

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО

Кафедра теорії спорту та фізичної культури

Линець М. М.

ЛЕКЦІЯ

на тему

**«СИСТЕМИ ЗМАГАНЬ У НАЙБІЛЬШ ПОПУЛЯРНИХ ТА
ЕКОНОМІЧНО ЕФЕКТИВНИХ ПРОФЕСІЙНИХ ЛІГАХ З
КОМАНДНИХ ІГРОВИХ ВИДІВ СПОРТУ ПІВНІЧНОЇ АМЕРИКИ».**

з дисципліни

«ПРОФЕСІЙНИЙ СПОРТ»

для студентів за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт
ХІ-й с. (денна форма навчання), ХІІІ-й с. (заочна форма навчання)

ЛЬВІВ - 2022

Тема 3. Системи змагань у професійних видах спорту.

1. Система змагань в Національній баскетбольній асоціації (NBA).
2. Система змагань в Національній хокейній лізі (NHL).
3. Система змагань в Головній бейсбольній лізі (MLB).
4. Система змагань в Національній футбольній лізі (NFL).
5. Система змагань в Головній футбольній лізі (MLS).

1. Система змагань Національної баскетбольної асоціації (NBA)

До складу Національної баскетбольної асоціації (NBA) включено 30 команд, котрі поділяються на дві конференції за територіальною ознакою: Східна – 15 команд і Західна – 15 команд. Своєю чергою конференції поділяються на дивізіони по 5 команд у кожному (Атлантичний, Центральний, Північно-Східний дивізіони в Східній конференції; Південно-Західний, Північно-Західний, Тихоокеанський дивізіони в Західній конференції).

Восени починають діяти тренувальні табори команд NBA, в ході яких визначаються склади команд, тестується рівень фізичної підготовленості гравців та їх готовність демонструвати свої найкращі можливості. У вересні проводиться декілька передсезонних ігор. Точна кількість не передбачається; зазвичай команда проводить від 6 до 8 таких матчів. В таких іграх зазвичай звертається увага на зіграність команд та рівень техніко-тактичних взаємодій між гравцями. В останній тиждень жовтня розпочинається регулярний чемпіонат.

Регулярний сезон NBA триває близько шести місяців (з кінця жовтня до кінця квітня). Протягом сезону кожна команда NBA повинна зіграти 82 гри. Чотири гри – з командами свого дивізіону, 3-4 гри – з командами сусіднього дивізіону та по дві гри з командами дивізіонів з іншої конференції. Окрім цих ігор, команди повинні зіграти ще по 8-10 показових ігор за сезон. Команди котрі потрапили до плей-офф грають ще від 4-7 ігор (ті, котрі вибувають у першому раунді) до 16-28 ігор (ті, котрі дійшли до фіналу).

Менша кількість ігор з командами віддалених дивізіонів дозволяє заощадити кошти і час на турнірних переїздах. Окрім цього різна кількість ігор з різними командами ліги не дає вичерпної відповіді щодо реальної сили тієї чи іншої команди, котра завоювала право взяти участь у розіграші Кубка NBA за системою плей-офф. Це підігриває інтерес глядачів і засобів масової інформації до завершальної стадії змагань сезону.

Плей-офф ввели в сезоні 1946/47 років. Система «ігор на вибування» зазнала достатньо суттєвих змін з моменту її введення в 1947 році до досягнення свого сучасного вигляду, впровадженого в 2006 році і такого який вступив у дію в плей-офф 2007 року.

Стадія ігор плей-офф, в якому команди розігрують Кубок NBA, починається в кінці квітня, у ній беруть участь вісім найсильніших команд з кожної конференції за підсумками регулярного чемпіонату.

До сезону 2015/2016 перші чотири місця конференції отримували три команди-переможця своїх дивізіонів і четверта команда з найкращим коефіцієнтом перемог. Підсумкове місце кожної з перших чотирьох команд визначалося коефіцієнтом перемог. Таким чином, команда-переможець дивізіону в підсумковій таблиці конференції розташовувалася не нижче четвертого місця, а команда яка не була чемпіоном дивізіону при вищому коефіцієнті перемог, могла бути «сіяна» другою. На інших чотирьох позиціях команди розташовувалися згідно коефіцієнту перемог/поражок.

Проте у сезоні 2016/2017 відбулись зміни і дотепер підсумкові таблиці дивізіонів складаються виключно за відсотком перемог у своїй конференції. До прикладу, команда Орlando Меджик, яка в сезоні 2019/2020 рр. посіла перше місце в своєму дивізіоні, отримати лише сьому позицію у своїй конференції, оскільки відсоток її перемог був нижчим порівняно з іншими командами, які потрапили до раунду плей-офф.

Щодо володаря «домашнього майданчика», то його визначає не більш високе місце в конференції, а також коефіцієнт перемог. Таким чином, перша команда регулярного чемпіонату отримує таку перевагу на всіх стадіях і зустрічається з восьмою командою конференції, друга з сьомою, третя з шостою, четверта з п'ятою.

Ігри в плей-офф проходять за олімпійською системою: переможець в серії до 4 перемог проходить у наступний раунд, команда, яка зазнала поразки вибуває з чемпіонату. Отже для визначення переможця команди повинні провести не менше чотирьох і не більше семи зустрічей. У наступному раунді команда-переможець однієї пари грає з переможцем іншої пари. Всі ігри плей-офф, включаючи фінал, відбуваються у чотири раунди: перший раунд, півфінали конференцій, фінал конференцій та великий фінал.

Розподіл домашніх та гостьових ігор плей-офф (окрім фіналу) проходить згідно схеми 2-2-1-1-1. Це означає, що дві перші зустрічі проводяться на майданчику команди, котра мала вищий рейтинг за підсумками регулярного чемпіонату; дві наступні – на майданчику команди-суперниці; п'ята і сьома зустріч (в разі необхідності) проводяться на майданчику вищої за рейтингом команди, а шоста – на майданчику її суперниці. Проведення двох матчів поспіль на майданчиках команд-суперниць економить кошти і час на турнірних переїздах.

З метою стимулювання до безкомпромісної боротьби в регулярному чемпіонаті командам, котрі посіли високі місця (1-4) у своїх конференціях, надаються пільги у фінальній частині змагань. Команди, котрі посіли перші місця у своїх конференціях зустрічаються у першому раунді плей-офф з командами, котрі посіли восьмі місця. Команди, що посіли другі і треті місця, зустрічаються відповідно з командами, що посіли сьомі і

шості місяця. Це, звичайно, полегшує їм вихід до наступного раунду плей-офф, оскільки вони зустрічаються зі слабшими, на даний час, командами.

В іграх плей-офф нічийні результати не допускаються регламентом змагань. За рівного рахунку в основний час зустрічі призначаються овертайми (додаткові скорочені тайми) і гра продовжується до перемоги однієї з команд.

Подібна система змагань застосовується і в жіночій баскетбольній асоціації (WNBA).

В іграх фіналу NBA прийнята особлива система розподілу ігор вдома і на виїзді: 2-3-2. У семиматчевій серії команди з кращим співвідношенням після двох домашніх зустрічей повинні провести на виїзді три гри, після яких завершувати серію вони будуть домашніми матчами. Менш успішна команда проведе на своїй арені третій, четвертий та п'ятий матчі. Така система використовувалася у фіналах NBA з 1985 року. З сезону 2013-2014 у фіналі NBA використовується система розподілу ігор 2-2-1-1-1.

