

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ХІМЕНЕС ХРИСТИНА РОБЕРТІВНА

УДК 796.093:[796.3:796.071(043.5)]

**ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ
В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ**

24.00.01 – олімпійський і професійний спорт

Подається на здобуття наукового ступеня доктора наук з фізичного виховання та спорту

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело



Х. Р. Хіменес

Науковий консультант:
Бріскін Юрій Аркадійович,
доктор наук з фізичного виховання та спорту, професор

Львів – 2024

АНОТАЦІЯ

Хіменес Х. Р. Теоретичні та організаційні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора наук з фізичного виховання і спорту зі спеціальності 24.00.01 олімпійський і професійний спорт. – Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського, Львів, 2024.

Професійний спорт у сучасному світі – глобальна сфера людської діяльності, яка розвивається достатньо динамічно. Сьогодні в його межах найбільшою популярністю та, відповідно, прибутковістю характеризуються ігрові види спорту (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер), теніс, гольф).

Цікаво, що змагання, які є системотвірним чинником спорту загалом і основним продуктом діяльності професійних спортивних організацій зокрема, розвиваються у цих видах спорту уже упродовж трьох століть, проте немає достатньо ґрунтовної інформації про специфіку цього процесу в еволюційному контексті.

Важливим для формування належної системи знань у сучасного фахівця з фізичної культури та спорту є доступність до якісної, науково обґрунтованої інформаційної бази щодо такого компонента як «професійний спорт». Зокрема, вагомим значення тут набуває розділ «системи змагань в ігрових видах професійного спорту» у наступних компонентах: еволюція становлення та розвитку систем змагань; чинники, які впливали на ці процеси на різних етапах розвитку видів спорту; сучасні тенденції удосконалення компонентів систем змагань в існуючих соціально-економічних умовах функціонування видів спорту тощо. Отже, актуальність теми дисертаційного дослідження пов'язана з невідповідністю наявного узагальненого наукового знання про системи змагань в ігрових видах професійного спорту суспільній вартості явища.

Мета – обґрунтування теоретичної концептуальної основи та формування узагальненого наукового знання про функціонування систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Матеріал дослідження. Основними матеріалами для опрацювання були історичні факти та дані наукових й науково-популярних праць про підходи до організації, проведення змагань у ігрових командних видах професійного спорту в Північній Америці [бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею, футболу (сокеру)]; в Європі (футболу та баскетболу); а також індивідуальних (гольфу) та індивідуально-командних його видів (тенісу) у різні часові періоди. Методика проведення дослідження передбачала накопичення актуального теоретичного матеріалу щодо проблеми дослідження, його аналіз, визначення ключових історичних фактів, що стосувалися змагань у популярних ігрових видах професійного спорту, а також чинників, які в той чи інший час визначали структуру, зміст та ефективність систем змагань. Отримані результати порівнювалися з матеріалами інших фахівців, на підставі чого відбувалося їх обґрунтування.

У *Вступі* висвітлено актуальність теми обраного дослідження на основі опрацьованого масиву наукової інформації про напрям дослідження. Визначено мету роботи та деталізовано її у семи завданнях, які послідовно розв'язувалися у ході дослідження; виділено об'єктно-предметну складову; висвітлено наукову новизну отриманих результатів, їх практичне значення; подано інформацію про особистий внесок здобувача та апробацію основних результатів дослідження; вказано відомості щодо публікаційної активності; визначено структуру та обсяг дисертаційної роботи.

У *першому розділі «Соціальні практики професійного спорту»* подано узагальнені дані про генезу професійного спорту у сучасному світі, окремі історичні факти становлення та розвитку професійних спортивних ліг з ігрових видів спорту в Північній Америці та Європі, порівняння підходів до ведення спортивно-підприємницької діяльності на цих континентах.

Окремим підрозділом виділено обговорення чинників розвитку сучасного професійного спорту та систем змагань у ньому. Завдяки фактологічному аналізу виділені наступні: геополітичні та економічні тенденції; трансформація інформаційних та комунікаційних технологій; глобалізація професійного спорту; кризові суспільні чинники; спортивна міграція; специфіка монополії і конкуренції на

професійній спортивній арені; спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності; прояви злочинності (негативний чинник).

У змісті розділу охарактеризовано специфіку систем змагань в ігрових видах професійного спорту як складника спортивного й економічного їх розвитку. Визначено, що змагання є основним продуктом, кульмінацією та інструментом прибутку у професійному спорті. На удосконалення правил, планування, організацію та забезпечення змагань звернена найбільша увага професійних спортивних організацій в ігрових видах спорту. Важливу роль відведено забезпеченню високого рівня конкуренції всередині (між командами – в командних видах, між спортсменами – в індивідуальних видах спорту), оскільки саме непередбачуваність переможця сприяє максималізації доходів від спортивного видовища.

У другому розділі «Методи й організація дослідження» описано методологічні основи дисертаційного дослідження, зокрема щодо застосованих методів, в числі яких: аналіз та синтез; історичний метод; абстрагування; індукція та дедукція; порівняння; системний підхід; моделювання, математичні методи.

Дослідження і укладання матеріалів дисертаційної роботи проводилося упродовж 2018–2024 рр. Для якіснішого опрацювання та висвітлення отриманих матеріалів ми розділили його на п'ять послідовних і взаємопов'язаних етапів.

Третій, четвертий та п'ятий розділи роботи мають схожу структуру. У першій частині кожного з них висвітлено еволюцію систем змагань у різних видах спорту (третій – ігрових командних видів спорту, що найбільш популярні в Північній Америці, четвертий – в Європі, п'ятий – популярних у світі індивідуальних та індивідуально-командних видів професійного спорту), а в другій – теоретичне обґрунтування моделей змагань на різних етапах становлення видів спорту.

Зокрема, орієнтуючись на такі чинники, як системність та престижність змагань, виявили моделі змагань і часові межі їх функціонування.

В ігрових командних видах професійного спорту на Північноамериканському континенті:

- бейсбол – ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1869–1902); системні моделі: однопозиційна закрита (1903–2019); десистемно-адаптовані: однопозиційна

закрита (2020–2021); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (від 2023 р.);

- *американський футбол* – ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1892–1919 рр.); дискретно-системні моделі: однопозиційна закрита (1920–1945); системні моделі: двопозиційна закрита (1946–1949; 1960–1969), однопозиційна закрита (1950–1959; 1970–2019); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2020 р.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2021 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (від 2022);

- *баскетбол* – ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1898–1945); дискретно-системні моделі: однопозиційна закрита (1946–1948); системні моделі: однопозиційна закрита (1949–1966; 1977–2018); двопозиційна закрита (1967–1976); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2019–2021); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (від 2023 р.);

- *хокей* – ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1901–1916); дискретно-системні моделі: мультипозиційна дифузна (1917–1925); системні моделі: однопозиційна закрита (1926–1970.; 1980–2018); двопозиційна закрита (1971–1979); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2019-2021); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (від 2023 р.);

- *футбол (сокер)*: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1884 – др. пол. 20-х рр. XX ст.); системні моделі: однопозиційна закрита (др. пол. 60-х рр. – 1984 р.); дискретно-системні моделі: трипозиційна закрита (1985–1994); системні моделі: однопозиційна закрита (1995–2010); ієрархічна закрита (два рівні) (2011–2018); ієрархічна закрита (три рівні) (2019 р.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2020–2021); ресистемні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2022 р.); системні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (від 2023 р.).

В ігрових командних видах професійного спорту на Європейському континенті:

- *футбол* – ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1862–1887); дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1888–1953); системні моделі:

однопозиційна Пан'європейська (1954–1978); ієрархічна Пан'європейська (1979–2019); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна Пан'європейська (2020–2021); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 р.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (від 2023 р.);

- *баскетбол* – дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1920–1957); системні моделі: трипозиційна Пан'європейська (1958–2000); ієрархічна Пан'європейська (2001–2019); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна Пан'європейська (2020–2021); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 р.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (від 2023 р.).

В індивідуальних та індивідуально-командних видах професійного спорту на світовому рівні:

- *професійний гольф* – ентропічні моделі: одностурнірна (1860–1894), двостурнірна (1895–1920), тритурнірна (1921–1933), чотиритурнірна (1934–1941 рр.); дискретно-системні моделі: чотиритурнірна (1946–1967); системні моделі: турова (1968–1978), Grand Slam (1979–2014), турово-ієрархічна (2015–2019) моделі; десистемно-адаптовані моделі: турово-ієрархічна модель (2020–2021); ресистемні моделі: турово-ієрархічна модель (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна модель (від 2023 р.);

- *професійний теніс* – ентропічні моделі: комерційна (до 1929 р.), тритурнірна (1930–1941; 1946–1967); дискретно-системні моделі: «Відкритих змагань» (1968–1972); системні моделі: ієрархічна (1973–1989), турово-ієрархічна (1990–2019); десистемно-адаптовані моделі: турово-ієрархічна модель (2020–2021); ресистемні моделі: турово-ієрархічна модель (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна модель (від 2023 р.).

У шостому розділі «*Концепція систем змагань в ігрових видах професійного спорту*» подано матеріал щодо виявлених спільних закономірностей у становленні змагань, а згодом і систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту в різних умовах та різних часових періодах їх розвитку.

Шлях до формування цілісної системи змагань відрізнявся у кожного з видів спорту, котрі були розглянуті у роботі. Першим видом спорту, у якому відстежується

злагоджений, організований підхід до побудови змагань, був бейсбол (від 1903 р.), тоді як для інших видів спорту цей процес затягнувся до 1940–90-х років. Після середини 1990-х років існуючі тенденції розвитку систем змагань дають підстави стверджувати про відносну синхронність цього процесу в усіх розглянутих ігрових видах спорту (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер), гольф, теніс), відповідно до умов розвитку суспільства, його економічної, політичної, соціальної та інших сфер функціонування.

Аналіз масиву історичних та сучасних даних та його узагальнення були основою для виявлення цілісної концепції систем змагань для ігрових видів професійного спорту, яка включає системотвірні чинники (економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція і видовищність, технологічність, конгруентність); функції, окремі з яких були встановлені фахівцями й доповнені нами («клапан безпеки», підтримання надії, духовності, індивідуалізації, відволікання, інтеграції) і авторські (емпатійності, досконалості, операційності); типологічні ознаки (ієрархічність, системність, відкритість, унікальність, керованість, інноваційність, реактивність, адаптивність); механізми адаптування до соціально-економічних умов (збільшення або зменшення кількості команд (спортсменів), зміна місця розташування команд, місця проведення змагань, графіків проведення змагань, удосконалення правил змагань та формату проведення, удосконалення (об'єктивізація) суддівства змагань, удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо).

Основним змістовним наповненням *сьомого розділу «Аналіз та узагальнення результатів дослідження»* були підсумки отриманих у ході дослідження даних, їх порівняння з результатами наукових досліджень фахівців, які працюють в межах обраного для дослідження напрямку. У цьому розділі було обґрунтовано наукові результати на трьох рівнях наукової новизни.

Уперше:

- встановлено компоненти й обґрунтовано концепцію систем змагань в ігрових видах професійного спорту, яка містить сукупність їх системотвірних чинників (економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція та видовищність,

технологічність, конгруентність); функцій (як відомих – «клапана безпеки», відволікання, підтримання надії, духовності, інтеграції, індивідуалізації, так і авторських – досконалості, емпатійності, операційності), типологічних ознак (ієрархічність, керованість, системність, інноваційність, відкритість, реактивність, унікальність) та механізмів адаптування до змін соціально-економічних умов (збільшення / зменшення кількості команд / спортсменів, зміни місць розташування команд, місць проведення змагань; удосконалення графіків, правил та формату проведення змагань, об'єктивності суддівства змагань; удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо).

- визначено групи моделей змагань в ігрових видах професійного спорту за чинником системності змагань. Так, виокремлено групи ентропічних, дискретно-системних, системних, десистемно-адаптованих та ресистемних моделей змагань

- визначено моделі змагань і їх зміст за чинником престижності змагань в ігрових видах професійного спорту. В індивідуальних та індивідуально-командних ігрових видах професійного спорту виокремлено одно-, дво-, три-, чотиритурнірну моделі змагань, турову, «Grand Slam», турово-ієрархічну, комерційну моделі змагань, модель відкритих змагань та ієрархічну модель змагань. В командних ігрових видах професійного спорту – мультипозиційну дифузну, одно-, дво-, трипозиційну й ієрархічну закриті, однопозиційну локальну, одно- й трипозиційну та ієрархічну Пан'європейські моделі змагань;

- сформоване узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань професійних організацій у футболі (сокері) впродовж 1884–2024 рр. на континентальному (Північноамериканському) рівні; у професійному футболі (1888–2024) й баскетболі (1920–2024) на континентальному (Європейському) рівні;

- сформоване узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань в гольфі на всесвітньому рівні в межах великих турнірів (1860–2024);

- встановлено кризові чинники організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту у XXI столітті (пандемія COVID-19 та

її наслідки; соціальні конфлікти, перш за все пов'язані з маніпулятивним використанням антирасистського руху “Black Lives Matter” у США; воєнні конфлікти; спортивна злочинність – «чорний» тоталізатор, договірні матчі, вживання допінгу тощо). Виявлено способи протидії ним у діяльності провідних професійних спортивних організацій, зокрема, у віртуальному середовищі (активізація розвитку кіберспортивних змагань, практика віртуальної присутності глядачів на трибунах, онлайн-турніри тощо).

Удосконалено:

- зміст чинників організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема у XXI столітті (геополітичні й економічні тенденції, трансформація інформаційних і комунікаційних технологій, глобалізація професійного спорту, спортивна міграція, специфіка монополії та конкуренції на спортивній арені, спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності);

- знання про еволюцію та етапи розвитку бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею в Північній Америці й тенісу на світовій арені;

- інформацію про мету, підходи й особливості організації змагань у професійному спорті;

- зміст функцій професійного спорту («клапана безпеки»; інтеграції; підтримання надії; духовності; відволікання; індивідуалізації) у межах парадигми систем змагань.

Набули подальшого розвитку:

- відомості щодо зростання економічного значення професійного спорту в суспільстві;

- інформація щодо специфіки зовнішньої та внутрішньої конкуренції у професійному спорті;

- відомості щодо змісту чинників організації та економічної ефективності систем змагань у професійному спорті, серед яких: високий рівень конкуренції, непередбачуваність переможця змагань; стабільність календаря змагань; визначення

оптимальної кількості стартів упродовж сезону; пільгові умови участі у змаганнях для кращих команд та спортсменів тощо.

Висновки відображають вирішення поставлених у дослідженні завдань.

Ключові слова: професійний спорт, ігрові види спорту, змагання, система, еволюція, чинники, концепція.

ABSTRACT

Khrystyna Khimenes. Theoretical and organizational foundations of competition systems in game kinds of professional sport. – Qualifying scientific work on manuscript rights.

Dissertation for obtaining the scientific degree of Doctor of Sciences in physical education and sports with the specialty 24.00.01 – Olympic and professional sport. – Ivan Boberskyi Lviv State University of Physical Culture, Lviv, 2024.

Professional sport in the modern world is a global sphere of human activity which is developing dynamically. Today, the game sports (baseball, American football, basketball, hockey, football (soccer), tennis, golf, etc.) are the most popular and, accordingly, profitable professional sports.

It is interesting that competitions, which are a system-forming factor of sport and the main product of the activities of professional sports organizations, have been developing in these sports for three millennia. Still, there is not enough thorough information about the peculiarities of this process in an evolutionary context.

To form the proper knowledge system of a modern specialist in physical culture and sports it is necessary to have access to high-quality, scientifically substantiated information basis of professional sports. Thus, the following components of the section “competition systems in game kinds of professional sport” get great importance: the evolution of the formation and development of competition systems; factors that influenced these processes at various stages of the sport's development; modern trends in improving the components of competition systems in the existing socio-economic conditions of the functioning of the sports, etc.

Therefore, the relevance of the dissertation research topic is related to the inconsistency of the available generalized scientific knowledge about the competitions system in the game kinds of professional sports to the social value of the phenomenon.

Purpose – substantiation of the theoretical conceptual basis and the formation of generalized scientific knowledge about the functioning of competition systems in game kinds of professional sport.

Research material. The main materials for processing were facts and data from scientific and popular science works on approaches to the organization, holding of competitions in game team kinds of professional sport in North America (baseball, American football, basketball, hockey, football (soccer)); in Europe (football and basketball); as well as individual (golf) and individual-team sports (tennis) in different time periods.

The methodology of the research involved the accumulation of relevant theoretical material related to the research problem, its analysis, the determination of key historical facts related to competitions in popular game kinds of professional sports, as well as factors that at one time or another determined the structure, content, and effectiveness of competition systems. The obtained results were compared with the materials of other specialists. Thus, the justification for these materials was based on comparison.

In the *Introduction*, the relevance of the selected research topic is highlighted due to the elaborated array of scientific information regarding the research direction. The purpose of the work was determined and detailed in seven tasks, which were consistently solved during the research; the object-subject component was marked; the scientific novelty of the obtained results and their practical significance were highlighted; information was provided on the personal contribution of the researcher and the approval of the main research results; information on publication activity was indicated; the structure and scope of the dissertation work were defined.

The first chapter “Social practices of professional sports” presents generalized data on the theoretical and methodical basis of the social practice of professional sport in the modern world, separate historical facts of the formation and development of professional

sports leagues from game sports in North America and Europe, comparison of approaches to management of sports and business activities on these continents.

A separate subsection is devoted to discussing the factors of the development of modern professional sports and its competition systems. Thanks to the factual analysis, the following factors were identified: geopolitical and economic trends; transformation of information and communication technologies; globalization of professional sport; crisis social factors; sports migration; specifics of monopoly and competition in the professional sports arena concerning the coexistence of different organizations in the same sport; focus of professional leagues on higher efficiency of activity; manifestations of crime (negative factor).

In the same section, the specifics of competition systems in game kinds of professional sports are characterized as a component of their sports and economic development. It has been determined that competition is the primary product, culmination, and profit tool in professional sports. Professional sports organizations pay great attention to the rules improvement, planning, organization, and provision of competitions, especially in game sports. In this regard, it is important to ensure a high level of internal competition (between teams – in team sports, between athletes – in individual sports) since the greatest contribution to the sports spectacle income maximization is done by the unpredictability of the winner.

The second chapter “Methods and Organization of the Research” describes the methodological foundations of the dissertation research regarding the applied methods, including analysis and synthesis; historical method; abstraction; induction and deduction; comparison; systematic approach; modeling; and mathematical methods.

The research and compilation of the dissertation work materials were carried out during 2018–2024. For better processing and highlighting of the obtained results, we divided them into five consecutive and interconnected stages.

The third, fourth and fifth sections of the work have a similar structure. Each of them in the first part is related to the definition of the competition systems evolution in various sports (the third – game team sports that are most popular in North America, the fourth – in Europe, the fifth – individual and individual-team kinds of professional sports that are

popular in the world), and in the second part – with a theoretical justification of competition models at various stages of the formation of the sports.

Focusing on such factors as competition systematic and prestigious, we distinguished the following models and the time limits of their functioning.

In game team sports on the North American continent:

- *baseball* – entropic models: multiposition diffuse (1869–1902); systemic models: single-position closed (1903–2019); desystemic-adaptive models: one-position closed (2020–2021); resystemic models: single-position closed (2022); systemic models: single-position closed (from 2023);

- *american football* – entropic models: multi-position diffuse (1892–1919); discrete-systemic models: single-position closed (1920–1945); systemic models: two-position closed (1946–1949; 1960–1969), single-position closed (1950–1959; 1970–2019); desystemic-adaptive models: one-position closed (2020); resystemic models: single-position closed (2021); systemic models: single-position closed (from 2022);

- *basketball* – entropic models: multi-position diffuse (1898–1945); discrete-systemic models: single-position closed (1946–1948); systemic models: single-position closed (1949–1966; 1977–2018); two-position closed (1967–1976); desystemic-adaptive models: single-position closed (2019–2021); resystemic models: single-position closed (2022); systemic models: single-position closed (from 2023);

- *hockey* – entropic models: multi-position diffuse (1901–1916); discrete-systemic models: multi-position diffuse (1917–1925); systemic models: single-position closed (1926–1970; 1980–2018); two-position closed (1971–1979); desystemic-adaptive models: single-position closed (2019–2021); resystemic models: single-position closed (2022); systemic models: single-position closed (from 2023);

- *football (soccer)* – entropic models: multi-position diffuse (1884 – second half of the 20s XX century); systemic models: one-position closed (second half of the 60s to 1984); discrete-systemic models: three-position closed (1985–1994); systemic models: one-position closed (1995–2010); hierarchical closed (two levels) (2011–2018); hierarchical closed (three levels) (2019); desystemic-adaptive models: hierarchical closed (three levels)

(2020–2021); resystemic models: hierarchical closed (three levels) (2022); systemic models: hierarchical closed (three levels) (since 2023).

In game team sports on the European continent:

- *football* – entropic models: multiposition diffuse (1862-1887); discrete-systemic models: single-position local (1888–1953); systemic models: single-position Pan-European (1954–1978); hierarchical Pan-European (1979–2019); desystemic-adaptive models: hierarchical Pan-European (2020–2021); resystemic models: hierarchical Pan-European (2022); systemic models: hierarchical Pan-European (from 2023);

- *basketball* – discrete-systemic models: single-position local (1920–1957); systemic models: three-position Pan-European (1958–2000); hierarchical Pan-European (2001–2019); desystemic-adaptive models: hierarchical Pan-European (2020–2021); resystemic models: hierarchical Pan-European (2022); systemic models: hierarchical Pan-European (from 2023).

