можно будет опубликовать итоговый протокол турнира.

**A1: Калькулятор формата группового этапа**

Предпочтительные форматы World Boccia выделены зеленым цветом, можно использовать и другие форматы, но они должны соответствовать принципам, описанным в таблице (например, размер группы, общее количество матчей плей-офф и соотношение).

Сторон	Кол-во групп	Макс размер группы	Выход из группы	Всего Сторон выход	Раунд плей-офф	Прямой выход	Предв. плей-офф	% вывода/соотнош.	Кол-во матчей в группе	Общее кол-во матчей	Кол-во кругов (раундов)
2	1	2	-			-	-	-	2		
3	1	3	-			-	-	-	3		
4	1	4	-			-	-	-	6		
5	1	5	-			-	-	-	10		
6	1	6	-			-	-	-	15		
6	2	3	2	4	SF	4	0	67%	6	10	5
7	1	7	-			-	-	-	21		
7	2	4	2	4	SF	4	0	57%	9	13	5
8	2	4	2	4	SF	4	0	50%	12	16	5
9	2	5	2	4	SF	4	0	44%	16	20	7
9	3	3	2	6	SF	2	4	67%	9	15	6
10	2	5	2	4	SF	4	0	40%	20	24	7
10	3	4	2	6	SF	2	4	60%	12	18	6
11	3	4	2	6	SF	2	4	55%	15	21	6
12	3	4	2	6	SF	2	4	50%	18	24	6
12	4	3	2	8	QF	8	0	67%	12	20	6
13	3	5	2	6	SF	2	4	46%	22	28	8
13	4	4	2	8	QF	8	0	62%	15	23	6
14	3	5	2	6	SF	2	4	43%	26	32	8
14	4	4	2	8	QF	8	0	57%	18	26	6
15	3	5	2	6	SF	2	4	40%	30	36	8
15	4	4	2	8	QF	8	0	53%	21	29	6
15	5	3	2	10	QF	6	4	67%	15	25	7
16	4	4	2	8	QF	8	0	50%	24	32	6
16	5	4	2	10	QF	6	4	63%	18	28	7
17	4	5	2	8	QF	8	0	47%	28	36	8
17	5	4	2	10	QF	6	4	59%	21	31	7



Competition Manual – 2025 – 2028 (v.3.0)

WorldBoccia

18	4	5	2	8	QF	8	0	44%	32	40	8
18	5	4	2	10	QF	6	4	56%	24	34	7
18	6	3	2	12	QF	4	8	67%	18	30	7
19	4	5	2	8	QF	8	0	42%	36	44	8
19	5	4	2	10	QF	6	4	53%	27	37	7
19	6	4	2	12	QF	4	8	63%	21	33	7
20	4	5	2	8	QF	8	0	40%	40	48	8
20	5	4	2	10	QF	6	4	50%	30	40	7
20	6	4	2	12	QF	4	8	60%	24	36	7
21	5	5	2	10	QF	6	4	48%	34	44	9
21	6	4	2	12	QF	4	8	57%	27	39	7
21	7	3	2	14	QF	2	12	67%	21	35	7
22	5	5	2	10	QF	6	4	45%	38	48	9
22	6	4	2	12	QF	4	8	55%	30	42	7
22	7	4	2	14	QF	2	12	64%	24	38	7
23	5	5	2	10	QF	6	4	43%	42	52	9
23	6	4	2	12	QF	4	8	52%	33	45	7
23	7	4	2	14	QF	2	12	61%	27	41	7
24	5	5	2	10	QF	6	4	42%	46	56	9
24	6	4	2	12	QF	4	8	50%	36	48	7
24	7	4	2	14	QF	2	12	58%	30	44	7
24	8	3	2	16	R16	16	0	67%	24	40	7
25	6	5	2	12	QF	4	8	48%	40	52	9
25	7	4	2	14	QF	2	12	56%	33	47	7
25	8	4	2	16	R16	16	0	64%	27	43	7
26	6	5	2	12	QF	4	8	46%	44	56	9
26	7	4	2	14	QF	2	12	54%	36	50	7
26	8	4	2	16	R16	16	0	62%	30	46	7
27	6	5	2	12	QF	4	8	44%	48	60	9
27	7	4	2	14	QF	2	12	52%	39	53	7
27	8	4	2	16	R16	16	0	59%	33	49	7
27	9	3	2	18	R16	14	4	67%	27	45	8