Влітку, в липні проводиться турнір Літньої Ліги NBA. Склади команд формуються з новачків, запасних гравців, яким потрібна ігрова практика або незадрафтованих студентів чи вільних агентів. Результат не має значення, важливим залишається видовищний компонент матчів, який на жаль сьогодні ще не зовсім забезпечений, оскільки в цих іграх команди виглядають дещо незіграними, простежується мало взаємодії та динаміки. Водночас зважаючи на відсутність високого рівня зацікавленості з боку глядачів, гра в Літній Лізі є в основному індивідуальною потребою гравців, окрім того є й дещо витратною для них.

У лютому в регулярному чемпіонаті робиться перерва для проведення Вікенду Всіх зірок, під час якого проходить кілька баскетбольних конкурсів та матчів за участю не лише зірок NBA, але й зірок шоу-бізнесу, кіно та телебачення, а завершується все Матчем всіх зірок NBA. Матч всіх зірок є апофеозом Зоряного вікенду, який перш за все є грандіозним шоу, де спортивна складова відходить на другий план. До прикладу у 2019 році показова баскетбольна гра відбулась 17 лютого у місті Шарлотта, штат Північна Кароліна на домашній арені клубу «Шарлотт Хорнетс» «Спектрум-центр». Ця гра стала 68 матчем Всіх зірок в історії Національної баскетбольної асоціації.

«Матч всіх зірок NBA» проводиться між збірними командами Східної та Західної конференцій. Раніше стартові склади команд зіркового матчу визначали вболівальники шляхом інтернет-голосування упродовж першої половини регулярного чемпіонату NBA. Зокрема, у 2005 р. переможцем своєрідних виборів став китайський баскетболіст, а нині гравець команди „Хьюстон” Йо Мін. Він набрав 2 558 278 голосів, що є абсолютним рекордом NBA. Попередній рекорд належав легендарному баскетболістові Майклу Джордану за котрого у 1997 р. проголосувало 2 451 136 вболівальників. Відомо, що Йо Мін не є найкращим баскетболістом, але у нього дуже потужна підтримка як місцевої китайської діаспори, так і вболівальників з Китаю. Отже на прикладі формування

складів „Зіркових команд” зайвий раз видно, що у професійному спорті головною є не спортивна, а комерційна складова. Глядачі з більшим задоволенням підуть на матч, або будуть дивитися його по телебаченню, коли в ньому братимуть участь обрані ними спортсмени. Наприклад, матч „Всіх зірок NBA” 2003 р. транслювався у 212 країнах світу на 41 мові. Ця зустріч зібрала телеаудиторію 3,1 млрд глядачів. Завдяки участі у матчі Йо Міна зустріч транслювали чотири китайські телекомпанії.

Вже тривалий час формат «Матчу всіх зірок» не змінюється. Лідери голосування серед вболівальників, журналістів та гравців кожної конференції стають капітанами команд. Кожен капітан спочатку обирає гравців стартової п'ятірки, а потім запасних. Капітан може обирати гравця у свою команду з будь-якої конференції.

Тренерами команд «зірок» NBA стають ті, чії команди мають найбільший відсоток перемог у кожній конференції. Однак, правило NBA говорить, що тренер, який вже тренував команду «зірок» в минулому році, не може бути обраний у поточному році, навіть якщо у його команди вищий відсоток перемог у своїй конференції. Тому у Вікенді Всіх зірок 2019 року Майк Д'Антоні і Дуейн Кейсі не могли бути обраними в цій ролі. Головним тренером команди Янніса Адетокунбо (капітан) був обраний наставник «Мілуокі Бакс» Майк Буденхольцер. Під його керівництвом клуб з Мілуокі станом на 3 лютого 2019 здобув 37 перемог і зазнав 13 поразок. «Мілуокі Бакс» займав перше місце у Східній конференції. Команду Леброна Джеймса (капітан) очолив головний тренер «Денвер Наггетс» Майкл Меллоун. Він вперше став головним тренером Матчу всіх зірок. Клуб з Денвера станом на 3 лютого 2019 року виграв 37 матчів і програв 15 зустрічей, та займав перше місце в Західній конференції. Перемогу з рахунком 178 : 164 святкувала команда Леброна Джеймса.

В межах Матчу всіх зірок проводиться і «Rising Stars Challenge». Перший матч відбувся в 1994 році в якому брали участь новачко ліги, команди складались випадковим чином. Так тривало до 1996 року, коли команди почали формувати за принципом різних конференцій і матчі проходили у форматі – західна конференція проти східної конференції. У 1999 році гра не проводилась через локаут ліги. З 2000 року формат змінили на матч новачків проти гравців, які виступають другий рік в Лізі. У 2012 і 2013 роках формат змінився, склади команд вибиралися знаменитими в минулому гравцями Шакілом О'Нілом та Чарльзом Барклі. У 2014 році свої команди обирали Кріс Веббер та Грант Хілл. З 2015 року в матчі беруть участь збірна світу і збірна США, де кожна команда повинна мати в своєму складі як мінімум трьох гравців які грають перший рік і трьох гравців, які грають другий рік відповідно.

На відміну від правил NBA, «Матч новачків» поділяється на дві половини по 20 хвилин, як в студентському баскетболі США. Гравців, які будуть брати участь в грі обирають асистенти тренерів NBA шляхом голосування.

В межах «Зоряного Вікенду» проводиться і Матч знаменитостей NBA, який вперше було організовано у 2004 року, до складу команд входять гравці NBA, які завершили кар'єру, гравці Жіночої національної баскетбольної асоціації (WNBA), актори, музиканти, телеведучі, політики та представники інших видів спорту.

Вечір конкурсів NBA включає в себе конкурс «Навичок захисників», конкурс «Слем-данків», та конкурс «Трьохочкових кидків».

Найпопулярнішим у глядачів є конкурс з виконання кидків м'яча в кошик зверху (слем-данк). Компетентне журі із п'яти видатних баскетболістів оцінює кидки конкурсантів у балах. Найвища оцінка 50 балів. Чим видовищніший кидок, тим більше балів отримає баскетболіст. Кожний з учасників виконує п'ять кидків почергово. За перемогу в конкурсах призначаються грошові винагороди.

Значною популярністю користується також конкурс трьохочкових кидків. Кожному учасникові конкурсу надається по 10 кидків.

З метою стимулювання зацікавленості глядачів та визначення вкладу кожного гравця в досягнення команди в NBA розроблена детальна структура компонентів змагальної діяльності. Більше ніж у 200-х компонентах змагальної діяльності реєструються і широко висвітлюються рекорди NBA (Рыжков, 1990). При цьому з кожного компоненту змагальної діяльності проводиться ретельний підрахунок досягнень як всіх гравців, так і всіх команд. Найбільш популярні такі компоненти змагальної діяльності:

- кількість набраних гравцем очок за один матч;
- кількість очок за сезон;
- загальна кількість очок за період виступів в NBA;
- середній показник кількості очок за одну гру в сезоні;
- кількість результативних передач: за одну гру, в середньому за одну гру в сезоні, загальна за сезон;
- кількість підборів м'яча біля щита: загальна, біля свого щита, біля щита суперника, за одну гру, за спортивну кар'єру;
- кількість перехоплень м'яча: за гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;
- кількість блок-шотів (накривання м'яча зверху в момент виконання кидка по кошику): за одну гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;
- ігровий час (час, що провів гравець на майданчику): за сезон, в середньому за одну гру в сезоні, за спортивну кар'єру;
- відсоток попадань зі штрафних: за одну гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;
- відсоток попадань з гри: за одну гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;
- відсоток попадань 3-очкових кидків: за одну гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;

- кількість результативних передач: за одну гру, за сезон, в середньому за одну гру в сезоні;
- кількість ігор, що провів гравець за сезон та за спортивну кар'єру;
- кількість безпрограшних матчів підряд;
- кількість перемог на своєму майданчику;
- кількість перемог на майданчику суперників;
- найменша кількість поразок;
- найбільша кількість перемог з рахунком понад 100 очок;
- ліпше співвідношення перемог до поразок.