In individual and individual-team kinds of professional sports on a world level:

- *professional golf* – entropic models: one-tournament (1860–1894), two-tournament (1895–1920), three-tournament (1921–1933), four-tournament (1934–1941); discrete-systemic models: four-tournament (1946-1967); systemic models: tour (1968–1978), Grand Slam (1979–2014), tour-hierarchical (2015–2019); desystemic-adaptive models: tour-hierarchical model (2020–2021); resystemic models: tour-hierarchical model (2022); systemic models: tour-hierarchical model (from 2023);

- *professional tennis* – entropic models: commercial (until 1929), three-tournament (1930–1941; 1946–1967); discrete-systemic models: the "Open Competitions" (1968–1972); systemic models: hierarchical (1973–1989), tour-hierarchical (1990–2019); desystemic-adaptive models: tour-hierarchical model (2020–2021); resystemic models: tour-hierarchical model (2022); systemic models: tour-hierarchical model (from 2023).

The sixth chapter "Concept of Competition Systems in Game Kinds of Professional Sports" contains material on the revealed common patterns in the formation of competitions, and later on competition systems in various game kinds of professional sport under different conditions and in different time periods of their development.

The path to the formation of a complete system of competitions differed in each of the sports considered in the work. The first sport to trace a coherent, organized approach to the construction of competitions was baseball (since 1903), while for other sports this process took until the 1940s and 1990s. After the mid-1990s, existing trends in the development of competition systems give grounds for asserting the relative synchronicity of this process in all considered game sports (baseball, american football, basketball, hockey, football (soccer), golf, tennis), following the conditions of social development, its economic, political, social and other spheres of functioning.

The analysis of the mass of historical and modern data and its generalization were the basis for identifying a holistic paradigm of competition systems for game kinds of professional sports, which includes system-forming factors (economic efficiency, social identity, competition and spectacularity, technology, congruence (harmony)); functions, some of which were established by specialists and supplemented by us (“safety valve”, maintenance of hope, spirituality, individualization, distraction, integration) and those proposed by us (empathy, excellence, operationalization); typological features (hierarchy, systematicity, openness, uniqueness, manageability, innovativeness, reactivity, adaptability); mechanisms of adaptation to socio-economic conditions (increasing or decreasing the number of teams (athletes), changing the location of teams, changing the venue of competitions, changing competition schedules, improving competition rules and format, improving (objectifying) refereeing of competitions, improving equipment, increasing the spectacle of games, etc.).

The main content of *the seventh chapter “Analysis and Generalization of Research Results”* was the summary of the data obtained during the research, and their comparison with the results of scientific research by specialists working within the chosen direction for research.

In this section, scientific results were substantiated at three levels of scientific novelty.

For the first time:

- the components have been established and the concept of competition systems in game kinds of professional sport has been substantiated. It includes a set of their system-creating factors (economic efficiency, social identity, competition and spectacularity,

manufacturability, congruence); functions (both well-known – "safety valve", distraction, maintenance of hope, spirituality, integration, individualization, and author's – perfection, empathy, operability), typological features (hierarchy, manageability, systematicity, innovativeness, openness, reactivity, uniqueness) and mechanisms of adaptation to changes in socio-economic conditions (increase / decrease in the number of teams / athletes, changes in the location of teams, venues of competitions; improvement of schedules, rules and format of competitions, objectivity of refereeing of competitions; improvement of inventory, increase in the spectacle of games, etc.).

- groups of entropic, discrete-systemic, systemic, desystemic-adapted and resystemic models of competitions in game kinds of professional sport are determined by the presence-absence factor of the competition system;

- competition models and their content in game kinds of professional sport are determined by the prestige factor of competitions (one-, two-, three-, four-tournament, tour, Grand Slam, tour-hierarchical, commercial, model of open competitions, hierarchical – in individual and individual and team kinds of professional sport; multi-position diffuse, one-, two-, three-position closed, hierarchical closed, one-position local, one-, three-position Pan-European, Hierarchical Pan-European – in team game kinds of professional sport);

- generalized scientific knowledge about the genesis and modern directions of development of competition systems of professional organizations in football (soccer) during 1884–2024 at the continental (North American) level, in professional football (1888–2024) and basketball (1920–2024) at the continental (European) level was formed;

- generalized scientific knowledge about the genesis and modern directions of development of systems of golf competitions at the world level within the framework of major tournaments (1860–2024) was formed;

- the crisis factors of the organization and economic efficiency of competition systems in professional sports in the 21st century were determined (the COVID-19 pandemic and its consequences; social conflicts, primarily related to the manipulative use of the anti-racist movement "Black Lives Matter" in the USA; military conflicts; sports crime – "black" bookmaker, fixed matches, use of doping, etc.). Ways to counteract it in the activities of leading professional sports organizations, in particular, in the virtual environment

(intensification of the development of cyber sports competitions, the practice of the virtual presence of spectators in the stands, online tournaments, etc.) have been identified.

Extended:

- content of factors of organizational and economic efficiency of competition systems in professional sports, including geopolitical and economic trends, transformation of information and communication technologies, globalization of professional sport, crisis social factors, crime, sports migration, specific of monopoly and competition in the sports arena, the direction of professional laid on higher efficiency of activity.

- information about the evolution and stages of development of baseball, American football, basketball, ice hockey in North America, and tennis on the world stage;

- information on the goals, approaches and features of organizing competitions in professional sport;

- the content of the functions of professional sport ("safety valve"; integration; maintenance of hope; spirituality; distraction; individualization) within the paradigm of competition systems.

Acquired further development:

- information on the growth of the economic importance of professional sport in society;

- information on the peculiarities of external and internal competition in professional sport;

The conclusions reflect the solution of the tasks set in the research.

Keywords: professional sports, game sports, competition, system, evolution, factors, concept.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, що розкривають основні результати (фахові, категорія А та Б)

Основні публікації:

Категорія А

1. Pityn M, Bohuslavska V, Khimenes K, Neroda N, Edeliiev O. Paradigm of theoretical preparation in sports. Journal of Physical Education and Sport. 2019;19(6):2246–51. DOI:10.7752/jpes.2019.s6338. Фахове видання іншої держави (Румунії), внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в інтерпретації результатів, формулюванні висновків, перекладі матеріалів публікації.*

2. Khimenes KR, Briskin YA, Pityn MP, Neroda NV, Zadorozhna OR. Historical context and modern interpretation of the factors of the professional sports development in North America and Europe. Slobozhanskyi herald of science and sport. 2024;28(1):14–22. DOI: 10.15391/sns.v.2024-1.002. Фахове видання України, внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні результатів та їх співставленні з даними інших фахівців, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

3. Khimenes KR., Pityn MP., Pasichnyk VM. Models of professional golf competitions at various stages of its development. Rehabilitation & Recreation. 2024;18(1):156–67. DOI: 10.32782/2522-1795.2024.18.17. Фахове видання України, внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в постановці проблеми, формулюванні методологічного апарату, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

Категорія Б

4. Білик О, Хіменес Х. (2020). Особливості проведення змагань в кільцевих автоперегонах (на прикладі «Формула-1» та «NASCAR»). Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020;4:7–12. DOI: 10.32652/tmfvs.2020.4.7–12.

Здобувачеві належить участь у доборі джерел інформації, написанні висновків та оформленні публікації.

5. Пітин М, Хіменес Х, Дулібський А. Представництво професійних футбольних клубів у змаганнях Ліги Європи УЄФА. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура. 2019;31:117–24. DOI: 10.15330/fcult.31.117-124. *Особистий внесок здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

6. Пітин М, Хіменес Х, Лемешко О. Представництво провідних футбольних країн у змаганнях Ліги Чемпіонів УЄФА впродовж 2009–2018 рр. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;5К(113), с. 262–8. Доступно на: <http://surl.li/ukwxc> *Особистий внесок здобувача полягав у доборі матеріалів для теоретичного аналізу, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

7. Пітин МП, Хіменес ХР, Карпа ІЯ, Ріпак ІМ. Представництво провідних футбольних країн на змаганнях Ліги Європи УЄФА впродовж 2009-2018 років. В: Тимошенко ОВ, редактор. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;3(111)19, с. 114–20. Доступно на: <http://surl.li/ukwwo> *Особистий внесок здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

8. Приступа Є, Бріскін Ю, Хіменес Х, Пітин М. Сучасна система змагань національної футбольної ліги в умовах сталого розвитку. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021;4:14–8. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.4.14–18. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні результатів та їх співставленні з даними інших фахівців, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

9. Хіменес К, Пітин М, Еделев О, Шекель В. Відкритий чемпіонат США з гольфу: історія та сучасність. Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я в сучасному суспільстві. 2022;3(59):9–14. DOI: 10.29038/2220-7481-2022-03-09-14.

Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, формулюванні методологічного апарату, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.

10. Хіменес Х, Білик О. Ефективність систем змагань у професійних автоперегонах США (на прикладі «NASCAR» та «IndyCar»). Український журнал медицини, біології та спорту. 2018;7(16):303–8. DOI: 10.26693/jmbs03.07.303. *Здобувачеві належить участь у доборі джерел інформації, написанні висновків та оформленні публікації.*

11. Хіменес Х, Бріскін Ю, Еделев О, Лешак О, Балущка Л. Історичні та сучасні особливості розвитку тенісних турнірів в «Еру відкритого тенісу». Physical Culture and Sport: Scientific Perspective. 2023;3:151–64. DOI: 10.31891/pcs.2023.3.20. *Особистий внесок здобувача полягав у формулюванні об'єктно-предметної складової, безпосередньому проведенні дослідження та описі його результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

12. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Маланюк Л. Формування компонентів системи змагань у професійному тенісі до початку «Ери відкритого тенісу». Спортивна наука та здоров'я людини. 2023;1(9):147–63. DOI:10.28925/2664-2069.2023.111. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, доборі методів дослідження, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

13. Хіменес Х, Бріскін Ю, Синиця А, Маланюк Л, Гнатчук Я. Еволюція моделей змагань у європейському професійному футболі. Physical Culture and Sport: Scientific Perspective. 2024;2(1):38–46. DOI: 10.31891/pcs.2024.1.47. *Здобувачеві належить формулювання теми на методологічного апарату роботи, добір матеріалів для аналізу, їх аналіз та узагальнення, виявлення ключових результатів дослідження.*

14. Хіменес Х, Гнатчук Я, Ungurean В. Досвід діяльності північноамериканських професійних ліг на міжнародній спортивній арені. Спортивні ігри. 2021;2(20):112–20. DOI: 10.15391/si.2021-2.11. *Особистий внесок здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

15. Хіменес Х, Еделєв О, Пітин М, Васильків М, Лобасюк В, Надич В. Становлення та розвиток змагань з професійного футболу (на прикладі Ліги Європи UEFA). В: Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія: Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини. Зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський; 2024;29(1), с. 36–43. DOI: 10.32626/2309-8082.2024-29(1).36-43. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

16. Хіменес Х, Еделєв О. Глобалізація соціальної практики професійного спорту у сучасних умовах розвитку. Спортивні ігри. 2022;3(25):139–53. DOI: 10.15391/si.2022-1.13. *Особистий внесок здобувачки полягав у формулюванні об'єктно-предметної складової, безпосередньому проведенні дослідження та описі його результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

17. Хіменес Х, Пантік В, Пітин М, Еделєв О. Професіоналізація гольфу у XVIII–XX століттях. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022;3:208–14. DOI: 10.32540/2071-1476-2022-3-208. *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

18. Хіменес Х, Пітин М, Бріскін Ю, Еделєв О, Флуд О. Система змагань у професійному тенісі: еволюція та сучасність. Спортивна наука та здоров'я людини. 2023;2(10):167–81. DOI: 10.28925/2664-2069.2023.213. *Внесок здобувача включав формулювання методологічного апарату дослідження, добір даних для аналізу, виявлення ключових результатів, їх інтерпретацію.*

19. Хіменес Х, Пітин М, Дулібський А, Гнатчук Я. Регламентация змагань з футболу серед команд «Прем'єр-ліги» України з футболу упродовж 2012-2018 рр. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;1:78–85. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-1-078. *Особистий внесок здобувача полягав визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

20. Хіменес Х, Пітин М, Унгуриан Б. Показники економічної діяльності провідних північно-американських організацій професійного спорту у сезоні 2017/18 років. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;4:95–102. DOI: 10.32540/2071-1476-

2019-4-095. *Здобувачеві належить виявлення основних показників економічної діяльності спортивних організацій, їх опис, формулювання висновків та оформлення публікації до подання.*

21. Хіменес Х, Тітова Г, Бобошко В. Економічні особливості співпраці провідних світових організацій професійного спорту та засобів масової інформації. В: Фізична культура, спорт та здоров'я нації. Зб. наук. пр. Вінниця; 2019;7(26), с. 291–4. Доступно на: <http://surl.li/ukxsc> *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

22. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Глухов ІГ, Дробот КВ. Монополія та конкуренція в американському футболі в історії та сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2020;5;5(27):364–71. DOI: 10.26693/jmbs05.05.364. *Внесок здобувача пов'язаний з аналізом історичних та сучасних фактів щодо визначеної проблематики, укладання тексту публікації та формулювання висновків.*

23. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Слімаковський ОВ, Балущка ЛМ, Флуд ОВ. Еволюція чемпіонату професійної асоціації гольфу та його розвиток в умовах сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2022;7;5(39):342–7. DOI: 10.26693/jmbs07.05.342. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

24. Хіменес ХР, Дмитренко АВ, Пітин МП. Особливості сучасних систем змагань у баскетболі (на прикладі NBA та професійних турнірів під егідою FIBA). Спортивні ігри. 2020;1(15):85–94. DOI: 10.15391/si.2020-1.08. *Здобувачеві належить допомога в доборі інформаційної бази дослідження, формулювання методологічного апарату роботи, внесення коректив до результуючої частини дослідження.*

25. Хіменес ХР, Пітин МП, Тищенко ВО. Основні економічні ресурси NBA в сучасних умовах розвитку. В: Вісник Запорізького національного університету. Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;1, с. 167–75. DOI: 10.26661/2663-5925-2020-1-22. *Внесок здобувача полягав у плануванні*

дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.

26. Хіменес ХР, Пітин МП, Харченко-Баранецька ЛЛ, Гнатчук ЯІ, Степанюк СІ. Економічний потенціал керівних організацій баскетболу в Європі. В: Вісник Запорізького національного університету. Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;2, с. 19–29. DOI: 10.26661/2663-5925-2020-2-26. *Здобувачеві належить проведення дослідження, виявлення та інтерпретація його результатів, оформлення публікації згідно вимог видання.*

27. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Еделєв О, Ковальчук Л. Становлення та розвиток змагань з баскетболу в Італії. Osvita, innovatika, praktika; 2024; 12(5):92–8. DOI: 10.31110/2616-650X-vol12i5-014. *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

28. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Човган РЯ, Еделєв ОС. Становлення змагань у професійному футболі (на прикладі Суперкубку, Ліги конференцій UEFA та Клубного чемпіонату світу). Фізичне виховання та спорт. 2024;(1):324–31. DOI: 10.26661/2663-5925-2024-1-44. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

29. Хіменес ХР, Харченко-Баранецька ЛЛ, Еделєв ОС. Організаційна ефективність сучасних систем змагань в ігрових видах професійних спорту. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2021;8(139), с. 117–23. DOI: 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).21. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

30. Хіменес ХР. Досвід застосування віртуальних технологій у діяльності NBA. Спортивні ігри. 2021;4(22):64–71. DOI: 10.15391/si.2021-4.06.

31. Хіменес ХР. Професіоналізація турніру The British Open у контексті його історії. Фізичне виховання та спорт. 2022;2:110–8. DOI: 10.26661/2663-5925-2022-2-15.

Праці, які додатково відображають результати дисертації

32. Хіменес ХР, Пітин МП. Представництво країн у провідних змаганнях із футболу впродовж 2009-2018 рр. (на прикладі Ліги Чемпіонів та Ліги Європи УЄФА). В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XII Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2019, с. 185–6. *Здобувачеві належить пошук інформаційних джерел та їх опрацювання, виявлення основних результатів дослідження.*

33. Хіменес ХР. Досягнення сучасних професійних ліг ігрових видів спорту у віртуальному середовищі. В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XIV Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2021, с. 45–6.

34. Хіменес ХР. Сучасне бачення змісту систем змагань у ігрових видах професійного спорту. W: Stan, perspektyvy i rozwoj ratownictwa, kultury fizycznej s sportu w XXI wieku. Bydgoszcz: WSG University; 2022, s. 233–41.

35. Khimenes Kh, Pityn M, Lynec M, Antonov S, Kharchenko-Baranetska L.. 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. Iasi, Romania; 2021, p. 55–6. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

36. Khimenes Kh, Pityn M, Lynec M, Antonov S, Kharchenko-Baranetska L. 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. Iasi, Romania; 2021, p. 271–7. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

ЗМІСТ

СПИСОК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	28
ВСТУП.....	30
РОЗДІЛ 1. СОЦІАЛЬНІ ПРАКТИКИ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ.....	43
1.1 Генеза соціальної практики професійного спорту	43
1.2 Визначальні чинники розвитку сучасного професійного спорту.....	59
1.3 Системи змагань як чинники розвитку ігрових видів професійного спорту	100
Висновки до розділу.....	110
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ Й ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	112
2.1 Методи дослідження.....	112
2.2 Організація дослідження.....	122
РОЗДІЛ 3. ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ В ПІВНІЧНІЙ АМЕРИЦІ.....	124
3.1 Формування та розвиток змагань у професійному бейсболі.....	124
3.2 Моделі змагань у професійному бейсболі на різних етапах його розвитку.....	134
3.3 Формування та розвиток змагань у професійному американському футболі.....	145
3.4 Моделі змагань в американському футболі на різних етапах його розвитку.....	161
3.5 Формування та розвиток змагань у професійному баскетболі.....	175
3.6 Моделі змагань у професійному баскетболі на різних етапах його розвитку.....	191
3.7 Формування та розвиток змагань у професійному хокеї.....	203
3.8 Моделі змагань у професійному хокеї на різних етапах його розвитку.....	216
3.9 Формування та розвиток змагань у професійному футболі (сокері)...	228

3.10 Моделі змагань у професійному футболі (сокері) на різних етапах його розвитку.....	248
Висновки до розділу.....	264
РОЗДІЛ 4. ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ В ЄВРОПІ.....	267
4.1 Формування та розвиток змагань у професійному футболі.....	267
4.2 Моделі змагань у професійному футболі на різних етапах його розвитку.....	315
4.3 Формування та розвиток змагань у професійному баскетболі Європи.....	330
4.4 Моделі змагань у професійному баскетболі на різних етапах його розвитку.....	373
Висновки до розділу.....	387
РОЗДІЛ 5. ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ТА ІНДИВІДУАЛЬНО-КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ.....	389
5.1 Формування та розвиток змагань у професійному гольфі.....	389
5.2 Моделі змагань у професійному гольфі на різних етапах його розвитку.....	440
5.3 Формування та розвиток змагань у професійному тенісі.....	457
5.4 Моделі змагань у професійному тенісі на різних етапах його розвитку.....	493
Висновки до розділу.....	508
РОЗДІЛ 6. КОНЦЕПЦІЯ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ	510
6.1 Спільні та відмінні риси змісту моделей змагань в різних ігрових видах професійного спорту.....	510

6.2 Структурно-змістове наповнення концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту.....	516
Висновки до розділу.....	542
РОЗДІЛ 7. АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ	544
ВИСНОВКИ.....	565
ПОКЛИКАННЯ.....	570
ДОДАТКИ.....	616

СПИСОК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

- ЗМІ** – Засоби масової інформації
МВФ – Міжнародний валютний фонд
МОК – Міжнародний олімпійський комітет
ООН – Організація об'єднаних націй
АА – Американська асоціація бейсболу
ААFA – Асоціація аматорського футболу Америки
ААFC – Всеамериканська футбольна конференція
ABL – Американська баскетбольна ліга
AFA – Американська футбольна асоціація
AFC – Азійська футбольна конфедерація
AFL – Американська футбольна ліга
AHL – Американська хокейна ліга
AL – Американська ліга бейсболу
ALPFB – Американська ліга професійного футбольного м'яча
APFA – Американська професійна асоціація футболу
APSL – Американська професійна футбольна ліга
ASL – Американська ліга сокеру
АТР – Асоціація тенісистів-професіоналів
ВAA – Баскетбольна асоціація Америки
ВCLA – Баскетбольна ліга чемпіонів Америки
BSL – Баскетбольна суперліга
СВА – Китайська баскетбольна асоціація
CONCACAF – Конфедерація футболу країн Північної і Центральної Америки і зони Карибського моря
CONMEBOL – Південноамериканська конфедерація футболу
DFB – Німецький футбольний союз
DFL – Німецька футбольна ліга
ЕСА – Комерційні активи Євроліги
EPBL – Європейська професійна баскетбольна ліга
FIBA – Міжнародна федерація баскетбольних асоціацій
FIFA – Міжнародна федерація футбольних асоціацій
IPHL – Міжнародна професійна хокейна ліга
ITF – Міжнародна федерація тенісу
LBA – Ліга Баскет Серії А
LNB Pro A – Національна баскетбольна ліга Pro A Франції
LPGA – Жіноча професійна асоціація гольфу
MLB – Головна бейсбольна ліга
MLS – Головна ліга сокеру
NA – Національна асоціація бейсболу
NASL – Північноамериканська професійна ліга сокеру
NBA – Національна баскетбольна асоціація
NBL – Національна баскетбольна ліга

NFL – Національна футбольна ліга
NHA – Національна хокейна асоціація
NHL – Національна хокейна ліга
NISA – Національна незалежна футбольна асоціація
NL – Національна ліга бейсболу
NPSL – Національна професійна ліга сокеру
NTL - Національна тенісна ліга
OFC – Конфедерація футболу Океанії
OHA – Хокейна асоціація Онтаріо
OWGR – Офіційний світовий рейтинг гольфістів
PCHA – Тихоокеанська хокейна асоціація
PGA – Професійна асоціація гольфістів
PL – Ліга гравців у бейсбол
PLTA – Професійна асоціація лаун-тенісу
TBF – Турецька баскетбольна федерація
TBSL – Турецька баскетбольна суперліга
UEFA – Союз європейських футбольних асоціацій
UFL – Об'єднана футбольна ліга
ULEB – Союз європейських баскетбольних ліг
USA – Об'єднана асоціація сокеру
USFL – Футбольна ліга США
USGA – Асоціація гольфу США
USL – Об'єднана ліга сокеру
USLTA – Національна асоціація лаун-тенісу США
USSF – Федерація сокеру США
WCHL – Західноканадська хокейна ліга
WHA – Всесвітня хокейна асоціація
WPHL – Західна Пенсільванська хокейна ліга
WSA – Західний футбольний альянс
WTA – Жіноча тенісна асоціація
XFL – Екстремальна футбольна ліга

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасне суспільство в умовах глобалізації зазнає «переформатування». Це, відповідно, призводить до коригування всередині сфер людської діяльності: економічної, політичної, екологічної, соціальної тощо [70, 281, 296, 469]. Зважаючи на те, що спорт сьогодні є достатньо великою та невід’ємною соціальною системою, його структура і зміст також потрапляють у цю тенденцію [36, 269, 386].