*Competition Manual – 2025 – 2028 (v.3.0)***WorldBoccia**

28	6	5	2	12	QF	4	8	43%	52	64	9
28	7	4	2	14	QF	2	12	50%	42	56	7
28	8	4	2	16	R16	16	0	57%	36	52	7
28	9	4	2	18	R16	14	4	64%	30	48	8
29	6	5	2	12	QF	4	8	41%	56	68	9
29	7	5	2	14	QF	2	12	48%	46	60	9
29	8	4	2	16	R16	16	0	55%	39	55	7
29	9	4	2	18	R16	14	4	62%	33	51	8
30	6	5	2	12	QF	4	8	40%	60	72	9
30	7	5	2	14	QF	2	12	47%	50	64	9
30	8	4	2	16	R16	16	0	53%	42	58	7
30	9	4	2	18	R16	14	4	60%	36	54	8
30	10	3	2	20	R16	12	8	67%	30	50	8
31	7	5	2	14	QF	2	12	45%	54	68	9
31	8	4	2	16	R16	16	0	52%	45	61	7
31	9	4	2	18	R16	14	4	58%	39	57	8
31	10	4	2	20	R16	12	8	65%	33	53	8
32	7	5	2	14	QF	2	12	44%	58	72	9
32	8	4	2	16	R16	16	0	50%	48	64	7
32	9	4	2	18	R16	14	4	56%	42	60	8
32	10	4	2	20	R16	12	8	63%	36	56	8



A2: Структура порядка проведения матчей

В группе из 3-х сторон должен быть использован следующий порядок проведения матчей:

	Матч 1	Не играет
Круг 1	1 – 3	2
Круг 2	2 – 3	1
Круг 3	1 – 2	3

В группе из 4-х сторон должен быть использован следующий порядок проведения матчей:

	Матч 1	Матч 2
Круг 1	1 – 4	2 – 3
Круг 2	1 – 3	2 – 4
Круг 3	1 – 2	3 – 4

В группе из 5-ти сторон должен быть использован следующий порядок проведения матчей:

	Матч 1	Матч 2	Не играет
Круг 1	1 – 5	2 – 4	3
Круг 2	1 – 4	3 – 5	2
Круг 3	1 – 3	2 – 5	4
Круг 4	2 – 3	4 – 5	1
Круг 5	1 – 2	3 – 4	5

В группе из 6-ти сторон должен быть использован следующий порядок проведения матчей:

	Матч 1	Матч 2	Матч 3
Круг 1	1 – 6	2 – 4	3 – 5
Круг 2	1 – 5	2 – 3	4 – 6
Круг 3	1 – 4	2 – 5	3 – 6
Круг 4	1 – 3	2 – 6	4 – 5
Круг 5	1 – 2	3 – 4	5 – 6

В группе из 7-ми сторон должен быть использован следующий порядок проведения матчей:

	Матч 1	Матч 2	Матч 3	Не играет
Круг 1	1 – 7	2 – 6	3 – 5	4
Круг 2	1 – 6	2 – 5	3 – 4	7
Круг 3	1 – 5	2 – 4	6 – 7	3
Круг 4	2 – 7	3 – 6	4 – 5	1
Круг 5	1 – 4	2 – 3	5 – 7	6
Круг 6	1 – 3	4 – 7	5 – 6	2
Круг 7	1 – 2	3 – 7	4 – 6	5

**A3: Построение этапа плей-офф**

В таблице ниже описано, как для указанного количества групп должен быть построен этап плей-офф.

Количество групп	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Всего выводятся	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Раунд плей-офф	SF	SF	QF	QF	QF	QF	R16	R16	R16
Прямой выход	4	2	8	6	4	2	16	14	16
Отборочный раунд плей-офф	0	4	0	4	8	12	0	4	6
Слот 1	A1	A1	A1	A1	A1	A1	A1	A1	A1
Слот 2	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1
Слот 3	A2	C1	C1	C1	C1	C1	C1	C1	C1
Слот 4	B2	A2	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D1
Слот 5		B2	A2	E1	E1	E1	E1	E1	E1
Слот 6		C2	B2	A2	F1	F1	F1	F1	F1
Слот 7			C2	B2	A2	G1	G1	G1	G1
Слот 8			D2	C2	B2	A2	H1	H1	H1
Слот 9				D2	C2	B2	A2	I1	I1
Слот 10				E2	D2	C2	B2	A2	J1
Слот 11					E2	D2	C2	B2	A2
Слот 12					F2	E2	D2	C2	B2
Слот 13						F2	E2	D2	C2
Слот 14						G2	F2	E2	D2
Слот 15							G2	F2	E2
Слот 16							H2	G2	F2
Слот 17								H2	G2
Слот 18								I2	H2
Слот 19									I2
Слот 20									J2