Зміст компонентів змагальної діяльності спеціально оговорюється у контрактах і за певних умов гравцям виплачуються додаткові винагороди. Наприклад, в контрактах гравців команди "Нью-Йорк Нікербокерс" передбачалося, що коли гравець набирає за гру 20 і більше очок його зарплата зростає на 50 000 доларів, коли гравець проводить на ігровому майданчику в середньому 30 хв. за гру (ігровий час матчу в NBA становить 40 хв.), то його зарплата зросте на 100 000 доларів за рік.

З кожного з названих компонентів змагальної діяльності визначаються абсолютні переможці за всю історію NBA, а також кращі серед діючих спортсменів. Досягнення спортсменів, команд і тренерів широко рекламуються і з великим успіхом використовуються для популяризації баскетболу та підвищення інтересу до нього у глядачів, засобів масової інформації, спонсорів та рекламодавців.

По закінченні фінальної серії плей-офф журналісти, тренери, менеджери та інші представники NBA визначають володарів індивідуальних призів. Титул найціннішого гравця (MVP) регулярного чемпіонату присуджується в процесі голосування функціонерів NBA та представників клубів (по три від кожного). Визначається також найліпший гравець фінальної серії (MVP Finals), найліпший новачок сезону, найліпший гравець захисного плану, взірцевий гравець, найліпший 6-й гравець, гравець, який добився найбільшого прогресу, а також найліпший тренер сезону. За підсумками сезону формуються дві символічні збірні NBA: по два захисники, одному центровому і два форварди у кожній. Тренери команд NBA складають дві п'ятірки найбільш майстерних гравців оборони. До них входять не за ігровим амплуа, а за результативністю в захисті.

Журналісти обирають дві п'ятірки символічних збірних NBA з баскетболістів, котрі найбільш активно співпрацюють з пресою та найбільш комунікабельного тренера.

NBA є єдиною лігою, в якій матчі проходять на Різдво та інші свята, а офіційні перерви випадають лише на Святвечір, Вікенд Всіх зірок та фінальну гру I дивізіону баскетбольного турніру Національної асоціації студентського спорту (NCAA). Час початку ігор може варіюватись в залежності від побажань телевізійних партнерів. В результаті для кожного клубу можна визначити так звану складність розкладу. Вона залежить від сили суперників у дивізіоні, кількості ігор поспіль на виїзді, часу початку

ігор, відстані між містами, яку необхідно подолати перед початком гри, кількості back-to-back ігор (це ігри, які слідують одна за одною, наприклад, коли клубу доводиться проводити матчі поспіль, без перерви. В NBA це ситуація, коли команда грає два матчі за два дні).

Загалом такий формат проведення змагань в NBA зумовлений першочергово вимогами, які диктує американське суспільство. Ліга окрім цього, намагається враховувати тенденції розвитку світового економічного ринку. Тому сучасна система баскетбольних NBA має видовищний характер і викликає світове зацікавлення, а отже приносить значні доходи самій організації.

2. Система змагань Національної хокейної ліги (NHL)

За даними NHL 2002 р. правила гри в хокей у лізі та Міжнародній лізі хокею на льоду (ЛІХГ) мають біля 50 розбіжностей. Всі вони спрямовані на підвищення видовищності гри. Головні з них два: розміри майданчика в NHL менші міжнародних; у ЛІХГ немає червоної лінії, що зумовлює застосування правила офсайду, а в NHL є.

Система змагань в NHL подібна до системи розіграшу Кубка NBA. До складу NHL входить 32 команди, котрі за територіальною ознакою поділені на дві конференції - Східну і Західну (станом на сезон 2022/2023 рр.). У свою чергу кожна конференція поділяється на два дивізіони по 8 команд в кожному: Атлантичний та Столичний дивізіони в Східній конференції; Центральний та Тихоокеанський дивізіони в Західній конференції.

Напередодні сезону, у вересні, команди проводять по 8-10 показових тренувальних зустрічей.

Змагання проводяться у два етапи. З жовтня і до середини квітня проходить регулярний чемпіонат NHL за коловою системою. В регулярному чемпіонаті команди проводять по 82 зустрічі.

У сезоні 2021/22 кожна команда грає три або чотири матчі проти інших команд свого дивізіону (в загальній складності 26 ігор), а також три матчі з командами своєї конференції (24 ігри), що не входять до її дивізіону. 32 гри сезону команди проводять з клубами з іншої конференції, по два матчі з кожною командою. Розклад складено таким чином, щоб будь-яка команда NHL грала на кожній арені не рідше одного разу за сезон.

Такий календар змагань дозволяє економити кошти і час на турнірних переїздах, оскільки 50 з 82 ігор команди проводять з близько розташованими суперниками. Це також підвищує можливості міграції вболівальників команд, що може сприяти зростанню відвідуваності матчів.

Різна кількість зустрічей між різними командами у регулярному чемпіонаті не дозволяє об'єктивно оцінити реальну силу команд, котрі вийшли до плей-офф. Це підвищує зацікавленість глядачів, засобів масової інформації, спонсорів та рекламодавців до другого етапу змагань - розіграшу Кубка Стенлі.

З метою підвищення видовищності у регулярному чемпіонаті в разі нічийного результату в основний час призначається один овертайм тривалістю 5 хв. На майданчик виходять по чотири польові гравці. Гра припиняється після першої забитої шайби. Коли і в овертаймі жодна команда не доб'ється успіху призначається по три буліти (штрафні кидки). В разі нічийної команди продовжують виконувати по одному буліту до перемоги якоїсь з них. Переможець отримує одно очко.

За перемогу команда отримує два очки, одне очко команда отримує за програш в овертаймі або по булітам, і ні одного — за програш в основний час. Дана система нарахування очок діє, починаючи з сезону 2005/06 (раніше команди отримували по одному очку за нічию, якщо в овертаймі не було забито шайб; починаючи з сезону 1999/2000 одне очко також отримує команда, що прогала в овертаймі).

Після завершення регулярного сезону команда, що набрала більше всіх очок у своєму дивізіоні, стає чемпіоном дивізіону (враховуються очки від ігор з усіма командами, а не тільки з командами свого дивізіону). Команда, що набрала найбільше очок у регулярному сезоні серед усіх клубів Ліги, виграє Президентський Кубок. Три перші команди з кожного дивізіону плюс ще 4 кращі команди по очках (по двох з кожної конференції) потрапляють у плей-офф і розігрують Кубок Стенлі.

Варто відзначити, що в зв'язку з пандемією коронавірусу ліга була змушена призупинити на 4,5 місяці сезон 2019/2020, у зв'язку з чим посунулися терміни початку наступного чемпіонату. Сезон 2020/2021 стартував 13 січня і завершився 8 травня. Також були змінені склади дивізіонів, один з яких складався з 7 лише канадських клубів, що було обумовлено складнощами з перетином канадсько-американського кордону в умовах пандемії COVID-19. В сезоні 2020/2021 рр. була скорочена кількість матчів регулярного чемпіонату ліги з 82 до 56, які команди провели з суперниками свого дивізіону

Плей-офф Кубка Стенлі — турнір на вибування, в якому команди грають серію матчів до чотирьох перемог. До розіграшу Кубка Стенлі виходять по вісім команд з кожної конференції. "Посів" команд в сітці ігор плей-офф проводиться за такою ж системою як в NBA. Всі раунди плей-офф (1/8, чвертьфінал, півфінал і фінал) складаються із серій по сім ігор (до чотирьох перемог). Отже команди-фіналісти Кубка Стенлі проводять за сезон 82 гри в регулярному чемпіонаті і від 16 (при перемогах у всіх раундах з рахунком 4:0) до 28 ігор (при перемогах з рахунком 4:3) в серіях плей-офф.