Професійний спорт сьогодні також достатньо масштабним соціальним явищем. У той же час дослідження, які б комплексно пояснювали особливості його функціонування в суспільстві, вплив окремих чинників на розвиток як спортивних організацій, так і систем змагань, залишаються фрагментарними. Упродовж останніх кількох десятиліть існує потреба актуалізувати знання відповідно до тенденцій.

Слід звернути увагу на дослідження вчених щодо професійного спорту з початку XXI століття. Так, О. Борисова у своїх працях [3, 409 та ін.] науково обґрунтувала стан та перспективи розвитку професійного тенісу. Окремі фахівці, зокрема Р. Сушко, І. Головач, Г. Іваненко та С. Швець [39], акцентували увагу на вивченні планування підготовки баскетболістів в умовах глобалізації спорту. Дослідження фахівчині Р. Сушко [40] стосується розвитку баскетболу в умовах глобалізації. Своєю чергою, Н. Нерода досліджувала правові та організаційні аспекти розвитку професійного спорту в Європі [22, 23]. Окремі іноземні фахівці також займалися питаннями розвитку різних видів професійного спорту в сучасних умовах. В їх числі: А. Zimbalist [582], котрий досліджував конкуренцію в спортивних лігах; Р. Passos, D. Araujo, K. Devids [431] також зосередили свою увагу на вивченні конкуренції, проте вже у командних видах спорту; Н. Sarmiento [490] у своїй праці аналізував проведення футбольних матчів світового рівня. Окремі автори опрацьовували питання щодо укладання спонсорських угод та контрактів з медіа [188, 194, 340, 365 та ін.]. По суті серед авторів, які займаються питаннями професійного спорту сьогодні, – це одна із найбільш досліджуваних тематик. В іноземних працях також ґрунтовно розкрито вплив соціальних аспектів на розвиток ігрових видів професійного спорту, в тому числі на проведення змагань [202, 462].

Проте усі зазначені та деякі інші праці висвітлюють лише окремі важливі питання формування сучасного професійного спорту. Сьогодні актуальним залишається аналіз його розвитку в контексті власної глобалізації з урахуванням впливу різноманітних чинників.

У самій структурі спорту під зовнішніми глобальними впливами першочергових змін зазвичай зазнавали системи змагань та їх організація. Саме змагання як системотвірний чинник спорту визначає його загальний розвиток [10, 403]. Сучасні системи змагань в різних видах спорту під впливом індустріалізації суспільства, розвитку ринкової економіки та інформаційної сфери набувають нового вигляду. Яскраво це простежується саме у професійному спорті, який, орієнтуючись на отримання максимальних прибутків, намагається «крокувати в ногу» зі змінами, які диктує сучасний світ [190]. Про це свідчать оновлення, які постійно впроваджують професійні спортивні організації. До прикладу, NBA, яка вважається еталоном спортивного бізнесу, фактично щороку впроваджує зміни в систему баскетбольних змагань та їх організацію. В останні роки ліга вирішила, що регулярний сезон стартуватиме на вісім днів раніше, що зменшує кількість спарених ігор в сезоні, аби зіркові гравці клубів мали більше часу на відпочинок. Подібне нововведення сприятиме кращому відновленню зазначених гравців, а, отже, підвищенню якості їх гри.

Окремі нововведення були зроблені і в системі змагань NFL у сезоні 2020–2021 років. Так, замість 12 команд до плей-офф тепер потрапляє 14 (ліга збільшила кількість wild card до трьох для кожної конференції). На думку функціонерів професійних спортивних ліг, такий крок посилить спортивну конкуренцію всередині Ліги та сприятиме ще більшому зростанню кількості глядачів на матчах.

Схожі тенденції спостерігаються сьогодні і у MLS (Major League Soccer). У 2023 році ліга розширилася до 29 команд, отже, зросла кількість матчів упродовж сезону (до 34 в регулярному чемпіонаті).

Щодо ігрових видів професійного спорту в Європі, то тут також спостерігається активна робота над форматами проведення змагань, внесенням коректив до сучасних систем змагань [343]. Зокрема, Спілка європейських футбольних асоціацій (Union of

European Football Associations, UEFA) збільшила кількість команд Ліги чемпіонів основного турніру від 32 (2023–2024) до 36 (2024–2025), а у Лізі Європи зменшила від 40 (2023–2024) до 36 (2024–2025).

Міжнародна федерація баскетболу (International Basketball Federation, FIBA) та Союз європейських баскетбольних ліг (Union of European Leagues of Basketball, ULEB) також активно змінюють окремі компоненти систем змагань у баскетболі. У турнірі Євроліга в сезоні 2016–2017 років зменшено кількість учасників від 24 до 16; у 2020–2021 роках збільшено до 18. У турнірах Єврокубку в сезоні 2016–2017 років збільшено кількість учасників від 24 до 36. У сезоні 2023–2024 років їх кількість зменшено до 20.

Кількістю турнірів у межах календаря вражає сьогодні теніс. Зокрема ІТФ пропонує 550 турнірів у 70 країнах світу. Ще в межах 64–69 турнірів щороку включає календар Асоціації тенісистів-професіоналів (АТР).

Розширення масштабів проведення змагань в різних ігрових видах професійного спорту зумовлені, перш за все запитами, суспільства. Останнє демонструє попит на подібне видовище, а, отже, провідні організації намагаються забезпечити достатню кількість та якість пропозиції [481].

Спорт, з одного боку, зазнає впливу зовнішньої глобалізації, проте і сам виступає її яскравим прикладом. При цьому, обговорюючи північноамериканський професійний спорт і, зокрема, ігрові його види, варто вказати на їх вихід за межі континенту і на новий етап американізації європейського та азійського спорту [85].

До прикладу, NBA сьогодні активно налагоджує зв'язки в Китаї, захоплюючи все більшу глядацьку аудиторію і відповідно розширюючи ринок продажу свого спортивного видовища. Сьогодні така співпраця приносить організації близько 4 млрд доларів на рік. Інші провідні ліги ігрових видів спорту Північної Америки також розширюють географію своєї діяльності за межі зазначеного континенту.

Щодо впливу європейського професійного спорту на американський, то його важче відстежити. До прикладу, у плануванні власного календаря змагань MLS не бере до уваги календар змагань FIFA, а більшою мірою орієнтується на календарі інших професійних ліг Північної Америки (NBA, NHL), щоб зменшити конкуренцію

за глядачів. Регулярний сезон MLS триває з березня по жовтень, а плей-офф відбувається упродовж листопада-грудня, тоді як у більшості інших ліг це період з жовтня до березня або квітня. Водночас це не дає змоги окремим гравцям виступати за лігу, оскільки вони залучені до національних збірних своїх країн.

Глобалізація сучасного професійного спорту простежується у взаємодії його керівних організацій із ЗМІ. Сьогодні саме перегляд спортивних змагань – це одне із найбільших джерел доходів телеканалів [556]. Згідно зі статистичними даними за 2018 рік 89 із 100 найбільш популярних телепередач припадає саме на спортивні змагання з ігрових видів спорту [78, 339]. Статистичні підрахунки демонструють, що на спортивні покази в більшості розвинених країн відводиться більше 10% телевізійних ефірів. Про високий рівень зацікавленості ЗМІ професійним спортом свідчить вартість контрактів, які канали готові підписати з професійними спортивними лігами. Йдеться про суми в мільйони доларів США на рік. При цьому такі контракти укладають на досить тривалі терміни (від 4 до 10 років залежно від професійної ліги), тобто за цей період більшість провідних ліг можуть отримати кілька мільярдів доларів.

Доходи організацій професійного спорту від продажу телевізійних прав станом на кінець 2018 року становили сумарно \$ 20,1 млрд [64], тоді як у 2024 – перевищили \$ 30 млрд.

Поза увагою сучасних ліг професійного спорту не залишається і віртуальне середовище. Сьогодні провідні професійні ліги ігрових видів спорту мають вагомі досягнення у кіберспортивному напрямі [178, 427, 580].

Професійні спортивні ліги потрапляють під різноманітні суспільні впливи. Значною мірою те, що відбувається в соціальній сфері, має вплив і на системи змагань професійних спортивних організацій. Суспільство активно спостерігає за реакцією учасників цих організацій у тих чи інших подіях. Якщо в минулому, більшість протестів та локаутів стосувалися здебільшого спортивних суперечок, то сьогодні, конфлікти часто виходять за межі суто спортивних інтересів сторін.

Отже, загалом виникає багато запитань про специфіку функціонування систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту, особливості їх розвитку в

різних часових періодах і соціально-економічних умовах. Це зумовлює потребу формування знань щодо еволюції та сучасного бачення науково-теоретичних основ розвитку систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту, а також пошуку спільних закономірностей та тенденцій цього процесу.

Наявні протиріччя:

1. Зростання ролі змагань у професійному спорті як системотвірного чинника явища та чинника формування прибутку суб'єктів професійного спорту й відсутність актуальної ґрунтовної інформації щодо функціонування цього виду соціальної практики.

2. Відомі взаємовпливи різних сфер функціонування суспільства (економіки, політики, соціальної, технологічної тощо) на ефективність систем змагань в ігрових видах професійних спорту та, зворотно, вплив змагань в професійному спорті на рівень розвитку суспільства й відсутність конкретизованої інформації про механізми цієї взаємодії та взаємовпливу.

3. Фактологічний характер знань про організаційні засади сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту й відсутність цілісної системи знань про механізми врегулювання зовнішньої та внутрішньої конкурентної боротьби суб'єктів професійного спорту.

4. Високий рівень організаційної та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту й відсутність обґрунтування змісту їх моделей на різних етапах розвитку професійного спорту.

Наукова проблема: невідповідність наявного узагальненого наукового знання про системи змагань в ігрових видах професійного спорту та суспільної вартості явища.

Зв'язок роботи з науковими темами та планами. Дисертаційну роботу виконано відповідно до наукових тем «Професійний спорт в освітньому та науковому просторі» Плану науково-дослідної роботи ЛДУФК на 2016–2020 рр. (№ державної реєстрації 0116U003166) та «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021–2025 рр. *Роль автора як співвиконавця*

полягає у виокремленні й обґрунтуванні змісту моделей змагань в ігрових командних видах професійного спорту [бейсболі, американському футболі, баскетболі, хокеї, футболі (сокері)] й індивідуальних та індивідуально-командних його видах (гольфі, тенісі); у розробленні концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Мета – обґрунтування теоретичної концептуальної основи та формування узагальненого наукового знання про функціонування систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Завдання дослідження:

1. Узагальнити інформаційний контент професійного спорту, актуалізувати номенклатуру й зміст визначальних чинників розвитку професійного спорту та визначити роль систем змагань у ігрових видах професійного спорту як чинника розвитку соціальних практик явища.

2. Визначити еволюцію систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту Північної Америки (на прикладі бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею, футболу).

3. Визначити еволюцію систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту Європи (на прикладі футболу й баскетболу).

4. Визначити еволюцію систем змагань в ігрових індивідуальних та індивідуально-командних видах професійного спорту (на прикладі гольфу й тенісу).

5. Обґрунтувати зміст моделей змагань в ігрових видах професійного спорту на різних етапах еволюції.

6. Обґрунтувати концепцію систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Об'єкт дослідження: соціальні практики професійного спорту

Предмет дослідження: системи змагань у командних, індивідуальних й індивідуально-командних ігрових видах професійного спорту.

Методологія наукової роботи. Під час побудови змісту дисертаційної роботи враховано дані наукових досліджень у сфері професійного спорту загалом і розвитку

систем змагань у їх межах зокрема. Проаналізовано праці за такими напрямками: глобалізація спорту (А. Bairner, 2003; Д. Райт, 2003, О. Кириленко, 2010; Р. Сушко, 2017–2019 та ін.); економічні аспекти розвитку професійного спорту і систем змагань у його межах (М. El-Hodiri, J. Quirk, 1971; А. Matheson, 2006; К. Haugen, 2006; D. Coates, В. Humphreys, 2008; R. Demir, S. Söderman, 2015 та ін.); правові й організаційні аспекти професійного спорту в Європі (Н. Нерода, 2014–2017); особливості конкурентної боротьби в професійному спорті (S. Késenne, 2000; А. Zimbalist, 2002; К. Haugen, 2008; P. Passos, D. Araujo, K. Devids, 2016; С. Wills, 2017; К. Alwell, 2020 та ін.), специфіка співпраці медіа та суб'єктів професійного спорту (L. Wenner, 1998; Е. Vojtek, 2019; J. Dart, 2014; А. Гусев, 2015; С. Stavros, А. Smith, 2017 та ін.); розвиток професійних видів спорту, зокрема їх систем змагань: гольфу (М. Терещук, 2013–2015; І. Павлюк, 2017–2020), тенісу (О. Борисова, 2010–2015), американського футболу (J. Schulian, 2015; А. Abreu, В. Spradley, 2016; К. Seifert, 2020 та ін.) футболу (Т. Hoehn, S. Szymanski, 1999; Н. Sarmiento, R. Marcelino, М. Anguera, J. Campaniço, N. Matos, J. Leitão, 2014; А. Vorobyev, E. Zarova, I. Solntsev, N. Osokin, V. Zhulevich, 2016 та ін.), баскетболу (G. John, 2010; М. Lewis, 2018; Р. Сушко, 2017-2019 та ін.), хокею (В. Adgate, 2019; S. Paulus, 2020 та ін.), бейсболу (D. Finoli, 2011; К. Rhodes, 2020; D. Adler, 2020 та ін.) тощо.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань використано такі методи:

1. Аналіз й синтез. Застосування цих методів пов'язане з потребою встановити рівень вивчення проблематики щодо формування систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту в українських та іноземних джерелах наукової, науково-популярної літератури.

2. Історичний метод застосовано для виявлення ключових закономірностей й чинників формування професійного спорту та його систем змагань в ігрових видах на різних етапах їх історії.

3. Абстрагування використано для умовного відокремлення систем змагань від цілісної соціальної практики професійного спорту й детального їх вивчення.

4. Індукцію і дедукцію застосовано під час формування концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема за пошуку об'єднувальних складників та їх інтерпретації.

5. Порівняння як метод наукового дослідження використано для виявлення спільних і відмінних рис у формуванні систем змагань в ігрових видах професійного спорту та тенденцій у формуванні й функціонуванні моделей змагань.

6. Системний підхід дав змогу виявити зв'язки та відношення між різними компонентами систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

7. Моделювання. Цей метод допоміг виявити ключові моделі змагань в ігрових видах професійного спорту й особливості їх функціонування на різних етапах розвитку.

8. Математичні методи застосовано для опрацювання окремих цифрових даних, отриманих у результаті аналізу, зокрема економічних аспектів функціонування систем змагань провідних організацій професійного спорту.

Наукова новизна:

- *уперше* встановлено компоненти й обґрунтовано концепцію систем змагань в ігрових видах професійного спорту, яка містить сукупність їх системотвірних чинників (економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція та видовищність, технологічність, конгруентність); функцій (як відомих – «клапана безпеки», відволікання, підтримання надії, духовності, інтеграції, індивідуалізації, так і авторських – досконалості, емпатійності, операційності), типологічних ознак (ієрархічність, керованість, системність, інноваційність, відкритість, реактивність, унікальність) та механізмів адаптування до змін соціально-економічних умов (збільшення / зменшення кількості команд / спортсменів, зміни місць розташування команд, місць проведення змагань; удосконалення графіків, правил та формату проведення змагань, об'єктивності суддівства змагань; удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо).

- *уперше* визначено групи моделей змагань в ігрових видах професійного спорту за чинником системності змагань. Так, виокремлено групу ентропічних моделей змагань, які характеризуються неузгодженістю компонент системи змагань; групу

дискретно-системних моделей, де спостерігається узгодженість окремих компонент системи змагань між собою; групу системних моделей, для яких характерним є злагоджений взаємозв'язок і узгодженість між компонентами системи змагань; групу десистемно-адаптованих моделей, у яких встановлено часткове руйнування окремих компонент системи та формування нових або доповнення змісту наявних компонент для врегулювання функціонування цілісної системи та групу ресистемних моделей, що забезпечили відновлення цілісності системи змагань в ігрових видах професійного спорту;

- *уперше* визначено моделі змагань і їх зміст за чинником престижності змагань в ігрових видах професійного спорту. В індивідуальних та індивідуально-командних ігрових видах професійного спорту виокремлено одно-, дво-, три-, чотиритурнірну моделі змагань, турову, «Grand Slam», турово-ієрархічну, комерційну моделі змагань, модель відкритих змагань та ієрархічну модель змагань. В командних ігрових видах професійного спорту – мультипозиційну дифузну, одно-, дво-, трипозиційну й ієрархічну закриті, однопозиційну локальну, одно- й трипозиційну та ієрархічну Пан'європейські моделі змагань;

- *уперше* сформовано узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань професійних організацій у футболі (сокері) впродовж 1884–2024 рр. на континентальному (Північноамериканському) рівні – AFA, 1884–1913 рр.; ASL, 1921–1933 рр.; USA, 1966–1968 рр.; NPSL, 1967–1968 рр., NASL, 1968–1984 рр.; WSA 1985–1990 рр.; ASL, 1988–1990 рр.; APSL, 1990–1996 рр.; MLS, з 1995 р.); у професійному футболі (1888–2024 рр.) й баскетболі (1920–2024 рр.) на континентальному (Європейському) рівні, де клубні змагання першопочатково відбувалися виключно на національному рівні – Чемпіонат Англії з футболу від 1888 р., Іспанії, від 1903 р., Франції, від 1932 р. тощо; Чемпіонат Італії з баскетболу від 1920 р., Франції, від 1921 р., Туреччини, від 1946 р. тощо, і лише з середини 1950-х рр. – на загальноєвропейському рівні – Ліга чемпіонів UEFA від 1955 р. (назва в актуальній редакції від 1992 р.), Ліга Європи UEFA від 1972 р. (назва в актуальній редакції від 2009 р.), Ліга конференцій, від 2021 р.; Євроліга ULEB, від

1958 р. (назва в актуальній редакції від 2002 р.), Єврокубок ULEB, від 2002 р., Ліга чемпіонів FIBA, від 2016 р., Кубок європейських чемпіонів FIBA, від 2002 р.

- *уперше* сформовано узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань в гольфі на всесвітньому рівні в межах великих турнірів («The British Open», від 1860 р., «US Open», від 1895 р., «PGA Championship», від 1916, «The Masters Tournament», від 1934 р.) та в межах турів з другої половини 1960-х рр. («PGA Tour», від 1968 р., «European Tour», від 1972 р., «Japan Golf Tour», від 1973 р., «Asian Tour», від 1994 р.).

- *уперше* встановлено кризові чинники організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту у XXI столітті (пандемія COVID-19 та її наслідки; соціальні конфлікти, перш за все пов'язані з маніпулятивним використанням антирасистського руху “Black Lives Matter” у США; воєнні конфлікти; спортивна злочинність – «чорний» тоталізатор, договірні матчі, вживання допінгу тощо). Виявлено способи протидії ним у діяльності провідних професійних спортивних організацій, зокрема, у віртуальному середовищі (активізація розвитку кіберспортивних змагань, практика віртуальної присутності глядачів на трибунах, онлайн-турніри тощо).

- *удосконалено* зміст чинників організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема у XXI столітті (геополітичні й економічні тенденції, трансформація інформаційних і комунікаційних технологій, глобалізація професійного спорту, спортивна міграція, специфіка монополії та конкуренції на спортивній арені, спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності);

- *удосконалено* знання про еволюцію та етапи розвитку бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею в Північній Америці й тенісу на світовій арені;

- *удосконалено* інформацію про мету, підходи й особливості організації змагань у професійному спорті;

- *удосконалено* зміст функцій професійного спорту («клапана безпеки»; інтеграції; підтримання надії; духовності; відволікання; індивідуалізації) у межах парадигми систем змагань;

- *набули подальшого розвитку* відомості про зростання економічного значення професійного спорту в суспільстві;

- *набула подальшого розвитку* інформація про специфіку зовнішньої та внутрішньої конкуренції у професійному спорті;

Практичне значення дисертаційної роботи полягає у використанні сформульованих науково-теоретичних її положень у змісті навчальних дисциплін для підготовки здобувачів освітньо-професійних рівнів «бакалавр» і «магістр» спеціальності 017 «Фізична культура і спорт» у профільних закладах вищої освіти.