Ігри в плей-офф ведуться до перемоги. За нічийного результату в основний час призначаються овертайми тривалістю 20 хв. Боротьба продовжується до забитої шайби. Овертайми в плей-офф Кубка Стенлі грають як повноцінні регулярні двадцятихвилинні періоди, в яких грають 5 на 5 польових гравців, на відміну від овертаймів регулярного сезону, які грають п'ять хвилин 3 на 3 польових гравця. Крім того, овертайми плей-офф не закінчуються серією штрафних кидків, як у регулярному чемпіонаті, а

продовжуються доки одна команда не заб'є шайбу. Наприклад, у 2000 р. 3-й чвертьфінальний матч між командами „Пітсбург” і „Філадельфія” закінчився через 7 годин після його початку. Чистий ігровий час склав 152 хв. Найдовший матч в історії NHL відбувся у 1936 р. між командами „Детройт” і „Монреаль” – 176 хв 30 с чистого ігрового часу.

Команда, яка зайняла більш високе місце в регулярному чемпіонаті, має перевагу — грає на одну гру більше на домашній арені. Перша, друга і, якщо потрібно, п'ята і сьома ігри граються – на майданчику команди, котра мала вищий рейтинг у регулярному чемпіонаті, а третя, четверта і шоста – на майданчику команди-суперниці з нижчим рейтингом. Отже чемпіони дивізіонів та команди, котрі за підсумками регулярного чемпіонату мають вищий рейтинг, отримують турнірні пільги.

Після першої половини регулярного чемпіонату в середині січня проводиться «Зоряний вікенд NHL» (NHL All-Star Weekend), в межах якого проводиться «Матч всіх зірок NHL» та Конкурс майстерності гравців (NHL All-Star Skills)

Свято триває три дні. В перший день на лід виходять жіночі хокейні збірні Канади та США. Ці матчі проводяться з 1989 року і користуються великою популярністю у глядачів. Їх відвідують понад 10 000 вболівальників. На другий день за традицією першими на лід виходять ветерани - "Герої" міста де проводиться матч "Всіх Зірок" проти ветеранів - "Героїв NHL". Гра складається з двох періодів по 15 хв. Це захоплююче шоу. У багатьох хокеїстів на светрах закріплюються мікрофони, так що глядачам чути розмови між ними під час гри.

Після поєдинку ветеранів проводяться конкурси майстерності серед учасників матчу "Всіх Зірок" в окремих дисциплінах.

- Контроль шайби. За системою прямого вибування хокеїсти в парах виконують дриблінг з веденням шайби і обводкою стійок.
- Гонка на швидкість. Почергово хокеїсти виконують забіг по периметру хокейного майданчика. Рекорд NHL 13,813 сек. належить М.Габорику.
- Кидки на силу з дистанції 9,5 м по пустих воротах. Рекорд NHL у цій вправі належить Боббі Халлу - швидкість польоту шайби 118 миль на годину.
- Кидки по воротах, у яких стоять воротарі, з відстані 6,5 м. По шість гравців від команди. Ліміт часу – 12 секунд. Кидки виконують по два спортсмени одночасно.
- З відстані 6,5 м з 6-ти спроб розбивання шайбами тарілок, що закріплені у кутах воріт.
- Буліти – кожному голкіперові по шість булітів.

Конкурсні вправи час від часу змінюються, або вводяться нові.

Серед конкурсів майстерності під час «Зоряного вікенду NHL-2022», який проходив в Лас-Вегасі, були наступні:

- конкурс фонтанів (гравці на лодках плили на "каток", і їм необхідно було за найменший час вразити п'ять мішеній. Переможці проходили у фінал);
- вуличний хокей - 21 очко (на стенді розміщені гральні карти. Мета-вибити 21 очко за найменшу кількість кидків);
- конкурс на швидкість;
- серія сейвов;
- конкурс на найсильніший кидок;
- найгарніший буліт;
- конкурс на точність.

Переможець кожного індивідуального конкурсу отримав по 30 тис.дол.

На третій день проводиться матч "Всіх Зірок".

Ідея проведення «Матчу всіх зірок NHL» виникла у 1947 р., коли відбулася зустріч між володарем Кубка Стенлі командою „Торонто Мейпл Лівз” та збірною командою NHL. З 1969 р. стали проводити матч ”Всіх зірок” між збірними командами хокеїстів Східної і Західної конференцій (Белозеров, 2003).

До 1998 року в "зірковому" матчі зустрічалися кращі хокеїсти Східної і Західної конференцій. Коли інтерес до цих зустрічей почав спадати, у 1998 році NHL запровадила нововведення – матч "Всіх зірок Північної Америки" проти "Зірок NHL – вихідців з Європейських країн". У 2003 р. знову повернулися до формату Схід-Захід.

Формування зіркових складів команд відбувається за допомогою голосування вболівальників. Глядачі обирають капітанів та гравців команд дивізіонів серед 32 гравців - по одному з кожної команди (список був визначений хокейним департаментом NHL). Найкращі п'ять осіб від кожного дивізіону незалежно від ігрового амплуа стають учасниками "Матчу всіх зірок" і капітанами команд. Вболівальники можуть обирати від одного до чотирьох гравців у бюлетені. За 24-годинний період можна проголосувати максимум 10 разів.

Далі призначаються тренери команд. Тренери призначаються за показниками набраних командами очок у своїх дивізіонах за підсумками регулярного чемпіонату.

За відмову гравця від участі у зірковому матчі без поважної причини накладається грошовий штраф. Практично єдиною поважною причиною для відмови від участі у матчі може бути лише травма.

Розважальна програма розпочинається за дві години до початку матчу: відомі співаки, балет на льоду, матч юних хокеїстів. Водночас на електронному табло демонструються ролики з записами виступів гравців, що увійшли до складів команд "Всіх Зірок". Лише після цього настає апогей триденного свята – матч "Всіх Зірок" NHL. Змагання проходять в трьох матчевому турнірі у форматі «три на три», в якому беруть участь чотири команди дивізіонів. Всі ігри проводять штатні судді NHL.

Матчі “Всіх Зірок” NHL користуються величезною популярністю. Наприклад, у 2003 р. зірковий матч транслювався у 217 країнах світу.

Як і в NBA, в NHL розігрується велика кількість командних та індивідуальних призів в окремих елементах змагальної діяльності, що безумовно є важливим стимулом зростання спортивної майстерності гравців та засобом популяризації хокею.

Найпопулярнішими з них є такі:

- Кубок президента – нагороджується команда-переможець регулярного чемпіонату. Засновано у сезоні 1985/86 рр. Окрім кубку переможець отримує чек на 350 000 доларів.
- Кубок Арта Росса – нагороджується найцінніший гравець регулярного чемпіонату за системою гол + пас. Колишній тренер-менеджер клубу „Бостон Брюїнз” Артур Хоуї Росс подарував кубок Лізі.
- Приз Моріса Рішара – нагороджується хокеїст, який закинув найбільшу кількість шайб. Засновано у 1999 р. на честь легенди північно-американського хокею, гравця, який першим в NHL закинув 50 шайб за сезон, 50 шайб у 50 матчах та 500 шайб за кар’єру.
- Приз „Уільям Дженнінгс Трофі” – нагороджується воротар, який пропустить найменшу кількість шайб. Засновано Радою власників клубів NHL у сезоні 1981/82 рр. на честь президента клубу „Нью-Йорк Рейнджерс”, який багато зробив для розвитку хокею.
- Приз „Везіна-Трофі” – найкращому воротареві – найбільше перемог і матчів у яких не пропустив жодної шайби.
- Кубок Принца Уельського – вручається найліпшій команді Східної конференції. Кубок подарував NHL у 1924 р. його величність, принц Уельський. Спочатку вручався за підсумками регулярного чемпіонату, а з сезону 1993/94 рр. – за підсумками ігор плей-офф.
- Кубок Кларенса Кемпбелла – вручається найліпшій команді Західної конференції. Заснований у 1968 р. президентом NHL 1946-1947 рр. Кларенсом Кемпбеллом. Спочатку також вручався за підсумками регулярного чемпіонату, а з 1982 р. – за підсумками ігор у плей-офф.

Окрім названих, розігруються також переможці у таких номінаціях.

- Найліпший захисник.
- Найліпший новачок.
- Найліпший форвард оборонного плану.
- Найцінніший гравець плей-офф (гол + пас).
- Рекордсмен плей-офф за кількістю переможних шайб.
- Джентльмен Ліги (найменша кількість штрафного часу).
- Найліпший тренер сезону.
- Взірець лідера на майданчику і за його межами.
- За відданість хокею і спортивний характер.
- Найліпший гравець за версією хокеїстів.

Реєструються та широко висвітлюються різноманітні найвищі абсолютні досягнення в лізі, за кар'єру в NHL, за сезон тощо. Наприклад, найбільшу кількість сезонів (26) провів в лізі легендарний Горді Хоу, а найбільшу кількість матчів відстояв на „0” воротар з українським корінням Террі Савчук – 103 за кар'єру.

Характерною рисою системи змагань в NHL є також стабільність календаря проведення ігор. Зміни в календарі відбуваються лише при вступі до ліги нових команд, переїзді команди до іншого міста або зміні формату регулярного чемпіонату з метою економії коштів і часу на турнірні переїзди. Але і в цих випадках ліга заздалегідь широко оповіщає потенційних глядачів про те коли, де і о котрій годині відбудеться кожна гра.

3. Система змагань Головної бейсбольної ліги (MLB)

До складу MLB входять Американська і Національна бейсбольні ліги. У свою чергу кожна ліга складається з трьох дивізіонів (Східний, Західний, Центральний) по 5 команд в кожному. Дві команди ("Монреаль Експос" і "Торонто-Блю-Джейс") розташовані в Канаді, а решта – в містах США (у Нью-Йорку, Лос-Анджелесі і Чикаго – по дві команди).

Сезон MLB складається з весняних тренувальних ігор (Spring training), регулярного сезону (Regular season), ігор за "уайлд-кард" (Wild Card Game), дивізійних серій (Division Series), матчів за звання переможця ліг (Championship Series) і " світової серії "(World Series).

Весняні тренувальні ігри команд MLB ("передсезонні" гри) проводяться з середини лютого до кінця березня. Вони не тільки дають можливість гравцям підготуватися до початку чемпіонату, але і дозволяють тренерам придивитися до новачків. Під час spring training грається багато товариських матчів, які приваблюють численних глядачів. Команди зі східних штатів США проводять весняні тренування у Флориді (їх часто називають "Грейпфрутовий лігою"), а із західних - в Арізоні ("Кактусова ліга").

Регулярний сезон (регулярний чемпіонат) MLB проходить з кінця березня - початку квітня до кінця вересня. Впродовж регулярного чемпіонату кожна команда ліги грає 162 гри - по 19 ігор проти кожної з 4 команд свого дивізіону, по 7 ігор з 6 командами своєї конференції (ліги), по 6 ігор з 4 командами що залишилися зі своєї конференції (ліги), по 3 гри проти 4 команд іншої конференції (ліги), 4 гри проти ще однієї команди з іншої конференції (ліги), 2 гри проти двох команд іншої конференції (ліги).

Більшість зустрічей проводиться між командами, що належать до однієї ліги (NL або AL), але двадцять разів за сезон кожен колектив зустрічається з суперниками з іншої ліги (interleague play).

У плей-офф виходять 4 команди з кожної ліги - 3 переможці дивізіонів і команда, яка отримує Wild Card, тобто має більшу кількість перемог, ніж інші, виключаючи переможців дивізіонів.

Плей-офф йде теж в рамках ліг. Перший раунд плей-офф називається дивізіонними серіями, в ньому гра йде до 3 перемог. Переможці зустрічаються в чемпіонських серіях до 4 перемог, де за коловою системою визначають переможців ліг. Переможці ліг розігрують так звану "Всесвітню серію" ("Уорлд Сіріес") із семи ігор для визначення кращої команди MLB. Світова серія проводиться з 1903 року і триває до перемоги однієї з команд в чотирьох зустрічах. Переможець "Всесвітньої серії" отримує титул чемпіона світу і нагороджується перехідним Кубком (Commissioner's Trophy) і грошовим призом.

Після закінчення "Всесвітньої серії" проводиться матч "Всіх Зірок" ("All Star"). Склади зіркових команд Американської і Національної ліг комплектуються на основі голосування вболівальників.

Крім "командних" трофеїв в MLB є і індивідуальні нагороди, щорічно вручаються кращим бейсболістам. Найпрестижніша з таких премій - звання "Найкорисніший гравець" (Most Valuable Player, MVP). Цей титул присуджується асоціацією журналістів, які пишуть про бейсбол, двом найвидатнішим, на їхню думку, гравцям, - по одному з Національної та Американської ліг. Крім того, окремо вибираються MVP "Ігри всіх зірок", "чемпіонських серій" і "Світової серії".

Кращі Пітчери кожної ліги отримують "Премію Сая Янга" (Cy Young Award), названу на честь легендарного подаючого, що грав в кінці XIX - початку XX століть і який здобув більше перемог, ніж будь-який інший пітчер в історії американського бейсболу (з 1953 р.). У свою чергу кращі відбиваючі отримують нагороди, що носять ім'я Хенка Аарона (Hank Aaron Award) - рекордсмена MLB за кількістю вибитих хоумранов.

Щороку в обох лігах вибираються символічні "збірні", в які включають гравців усіх польових позицій, найкраще грають в обороні (премія називається Gold Glove, "Золота рукавичка") і в нападі (Silver Slugger, "Срібна бита").

Особливо виділяється "Премія Роберто Клементе" (Roberto Clemente Award), що вручається за спортивну майстерність, особистий внесок в успіхи своєї команди і активну громадську діяльність. Крім того, за видатні заслуги ім'я гравця, вже закінчив спортивну кар'єру, може бути внесено в Національний зал слави бейсболу.

Проведення "Всесвітньої серії" є надзвичайно важливою подією в житті американського суспільства. За звичай "Всесвітню серію" відкриває президент США або сенатор. Ігри "Всесвітньої серії" користуються надзвичайною популярністю. Телетрансляції ведуться на всю територію США, а також у країни, де культивується бейсбол. Спортивний інвентар та атрибутика з автографами переможців "Всесвітньої серії" продаються по ціні, що у 5-8 разів перевищує звичайну їх вартість.

4. Система змагань Національної футбольної ліги (NFL)

Національна футбольна ліга об'єднує 32 клуби, котрі розподілені на дві конференції (Американську та Національну) по чотири дивізіони (Східний, Західний, Північний та Південний) у кожній, до яких включено по чотири команди.