Отримані дані доцільно також увести до змісту матеріалів курсів підвищення кваліфікації фахівців з фізичної культури та спорту. Це сприятиме належному формуванню їх компетентностей щодо соціальної практики професійного спорту.

Результати дослідження будуть корисні для ознайомлення зі специфікою систем змагань у провідних організаціях професійного спорту українським спортсменам, які планують виступати за іноземні клуби й організації.

Сьогодні більшість видів спорту комерціалізуються. Це стосується і українського спорту, де сьогодні відстежуємо пошук фахівцями механізмів переходу на клубну систему організації і дорослого і дитячого спорту. Отже, отримані у роботі дані про розвиток систем змагань професійними спортивними організаціями світового рівня, можуть мати вагоме значення для пошуку раціональних підходів до формування економічно вигідної системи спорту в Україні. Розуміння чинників економічної ефективності провідних систем змагань в ігрових видах професійного спорту може підвищити якість організації змагань національними спортивними організаціями.

За умови ліквідації воєнної загрози, стабілізації політичної та економічної ситуації в Україні отримані в роботі результати доцільно буде використати для

створення передумов і реалізації кроків щодо розроблення й імплементації моделей змагань або їх компонентів в український професійний спорт.

Результати дослідження упроваджено до навчального процесу Запорізького національного університету, Херсонського державного університету, Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника, Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського, Волинського національного університету імені Лесі Українки, Хмельницького національного університету, Сумського державного університету, Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського, що підтверджено відповідними актами й довідками впровадження.

Особистий внесок автора полягає у формулюванні протиріч і наукової проблеми дослідження, методологічного апарату роботи, нагромадженні теоретичного матеріалу, описі еволюції систем змагань, розробленні моделей змагань, обґрунтуванні ключових положень концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту, узагальненні отриманих результатів, формулюванні висновків й оформленні тексту дисертаційної роботи.

В опублікованих наукових працях у співавторстві авторові належить ідея, обґрунтування науково-прикладної проблеми, розроблення методологічного апарату дослідження, аналіз і синтез матеріалів, інтерпретація результатів і формулювання висновків. Внесок співавторів полягає в конкретизації організації досліджень, допомозі в опрацюванні, обговоренні й обґрунтуванні результатів, консультуванні щодо окремих аспектів проблеми, оформленні публікацій.

Кандидатську дисертацію на тему «Удосконалення фізичної підготовки спортсменів на етапі попередньої базової підготовки (на матеріалі спортивного орієнтування)» захищено 2014 року. Матеріали кандидатської дисертації в тексті докторської не використано.

Апробація результатів дослідження. Теоретичні положення й практичні результати проведеного дослідження оприлюднено на Міжнародній науково-практичній конференції «Основні напрямки розвитку фізичної культури, спорту,

фізичної терапії та ерготерапії (Дніпро, 2022); VII International scientific and practical conference «Problems, achievements and prospects of the development of medical, biological and sports scientists» (Івано-Франківськ, 2022); VI Міжнародній конференції «Сталий розвиток і спадщина у спорті: проблеми та перспективи» (Київ, 2022); XXII Міжнародній науково-практичній конференції «Фізична культура, спорт та здоров'я: стан, проблеми та перспективи» (Харків, 2022); Міжнародній науково-практичній конференції «Основні напрямки розвитку фізичної культури, спорту, фізичної терапії та ерготерапії (Дніпро, 2023); VII Міжнародній конференції «Сталий розвиток і спадщина у спорті: проблеми та перспективи» (м. Київ, 2023); XXIII Міжнародній науково-практичній конференції «Фізична культура, спорт та здоров'я: стан, проблеми та перспективи» (Харків, 2023); XXVII Міжнародній науковій конференції «Молода спортивна наука України» (Львів, 2023); XX Міжнародній науковій конференції «Проблеми та перспективи розвитку спортивних ігор та одноборств в ЗВО» (Харків, 2024); XXVIII Міжнародній науковій конференції «Молода спортивна наука України» (Львів, 2024).

Публікації. За темою дисертації опубліковано 36 праць, серед яких 31 містить основні наукові результати дисертації (три публікації в періодичних виданнях, внесених до міжнародної наукометричної бази Scopus, і 28 статей у фахових наукових виданнях України) та п'ять додатково відображають наукові результати дисертаційного дослідження.

Структура й обсяг дисертації. Представлена дисертація містить анотації (українською та англійською мовами), список умовних позначень, зміст, вступ, сім розділів, висновки, покликання, додатки. Обсяг основного тексту дисертації становить 540 сторінок. Список покликань містить 583 найменування, з яких 513 – латиницею. Роботу ілюстровано 21 таблицею і сімома рисунками.

РОЗДІЛ 1

СОЦІАЛЬНІ ПРАКТИКИ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ

1.1 Генеза соціальної практики професійного спорту

Сьогодні фактично у всіх культурах світу представлені спортивні змагання. Цей факт підтверджує, що спорт є однією з ключових соціальних потреб людини. Фахівці відзначають, що це динамічний феномен, який розвивається як в теоретичному, так і методичному аспектах [88, 120]. При цьому спорт сьогодні проник і в інші сфери життєдіяльності людини – політику, ідеологію, економіку, соціальний інститут сім'ї тощо [306, 307, 380].

У сучасному соціумі особливу позицію займає професійний спорт, який без перебільшення широкими кроками набирає значимості і збільшує простори власного розвитку стосовно інших видів діяльності [4].

Цей різновид соціальної практики у процесі спортивного генезису відокремився і почав інтенсивно розвиватися, керуючись здебільшого законами комерції. Сьогодні професійний спорт все більшою мірою віддаляється від власних витоків, для яких характерним було дотримання суто спортивних принципів [7]. У цьому феномені в наш час зосереджені чи не найбільші прибутки порівняно з іншими соціальними сферами. Це підтверджено зокрема тим, що рівень заробітної плати професійних спортсменів високого класу сягає вагомих величин і постійно зростає. Так, до прикладу, валовий дохід десятки кращих професійних спортсменів у 2020 році становив \$ 1,05 млрд, що на 28% вище за аналогічний показник 2019 року. Якщо ж розглядати 50 найбільш високооплачуваних спортсменів світу, то за 12 місяців 2020 року їм вдалося заробити близько \$ 2,8 млрд і попри пандемію перевершити рекорд 2019 року на \$ 150 млн [307, 338].

Щоб більш ґрунтовно та об'єктивно описати сучасний стан розвитку соціальних практик професійного спорту все ж слід першочергово звернутися до його генезису.

Первинно поява та розвиток професійного спорту пов'язані із розвитком спорту загалом, вторинно ж – з впливом великої кількості соціальних умов, які об'єктивно

сприяли перетворенню суто спортивної діяльності у професійну спортивну діяльність [13].

Водночас хотілося б відзначити, що ще у стародавні часи заняття фізичною активністю люди застосовували з метою удосконалення своїх фізичних можливостей, зокрема для того, щоб бути вправнішими воїнами, мисливцями тощо, а отже, додаткова фізична діяльність була спрямована вже тоді на підвищення рівня професійних навичок.

За часів Олімпійських ігор у Стародавній Греції, на певному етапі їх розвитку починають проявлятися ознаки так званого професіоналізму, а саме – достатньо великі грошові винагороди за перемогу (від 3 до 6 тис. драхм), окремі матеріальні пільги для переможців у містах, де вони проживали, а згодом (за часів панування Стародавнього Риму над Грецією) і практика наймання атлетів для їх виступу за конкретні міста, підсилення компоненту жорстокості у змаганнях тощо. Поступово ідеали Олімпізму стародавніх греків розмиваються, і на передову виходять більшою мірою матеріальні цінності, отримані шляхом участі у змаганнях, адже такий прибуток на той час видавався достатньо легким, що і приваблювало учасників.

У період поступового занепаду Стародавньої Греції центр спортивної діяльності переміщується до Римської імперії, потрапляє в управління фактично імператорами. Тут ще виразніше акцент спорту зміщується у напрямку професіоналізації. У цьому часі спортсмени активно об'єднуються в організації, які є прототипами сучасних Асоціацій професійних спортсменів. Найбільш впливовим у той час було «Товариство атлетів, увінчаних перемогою на священних іграх». Також у римський період Олімпійських ігор формується ще одна соціальна спортивна група – професійні тренери, які займаються цілеспрямованою підготовкою атлетів за грошову винагороду.

При цьому значна кількість фахівців [147, 378, 533] вважають, що цей аспект був одним із критичних і спричинив до занепаду стародавніх Олімпійських ігор. Водночас слід зауважити, що тогочасні Олімпійські ігри, популярність і масштаби яких неспинно зростали, вже згодом не могли існувати ізольовано від умов суспільства, в якому розвивалися, тому вплив різних соціальних, економічних,

політичних чинників був очевидним. Зазначене засвідчує, що вже у стародавні часи спорт в багатьох аспектах розвивався як професійна діяльність.

Достатньо яскраво спорт як вид професійної діяльності формувався і у період середньовіччя. У той час популярним було циркове мистецтво. Акробати, борці, силовики, які піднімали велику вагу, виступали фактично по усій Європі і отримували за це ресурси для життя [127, 197]. На стадії формування спорту в новітній час простежується активний розвиток його на території Англії, яка тоді виступала як передова країна з точки зору свого економічного потенціалу [139]. У людей було достатньо вільного часу на розваги, який вони витрачали зокрема на діяльність пов'язану зі спортом. Відомі діячі того часу будували різноманітні споруди для подібних занять. Окрім того популярності в Англії набули кулачні бої. Зокрема слід відзначити постать першого професійного кулачного бійця (так було зазначено на табличці будинку, в якому він проживав) – Джеймса Фігга, який побудував спеціалізовану школу єдиноборств з круглою ареною для проведення змагань і місцями для глядачів.

Вважається, що об'єктивними передумовами зародження сучасного професійного спорту у XIX ст. були, з одного боку, можливості комерційного застосування таланту спортсменів, а з іншого – бажання та можливість самих спортсменів продавати цей талант [197, 380].

Поступово у XIX ст. в Англії, а потім і в інших європейських країнах та у США починають розвиватися інші професійні види спорту, серед яких провідного значення набувають футбол, бейсбол, американський футбол, баскетбол, кінні перегони тощо.

Вже у XIX ст. спорт певною мірою став індикатором соціальних змін [176, 358]. Здебільшого це стосувалося саме професійного спорту, який першочергово був орієнтований на запити суспільства і пропонував йому бажане видовище.

Слід вказати, що в Англії XIX ст. спостерігалася диференціація спорту за класовою ознакою. А саме виділяють аматорський та професійний спорт. Останній вважається фактично спортом «чорноробочих». Цей розподіл був чітко відображений і в ідеології П'єра де Кубертена, а відповідно в перших редакціях

Олімпійської хартії. Згідно з цим документом була заборонена участь професійних спортсменів в Олімпійських іграх. Це тривало аж до 1985 року, коли Хуан Антоніо Самаранч з командою МОКУ допустили спортсменів-професіоналів до Ігор Олімпіади 1988 року в Сеулі. Це рішення було сприйняте неоднозначно, проте такий крок був зрозумілим та закономірним, оскільки спорт у світі і таке явище, як Олімпійські Ігри уже не могли існувати за межами суспільства та його умов.

Щодо США, де сьогодні професійний спорт є найбільш розвинутим з точки зору своєї організаційної та економічної ефективності, то у цій країні його розвиток проходив певні етапи. Зокрема в другій половині XIX ст. тут також з'явилися сприятливі умови для ведення бізнесу (розвиток міст, поліпшення транспортного сполучення, комунікації тощо) [357]. Це відповідно сприяло розвитку професійного спорту. Зважаючи на достатньо підприємницький менталітет Північної Америки, слід відзначити, що вони фактично одразу почали рухатися в напрямі розвитку спорту як професійної діяльності.

Однак, на початку XIX ст. в США було упроваджено заборону на проведення кулачних боїв, що водночас ніяким чином негативно не позначилося на їх розвитку. Цей вид починає активно розвиватися у підпіллі в закритих клубах. Саме тоді бокс став предметом зацікавленості великої кількості підприємців, з'являється багато спортивних менеджерів, котрі починають заробляти, підігруючи зацікавленість глядачів до боїв.

Першим професійним видом спорту у США офіційно все ж був бейсбол (у 1869 році був зіграний перший професійний матч, від якого було отримано прибуток) [357]. Саме в бейсболі спостерігалось активне формування різних спортивних професій у той час – спортивний менеджер (власник), спортсмен-професіонал, тренер тощо. Досвід бейсболу використали згодом й інші професійні ліги ігрових видів спорту (футбольна, баскетбольна, хокейна тощо).

В подальшому простежувався деякий занепад у розвитку професійного спорту внаслідок подій Першої світової війни та «Великої депресії», які спричинили зниження спонсорської підтримки спортивних команд, відвідування глядачами матчів тощо. У людей були труднощі з веденням підприємницької діяльності, та й

загалом суспільство перебувало в певному психологічному занепаді. Саме тоді керівництво професійних ліг підключає додаткові стимули для зацікавлення суспільства – проведення «атракційних» Матчів всіх зірок в бейсболі (1933 рік), а потім і в інших видах спорту. Були й інші заходи (залучення черлідерів до проведення змагань, організація додаткових шоу тощо), які з часом допомогли відновити глядацьку та спонсорську аудиторії професійного спорту.

Цей момент засвідчує, що така соціальна практика, як професійний спорт, здатна розвиватися на ентузіазмі та ідеях людей, які до нього залучені, чи не в найскладніших соціальних та економічних умовах.

Вже згодом у розвитку професійного спорту в США простежується суттєве прогресування: проведення матчів відбувається на системній основі; у 1922 році за рішенням Верховного суду США (щодо бейсболу, але за правом прецеденту це стосувалося й інших видів спорту) професійний спорт розглядається виключно як сфера розваг, а тому клуби мають змогу об'єднуватися в монополії і функціонувати як бізнес, не будучи ним реально відповідно до закону [573]; упроваджується нова система відбору гравців у команди «драфт», спершу в NFL (1936 р.), а пізніше й у інших лігах; матчі професійних команд починають транслювати по телебаченню (з 1939 р.). Вже згодом (1961 р.) доходи професійного спорту стають настільки масштабними, що його класифікують як сферу підприємницької діяльності. В 1950-х роках також починається посилене формування «зірок» у професійному спорті, що спричиняє до зростання вартості контрактів багатьох успішних спортсменів.

У той же час усі ці процеси у ХХ столітті не виходять за межі США. Професійні ліги, які там функціонують, зосереджені на проведенні внутрішніх змагань і розвитку внутрішнього спортивного ринку і фактично не виходять за межі країни.

Першими офіційними змаганнями міжнародного рівня, у яких спортсмени-професіонали брали участь вільно, був Чемпіонат світу з футболу у 1930 році, проведений в Уругваї. Тоді на арені мали змогу вперше змагатися команди різних країн з різних континентів і статус любителя чи професіонала не враховувався [212, 288]. В середині ХХ століття також виникають і інші міжнародні футбольні

змагання, такі як, до прикладу, Кубок європейських чемпіонів (сьогодні Ліга чемпіонів UEFA).

За межами футболу глобалізація була достатньо обмеженою до 1990-х років [85]. Проте все ж поодинокі спроби вийти на більш глобальний рівень розвитку та популяризації робилися і в інших видах спорту. Так, ще одним яскравим прикладом змагань міжнародного рівня того часу, у яких приймали участь професійні гравці, була Суперсерія хокейних матчів між командами радянського союзу та Канади (NHL) у 1972 році.

На території Північної Америки провідними професійними спортивними лігами також робилися спроби розширювати масштаби своєї діяльності. Такі організації, як NBA, NFL, MLB поступово додавали канадські франшизи з Торонто, Ванкуверу та Монреалю, а NHL, своєю чергою почала розповсюджувати хокей у США [124, 430]. Після ж офіційного допуску спортсменів-професіоналів до Олімпійських ігор 1988 року процес інтеграції професійного спорту було запущено [357].

Сьогодні межа між аматорським та професійним спортом є достатньо розмитою, фактично кожен висококваліфікований спортсмен прагне отримувати прибуток й інші матеріальні вигоди від своєї основної діяльності – спорту. Будь це учасник Олімпійських ігор, чи гравець команди NFL, для обидвох важливим є власне належне фінансове забезпечення. З іншого боку, зважаючи на сучасні навантаження у спорті (висококваліфіковані спортсмени тренуються та змагаються понад 2500 год. на рік), намагатися бути учасником ще й іншої професійної діяльності фактично неможливо.

Простежується й тенденція, що керівні організації олімпійського спорту слідуєть кроками професійного спорту, намагаючись налагодити належну комерційну діяльність та так само акумулювати великі фінансові доходи [579].

Аналіз історичного ракурсу становлення професійного спорту дає розуміння чинників його розвитку і поступової глобалізації як соціального явища. Це підтверджено і рядом фахівців сфери [38, 88, 532], котрі вказують, що процес глобалізації охопив і професійний спорт у повній мірі.

В процесі становлення сучасного професійного спорту виділився ряд його особливостей, котрі відрізняють його, зокрема, від олімпійського спорту. Серед них виділяють умовно загальні та специфічні.

Група загальних відмінностей.

1. Комерційний характер технологій проведення змагань.
2. Акцент на видовищних видах спорту, котрі приносять максимальні прибутки.
3. Максимальне зацікавлення глядачів, спонсорів, телебачення та рекламних компаній у спортивному видовищі.
4. Орієнтація систем змагань на використання спортивної майстерності у жорстких змагальних умовах.
5. Інші джерела фінансування.
6. Відмінності в організації та управлінні спортивними організаціями.
7. Високі матеріальні вигоди для спортсменів та інших учасників.

Група специфічних відмінностей.

1. Більша тривалість і насиченість змагального періоду.
2. Формування спортивної еліти («зірок»).
3. Відмінності в класифікації спортсменів і правилах змагань.
4. Відмінності у режимі тренування.

Водночас спорт загалом у сучасному суспільстві належить до явищ глобального характеру. До прикладу, Міжнародний олімпійський комітет (МОК) і Міжнародну федерацію футболу (FIFA) на одному рівні з Організацією об'єднаних націй (ООН) і Міжнародним валютним фондом (МВФ) тощо можна вважати інститутами глобального управління [10, 227, 482]. Адже під їхнім керівництвом сьогодні функціонує велика кількість підлеглих організацій та осіб, а їх діяльність характеризується широкомасштабним впливом на суспільство.

Судячи з історичних кроків розвитку професійного спорту, слід відзначити, що його масштаби постійно зростали. Зміцнювалася і розросталася зацікавленість суспільства у спортивних розвагах, а вже сьогодні – у період активного розвитку

інформаційного, комерційного, культурного, соціального та інших секторів суспільства, професійний спорт вийшов на пік свого розвитку.

Важливу роль у цьому контексті відіграють телебачення та Інтернет. Фактично будь-які змагання можна переглянути у прийнятний час, незважаючи на те, де і коли вони проводяться і ким транслюються [300]. Це одна з найбільш вагомих переваг глобалізації спорту як такої. Водночас вона не є характерною для усіх видів спорту. Існує пряма залежність глобалізації спорту від його популярності серед населення. Якщо вона низька, то відповідно транслювати змагання з цього виду по телебаченню не вигідно (до прикладу, змагання з крикету, різновидів боротьби тощо), а отже і можливості комерційної складової такого спорту є достатньо обмеженими, що, як наслідок, не дозволяє віднести його до переліку професійних видів [300, 308].

Потужність впливу професійного спорту на суспільну свідомість підтверджується постійним зростанням зацікавленої аудиторії по усьому світу, і не лише чоловічої, але й жіночої та дитячої також [129, 167]. До прикладу, середня відвідуваність матчів MLB упродовж сезону становить 30-40 тис. глядачів, в NFL цей показник становить 65–70 тис. [124, 423]. Дещо меншими є показники відвідуваності NBA та NHL, оскільки змагання з баскетболу та хокею проводяться у закритих залах, які мають меншу вмістимість. Водночас ще більшою в усьому світі є заочна глядацька аудиторія таких змагань, яка спостерігає матчі по телебаченню.

Серед важливих тенденцій розвитку професійного спорту його інтернаціоналізація, що поряд з глобалізацією охопила цю сферу в останні три десятиліття [457]. Цей процес значною мірою визначає і трансформацію систем змагань у різних видах спорту. В цьому контексті слід відзначити появу на спортивному ринку великої кількості організацій міжнародного рівня, які розвивають свої види спорту як професійні ще з 90-х років XX ст. В їх числі: Всесвітня баскетбольна асоціація (1988; сім північноамериканських і вісім європейських команд), Світова ліга з американського футболу (1991; шість американських і чотири європейських команд). У хокеї цей крок було зроблено значно пізніше, проте з 2013 року функціонує Ліга чемпіонів з хокею [172] тощо.

Процес інтернаціоналізації потягнув за собою й посилення комерціалізації професійного спорту, яка, своєю чергою, спричинила до збільшення кількості турнірів в календарі, що є цікавими для глядачів, засобів масової комунікації, спонсорів, рекламодавців тощо [173, 301, 579]. До прикладу, UEFA відповідно до цієї тенденції у 2009 році реорганізувала проведення Кубка UEFA. Новий турнір отримав назву Ліга Європи UEFA і включає сьогодні вже 48 професійних футбольних команд на груповому етапі (до 2009 їх було 40), які грають вже більшу кількість матчів [59]. Схожим шляхом пішла і FIBA, яка реорганізувала змагання Євровиклик (2003–2015) у Єврокубок (з 2015 р), де сьогодні беруть участь 32 професійні баскетбольні команди в межах достатньо щільного календаря змагань [134, 236].