Востаннє збільшення кількості команд в NFL (з 31 до 32) відбулося ще у 2002 р. Тобто, як і в більшості провідних професійних ліг ігрових видів спорту Північної Америки (NBA, NHL, MLB) розширення складу відбувається не часто.

Сьогодні структура чемпіонату NFL містить 18-тижневий регулярний сезон по 17 ігор для кожної команди (вересень–січень). Один з тижнів команди не проводять ігор.

Після цього 14 кращих команд виходять до плей-офф, дві кращих серед яких розігрують Супербоул. Цей матч є найпопулярнішим видовищем у США.

Цікавим новим введенням у 2002 р. стало проведення матчу–відкриття сезону, з 2004 р. він проходить за участю чинного переможця Супербоулу на його полі.

Обговорюючи більш детально саму систему змагань, яка сьогодні прийнята в NFL, варто відзначити, що більшість ігор регулярного сезону проводять у неділю. Традиційно одна з таких недільних ігор проводиться пізно увечері. Вона має назву Sunday Night Football. В межах традицій ліги також є проведення однієї пізньої гри у понеділок – Monday Night Football. В останні кілька років одну з ігор також виносять на четвер – Thursday Night Game. У п'ятницю та суботу ліга не проводить матчів, оскільки ці дні зайняті молодіжними змаганнями (серед шкіл та коледжів). Нечасто також проводяться матчі NFL у вівторок та суботу, лише у випадках, коли необхідно перенести матчі з планованих днів.

Дещо складною, проте ефективною з організаційної та економічної позиції є формула проведення матчів. Ігри стартують у межах дивізіонів, де кожна команда повинна зіграти двічі проти трьох інших. При цьому, одна гра відбувається вдома, а інша – на виїзді. У результаті – це шість ігор для кожної команди.

Наступний етап – вихід за межі дивізіону. Кожна команда проводить матч проти чотирьох команд іншого дивізіону своєї конференції. Це ще чотири гри. При такому варіанті проведення за три роки усі команди конференції зустрінуться в межах спортивної арени.

Щодо ігор з іншими двома дивізіонами своєї конференції, кожна команда грає дві гри з тими командами, які посіли у них ті самі місця у підсумковій таблиці дивізіонів у попередньому сезоні (наприклад, команда, що посіла перше місце у попередньому сезоні гратиме з лідером іншого

дивізіону). Одна з цих ігор проводиться на домашній арені, а інша – на полі суперника. Проти чотирьох учасників дивізіону іншої конференції кожна команда грає по одній грі (разом – чотири). З них дві вона проводить на своєму полі і ще дві – на полі суперника.

Призначений дивізіон змінюється щороку. Це дозволяє кожній команді упродовж чотирирічного періоду зіграти з усіма командами іншої конференції. З 2021 р. також кожна команда проводить одну гру проти команди з визначеного дивізіону іншої конференції, яка посіла у підсумковому заліку аналогічне місце у попередньому сезоні (на основі чотирирічної ротації).

З 32 команд-учасниць NFL лише 14 (до 2020 р. – 12) проходять до наступного етапу ігор – плей-офф. Серед них по чотири чемпіони своїх дивізіонів у двох конференціях та ще по три команди, котрі отримали Wild card (команди з кращими показниками результативності після чемпіонів дивізіонів). Проте в загальній турнірній таблиці чемпіони дивізіонів завжди займають вищі позиції відносно команд, котрі пройшли до плей-офф з Wild-card. Згідно з думками фахівців, подібне нововведення посилить спортивну конкуренцію між клубами всередині ліги та тим самим приверне ще більше уваги глядачів матчів.

Подальша формула чемпіонату розроблена таким чином, що чемпіони конференцій відпочивають у її першому раунді (раунд Wild Card), інші команди (2–7-ме місце) розподіляються на пари суперників згідно з рейтингом: 2–7, 3–6, 4–5. Грають вони до чотирьох перемог. Переможці (три команди) виходять до наступного раунду дивізіонів, де чемпіон конференції, що не брав участі у першому раунді, грає проти команди, яка виявилася найнижчою у рейтингу після раунду Wild Card, інші дві команди грають між собою.

Наступний раунд – чемпіонат конференцій, де дві команди, котрі здобули перемогу у попередньому раунді, зустрічаються між собою на полі команди, вищої у рейтингу.

Апогеєм сезону є фінальний матч Super Bowl між чемпіонами Американської та Національної конференцій.

Загалом розроблена NFL формула проведення матчів, а відповідно зустрічей між командами, дозволяє Лізі суттєво економити кошти на переїздах. Так, найбільшу кількість ігор кожна команда грає з командами, що розташовані близько в територіальному сенсі (свого дивізіону та конференції) і значно меншу їх кількість проводить з командами дивізіонів іншої конференції. З іншого боку, це також полегшує можливості мобільності уболівальників, а отже сприяє збільшенню їх кількості на спортивних аренах американського футболу.

Окрім основного чемпіонату, NFL проводить так званий матч Pro Bowl – Матч усіх зірок ліги. З 2009 р. він традиційно проводиться за тиждень до Super Bowl (до цього часу – за тиждень після Super Bowl). При цьому, гравці, котрі беруть участь у фінальному матчі сезону, звільняються від участі у грі Pro Bowl, щоб уникнути зайвого травматизму.

Щодо вшанування переможців, слід зазначити, що кубки отримують чемпіони конференцій: чемпіон Національної конференції – George Halas Trophy, а чемпіон Американської – Lamar Hunt Trophy. Команда-переможець чемпіонату отримує Vince Lombardi Trophy, а її гравці та тренерський штаб – Super Bowl rings. Учасники команди, що програла чемпіону, також отримують нагороди, проте не такі дороговартосні.

Водночас NFL активно популяризує свій вид спорту і поза межами США. Сьогодні кілька ігор регулярного чемпіонату команди проводять у Лондоні (Велика Британія) та в Мехіко (Мексика). З 2017 р. такі ігри набули системного характеру та отримали назву The NFL International Series.

У 2019 р. було відкрито новий Tottenham Hotspur Stadium, на якому проводяться виїзні матчі NFL, проте у 2020 р. матчів за межами США ліга не проводила через пандемію COVID-19.

Розроблена NFL система змагань є її основним продуктом, який характеризується чіткою організаційною структурою, яка виявляє свою дієвість і ефективність упродовж десятиліть. Загалом ліга вносила і вносить окремі оновлення, орієнтуючись на вимоги того чи іншого періоду в історії, проте ключові елементи цієї системи залишаються сталими. Сьогодні професійний американський футбол, який розвивається під егідою NFL, демонструє показники високого рівня організаційної та економічної ефективності. При цьому спостерігається постійне удосконалення компонентів існуючої системи змагань та змістовного наповнення її компонентів.

5. Система змагань в Головній футбольній лізі (MLS)

Головна футбольна ліга (Major League Soccer, MLS) — професійна футбольна ліга, найвищий дивізіон системи футбольних ліг у США та Канаді. MLS санкціонується Федерацією футболу США. До складу MLS входять 28 команд — 25 із США та 3 з Канади.

MLS була сформована 17 грудня 1993, як частина заявки США на проведення чемпіонату світу 1994 р. Перший сезон пройшов у 1996 році за участю 10 команд. У 2020 році ліга розширилася до 26 команд. З того часу ліга зросла до 28 команд, а середня відвідуваність матчів уболівальниками перевищила відвідуваність ігор NBA та NHL.

Команди MLS розділені за географічною ознакою на Західну та Східну конференції по 14 команд у кожній.

На відміну від інших великих спортивних ліг, MLS є власником усіх команд, що входять до її складу, а інвестори частково керують клубами та отримують компенсацію від ліги згідно з успіхом клубу в сезоні.