Обговорюючи розвиток професійного спорту, неможливо оминати ролі державного впливу на нього. Звертаючись до моделей професійного спорту, які закріпилися в сучасному світі, слід відзначити певні відмінності у цьому контексті.

Так, автори M. J. Mitten, T. Davis, B. Osborne та N. J. Duru [387] наголошують на існуванні двох підходів до розвитку професійного спорту у світі, а саме комерційно-константний та комерційно-ротаційний підходи. Перший з них – типова американська модель розвитку, при якому акцент однозначно зроблений на отримання максимальних прибутків, інструментом цього є спортивна діяльність та її результат [41]. На дещо іншій інтерпретації підходу до розподілу на північно-американську та європейську моделі професійного спорту наголошують фахівчині О. В. Борисова [3] та Н. В. Нерода [21]. Так, у їхніх працях виділено комерційно-спортивний (американський) та спортивно-комерційний (європейський) напрями розвитку професійного спорту. Водночас суть цих підходів фактично не відрізняється.

Інший підхід – європейська модель, у якій спортивне протистояння є пріоритетним, а комерційний аспект відіграє другорядну роль [90]. Водночас, такий підхід, у професійному спорті у 2000–2010-х роках виявив свої слабкі сторони, зокрема на прикладі європейського футболу. Тоді гонитва за спортивним результатом, зосередження найсильніших гравців в окремих клубах спричинили до суттєвих фінансових збитків загалом. Тобто менеджерський склад клубів UEFA

випустив з уваги комерційний аспект розвитку спорту, надавши перевагу однозначно спортивному, що й призвело до патової ситуації, коли велика кількість клубів дійшли фактично до банкрутства [404]. Тоді у 2011 році з метою підвищення економічної рентабельності UEFA, в якості ліцензування клубів, упровадила концепцію правил фінансової політики fair play, яка повинна була фінансово дисциплінувати клуби [543]. Ця політика дозволила вже у 2017 році зменшити збитковість клубів на 84%. Загалом доходи клубів з вищих дивізіонів з 2008 до 2017 року завдяки фінансовій fair play зросли на 77% (з € 11,4 до 21,1 млрд) [253].

Водночас, за свідченнями автора W. Andreff [91] у Французькій лізі 1 ситуація була протилежною. Так, за відносної фінансової стабільності і навіть успішності її клубів, їх спортивний футбольний результат не був визначним з погляду міжнародних досягнень.

Це засвідчує, що до сьогодні європейська модель професійного спорту не може врегулювати комерційну та спортивну складову в достатній мірі.

Щодо впливу держави на розвиток професійного спорту, то загалом і в європейській, і в американській моделях він присутній, однак є у ньому певні відмінності.

Розвиток американського професійного спорту значною мірою залежить від таких чинників державного балансу, як стан споживацького ринку, підтримка суспільних цінностей, частота виникнення і тривалість політичних криз тощо. Роль державного управління тут здебільшого зводиться до трудового, податкового регулювання та застосування антимонопольного законодавства щодо професійних ліг. Водночас керівництво держави безпосередньо не втручається у ведення спортивного бізнесу в Північній Америці [134, 423].

Натомість у Європі ситуація кардинально інша. Вплив держави на розвиток професійного спорту тут є очевидним. Так, діяльність професійних спортивних організацій контролюється державним спортивним законодавством. Їх Статути розроблені з дотриманням державних вимог країни, у якій вони функціонують [134, 331, 473]. У більшості європейських країн діють закони щодо розвитку спорту, а в окремих – навіть закони або розділи в законах, що стосуються розвитку

професійного спорту (до прикладу в Італії) [21, 301]. Водночас це породжує певні труднощі у функціонуванні європейського професійного спорту на інтернаціональному рівні, оскільки у законодавствах різних країн бачення професійного спорту може відрізнятись. Це дещо сповільнює, проте все ж не заперечує формування інтернаціональних спортивних організацій.

Спостереження за діяльністю північноамериканських професійних ліг ігрових видів спорту в останні кілька десятиліть дає підстави стверджувати про деякі зміни у напрямках їх розвитку. Якщо раніше усі з чотирьох провідних спортивних організацій Північної Америки (NFL, NBA, NHL, MLB) орієнтувалися на розвиток своїх видів спорту здебільшого на теренах США, то сьогодні все більше уваги приділяється розширенню діяльності поза їх межами. Це зумовлено розширенням перш за все можливостей телебачення, рекламування в соціальних мережах. Проте найвагомішим звичайно є формування своїх дочірніх ліг в інших країнах, залучення провідних спортсменів і команд до участі у їх змаганнях тощо [480]. Такі кроки дозволяють досягати ще більших масштабів розвитку, забезпечити залучення ще більшої кількості глядачів та вболівальників до змагань, і, відповідно, отримати ще більші доходи.

Історія професійного спорту засвідчує, що однією із специфічних рис північноамериканської моделі професійного спорту була орієнтація на проведення внутрішніх чемпіонатів, тоді як європейська модель визначала більш вагоме значення матчів міжнародного рівня [90, 134, 331]. Проте, як уже зазначалося, суспільство, його цінності і пріоритети зазнають еволюції, поряд з чим еволюціонує і професійний спорт [254]. Сьогодні маємо дещо оновлені тенденції. Практика демонструє, що провідні ліги північноамериканського спорту сьогодні виходять за географічні межі США та Канади (NFL, NBA, NHL, MLB) і захоплюють все нові спортивні ринки.

Першою такі кроки почала робити NFL ще у 2005 році. Тоді було започатковано міжнародну серію (The NFL International Series) під час регулярного чемпіонату ліги. В той час NFL вела активну співпрацю з Мексикою і вперше провела матч на території цієї країни та поза межами США. На спортивну арену тоді вийшли Arizona

Cardinals та San Francisco 49ers, перші при цьому отримали перемогу. Показовим для керівництва NFL тоді стала відвідуваність матчу, яка становила понад 103 тис. глядачів [412]. Вже незабаром у 2007 році керівництво ліги розширило свою діяльність і на територію Великобританії. У той час розглядалося питання проведення Супер Боулу у Великобританії або збільшення кількості ігор команд з 16 до 17 за сезон. Планувалося, що 17-ту гру команди гратимуть на території іншої країни. Проте ці рішення так і не були прийняті, і розклад ігор чемпіонату NFL залишився сталим до сьогодні.

Регулярного і системного характеру The NFL International Series набула вже у 2017 році. З цього часу ця серія має дві підсерії: the NFL London Games в Лондоні і NFL Mexico Games в Мехіко. Це означає, що кілька ігор чемпіонату проводяться на території цих міст. До сьогодні кожна з команд NFL, окрім Green Bay Packers, брала участь у грі в Лондоні або Мехіко. Щодо відвідуваності матчів на території цих міст, то вона з 2007 року до сьогодні коливалася в межах від мінімальної понад 60 тис. (2019 р.) до максимальної понад 85 тис. глядачів (2018 р.) [100], що, очевидно, залежало від рівня команд-учасниць.

Сьогодні одним із важливих моментів, на яких зосереджена увага керівництва NFL, є створення нової команди, яка б локалізувалася на території Лондона [449]. Це дозволило б збільшити кількість ігор на території цього міста, а отже, і прибуток ліги. На зараз кількість виїзних матчів ліги становить три-чотири за сезон. Створення постійної лондонської команди подвоїло б цю кількість. У такому кроці зацікавлене і керівництво Великобританії, адже за підрахунками наявність такої команди принесе в економіку країни додаткові 102 млн фунтів стерлінгів [342]. У 2018 році завершилося будівництво футбольного стадіону в Тотенхемі. Водночас в NFL, попри можливе сумарне збільшення доходу, продовжують підраховувати нові можливі витрати, пов'язані з утриманням самої команди, інфраструктури для неї та проведенням самих змагань.

Щодо 2020 року, то NFL не зіграла жодної гри за кордоном через пандемію COVID-19 [411], однак уже у 2021 році у ліги наявні амбітні плани щодо продовження активної діяльності на міжнародній спортивній арені.

Сьогодні NFL не зупиняється на спортивних ринках Лондона та Мехіко. Є ще кілька потенційних міст, у яких NHL розглядає свої інтереси. В Об'єднаному Королівстві це міста Кардіфф, Уельс, Единбург (Шотландія). Зацікавлена NHL і співпрацею з Німеччиною та Ірландією. Водночас, як зазначає комісіонер ліги Марк Уоллер, є певні труднощі у співпраці NFL з Азією та Австралією, через обмежені можливості для подорожей [342].

Впевнено укріплює свої позиції на міжнародній баскетбольній арені і NBA. Ще починаючи з 1978 року NBA вивозила свої команди на товариські ігри з командами FIBA за межі Північної Америки в Ізраїль, Німеччину, Швейцарію тощо. У 1987 році було організовано чемпіонат McDonald's (до 1993 року – McDonald's Open), де команди NBA проводили матчі з європейськими, південноамериканськими та австралійськими командами. Більшість таких ігор були переможними для команд NBA. Ігри чемпіонату McDonald's проводилися до 1999 року, після чого його було скасовано [379, 407]. У 2009, 2010 та 2012 роках проводилися також змагання EuroLeague American Tour [406], у яких команди Євроліги грали проти команд NBA за правилами останньої. Усі з описаних ігор мали товариський характер і проводилися скоріше не з комерційною метою, а для набуття командами ігрового досвіду. Проте вже в цей час NBA починає захоплювати іноземних глядачів, розширюючи глядацьку аудиторію своїх матчів [406].

Щодо ігор регулярного чемпіонату NBA, то вперше в Європі (Лондон) такий матч було проведено лише у 2011 році [398, 406]. З цього часу у кожному сезоні кілька ігор ліги відбуваються за межами Північної Америки.

Сьогодні, на відміну від NFL, NBA намагається акцентовано розвивати свій вид спорту в азійських країнах, зокрема в Китаї. До кінця 2019 року співпраця NBA та Китаю була дуже навіть успішною. NBA вдалося вкорінитися у Китаї у створеній там Китайській баскетбольній асоціації (СВА) починаючи з 1995 року [382]. Ця співпраця в останні роки приносила NBA близько \$ 4 млрд. Проте у другій половині 2019 року внаслідок конфлікту політичного змісту: головний менеджер команди «Houston rockets» Деріл Морі підтримав протести у Гонконзі, за що поплатилася не лише команда, але фактично уся ліга [9]. Рейтинги NBA в Китаї різко впали, окремі

медійні корпорації почали розривати свої контракти. Проте вже у 2020 році лізі вдалося відновити співпрацю з азійською країною. Зокрема керівництво NBA пожертвувало понад \$1 млн на медичне обладнання для боротьби з пандемією COVID-19 [283]. Китайський державний канал CCTV вирішив відновити показ матчів NBA. Поступово ліга відновлює свої позиції на китайському баскетбольному ринку.

Досвід підкорення міжнародної хокейної арени не є новим для NHL. Ще у 1938 році ліга провела серію із дев'яти матчів у Франції та Великобританії. Проте після цього NHL упродовж 20 років не поверталася в Європу. У 1958 році ліга увірвалася на територію останньої. Дві її команди (New York Rangers, Boston Bruins) провели 23 матчі упродовж 26 днів з командами Великобританії, Швейцарії, Франції, Бельгії, ФРН та Австрії [350]. Такі турніри отримали назву NHL Global Series і проводяться до сьогодні [260].

У 1970-х роках хокей в Європі набув високого рівня популярності, а турніри між командами NHL та радянського союзу отримали регулярний статус.

Щодо ігор регулярного чемпіонату NHL, то свій офіційний старт поза межами Північної Америки вони отримали у 1997 році в Токіо, а потім уже в 2007 році у Лондоні. Після 2007 року п'ять сезонів поспіль ліга відкривала матчами в Європі. Упродовж 2012–2017 років NHL залишалася на території США і Канади і лише у 2017 знову поїхала підкоряти міжнародну арену.

Сьогодні NHL захоплює глядачів по усьому світу і завдяки вдало підписаним контрактам з міжнародними телекомпаніями у різних куточках світу [414].

Щодо міжнародної діяльності Головної бейсбольної ліги (MLB), то вона стартувала у 1996 році в м. Монтеррей (Мексика) [79]. Більшість таких матчів мали серійний характер.

Окрім Мексики (1996, 1999, 2018, 2019), ігри свого чемпіонату MLB також проводила в Японії (2000, 2004, 2008, 2012), Австралії (2014) та Великобританії (2019). У Японії при цьому мали місце й товариські ігри MLB Japan All-Star Series [389]. Упродовж 1986–2006 років раз на два роки в межах цих змагань команди MLB грали з командами Ніппонського професійного бейсболу (NPB). У 2014 та 2018

роках також були зіграні ігри команд MLB з національною командою Японії з бейсболу Samurai Japan. У свій час були проведені й інші бейсбольні матчі на території Японії, зокрема MLB Japan Opening Series 2008 [390] та MLB Taiwan All-Star Series 2011 [391].

Існує також окрема серія ігор MLB у Пуерто-Ріко. У 2001, 2010 та 2018 роках тут також було проведено серію ігор команд ліги [361].

У 2008 році MLB намагалася популяризувати бейсбол і на території Китаю в межах так званої MLB China Series [388]. В структурі MLB, окрім цього, активно функціонує міжнародний підрозділ, який відповідає за співпрацю на міжнародному рівні, головним чином – за телетрансляції ігор. Загалом ліга перебуває у партнерських стосунках з телекомпаніями у близько 200 країнах світу [124, 315].

Підсумовуючи, варто зазначити, що усі чотири провідні північноамериканські професійні ліги ігрових видів спорту активно просуваються на міжнародному спортивному ринку. Ключовими аспектами їх діяльності є створення передумов для захоплення глядачів, а відповідно створення потужного спортивного шоу. Освоєння нових територій сьогодні приносить лігам доходи, що вимірюються у мільярдах доларів, і в перспективі може стати одним із ключових джерел фінансових надходжень для них.

З точки зору наукового кола питань, які сьогодні розглядаються в професійному спорті, слід звернути увагу на широку зацікавленість з боку іноземних фахівців. Зокрема, в достатньо цікавому, проте неоднозначному профілі розглядають професійний спорт як такий дослідники А. Brisman [137], N. Groombridge [276] та M. Studdard [521], зосереджуючи свою увагу на кримінологічних ризиках цього соціального явища. Автори наголошують на великих доходах професійних спортивних ліг, що по суті завжди породжує проблеми із законом. Також звертають увагу на існування нелегального професійного спорту (бої без правил з летальним кінцем), часто асоціальну поведінку спортсменів та загалом високу корупційність явища [468].

Достатньо багато українських та іноземних фахівців розкривали у своїх працях сутність правового регулювання професійного спорту. В їх числі Н. В. Нерода [21,

22 тощо], V. Girginov [267], A. Kaburakis, Ryan M. Rodenberg, J. Holden [329], V. Rompu, O.B van Maren [473].

Велика кількість праць присвячені комерційним та фінансовим аспектам розвитку професійного спорту в сучасних умовах. Зокрема, автори O. Litvishko, R. Veynberg, S. Ziyadin, R. M. D. Sousa, G. Rakhimova у своїй праці [363] ґрунтовно розглянули інвестиційний потенціал суб'єктів професійного спорту, звертаючись до практики UEFA. Автори відзначають, що в сучасному світі професійного спорту футбольні клуби можуть вважатися достатньо вигідним, проте водночас і ризикованим капіталовкладенням для інвесторів. На специфіці доходів футбольних клубів у своїй роботі зосереджують увагу P. Garcíadel-Barrio та S. G. Szymanski [261]. Фахівці A. Vorobyev, E. Zarova зі співавторами [557] розглядали питання перспектив розвитку футболу залежно від соціально-економічних можливостей країни. Автори співставляли рейтинги провідних футболістів FIFA з такими критеріями розвитку країни, як якість життя та доходи населення, освітній індекс тощо. Колектив фахівців I. Z. Nagy, É. Bácsné Bába [404] також займалися вивченням схожого кола питань. Специфіку фінансування професійного спорту в межах європейської моделі його розвитку характеризували W. Andreff та P. Staudohar [90, 91].

З позиції контент-аналізу робіт американських фахівців хотілося б відзначити, що переважна їх більшість зосереджені на тематиці розвитку провідних професійних ліг ігрових видів спорту в сучасних умовах ринкової економіки [188, 193, 194, 238, 534]. Також велика увага звернена на перспективи професійних ліг в умовах пандемії COVID [82, 519 та ін.]. Окремі іноземні фахівці також вивчали питання змагань у різних видах спорту в сучасних умовах. В їх числі: Andrew S. Zimbalist [582], котрий досліджував конкуренцію в спортивних лігах; H. Sarmiento зі співавторами [490] у своїй праці аналізували проведення футбольних матчів світового рівня; P. Passos, D. Araujo, K. Devids [431] зосередили свою увагу на вивченні конкуренції у командних видах професійного спорту, а дослідник Wills Craig E. в межах своєї наукової роботи [573] розглянув питання конкурентоспроможності провідних ліг ігрових видів спорту.

Загалом слід відзначити достатньо високу зацікавленість дослідників питаннями саме професійного спорту, водночас більшість розробок зосереджені поза межами України. Хоча такі фахівчині як О. В. Борисова [3], Р. Сушко [38] та Н. В. Нерода [21, 22] присвятили свої наукові праці саме різним питанням професійного спорту на теренах нашої країни та у світовому масштабі.

Сучасний професійний спорт від моменту свого зародження зазнає динамічних змін, що пов'язані із соціально-економічними, політичними та ментальними особливостями розвитку тієї чи іншої країни. Водночас слід констатувати, що він володіє широким адаптаційним потенціалом, оскільки фактично в будь-яких умовах, які виникали упродовж його розвитку як соціального явища, демонстрував високі показники своєї ефективності. Ще одним важливим моментом у розвитку професійного спорту є постійний пошук інструментів та методів його удосконалення, що частково впливають і на суспільний розвиток як такий. Важливим аргументом також є те, що сучасний спорт вищих досягнень, зокрема у ігрових видах, залежить від професійного спорту. Саме останній є фундаментом для підготовки і відбору у національні збірні команди країн. Провідні баскетболісти, футболісти, хокеїсти та ін. близько 80–90% тренувального та змагального часу проводять в межах своїх клубів [252, 358].

Таким чином наявні вагомні підстави для подальшого ґрунтовного вивчення різних аспектів розвитку ігрових видів професійного спорту, зокрема його основного продукту видовища – системи змагань.

1.2 Визначальні чинники розвитку сучасного професійного спорту

Як зазначалося у попередньому розділі, професійний спорт пройшов унікальний шлях у своєму розвитку і міцно вкорінився як соціальна практика у суспільстві.

Увесь цей час на нього і відповідно на розвиток змагань у ньому закономірно впливали і продовжують впливати різноманітні чинники навколишнього середовища, у якому він функціонує.

Дослідники професійного спорту [416] виділили ряд чинників, які сприяли становленню та розвитку професійного спорту у Північній Америці, їх зміст було згодом доповнено колективом авторів С. І. Гуськовим, В. М. Платоновим, М. М. Линцем та Б. М. Юшко (2000) та виділено чинники розвитку цього явища і в межах Європи.

Отже, до встановлених авторами чинників розвитку професійного спорту на тих чи інших етапах належать:

- урбанізація суспільства;
- індустріалізація суспільства;
- розвиток комунікацій, транспортного сполучення та засобів масової інформації;
- зростання доходів і зміна стилю життя;
- розбудова спортивної інфраструктури;
- комерціалізація спорту;
- поява системи укладання контрактів зі спортсменами;

Окрім того, чинники, які характерні лише для розвитку професійного спорту на території США, до яких фахівці віднесли: виключення бейсболу з-під дії антитрестівського закону Шермана (1922 р.); специфічна система відбору гравців до команд у командних ігрових видах спорту («драфт»); спортивний маркетинг, загальна економічна політика ліг щодо розподілу доходів між клубами; особливе ставлення конгресу США і самих американців до професійного спорту [214, 425].

Слід звернути увагу і на те, що сучасний світ зазнав суттєвих змін до початку третього тисячоліття. В останні 20 років суттєво змінилися тенденції професійного спорту. Зважаючи на розширення масштабів професійного спорту як соціального явища, з'являються все нові чинники, які визначають напрями діяльності та успішність професійних спортивних організацій. Тому наявна потреба доповнення переліку, який було запропоновано С. І. Гуськовим, В. М. Платоновим, М. М. Линцем та Б. М. Юшко (2000).

Глобалізація. Сучасне суспільство в умовах глобалізації зазнає «переформатування». Це, відповідно, призводить до коригування всередині систем,

які функціонують у ньому: державного управління, економіки, політики тощо [70, 296, 469]. Зважаючи на те, що спорт сьогодні також є достатньо великою та невід'ємною соціальною системою, його структура і зміст потрапляють у цю тенденцію [37].

Так професійний спорт зазнає вагомих впливів глобалізації як ззовні (те, що пов'язано з економікою, політикою, соціальною сферою тощо), так само вона проявляється і всередині його самого, тобто професійний спорт є і сам по собі глобальним суспільним явищем.

У підрозділі 1.1 ми частково аналізували питання, пов'язані із процесами глобалізації в межах професійного спорту, водночас слід навести кілька аргументів, які характеризують її як чинник впливу на розвиток цього явища сьогодні.

Так, питання достатньо широко висвітлене у спеціалізованих наукових працях. Зокрема, фахівчиня Н. В. Нерода у своїй дисертаційній роботі [22] зазначала, що професійний спорт сьогодні інтегрується в систему ринкової економіки, на основі чого формується масштабний ринок спортивних товарів і робочої сили. При цьому різноманітні економічні, соціальні, політичні та інші чинники можуть стимулювати розвиток професійного спорту або ж бути бар'єрами чи навіть спричиняти до негативних процесів у ньому.

Ряд авторів [6, 15, 106, 387, 532 та ін.] зазначає, що у сучасному світі спорт загалом і професійний спорт зокрема – це достатньо масштабний суспільний феномен, який зосереджений не лише в межах спортивної діяльності, але охоплює й економічну, політичну, культурну, освітню та ін. сфери, які, при цьому, також мають вагомий вплив на зростання його показників. Саме глобалізація значною мірою визначає економічну політику діяльності фактично усіх професійних спортивних організацій.

В межах даного напрямку актуальне дослідження провела також дослідниця Р. О. Сушко [38, 40]. Вона продемонструвала, яким чином змінилися напрями розвитку спортивних ігор (на прикладі баскетболу) в останні 25 років під пивом чинників соціально-економічного характеру, та запропонувала оновлену систему знань і відповідно модель їх розвитку в таких умовах.

Варто відзначити певне протиріччя, яке існує між позитивним і негативним аспектом впливу глобалізації на суспільний розвиток загалом. Так, окремі фахівці наголошують, що це важливий прогрес для суспільства, оскільки глобалізація першочергово пов'язана із вільним розповсюдженням інформації [2]. Має місце і протилежна думка щодо цього, яка наголошує на своєрідній небезпеці процесів глобалізації, зокрема вона спричиняє формування соціальної нерівності [19, 296]. Проте світ рухається вперед, і спинити глобальні процеси, які вже запущені, фактично неможливо. Окрім того, говорячи про соціальну систему «спорт», варто констатувати, що з моменту його зародження у ньому простежується нерівність між його учасниками, зокрема одні виграють, а інші відповідно програють. Ця нерівність лежить в його основі і є ключовим чинником зацікавленості з боку суспільства.

Спорт, з одного боку, зазнає впливу зовнішньої глобалізації, проте водночас і сам виступає її яскравим прикладом. У цьому аспекті повертаючись до NBA, варто зазначити, що ця організація сьогодні активізувала діяльність в напрямі захоплення міжнародного спортивного ринку. Асоціація активно налагоджує зв'язки в Китаї, захоплюючи все більшу глядацьку аудиторію, а також укладає нові телевізійні угоди на мільярди доларів (остання угода укладена у 2016 році з телекомпаніями ESPN Turner Sport, вартістю 24 млрд. доларів впродовж 9 років, а це на 180% більше порівняно із доходами від попередньої). І це лише окремі факти, які свідчать про ефективність компонентів системи баскетбольних змагань NBA та їх визнання світовою спільнотою. Ще одним яскравим прикладом в цьому контексті є ФІФА, яка свого часу виступила за реорганізацію проведення чемпіонатів світу. Спершу ліміт команд-учасників фінальних матчів був 16, в подальшому 24, а сьогодні це вже 32 професійні команди [126].

Отже, вплив глобалізації як чинника формування професійного спорту сьогодні очевидний. Це потужний процес, який охопив як спортивний, так і комерційний аспект діяльності у його межах, особливо в кілька останніх десятиліть [579].

Геополітичні та економічні тенденції. Сьогодні є цілком обґрунтовані підстави говорити про те, що професійний спорт як явище глобального характеру є частиною макроекономіки багатьох розвинених країн. З одного боку, його розвиток напряму

залежить від економічних умов, що склалися, а з іншого – саме спорт в окремих аспектах має вагомий вплив на економічну ситуацію в тій чи іншій країні [331, 358].

Загалом макроекономічна політика спрямована на зниження рівня інфляції та безробіття в країні, підвищення показників економіки, запобігання економічним кризам, зміцнення та покращення функціонування економіки. Продумана стратегія розвитку професійного спорту може частково впливати на підтримання зазначених показників.

Водночас, в межах дослідження нас більше цікавить: як впливають економічні умови на розвиток професійного спорту.

Отже, зважаючи на економічну ситуацію в Північній Америці, слід відзначити, що це регіон з достатньо хорошими умовами для розвитку професійного спорту ще від початку його зародження та формування. У 90-х роках ХХ ст. професійні спортивні ліги, які тут функціонують, почали активно розширюватися [214]. Це стало можливим завдяки стабільній економічній ситуації в країні, яка дає змогу розвиватися різним напрямом підприємницької діяльності, в тому числі і професійному спорту. Професійні ліги здобули фінансову стабільність і відповідно можливість заробляти ще більше. Інший чинник, який спричинив до можливості збільшення кількості команд в лігах, – поява великої кількості робочої сили на ринку праці, тобто великої кількості талановитих спортсменів [190].

Водночас саме розширення ліги не приносить суттєвого зростання її доходів, оскільки кожен новий спортсмен і команда в цілому – це вагомі витрати. Але кожне місто хоче мати професійну спортивну команду в своїх межах і не лише для того, щоб задовільнити вболівальників, а першочергово для покращення власної економічної ситуації [214].

Міста розбудовують спортивну інфраструктуру. В період 1950–2010 років у США було збудовано понад 230 спортивних арен, і більше половини з них були зведені після 90-х років ХХ ст. Обсяг державних і місцевих капіталовкладень у ці проекти становив близько 62% [258]. При цьому більшість доходів від діяльності, що провадиться на цих спорудах, належить комерційним структурам – професійним спортивним клубам і лише невелика сума, відрахована як субсидії на капітальні

витрати, надходить у фонд міста [480]. Водночас фахівці [397, 541] засвідчують, що розташування в місті професійної спортивної команди збільшує наплив туристів, і як наслідок зростає якість обслуговування, до міста привертається увага нових фірм з надання різного роду послуг, а розташування нерухомості близько до спортивних арен та стадіонів підвищує суттєво її вартість.

Постачальники професійних спортивних команд – професійні ліги – наділені особливими умовами на місцевому ринку. Вони, відповідно до територіальних домовленостей мають право розташовувати свої команди таким чином, що кожна буде монополістом на своїй території. При цьому дуже часто міста змагаються між собою за право мати таку команду, від чого ліги намагаються отримати максимальну вигоду [397].

Водночас, незважаючи на підтримку з боку держави США та міст, у яких професійна ліга розташовує свої команди, професійний спорт тут перебуває фактично на самозабезпеченні. Керівництво цих організацій заробляє на продажу квитків, прав на телетрансляції, ліцензійній і рекламно-спонсорській діяльності тощо [453].

Держава, надаючи пільгові умови для функціонування професійного спорту, все ж не втручається в його розвиток.

Деяко відмінна ситуація щодо геополітичних та економічних умов розвитку професійного спорту в Європі. Як стверджують фахівці Ya. Galily, M. Bar-Eli та F. Yuval [258], досить часто у засобах масової інформації, а також політиками і громадськими організаціями порушується питання щодо ролі місцевої влади у підтримці професійного спорту, зокрема команд, які входять до міжнародних ліг.

Достатньо велика кількість економістів вважають, що професійний спорт – це суспільне благо, яке в повній мірі виправдовує і обґрунтовує надання субсидій з державних та місцевих коштів для розвитку елітних спортивних команд [310, 341, 517 та ін.].

Яскраво простежується фінансова підтримка професійних спортивних команд в Данії. Тут чітко виділяється розмежування функцій держави та міст щодо цього питання. Таким чином, держава надає різного роду дотації командам, а місто

забезпечує їх належною інфраструктурою (що становить близько 90% запланованих витрат на спорт у місті) [310]. Активно підтримують розвиток професійних команд (зокрема хокейних) і муніципалітети в Швеції, надаючи вагому фінансову підтримку [553]. Швейцарія також демонструє високі показники підтримки розвитку професійного спорту на своїй території, включаючи фінансовий аспект. При цьому автори М. Stopper і А. Weber [516] зазначають, що ця країна бере активну участь у визначенні стратегічних напрямків діяльності спортивних організацій. Цікаві тенденції розвитку професійного спорту присутні також у Франції. Вони пов'язані з географічним розташуванням, політичною та культурною спадщиною цієї країни. Як зазначено, у Франції сьогодні простежується децентралізація управління професійним спортом. Якщо раніше велика кількість спортивних питань вирішувалися на державному рівні (навіть їх керівники обиралися серед державних чиновників), то сьогодні інституційним спонсором спорту у Франції стає місцева влада [353].

І на теренах Європи і США певною мірою простежується вплив держави та економічних умов в країні на розвиток професійного спорту. В багатьох аспектах політика держави визначає стратегічні напрями у діяльності професійних ліг, що більшою мірою характерно для європейських країн. У США роль держави у цьому контексті є більш обмеженою, проте у той же час провідні професійні команди підтримуються як владою на місцевому рівні, так і на загальнодержавному [259, 375].

Трансформація інформаційних та комунікаційних технологій. Сучасний світ в багатьох аспектах свого розвитку залежний від технологічного прогресу. Фактично кожна сфера суспільного життя зазнала комп'ютеризації. Вільний доступ до інформації та широкі можливості різноманітного рівня технологій суттєво змінили специфіку роботи людини в межах різних видів діяльності.

Осторонь цих процесів не залишилася і сфера професійного спорту.

Сучасний професійний спорт орієнтується на медійність, як один із елементів комерціалізації, що значною мірою впливає на процеси, які відбуваються у ньому і зокрема торкаються спортивної його складової. Отже, сьогодні роль засобів масової інформації (ЗМІ) в контексті розвитку зазначеного явища є достатньо вагомою. З

цього приводу фахівець А. В. Гусєв [6] зазначає, що ЗМІ, маючи здатність до швидкого охоплення широкої аудиторії глядачів, здатні значною мірою визначати напрямки комерціалізації та популяризації спорту. Автор стверджує, що саме ЗМІ у всьому своєму різноманітті, яке наявне у ХХІ ст., спричинили до того, що професійний спорт став частиною так званої масової культури і, індикатором соціальних трансформацій.

Цілком закономірним є взаємовплив таких складових масової культури, як засоби масової інформації (першочергово телебачення) і професійного спорту. В цьому контексті варто відзначити, що тенденції, притаманні розвиткові перших, активно впливають на трансформацію у середовищі професійного спорту. Ще у 1939 році відбулася перша телетрансляція спортивного видовища. Це був матч NFL, який телевізійувала компанія NBC. Вісім її працівників, використовуючи дві відеокамери, знімали футбольний матч між Philadelphia Eagles та Brooklyn Dodgers. З того часу співпраця засобів масової інформації та організацій професійного спорту почала розвиватися [312].

Сьогодні саме перегляд спортивних телепередач – це одне із першорядних джерел доходів телеканалів [556]. Згідно зі статистичними даними 89 із 100 найбільш популярних телепередач припадає саме на спортивні [78]. Окрім того, деякі статистичні підрахунки демонструють, що на спортивні покази в більшості розвинених країн відводиться понад 10% телевізійних ефірів.

Про високий рівень зацікавленості ЗМІ професійним спортом свідчить вартість контрактів, які канали готові підписати з професійними спортивними лігами. Йдеться про суми в мільйони і навіть мільярди доларів на рік. При цьому такі контракти укладаються на досить тривалі терміни (від 4 до 10 років залежно від професійної ліги), тобто за цей період більшість провідних ліг можуть отримати кілька мільярдів доларів.

Загалом, професійний спорт сьогодні характеризується різними джерелами доходів, проте доходи від телевізійних контрактів – одні з ключових. Таким чином, телебачення однозначно визначає напрями та специфіку розвитку професійного спорту загалом.

Водночас з наукової точки зору, як стверджує А. В. Гусєв [6], існує ряд проблемних аспектів висвітлення спортивної інформації у ЗМІ. Так, автор вважає, що в більшості дослідження цієї тематики проводилися із вивченням періодичної преси, а в контексті саме телебачення набагато менше таких досліджень. Сьогодні все ще недостатньо уваги приділяється вивченню комунікативної взаємодії спорту та радіо. Ще гіршою є ситуація щодо вивчення питань подання спортивно інформації в межах інтернет-журналістики. Ще одна достатньо вагома складність у вивченні питання полягає у тому, що в останнє десятиліття зміст та масштаби спортивної інформації суттєво розширилися. Сьогодні це поняття слід розуміти не лише суто зі спортивної чи журналістської позиції, але й в контексті економіки, реклами, інноваційних технологій тощо. Тобто у взаємодії ЗМІ та професійного спорту існує широке коло наукових актуальних і цікавих питань, які потребують вивчення.

Щодо спортивних комунікацій, то в останні роки вони потрапляють в поле об'єктів уваги іноземних дослідників. Зокрема D. Rowe [479] досліджував особливості взаємодії спорту і ЗМІ в частині розвитку технологій того часу. Фахівець L. Wenner у своїй праці [569] описував цікаве питання щодо еволюції спортивної комунікації як своєрідного руху, якому притаманне технологічне середовище. Автор акцентував увагу на тому, що все більшу роль в існуванні людини займає онлайн-існування, зокрема розглядав це питання з точки зору спорту. Важливі аспекти розвитку спортивних медіа висвітлили і A. Bernstein, N. Blain у своїй роботі [118]. Фахівці зокрема розглядали новітні медіатехнології як одну із особливостей феномену спорту в США та Європі. Ще двоє американських дослідників R. A. Brookey, T. P. Oates присвятили своє дослідження [138] питанню кооперації медійних каналів, телевізійних трансляцій і симуляційних спортивних ігор і в цьому контексті виокремлюють відносно новий різновид соціальної практики спорту – кіберспорт.

Ще однією важливою подією, яка спричинила до активізації розповсюдження спортивної інформації, а отже, й розвитку професійного спорту, була поява Інтернету. Як зазначають D. A. James, N. Petrone [320], у 1995 році з'явилися перші видання, котрі були представлені виключно в інтернет-ресурсах. Цей рік дослідники вважають початком становлення інтернет-журналістики [467].

Слід відзначити, що з цього часу онлайн-середовище інтенсивно використовує видовищність та масовість спортивних змагань з одного боку, а з іншого – створює значною мірою середовище для фанів та глядачів спортивних подій, яке ще більшою мірою їх об'єднує (до прикладу, оперативна інформація та коментарі спортивних подій, різноманітні спортивні форуми, можливість залишати власні коментарі щодо певних спортивних подій тощо). При цьому інтернет-технології дають змогу глядачам проглядати спортивні події не лише під час їх трансляції, але й в будь-який зручний для них час і таким чином, залишатися увесь час у курсі бажаних подій.

Окрім того інтернет-простір дозволяє значною мірою професійним спортивним лігам і самим просувати свій продукт. Так, кожна організація володіє веб-сайтом, на якому висвітлює ключову інформацію щодо власних подій.

Є всі підстави вважати інтернет чинником розвитку професійного спорту, оскільки цей ресурс дозволяє достатньо оперативно доносити необхідну інформацію в широкі маси і таким чином «підігрівати» глядацьку аудиторію [285]. Окрім того – це інструмент реклами спортивного видовища, що дуже важливо для належної комерційної діяльності провідних організацій професійного спорту [464].

Слід відзначити, що в кризових умовах пандемії, яка розпочалася у 2020 році, розвиток професійного спорту ще більш тісно став пов'язаний з віртуальними технологіями. Оскільки глядачі не мають змоги відвідувати матчі улюблених команд очно, та й в принципі сучасна людина в багатьох аспектах орієнтована на взаємодію із зовнішнім світом шляхом залучення до віртуальної реальності [171, 189], професійні спортивні організації активно співпрацюють з компаніями, які допомагають просунути спортивне видовище у віртуальний простір у різних форматах [194, 323]. Окрім того, саме інтернет-середовище значною мірою спричинило появу нової соціальної практики спорту – кіберспорт. Ця практика отримала широке розповсюдження і в межах професійного спорту [66]. Сьогодні фактично кожна професійна спортивна організація розвиває систему кіберспортивних змагань, про що піде мова у наступних розділах нашої роботи.

Водночас застосування віртуального простору організаціями професійного спорту не обмежується вище зазначеним. Так, беручи до прикладу NHL, то

починаючи з 2016 року ліга у співпраці з Jaunt (корпорація, яка займається розповсюдженням сюжетів у віртуальній реальності) розробили віртуальну інновацію, яка дає змогу вболівальникам, що не змогли відвідати важливі матчі NHL, все ж бути її глядачами в інший час [415]. У 2019 році цей досвід поповнився новою співпрацею з NextVR (лідер у середовищі віртуальних трансляцій подій). Корпорація відображає ігри Матчу всіх зірок NHL у 3D-стереоскопічному віртуальному форматі. Цей вміст тепер доступний безкоштовно для фанів у всьому світі на новому каналі NHL у додатку NextVR [427].

Важливим футбольним досягненням у віртуальному середовищі є те, що у 2017 UEFA спільно з Samsung Gear VR і Oculus створили можливість для фанів бути фактично учасниками футбольних матчів вдома завдяки віртуальним технологіям.

Вагомі кроки в напрямку освоєння сучасних комп'ютерних технологій робить і керівництво FIBA та ULEB. Зокрема, одним із важливих досягнень у цьому напрямі є те, що у 2008 році Euroleague Basketball спільно з U-Play Studios запустила власну відеогру. Ігри FIBA у цей же рік також стартували у відеоформаті.

У квітні 2015 року Euroleague Turkish Airlines стала першим у світі великим професійним змаганням, на якому кожен гравець мав на собі мікрокамеру. А вже у 2017 році Euroleague Basketball і FirstVision розробили забезпечення для віртуального відтворення матчів Euroleague Turkish Airlines із застосуванням 360° камер. Сьогодні матчі стають доступними для перегляду після їх завершення.

В ногу з часом крокують і провідні світові організації тенісу і гольфу. Зокрема, у 2020 році розпочалася розробка віртуального тенісного продукту ATP 1000 Virtual Tennis на основі ATP Masters 1000 спільно з IMG Arena (букмекерська компанія) та Lear Gaming (компанія з віртуальних розробок). Це тенісна гра, розроблена спеціально для ринку спортивних ставок [583]. У 2008 році була розроблена онлайн відеогра World Golf Tour. Також у 2020 році 2K Sports представили для широкої аудиторії нову відеогру PGA Tour 2K, яка є якісним відображенням реальних ігор даних змагань. Окрім того пандемія внесла свої корективи в звичний календар реальних турнірів з гольфу, тому керівництво PGA у 2020 році впровадили віртуальні

ігри між гравцями в реальному часі. При цьому кожен учасник в таких умовах має змогу грати на власному полі.

Отже, трансформація інформаційних та комунікаційних технологій значною мірою сьогодні допомагає професійному спорту розвиватися як елемент масової культури, а також спричиняє до його глобалізації шляхом швидкого розповсюдження інформації. Окрім того цей чинник великою мірою визначив сьогодні новий напрям розвитку професійного спорту, який стосується різноманітних комп'ютерних та віртуальних розробок, у тому числі і кіберспорту, в межах конкретних професійних спортивних ліг.

Кризові суспільні чинники. Зважаючи на те, що професійний спорт є потужним соціальним явищем, яке по суті можна вважати частиною макроекономіки багатьох розвинених країн, очевидно, що його середовище зазнає і різноманітних суспільних впливів.

Слід звернути увагу на те, що в різних організаціях професійного спорту в останні кілька десятиліть достатньо часто виникають ситуації, які призводять до внутрішніх конфліктів. В середині 80-х – початку 90-х років ХХ століття досить розповсюдженими, зокрема в північноамериканських лігах ігрових видів спорту, були локдауні, пов'язані із наявністю розбіжностей у баченні змісту колективних угод з боку керівництва лігами і асоціацій професійних спортсменів, серед іншого в частині матеріального забезпечення спортсменів, прав вільних агентів тощо [425]. До прикладу, у 1992 році в NHL було відмінено близько половини регулярного чемпіонату через те, що власники клубів і Асоціація професійних спортсменів не дійшли згоди щодо системи вільних агентів в лізі, пенсійних виплат, особливостей арбітражу та деяких інших питань.

Це спричинило до вагомих фінансових втрат як у самій NHL, так і серед спортсменів.

Фінансове питання призвело до локауту у 1997 році і в NBA, коли сумарна заробітна плата гравців сягнула 57% від допустимих 51,8% річного доходу асоціації, внаслідок чого, після тривалих переговорів між лігою та Асоціацією професійних

спортсменів вперше в історії американського спорту було встановлено стелю заробітної плати [134].

Сьогодні, зважаючи на масштаби професійного спорту, кризові соціальні явища, які виникають у цілому суспільстві також накладають відбиток на його розвиток. Якщо в минулому, до прикладу, більшість протестів, локаутів тощо всередині цих організацій стосувалися здебільшого спортивних суперечок [140], то сьогодні конфлікти часто виходять за межі суто спортивних інтересів сторін.

Суспільство активно спостерігає за реакцією і діями учасників провідних спортивних організацій на ситуації, що виникають у соціумі за що останні досить часто потрапляють під шквал критики, і відповідно, трапляються ситуації, коли спортсменів усувають від участі у змаганнях через це [254].

До прикладу в останні кілька років США охопила хвиля протестів на підтримку темношкірого населення внаслідок окремих ситуацій негативного ставлення до них, іноді з летальними наслідками. Ці конфлікти спричинили і певні негаразди зокрема для NFL. При чому, варто зазначити, що реакція керівництва ліги відрізнялась на різних етапах їх виникнення. Зокрема, у 2016 в NFL виникла ситуація, коли на матчі під час звучання гімну США квотербек команди San Francisco 49ers Колін Капернік (Colin Kaepernick) не піднявся з лави, обґрунтовуючи це тим, що він не підтримує країну, яка не поважає своїх темношкірих громадян. Це викликало негативні відгуки на адресу спортсмена як в самій команді, так і керівництва ліги, зокрема в особі її комісонера Роджер Гуделл (Roger Goodell). Негативними у бік спортсмена були і коментарі самого президента США Дональда Трампа (Donald Trump). Як наслідок, Колін Капернік розірвав контракт з клубом San Francisco 49ers, ставши вільним агентом, але станом на 2020 рік так і не зміг підписати нового, бо фактично потрапив до «чорного списку» [202].