У плануванні власного календаря змагань MLS не приймає до уваги календар змагань FIFA, а більшою мірою узгоджує його з календарями інших професійних ліг Північної Америки (NBA, NHL), щоб зменшити конкуренцію за глядачів.

Регулярний чемпіонат MLS відбувається з березня по жовтень. Дванадцять команд беруть участь у турнірі плей-офф у листопаді-грудні, він завершується фінальним матчем за Кубок MLS, у якому визначається чемпіон ліги. Такі терміни проведення змагань не дає змоги окремим гравцям виступати за Лігу, оскільки вони залучені до національних збірних своїх країн у цей час.

Регулярний чемпіонат MLS відбувається з березня по жовтень, за цей час кожна команда проводить по 34 матчі: 17 вдома та 17 на виїзді, зігравши з кожним суперником у конференції двічі (один раз удома та один на виїзді) та один раз з вісьмома суперниками з іншої конференції.

Турнірна таблиця формується на підставі системи нарахування очок: клуби отримують три очки за перемогу, одне очко за нічию та нуль очок за поразку.

Кожна команда може обрати максимум 20 гравців (11 стартових і дев'ять запасних) для свого офіційного реєстру на матч. Командам дозволяється не більше п'яти звичайних замінів за гру.

Крім того, MLS запровадила ініціативу Міжнародної ради футбольних асоціацій (IFAB). Нова ініціатива дозволяє командам робити до двох замінінів гравців зі струсом або підозрою на струс мозку, незалежно від кількості вже використаних звичайних замінінів. Якщо команда вирішила використати таку заміну, її суперник отримає можливість додаткової заміни.

MLS вимагає проведення перерв для охолодження при температурі повітря 82 градуси за Фаренгейтом (27°C) або вище. Крім того, арбітр може в будь-який час оголосити додаткову «перерву на напої» у випадках, коли безпека гравця знаходиться під загрозою. Кожна перерва на охолодження триває від 90 до 180 секунд на розсуд арбітра, а кожна перерва для напоїв - не більше однієї хвилини.

Перерви на охолодження та гідратацію відбуваються приблизно через 30 хвилин у кожному таймі (приблизно на 30-й та 75-й хвилині відповідно). М'яч має бути поза грою, а гравці повинні залишатися на ігровому полі.

Наприкінці регулярного сезону MLS 7 найкращих команд Східної та Західної конференцій (загалом 14 клубів) отримують право на участь у плей-офф Кубка MLS. Кваліфікація до плей-офф визначатиметься за найбільшою кількістю очок, набраних командами у кожній відповідній конференції. У випадку, якщо будь-який клуб у конференції не зможе зіграти свій повний розклад із 34 матчів через скасування одного або кількох матчів, кваліфікація до плей-офф у цій конференції визначатиметься за очками, заробленими за матч, або очок за гру. Клуби MLS повинні зіграти принаймні 30 ігор, щоб кваліфікуватися до плей-офф,

У випадку, якщо дві або більше команд завершують регулярний сезон з рівною кількістю очок (або очок за гру) призначаються тай-брейки за наступними параметрами: загальна кількість перемог за матч, диференціал голів за матч (кількість голів за матч мінус пропущені голи), голи за матч,

найменша кількість дисциплінарних балів за матч, кількість голів під час матчів на виїзді, кількість забитих м'ячів на домашньому матчі.

Якщо дві або більше команд мають однакові результати в турнірній таблиці за очками (або очками за гру, якщо вони використовуються), використовуватимуться вищевказані тай-брейки, доки одна команда не випередить іншу(-и).

Плей-офф MLS (станом на сезон 2022р.) проводиться за олімпійською системою і складається з 13 матчів, включаючи Кубок MLS.

Перший раунд складатиметься з 6 ігор на вибування, в яких братимуть участь по шість команд із Східної та Західної конференцій (загалом 12 команд).

Команди, які за результатами посіву отримали номери з 2 по 7 у Східній та Західній конференціях змагатимуться в першому раунді (2 проти 7, 3 проти 6, 4 проти 5). Команди посіяні під номерами 1 у Східній та Західній конференціях переходять одразу до наступного раунду.

Якщо після 90 хвилин основного часу гра закінчується з нічийним результатом, призначаються два 15-хвилинні додаткові тайми. Якщо рахунок залишається нічийним після закінчення додаткових періодів часу, обидві команди виконують по п'ять ударів з пенальті (і продовжать удари з пенальті, якщо необхідно), доки не буде визначено переможця. Жодних тай-брейків немає.

Шість переможців, по три з кожної конференції, виходять до півфіналу конференції.

Півфінальні змагання між конференціями складаються з чотирьох ігор на вибуття, по дві гри в кожній конференції. Команди з вищим номером посіву змагаються проти команд із нижчим посівом. Матчі проводяться на майданчиках команд, які мають вищий рейтинг.

Переможці виходять до фіналу конференції.

Фінал конференції складається з двох ігор на вибування, по одній грі в кожній конференції.

Переможець кожної конференції, Чемпіон Конференції, переходить до розіграшу Кубка MLS, який проводиться у вигляді одного матчу.

На кожному етапі змагань плей-офф, якщо після 90 хвилин основного часу гра закінчується з нічийним результатом, призначаються два 15-хвилинні додаткові тайми. Якщо рахунок залишається нічийним після закінчення додаткових періодів часу, обидві команди виконують по п'ять ударів з пенальті (і продовжать удари з пенальті, якщо необхідно), доки не буде визначено переможця. Жодних тай-брейків немає.

Членство клубів у лізі постійно; як і в інших американських професійних спортивних лігах. В MLS відсутня ротація між лігами (практика вибування в нижчу лігу).

У середині сезону ліга проводить щорічний «Матч усіх зірок MLS» — товариську гру між збірною популярних гравців ліги та запрошеним закордонним клубом або командою Liga MX (Мексиканська ліга).

MLS спочатку прийняла традиційний формат Матчу всіх зірок, який використовувався іншими північноамериканськими спортивними лігами, де Східна конференція протистояла Західній конференції. Згодом формат був змінений на сучасний, згідно якого ліга щорічно запрошує клуб з-за кордону зіграти проти команди зірок ліги в товариському матчі. Склад команди MLS формуються за рахунок голосування вболівальників і на підставі відбору менеджерами (тренерами) і комісаром ліги. Гравці, яких обрано для участі в Матчі зірок, але які відмовляються приєднатися до команди, відсторонюються від одного матчу ліги.

У випадку нічиєї, після завершення основного часу в Матчі всіх зірок не використовується 30-хвилинний додатковий тайм; одразу оголошується серія пенальті.

Матчу всіх зірок передують турнір новачків (MLS All-Star Skills Challenge), запроваджений у 2018 році, у якому беруть участь команди з трьох гравців, які змагаються одна з одною в міні-іграх, в демонстрації ударів по воротах, передач та інших технічних елементів гри.

Команди MLS також змагаються у турнірах із командами з інших дивізіонів та країн — у Відкритому кубку США, Першості Канади та Лізі чемпіонів КОНКАКАФ (серед команд країн Центральної та Північної Америки та Карибського басейну).

Рекомендована література

Основна:

1. Линець М. М. Економічна ефективність систем змагань в командних ігрових видах професіонального спорту / М. М. Линець // Сучасні проблеми розвитку теорії та методики спортивних і рухливих ігор : тези III Всеукр. наук.-практ. конф. – Львів, 1999. – С. 18–19.

2. Линець М. Особливості розвитку і функціонування професійного спорту в Європі / Михайло Линець, Володимир Артюх // Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві : зб. наук. пр. Волин. держ. ун-ту імені Лесі Українки. – Луцьк, 2002. – Т. 1. – С. 24–26.