На противагу зазначеній вище ситуації, у 2020 році, коли в США пройшла нова хвиля таких протестів під назвою «Black Lives Matter» (Чорне життя має значення), внаслідок убивства поліцейським темношкірого громадянина, керівництво NFL також обурено зреагувало на цю обставину. Роджер Гуделл цього разу виступив на підтримку цих глобальних акцій.

Цікаво те, що першочергово керівництво NFL шукало якомога вигіднішої позиції для себе в обох ситуаціях. При виникненні першої ситуації (2016 рік) вони чітко бачили, що суспільство їх не підтримає, якщо вони висловлять підтримку Коліну Каперніку, оскільки «вести гру» з патріотичними почуттями більшості достатньо небезпечно для авторитету і статусу. Водночас у 2020 році, коли фактично все суспільство виступило на підтримку темношкірого населення і багато великих американських корпорацій навіть змінили регламент своєї діяльності на користь цього контингенту громадян, NFL не могла суперечити суспільній думці, і цього разу її керівництво висловило активну позицію щодо підтримки цих акцій.

На різних етапах своєї діяльності на підтримку темношкірого населення США виступала і NBA, особливо зважаючи на те, що переважна більшість її гравців – це темношкірі спортсмени. Беручи до уваги події останніх років NBA активно також підтримує рух «Black Lives Matter», організовуючи різні акції солідарності з тими, хто постраждав від расизму [508]. Варто зазначити, що колишня зірка ліги Майкл Джордан у 2020 році оголосив, що пожертвує 100 млн доларів організаціям, які борються проти расизму [168].

NHL також проявляє підтримку подібним соціальним акціям і проектам. Слід зазначити, що у 2020 році кілька матчів плей-офф були відмінені, чим склад організації висловлював підтримку акціям проти дискримінації і негативного ставлення до темношкірої категорії населення США [16, 205].

Не менш гідну підтримку руху «Black Lives Matter» демонструють і учасники MLB, організовуючи акції підтримки темношкірому населенню безпосередньо на своїх матчах [402, 561].

До переліку сучасних кризових суспільних явищ, які значною мірою визначають напрями розвитку професійного спорту, сьогодні беззаперечно потрапляють і ті умови, які склалися внаслідок пандемії COVID. Заборони на відвідування масових заходів, у які потрапляє основний продукт професійного спорту – змагання, спричинили суттєве зниження прибутків керівних організацій. Так, згідно зі статистичними підрахунками у 2019 році сумарний дохід від професійного спорту становив \$129 млрд. Прогнозувалося, що у 2020 році ця цифра

сягне \$135,3 млрд, проте наслідки пандемії COVID суттєво завадили, і дохід професійного спорту становив \$73,7 млрд [209].

До прикладу регулярний сезон 2020–2021 років в NBA було скорочено з 82 до 72 ігор, тоді як в NHL із 82 матчів регулярного чемпіонату відбулося лише 56.

Під впливом зазначених умов у 2020 році було тимчасово змінено формат проведення відбіркових матчів Ліги чемпіонів FIBA. Замість традиційної системи з двома матчами (домашнім і виїзним) організатори турніру вирішили провести міні-турніри на нейтральних майданчиках.

В 2020 році упродовж лютого-березня було призупинено змагання в багатьох спортивних організаціях. На рік були перенесені і чемпіонат Європи з футболу [158], а також Ігри Олімпіади в Токіо.

Як відзначають керівні особи, через призупинення проведення матчів і введення в дію обмежень, пов'язаних із пандемією, провідні футбольні клуби Європи втратили понад € 4 млрд євро.

У сезоні 2021–2022 років внаслідок пандемії також суттєво скорочується кількість футбольних ігор. Так, до прикладу, внаслідок розповсюдження вірусу серед англійських футболістів, вполовину зменшилася кількість ігор в англійській Прем'єр-лізі [366].

Підсумовуючи, варто відзначити, що умови останніх кількох років, пов'язані із ситуацією навколо пандемії COVID, загалом ускладнили реальний змагальний процес, а отже організації професійного спорту почали активніше розвивати напрями, які можуть забезпечити продаж їх продукту – спортивного видовища. В цьому контексті сучасні комп'ютерні технології суттєво розширюють ці можливості.

Спортивна міграція також різносторонньо і суттєво сьогодні впливає на розвиток різновидів професійного спорту. Питання спортивної міграції набуває особливої актуальності з різних позицій [506].

Так, дослідники стверджують, що найбільш сприятливою країною з точки зору спортивної міграції є США, адже саме тут чи не в найбільше розвинений професійний спорт, його інфраструктура, що розкриває широкі можливості для молодих та перспективних спортсменів [32, 37]. Водночас у цій країні існує велика

кількість труднощів щодо міграції з юридичного погляду. Американське законодавство пропонує чотири типи віз для спортсменів залежно від їх відповідності встановленим критеріям (ігровий рівень: професійний, аматорський тощо; ігровий режим: індивідуальний чи командний; факт наявності спортивних результатів; наявність спортсмена в національному чи міжнародному рейтингу; наявність заробітної плати (контракту) або ж призових коштів за участь у змаганнях тощо). Ще одна складність полягає у тому, що спортсмену-мігранту, який працевлаштовується на комерційній основі, доведеться сплачувати офіційно встановлений податок (30% від заробленого) [425, 510].

Слід зазначити, що професійні спортсмени, які виїжджають на працевлаштування до США, обирають green card, що, за умови її отримання, дає їм змогу залишитися у цій країні назавжди.

Ще деякий час тому у провідних північноамериканських лігах ігрових видів спорту були встановлені достатньо суворі обмеження на легіонерів [134]. Водночас вже з початком XXI ст. командні склади NBA, MLB та інших ліг поповнює велика кількість європейських та азійських спортсменів [37, 430].

Щодо міграції спортсменів до Європи, то у кожній країні стосовно них є свої вимоги, які також можуть викликати певні труднощі [506].

У той же час, за свідченнями дослідниці Р. О. Сушко, велика кількість спортсменів все ж покидають свої країни [40] через надвисоку конкуренцію. З іншого боку, спортивна міграція спричиняє до того, що сильніші спортсмени концентруються в кращих світових центрах для підготовки, організаціях з виду спорту. До прикладу, кращі баскетболісти сьогодні прагнуть виступати за клуби NBA, тому достатньо велика кількість талановитих європейських та азійських баскетболістів представляють саме американську організацію. Чого вартий хоча б прихід баскетболіста з Китаю Яо Міна в команду Houston Rockets у 2002 році, чи іспанця Ріккі Рубіо до Minnesota Timberwolves у 2009 році та словенця Луки Дончича до Dallas Mavericks у 2018 році. Усі ці баскетболісти суттєво підсилили загалом склади своїх команд в NBA та неодноразово приводили їх до перемог. Цікавим є

факт, що станом на 2008 рік з 360 гравців NBA 76 були легіонерами з 38 інших країн поза межами Північної Америки [430]. Сьогодні їх кількість є ще більшою.

У NFL, починаючи з 2000-х років, також достатньо багато зіркових спортсменів із Європи у складах команд, серед яких був і українець Ігор Ольшанський (обраний у 2004 році командою Los Angeles Chargers) [360] і представники багатьох інших європейських країн (Румунії, Німеччини, Естонії тощо).

Щодо класичного футболу, то більшість талановитих спортсменів намагаються потрапити до Liga Nacional de Fútbol Profesional (Іспанія).

Найсильніші тенісисти світу, своєю чергою, зосереджені сьогодні у США, Австралії, Франції та Великобританії [3, 517].

Водночас є й інші проблемні аспекти міграції спортсменів, які є особистісними і пов'язані із різними чинниками зміни середовища їх життя. В цьому контексті автори [81, 471] зосереджують увагу на психологічних аспектах адаптації спортсменів до нових умов (крос-культурна адаптація). Зокрема, дослідники з'ясували, що 40% фахівців позитивно ставляться до спортивної міграції та пов'язують її із новими можливостями для самореалізації спортсменів в умовах інших країн [285]. Водночас у роботі також зазначається, що респонденти не були однозначними у відповідях щодо мотивів та труднощів, котрі можуть виникати у спортсменів внаслідок міграції. Тобто у кожного фактично власне бачення ситуації.

З іншого боку, цю проблему розглядають до прикладу S. Agergaard, T. Ryba [80], вказуючи на негативний аспект спортивної міграції з позиції розвитку спорту конкретної держави і водночас акцентуючи увагу на тому, що більш розвинуті держави, по-перше здатні контролювати цей процес, а по-друге, спроможні забезпечувати належну якість життя для спортсменів з інших країн за нормами міжнародного права.

Цікавими з позиції співвідношення спортсменів в етнічному плані є дослідження Інституту різноманітності та етики у спорті (The Institute for Diversity and Ethics in Sport). Організація досліджує расове та гендерне різноманіття в різних видах спорту та організаціях. До прикладу, у 2018 році у драфті MLB з 26 найкращих гравців близько чверті були афроамериканцями. Цікавим також є факт, що кількість

«кольорових» гравців у лізі сьогодні становить понад 38,6%, темношкірих – лише 7,5%, а переважна більшість (60,2%) – світлошкірі гравці. Станом на 2020 рік підраховано, що у складах баскетбольних команд NBA 16,9% світлошкірих спортсменів, ще 8,9% кольорових та 74,2% темношкірих гравців. Співвідношення світлошкірих, «кольорових» та темношкірих спортсменів в NFL сьогодні також нерівномірне. Частка перших становить менше 26,8% складів команд, других, своєю чергою – 14,3%, останніх – 58,9%. В MLS сьогодні приблизно рівне співвідношення світлошкірих та «кольорових» гравців – 38,3% і 38,6% відповідно, і лише 23,1% – це темношкірі футболісти [489]. А от щодо гравців NHL, то провідними серед них є представники Канади, США, Росії, Швеції та Фінляндії [205, 540].

Таким чином, спортивна міграція сьогодні суттєво активізувалася. Нормативно-правові документи різних країн, а також спортивних організацій в останніх двох десятиліттях порівняно із попередніми дозволяють більш лояльне ставлення до спортсменів-іноземців, а часто і заохочують їх залучатися до спортивної діяльності спортивних організацій інших країн, таких як, до прикладу, США. Це спричиняє певний перерозподіл робочої сили у професійному спорті та дислокацію найбільш талановитих спортсменів у провідних світових центрах спортивної підготовки [517].

Іншу складову зазначеного чинника (демографічна ситуація) впливу на професійний спорт ми пов'язуємо із контингентом населення певної країни. Адже від цього багато в чому залежить відвідуваність матчів і загалом дохід професійного спорту. Зокрема, експерти підраховали, що упродовж 2016–2017 років американці витратили близько 56 \$ млрд. на спортивні заходи (включно з квитками, напоями, їжею, подорожами) і ще 33 \$ млрд на спортивне обладнання. Також у 2016 році було підраховано, що 73% чоловічого населення США та ще 55% жіночого переглядають ігри NFL по телебаченню [515].

Цікаве дослідження було проведено зокрема Population Reference Bureau [446] щодо особливостей зміни кількості та співвідношення населення у різних частинах США та відповідно утворенням та розташуванням команд ігрових видів професійного спорту. У роботі зазначається, що населення США з 1967 до 2006 року зросло з 200 до 300 млн осіб. Відповідно зростала і кількість команд у різних містах.

Так, до прикладу в м. Фінікс у 1967 ще не було жодної спортивної команди. Вже сьогодні кожна з провідних ліг ігрових видів професійного спорту (NFL, NBA, MLB та NHL) організувала там по команді. І це стосується більшості великих міст США.

Зважаючи на внутрішню міграцію населення, змінювалася і кількість спортивних команд в лігах у різних частинах США. Так, у 1967 році 41 із 67 франшиз були розташовані на північному сході та середньому заході, оскільки більшість населення проживало в цих регіонах (52%). Станом на 2006 рік ситуація змінилася: із 114 спортивних франшиз 63 розташовані на півдні та заході країни, оскільки 60% населення зосереджено у цих регіонах [446].

Тобто одним із чинників, який визначає політику розширення і локації команд у професійних лігах Північної Америки, є чисельність та розміщення населення країни.

Ще одне дослідження, що проведене у 2015 році [514], засвідчує достатньо високу зацікавленість спортивними подіями з боку населення Європи. Так, автори констатують, що 28% європейців, вік яких перевищує 16 років, відвідують систематично спортивні заходи упродовж року. При цьому, найвищі показники відвідуваності простежуються в Нідерландах (54% населення), Фінляндії та Швеції (по 48%). Під час опитування 39% європейських чоловіків і ще 22% жінок зазначили про відвідування спортивних подій. У жодній країні Європи кількість жінок у питанні відвідуваності не перевищувала кількості чоловіків, водночас «гендерний розрив» був різним. Так, до прикладу, у Нідерландах 58% чоловіків і 49% жінок зазначили, що відвідують спортивні події, в інших країнах майже вдвічі менша кількість жінок порівняно із чоловіками цікавляться подібним.

Найявний достатньо широкий «розрив поколінь» щодо відвідуваності спортивних подій між молодими людьми (віком 16–24) та людьми старшого віку (понад 50 років) у Європі. Станом на 2015 рік близько 48% молодих людей (16-24 років) відвідували спортивні події, тоді як серед 25–49 річних таких було 36%, а серед тих, хто старший 50-ти років – лише 21% таких людей.

Варто зазначити також, що ліги ретельно вивчають споживацький ринок і динаміку змін його запитів, фінансові можливості, на основі чого формують власну

маркетингову політику, особливості квиткового бізнесу тощо [11, 114, 317]. Окрім того, цей факт також впливає і на формування маркетингової політики спонсорських та рекламних компаній, які співпрацюють зі спортивними організаціями щодо товарів, послуг та їх висвітлення у ЗМІ [230].

Специфіка монополії та конкуренції на професійній спортивній арені. Враховуючи фрагментарність висвітлення цього чинника, ми більш детально спробували його вивчити та проаналізувати.

Отже, за приклад ми взяли американський футбол на Північноамериканському континенті та баскетбол у Європі.

Упродовж свого розвитку американський футбол, як і весь професійний спорт, змінювався під впливом тенденцій, які диктувало суспільство. Все розпочалося в Америці у 1869 році, коли між собою зустрілися команди Ратгерського і Прістонського університетів на футбольному полі, зіграли у гру, яка схожа на сучасний американський футбол [247]. Її зміст був побудований на основі правил регбі і соккеру, на поле виходило по 25 футболістів з кожної команди [302, 494].

Сьогодні – це вже зовсім інша гра, що значною мірою перетворилася на бізнес зі своїми правилами, який приносить мільярдні прибутки щороку [454]. Зокрема, у 2021 році керівна організація американського футболу National Football League (NFL) заробила \$ 9,8 млрд і вкотре стала найприбутковішою лігою професійного спорту у світі. Поза сумнівом, американський футбол – найпопулярніший вид професійного спорту у Північній Америці. Про це свідчить і те, що 26 з 50 клубів, що увійшли до переліку Forbes як найприбутковіші у сезоні 2020–2021 – це клуби NFL. Їхній прибуток становив від \$ 2,35 до 5,7 млрд [428].

Офіційною датою створення NFL вважається 1920 рік. На той час вона об'єднала 11 команд, сьогодні ж їх кількість зросла до 32. Це свідчить про те, що футбол поступово популяризувався і постійно зростала кількість професійних футболістів, які об'єднувалися у команди, що приєднувалися до NFL. Упродовж 20–30-х років організаційна структура ліги стабілізувалася і набула більш формального характеру. В 1934 році NFL торкнулися процеси глобалізації. Якщо спершу команди локалізувалися в маленьких місцях, то в цей період почали перебиратися до

мегаполісів. Розвиток ліги набував обертів: було проведено перший драфт (1936 р.), а далі – перші великі контракти із телебаченням (1939 р.) [160]. Проте початок 40-х років став для NFL дещо кризовим, оскільки США вступили у Другу світову війну і значну кількість гравців забирали на фронт. Матчі продовжували проводитися, проте закономірно, що їх популярність суттєво знизилася. Вже у 1944 році NFL зіштовхнулася з першим своїм конкурентом All-American Football Conference (AAFC) [282]. Спершу керівництво NFL не сприймало серйозно новоствореного конкурента, проте AAFC насправді мала декілька важливих «козирів» перед «старожилками», в тому числі:

- загалом AAFC володіла більшим фінансовим ресурсом, оскільки власники її команд були суттєво заможнішими від своїх колег з NFL;

- більшість футбольних «зірок» з університетів США були у складі AAFC. Окрім того «зірки», які повернулися з фронту, також масово приєднувалися до новоствореної організації;

- AAFC зайняла ключову територію США, запустивши свої команди в такі штати, як Каліфорнія і Флорида. NFL, своєю чергою, залишалася в межах північного сходу країни.

Варто зазначити, що перша гра, яку провела AAFC, зібрала понад 60 тис. глядачів на трибунах, тоді як в NFL навіть не наближалися до такої кількості. Водночас, такий успіх новоствореної організації у першому ж сезоні супроводжувався суттєвими фінансовими збитками. Фактично жодна (окрім однієї) команда AAFC не змогла покрити видатків. NFL, своєю чергою, також не була успішною в цьому плані. Лише одна команда в її складі змогла отримати прибуток у цьому сезоні. Це все пояснювалося надмірно високою заробітною платою гравців. Така собі війна між організаціями за «зіркових» гравців фактично призвела до збитковості обох. Протистояння тривало до 1949 року, проте обидві організації фактично були на межі банкрутства. В цей рік керівники NFL та AAFC прийняли адекватне рішення об'єднатися [302, 494]. Три команди AAFC («Cleveland Browns», «San Francisco 49ers» та «Baltimore Colts») при цьому перейшли повним складом до NFL, гравці інших – приєдналися до складів існуючих команд ліги. Нова ліга

отримала назву Національно-Американська футбольна ліга, проте ця назва затрималася лише на 4 місяці, в подальшому NFL просто назвала існуючі конференції – Національною та Американською, щоб проявити повагу до своїх конкурентів [80, 81].

Фактично 10 наступних років NFL продовжувала монополізувати ринок американського футболу, нарощуючи свою силу. При цьому, зважаючи на відсутність конкурентів, ліга суттєво знизила заробітню плату спортсменам, що позитивно позначилося на її доходах. У сусідній Канаді функціонувала Канадська футбольна ліга (CFL), проте її складно було вважати конкурентноспроможною на фоні NFL [494, 560].

Вже в 1959 році ситуація кардинально змінюється. Нафтовий магнат Ламар Хант і його друг Бад Адамс зробили спробу купити команду «Chicago Cardinals» і перевезти її в Даллас. Водночас NFL не планувала розширення і відмовила їм у цьому. Спроба чоловіків купити хоча б частину якогось клубу в лізі також не була успішною. Тоді вони вирішили створити власну організацію. На арені з'являється новий конкурент – American Football League (AFL) [282].

Нова організація повинна була стартувати у 1960 році у складі восьми команд. При цьому керівництво NFL, не бажаючи знову змагатися на цій арені, запропонувало Ламару Ханту приєднатися, створивши команду в Техасі. Проте, останній відхилив цю пропозицію і почав розвивати власну організацію. Тоді NFL, заручившись підтримкою своїх прихильників і використавши усю свою впливовість, намагалася вести політику повного ігнору. Вона переконала медіа-гігантів не звертати увагу на нову лігу. AFL було досить складно в таких умовах, проте у її керівному складі не бракувало ентузіазму: багаті власники були готові витратити великі кошти, щоб прощтовхнути свій проект [302]. Зокрема, шукаючи шляхів реалізації, AFL зробила наступні кроки:

- почала займати міста, у яких не було команд NFL («Chargers» були перебазовані з Лос-Анджелесу в Сан-Дієго, а «Texans» з Далласа в Канзас-Сіті). Це дозволяло місцевим жителям отримати «рідну» футбольну команду, а AFL, відповідно, розширити коло вболівальників;

- в 1965 році AFL вдалося підписати досить вагомий контракт із телекомпанією NBC на \$ 36 млн. Це вивело AFL на новий рівень фінансових можливостей.

NFL отримала нового серйозного конкурента і знову повинна була вживати заходів для боротьби за свою монополію. «Бої» здебільшого проводилися знову в напрямку завоювання кращих гравців. Отже, в силу вступили знову зарплатні важелі. До прикладу, квотербек з університету Алабами Джо Намат був обраний на драфті NFL командою «St. Louis Cardinals», проте відмовився підписати з ними контракт, натомість уклавши угоду з командою «New York Jets» із AFL. При цьому клуб повинен був платити йому \$ 427 тис., що на той час вважалося космічною сумою.

Тобто на той час робота обох ліг була спрямована на переманювання кращих гравців у свої команди якомога більшими у фінансовому плані контрактами. Проте, так не могло тривати довго, адже, якими б багатими не були власники клубів в NFL та AFL, а їхні ресурси також вичерпувалися і справа ставала все менш рентабельною. Один з генеральних менеджерів команди NFL «Dallas Cowboys» Текс Шремм ініціював таємні переговори з керівництвом AFL, на яких було прийнято рішення щодо злиття двох організацій. Це відбулося у 1966 році [302, 560]. В договорі йшлося про те, що обидві ліги зобов'язуються організувати для початку 24 команди в новій організації і в подальшому (до 1970 р.) розширити її до 28. Окрім того, усі команди, згідно з договором не змінювали місця локалізації, залишаючись у своїх містах. Обидві ліги також зобов'язувалися проводити один спільний драфт. Включно до 1969 року NFL та AFL проводили власні чемпіонати, а їх чемпіони зустрічалися у фінальному матчі – Супербоулі, що досі актуально. Ключовим пунктом домовленості було те, що AFL повною мірою визнає єдиним легітимним керівництвом NFL в новій організації.