3. Пітин М., Хіменес, Х., & Дулібський, А. (2019). Представництво професійних футбольних клубів у змаганнях Ліги Європи УЄФА. *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура*, 31, 117-124. doi: 10.15330/fcult.31.117-124.

4. Хіменес, Х., & Білик О. (2018). Ефективність систем змагань у професійних авто перегонах США (на прикладі «NASCAR» та «IndyCar»). *Український журнал медицини, біології та спорту*, 7(16), 303-308. DOI: 10.26693/jmbs03.07.303

5. Хіменес, Х. Р., & Пітин, М. П. (2019). Представництво країн у провідних змаганнях із футболу впродовж 2009-2018 рр. (на прикладі Ліги Чемпіонів та Ліги Європи УЄФА), *XII Міжнародна конференція молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»*. Київ.
6. Хіменес, Х., Тітова, Г., & Бобошко, В. (2019). Економічні особливості співпраці провідних світових організацій професійного спорту та засобів масової інформації. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації*, 7 (26). 291-294. Retrieved from URL <https://vspu.net/fks/index.php/fks/issue/view/138/fks-7-26-2019>
7. Хіменес, Х., Пітин, М., & Унгуріан, Б. (2019). Показники економічної діяльності провідних північно-американських організацій професійного спорту у сезоні 2017/18 років. *Спортивний вісник Придніпров'я*, 4, 95-102. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-4-095.
8. Хіменес, Х. Р., Дмитренко, А. В., & Пітин, М. П. (2020). Особливості сучасних систем змагань у баскетболі (на прикладі NBA та професійних турнірів під егідою FIBA). *Спортивні ігри*, 1(15), 85-94. doi: 10.15391/si.2020-1.08.
9. Хіменес, Х. Р., Пітин, М. П., & Тищенко, В. О. (2020). Основні економічні ресурси NBA в сучасних умовах розвитку. *Вісник Запорізького національного університету*, 1, 167-175. DOI doi: [10.26661/2663-5925-2020-1-22](https://doi.org/10.26661/2663-5925-2020-1-22).
10. Хіменес, Х. Р., Бріскін, Ю. А., Пітин, М. П., Глухов, І. Г., & Дробот, К. В. (2020). Монополія та конкуренція в американському футболі в історії та сучасності. *Український журнал медицини, біології та спорту*, 5(27), 5, 364-371. DOI: 10.26693/jmbs05.05.364
11. Хіменес, Х., Гнатчук, Я., & Ungurean, V. (2021). Досвід діяльності північноамериканських професійних ліг на міжнародній спортивній арені. *Спортивні ігри*, 2(20), 112-120. doi: 10.15391/si.2021-2.11.
12. Хіменес, Х. Р., Пітин, М. П., Харченко-Баранецька, Л. Л., Гнатчук, Я. І., & Степанюк С. І. (2020). Економічний потенціал керівних організацій баскетболу в Європі. *Вісник Запорізького національного університету: Збірник наукових праць. Фізичне виховання та спорт*, 2, 19-29. DOI <https://doi.org/10.26661/2663-5925-2020-2-26>.
13. Хіменес, Х. Р. (2021). Досягнення сучасних професійних ліг ігрових видів спорту у віртуальному середовищі. *Матеріали XIV Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»* (19-20 травня 2021 р., Київ). Режим доступу http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/24144/1/Shandrygos_5.PDF
14. Хіменес, Х. Р., Харченко-Баранецька, Л. Л., & Еделев, О. С. (2021). Організаційна ефективність сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, 8(139), 117-123. DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).21. (

15. Хіменес, Х. Р. (2021). Досвід застосування віртуальних технологій у діяльності NBA. *Спортивні ігри*, 4(22), 64-71. doi: 10.15391/si.2021-4.06.
16. Приступа, Є., Бріскін, Ю., Хіменес, Х., Пітин, М. (2021). Сучасна система змагань національної футбольної ліги в умовах сталого розвитку. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4, 14-18. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.4.14-18.
17. Хіменес, Х., & Еделев, О. (2022). Глобалізація соціальної практики професійного спорту у сучасних умовах розвитку. *Спортивні ігри*, 3(25), 139-153. doi: 10.15391/si.2022-1.13.
18. Хіменес Х. Р. (2022). Сучасне бачення змісту систем змагань у ігрових видах професійного спорту. *Stan, Perspektywy i Rozwoj Ratownictwa, KulturY Fizycznej I Sportu w XXI Wieku*. WSG University. Bydgoszcz. 233-241.
19. Хіменес Х. Р. (2022). Професіоналізація турніру The British Open у контексті його історії. *Фізичне виховання та спорт*, 2, 110-118. DOI: [10.26661/2663-5925-2022-2-15](https://doi.org/10.26661/2663-5925-2022-2-15)

Допоміжна:

1. Бріскін Ю. Характеристика комерційних змагань у фехтуванні / Юрій Бріскін, Мар'ян Пітин, Неоніла Нерода, Олександр Ваулін // Фізична культура, спорт та здоров'я нації : зб. наук. пр. Вінницьк. держ. пед. ун-ту імені Михайла Коцюбинського. – Вінниця, 2014. – Вип. 18, т. 1. – С. 356–361.
2. Бріскін Ю. А. Соціально-економічні аспекти гонок „Формула-1” / Бріскін Ю. А., Линець М. М. // Актуальні проблеми організації фізичного виховання студентської та учнівської молоді Львівщини : зб. наук. пр. – Львів, 2003. – С. 24–28.
3. Білик О., & Хіменес Х. (2020). Особливості проведення змагань в кільцевих автоперегонах (на прикладі «Формула-1» та «NASCAR»). *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4, 7-12. DOI: 10.32652/tmfvs.2020.4.7-12.
4. Сухов В. Особливості організації відбору баскетболістів до студентських команд США [Електронний ресурс] / Владислав Сухов, Михайло Линець // Спортивна наука України. – 2017. – № 5(81). – С. 41–45. – Режим доступу: <http://sports-science.ldufk.edu.ua/index.php/snu/article/view/647/625>
5. Сухов В. І. Стан проблеми відбору баскетболістів до команд провідних професійних ліг / Сухов В. І., Линець М. М. // Матеріали I Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної Інтернет-конференції (20-21 грудня 2016 р.) «Баскетбол: історія, сучасність і перспективи» (з нагоди святкування 125-річчя існування баскетболу в світі. – Дніпро, ЛДІФКіС, 2016. – С.176-178.

6. Khimenes Kh., Pityn M., Lynec M., Antonov S., Kharchenko-Baranetska L. (2021). Structure, Contents and Efficiency of the Modern Competition System in American Football. *Book of abstracts of 7th International Conference of the Universitaria Consortium In Physical Education, Sports and Physiotherapy* (12-13 November 2021, Iasi, Romania), 55-56.

7. Khimenes Kh., Pityn M., Lynec M., Antonov S., Kharchenko-Baranetska L. (2021). Structure, Contents and Efficiency of the Modern Competition System in American Football. *Proceedings of ICU 2021 of the 7th International Conference of the Universitaria Consortium In Physical Education, Sports and Physiotherapy* (12-13 November 2021, Iasi, Romania), 271-277.

Інформаційні ресурси інтернет:

1. Міжнародна Федерація футболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.fifa.com/>

2. Головна Ліга бейсболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.mlb.com/>

3. Національна баскетбольна асоціація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.nba.com/>

4. Національна хокейна ліга [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.nhl.com/>

5. Національна футбольна ліга [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.nfl.com/>