Фінальним стало рішення Конгресу США щодо законності об'єднання двох Ліг, яке мало позитивний характер. Цікавим фактом є те, що комісіонер NFL розпорядився створити нову команду в Луїзіані на честь цього рішення (конгресмен і сенатор представляли цей штат у суді) [282].

Отже, об'єднання NFL та AFL в 1970 році – це важливий крок у розвитку американського футболу в США. З того часу NFL набула тієї форми та вигляду, у яких функціонує до сьогодні.

Фактично до 2018 року NFL знову монополіст у сфері американського футболу, її прибутки непомірно зростають від сезону до сезону. Американський футбол поза сумнівом – найпопулярніша гра у США. Проте, зростання цієї популярності, з іншого боку, розширює і коло зацікавлених ним. Зростає кількість бажаючих займатися американським футболу, відповідно з'являється багато нових талановитих футболістів. Розширюється і коло тих осіб, які хотіли б створювати і власні організації такого ж плану, як NFL. Тобто останній все складніше стає контролювати свій ринок. Упродовж 70–80-х років XX століття було ще кілька спроб створити нові організації, які б розвивали американський футбол, зокрема World Football League (WFL), яка зіграла лише два сезони у 1974 та 1975 роках та United State Football League (USFL), що провела три сезони: з 1983 по 1985 рік. Обидві зазнали суттєвих фінансових втрат і розпалися [560].

Нестійким виявився і проєкт Xtreme Football League (XFL), який первинно був організований у 2001 році.

Нова XFL мала кілька переваг, які повинні були дозволити їй витримати конкуренцію з NFL [92, 496]. В тому числі:

- розташування команд. Вісім команд ліги розташовані у великих містах з населенням не менше 2,9 млн осіб;
- кошти. Як мінімум \$ 500 млн. для первинного розвитку упродовж трьох років;
- надійне керівництво. Комісіонер XFL Олівер Лак – професійний гравець в минулому, колишній виконавчий президент NCAA, також був президентом ліги/проєкту NFL Europe, і це ще не увесь послужний список;
- склад гравців. До XFL запрошувалися «зіркові» ветерани американського футболу, які встигли стати кумирами для багатьох, проте в той чи інший час залишили спортивну кар'єру. Окрім того у складі команд залучалися талановиті футболісти, які щойно завершили навчання в школах і не планували вступати до коледжів (в NFL обов'язковою умовою є пауза у 3 роки після школи перед вступом

у професіонали). До новоствореної ліги також легше потрапити європейцям, які представляють незначний інтерес для NFL сьогодні;

- «дружні» стосунки з NFL. Керівництво XFL не прагнуло конкурувати з «консервативним гігантом американського футболу». Їх стратегія будувалася на тому, щоб не «плутатися під ногами», а лише брати те, що не цікавило NFL. Водночас тут є досить багато підводних течій і складно сказати, чи на практиці обом лігам було б під силу не схрещувати свої інтереси.

Загалом у 2020 році, який був навіть неповним сезоном для XFL, їм вже вдалося заробити близько \$ 20 млн, що досить непогано для початкових кроків [496]. Проте вже в квітні цього ж року ліга оголосила про банкрутство. Це безпосередньо пов'язано із пандемією COVID-19 і введеними майже в усьому світі обмеженнями фактично в усіх сферах. Неможливість проводити матчі дуже швидко привела XFL до значних втрат. Вінс МакМен був готовий фінансувати лігу і навіть продав більше \$ 3 млн своїх акцій в різних компаніях, щоб підтримувати її, проте форс-мажорні обставини змусили його прийняти рішення про припинення проекту [578].

Станом на серпень 2020 року XFL за \$ 15 млн. викупив відомий американський актор Двейн Джонсон [1]. Ліга функціонувала ще до 2023 року, а тоді об'єдналася з United State Football League в United Football League, яка лише розпочинає свою діяльність з 2024 року.

Паралельно із NFL та XFL упродовж 2018–2019 років діяв і ще один проект пов'язаний із професійним американським футболom – Alliance of American Football (AAF). Ліга була заснована продюсером Чарлі Еберсолom і колишнім генеральним директором деяких клубів NFL Біллом Поліаном [181].

Організаційна структура цієї ліги була аналогічною XFL: вісім команд, які є власністю самої ліги. На перспективу AAF все ж планувала продаж своїх франшиз приватним власникам. Команди формувалися в основному з гравців NCAA, які не потрапили до складів клубів NFL. Перевагами цієї організаційної структури повинно було стати використання новітніх технологій у грі і різноманітних мобільних додатків для постійної участі глядачів. Окрім того планувалося, що телетрансляції матчів будуть скорочені, як і в XFL, до 2,5 год в основному за рахунок зменшення

кількості реклами на 60% порівняно з NFL. Водночас інший чинник – а саме розташування команд у невеликих містах – не сприяло залученню великої аудиторії глядачів і відповідно отриманню бажаних прибутків. До всього ААФ поспішала випередити XFL на футбольній арені і стартувати першою, тому не все було продумано належним чином і в ліги не було достатньо конкурентних переваг для боротьби на цьому ринку. Керівництво ААФ планувало, що в якийсь момент організація стане частиною NFL, а саме її фарм-лігою. Окремі переговори між лігами все ж відбувалися. Планувалося, що треті склади команд NFL будуть переходити в ААФ з тренувально-змагальною метою, щоб набувати кращої форми, а потім повертатися назад. Були спроби навіть внести зміни до колективної угоди NFL, щодо виплат останньою компенсацій і страхування цим спортсменам у випадку отримання травм. Проте Асоціація гравців NFL їх не підтримала. Загалом NFL не підтримала цього проєкту, і ААФ зазнала значних збитків.

У підсумку ліга втратила близько \$ 88 млн. За проведений сезон її прибуток становив всього \$ 12 млн на противагу \$ 100 млн власних витрат. Більше того, цей процес був пов'язаний із судовим розглядом щодо юридичної чинності окремих дій ліги, в якому окремі дії керівництва було визнано неправомірними. Зважаючи на ці чинники, в 2019 році ААФ оголосила про закриття.

Упродовж усієї історії професійного американського футболу на території Америки функціонувало кілька організацій, які прагнули його розвивати і паралельно збагачуватися при цьому. Зокрема, першою і єдиною, яка до сьогодні успішно утримується на цій арені, є National Football League [298]. Конкуренцію їй в той чи інший час пробували складати All-American Football Conference, American Football League, World Football League, United State Football League, Xtreme Football League, Alliance of American Football.

Загалом розгляд окремих фактів з історії професійного американського футболу у плані діяльності керівних структур дозволяє виділити визначальні чинники їх появи, розвитку та подальшого закриття.

Отже, до чинників, які сприяли утворенню та просуванню конкурентних до NFL організацій, варто віднести:

- зростання популярності американського футболу на території США;
- поява на ринку великої кількості футболістів, які з тих чи інших причин не потрапляли до складів команд NFL («другосортність» європейських гравців, вікові обмеження: після завершення школи ще протягом трьох років спортсмени не могли вступити в лігу тощо);
- поява ентузіастів, які мали значні фінансові ресурси і бажання вкладати їх в спортивні проєкти;
- технологічний прогрес, який дозволяє розширювати можливості розвитку американського футболу. При цьому, варто зазначити, що NFL достатньо консервативна в цьому плані і дуже поступово приймає будь-які зміни. Цим користувалися новостворені організації, які фактично одразу пропонували споживачу новоформатний, високотехнологічний футбол.

Водночас, виходячи на футбольний ринок, новостворені організації завжди зазнавали краху. Чинники, які спричиняли до деградації кожної з існуючих ліг, з одного боку відрізнялися, проте мали спільне коріння [250]. Зокрема, узагальнюючи можна виділити наступні:

- неналежне розподілення фінансових ресурсів всередині ліги. Більшість організацій банкрутували через надмірно високі заробітні плати гравцям та непродумані належним чином джерела доходів;
- невинуваті кроки у бажанні бути прогресивнішими, аніж NFL. До прикладу, XFL, створена у 2001 році пропонувала глядачам надмірно багато різнопланового насильства, що поступово стало однією з причин зниження відвідуваності матчів;
- домінуючий авторитет NFL. Діючий монополіст загалом погано сприймав будь які прояви конкуренції і усіма можливими способами намагався позбутися її. Більшість організацій, які пробували конкурувати з NFL, тримались на футбольному ринку від одного до кількох сезонів. Пізніше, не без «допомоги» останньої, вони або оголошували про припинення діяльності (World Football League, United State Football League, Xtreme Football League, Alliance of American Football), або ж ставали частиною гіганта американського футболу (All-American Football Conference, American Football League);

- чинники зовнішнього впливу (війни, епідемії/пандемії, глобальні економічні та політичні кризи тощо).

До сьогодні жодній із конкуруючих організацій не вдалося скласти повноцінну і довготривалу конкуренцію NFL. Остання на теперішньому етапі залишається монополістом в цій сфері. Її статки непомірно зростають, і навіть критичні форс-мажорні обставини світового рівня (як до прикладу, світові війни, пандемія COVID-19 тощо) не знижують її авторитету і можливостей.

Дещо в інший спосіб відбувалося і відбувається формування та розвиток професійного спорту на теренах Європи, зокрема щодо особливостей співіснування організацій, які ним керують. Для прикладу ми проаналізували діяльність організацій, котрі займаються розвитком професійного баскетболу.

В межах Європи баскетбол почав активно розвиватися у 1920-х роках. У цей час створюється велика кількість національних федерацій з баскетболу у різних країнах. Міжнародна федерація баскетболу (FIBA) була створена в 1932 році. Спершу в її складі були лише 8 країн (Румунія, Чехословаччина, Швеція, Аргентина, Італія, Португалія, Латвія і Греція), а вже під час Ігор Олімпіади у Берліні (1936 р.) конгрес FIBA прийняв єдині правила баскетболу. Сьогодні у складі організації близько 212 національних баскетбольних організацій.

Водночас, специфікою цієї організації є те, що вона опікується змаганнями різного плану – від юнацьких (U-15, 17, 19) та олімпійських до окремих професійних клубних турнірів.

Упродовж фактично усього періоду свого формування та розвитку FIBA не мала конкурентів на європейському спортивному ринку, і лише в 1991 році для допомоги у розвитку професійних баскетбольних ліг в Європі була створена Об'єднана ліга європейського баскетболу (ULEB). Проте уже в 2000 році ULEB фактично перейшла в ранг конкурентів для FIBA, оскільки перехопила проведення турніру Євроліга, який належить до змагань першого ешелону з професійного баскетболу і вважається відповідно найпрестижнішим (з 1958 до 2000 року Кубок європейських чемпіонів під егідою FIBA). ULEB заманила фактично усі провідні

баскетбольні команди до участі у ньому. До цього моменту усі провідні професійні змагання з баскетболу проводила виключно FIBA.

Під егідою ULEB сьогодні проводиться не лише турнір Євроліги (18 команд), але й Кубок Європи з баскетболу (24 команди), і це турніри першого та другого рівнів відповідно. FIBA-Europe, своєю чергою, проводила так званий Кубок виклику FIBA, який був третім у рейтингу. У 2015 році ці змагання було реформовано у Кубок FIBA Європи (32 команди) і вони перейшли на 4-ту позицію у рейтингу професійних баскетбольних змагань Європи. У 2016 році FIBA започаткувала ще один турнір – Баскетбольну лігу чемпіонів (32 команди), яка сьогодні є третім за значимістю змаганням у зазначеному рейтингу. Отже, команди, котрі мають найвищий рейтинг у своїх національних чи регіональних іграх, змагаються в Євролізі, команди з нижчими рейтингами – відповідно у Кубку Європи, Баскетбольній лізі чемпіонів та Кубку FIBA Європи [119].

Варто зазначити, що у 2019 році FIBA запропонувала провідним клубам € 30 млн. за участь у своїй Лізі чемпіонів, але Євроліга перекрыла цю пропозицію, запропонувавши клубам € 50 млн. Для тих 32 команд, які є нижчими в рейтингу, і які все ж вирішили зіграти в Лізі чемпіонів FIBA, надано призовий фонд € 4,42 млн.

Ціни на квитки є доступними для всіх. З метою порівняння також варто відзначити, що в Європі квитковий бізнес надає перевагу більше разовим квиткам ніж абонементом, на відміну від північноамериканської моделі, де все навпаки [454]. До прикладу на Кубку світу FIBA 2019 квиток на класифікаційні ігри коштував € 5, а на півфінали та фінали € 10. При цьому зазначені змагання не транслювалися в ефірі і на кабельному телебаченні. Трансляції відбувалися лише на ESPN Plus, де перегляд коштує \$ 5 на місяць або \$ 50 на рік. Ціни на квитки Євроліги, своєю чергою, дещо дорожчі, їх вартість коливається від € 25 до 130.

Щодо фінансового боку, то сьогодні ULEB перебуває явно в кращому становищі, порівняно з FIBA. Про це, зокрема, свідчать достатньо вигідні контракти першої. До прикладу, у листопаді 2015 року керівництво Євроліги уклало угоду про співпрацю на десять років на сотні мільйонів євро з найбільшою у світі компанією зі спортивного та медійного бізнесу IMG [217]. Окрім потужного контракту Євроліги

з Turkish Airlines, який нещодавно було продовжено, про що йшлося вище, організація має також підписаний контракт з DenizBank (з 2019 року), який діятиме упродовж трьох сезонів з можливістю подальшого продовження ще на три. Сума контракту не розголошується, проте йдеться про глобальне партнерство організацій на цей термін в рамках проведення як Євроліги, так і Єврокубку [195]. Ще одним спонсором зазначених баскетбольних турнірів став індійський виробник шин WKT. Починаючи з 2020 року, контракт діятиме упродовж трьох сезонів [119]. Цікавим є факт, що нещодавно Євроліга мала підписаний сезонний контракт з оператором азартних ігор Nesine. Упродовж сезону 2018–2019 років (а до того ще 2015–2016) організації співпрацювали на взаємовигідних умовах. У 2020 році переговори щодо спонсорства велися керівництвом Євроліги і з російським гігантом «Газпром» щодо можливої заміни Turkish Airlines як ключового спонсора [520], проте цей договір не був укладеним, оскільки співпраця з останньою все ж була актуалізована на наступні п'ять років [313].

Станом на сьогодні телевізійні права Євроліги продані у 199 країн, найбільш цікаві матчі дивляться до 800 тисяч людей. Проте, усі фінансові показники не можуть зрівнятись з показниками NBA, тому найкращі європейські гравці все ж мріють потрапити до клубів останньої. Вдається це небагатьом, оскільки NBA більшою мірою орієнтується на баскетболістів США. Водночас, до прикладу, під час проведення Кубка світу FIBA 2019 року до команди Іспанії входило чотири гравці NBA: Марк Гесол («Toronto Raptors»), Хуанчо Ернангумес («Denver Nuggets»), Віллі Ернангумес («Charlotte Hornets»), Ріккі Рубіо («Phoenix Suns») [459].

Щодо економічної діяльності FIBA, то і їй вдається знаходити спонсорів для своїх матчів. Зокрема, своєрідним кроком вперед у розвитку європейського баскетболу було підписання чотирирічної угоди (2017–2021) між FIBA та провідним спортивним сервісом DAZN. Угода передбачала розвиток баскетболу у Канаді. Тобто спостерігається чітка тенденція виходу європейського баскетболу за межі Європи. Протягом зазначеного часу DAZN зобов'язувався транслювати всі канадські ігри провідних національних збірних команд FIBA, включаючи Чемпіонати світу з баскетболу серед жінок FIBA та Чемпіонати світу з баскетболу FIBA. Проте

нещодавно FIBA анонсувала стратегічне партнерство з Perform – провідним цифровим спортивним контентом та медіа протягом чотирьох циклів Чемпіонату світу з баскетболу (2017–2033 років), де компанія є світовим партнером FIBA щодо розповсюдження та продажу всіх прав, які пов’язані із засобами масової інформації, стосовно національних змагань чоловічих та жіночих команд. Варто зазначити, що DAZN є частиною Perform, а отже остання має більше можливостей і ресурсів. Нова співпраця повинна розкрити широкі можливості для баскетбольних фанів на різних медійних платформах. Партнерство охоплюватиме більше 5000 ігор у прямому ефірі, включаючи кваліфікаційні та великі чемпіонати, такі як Кубок світу з баскетболу FIBA та Євробаскет FIBA. Укладена угода передбачає інвестиції у розмірі € 50 млн протягом перших п’яти років. Варто зазначити, що FIBA і Perform підписали угоду про стратегічне партнерство на € 500 млн. Цією угодою було обумовлено створення спільного підприємства між двома організаціями – FIBA Media. Новостворена організація сьогодні займається комерціалізацією національних командних змагань з баскетболу. Perform також задіяний у піднятті рейтингу нового проекту FIBA – Баскетбольної ліги чемпіонів. Загалом ця довгострокова угода є ще одним результатом амбіцій FIBA щодо прискорення зростання потенціалу національних збірних команд з баскетболу, виведення гри на новий рівень у глобальному масштабі та виходу на світові ринки, що розвиваються в Азії, Америці та Африці. Perform зобов’язаний рекламувати міжнародні баскетбольні клуби на своїх провідних порталах, таких як Sporting News. Perform також збирає та розповсюджує баскетбольну інформацію через свої торгові марки RunningBall та Opta [326].

У 2016 була підписана ще одна угода між FIBA та Beijing Enterprises Group Company Limited. Це перша угода про міжнародне партнерство, укладена за новою системою змагань FIBA, яка набувала чинності у 2017 році та завершилась Кубком світу з баскетболу FIBA 2019, який відбувся у Китаї з рекордною кількістю національних команд. Угода передбачала, що Beijing Enterprises Group надає ексклюзивність у категоріях пива та вина. Його пивний бренд Yanjing Beer є державним у Китаї та був офіційним спонсором Ігор Олімпіади у Пекіні 2008 року. Компанія широко просувала FIBA у всіх змаганнях серед дорослих [127]. Ще одним

фінансовим досягненням FIBA у 2016 році було підписання дев'ятирічної спонсорської угоди з Tencent, яка є провідною світовою цифровою компанією. У межах договору, який підписаний на 2017–2025 роки, Tencent матиме статус партнера FIBA на усіх основних змаганнях, які проходять під її егідою для чоловіків і жінок старшого та юнацького віку, включаючи: Кубок світу з баскетболу FIBA, Континентальні кубки FIBA, Чемпіонати світу FIBA U19 та U17, Чемпіонат світу 2019 року серед чоловіків [234].

У 2019 році Аерофлот став партнером FIBA та офіційною авіакомпанією чемпіонату світу з баскетболу. Відповідно до угоди, Аерофлот представляв партнерство на церемонії вручення головного трофею чемпіонату. Права Аерофлоту у 2019 році на чемпіонаті світу з баскетболу передбачали і присутність бренду преміум-класу у манежах восьми приймаючих міст, де проходили ігри. Логотип авіакомпанії трансливався на усіх офіційних телеканалах ФІБА, а кращі моменти змагань були представлені у телепередачі Best Flying Moments [502]. Варто зазначити, що ця співпраця позитивно вплинула на рейтинг Аерофлоту, впізнаваність бренду зросла при цьому вдвічі.

Після вдалого проведення чемпіонату світу у Пекіні 2019 року компанія Ganten – водний спонсор змагань FIBA, розширила своє глобальне партнерство до 2023 року. Провідний постачальник мінеральної води Азії матиме основні комерційні права та ексклюзивність в категорії води на всіх змаганнях FIBA протягом наступного чотирирічного циклу. Це партнерство включає чоловічі та жіночі кваліфікаційні олімпійські турніри, континентальні кубки FIBA для чоловіків і жінок, молодіжні світові кубки FIBA, а також чемпіонат світу з баскетболу серед жінок 2022 року. Свої м'ячі для баскетбольних змагань, які проводяться під егідою FIBA, надають компанії Molten та Wilson. Варто зазначити, що Федерації баскетболу України компанія Wilson надає близько 1000 м'ячів безкоштовно [326].

Швейцарський годинниковий виробник Tissot також співпрацює з FIBA, починаючи ще з 2008 року, як глобальний партнер та офіційний хронометрист. Компанія активізує партнерство по всьому світу завдяки вражаючій мережі торгових точок [536]. Компанія є не тільки основним хронометристом FIBA, але й спонсором

усіх нагородних заходів FIBA, надаючи спеціальні годинники з емблемою подій для обраних на турніри MVP та All-Star Five [23].

У день закриття чемпіонату світу з баскетболу 2019 року, всесвітній керівний орган баскетболу і Wanda Group підписали угоду про стратегічне партнерство. Wanda буде продовжувати співпрацювати як глобальний партнер протягом наступних 12 років. Будучи основним партнером, компанія отримає права на світовий маркетинг на наступні три цикли світових кубків, кваліфікацій Кубків світу, Кубків світу з жіночого баскетболу, континентальних кубків FIBA, а також молодіжних світових кубків FIBA. Компанія Wanda також відповідно має вигоду від ексклюзивних маркетингових прав у широкому діапазоні категорій, включаючи розвиток нерухомості, торгові центри, готелі, туристичні агенції, кінотеатри та розважальні парки. Поглиблене партнерство між FIBA та Wanda продовжить сприяти розвитку баскетболу в усьому світі, приносячи більше провідних міжнародних клубних змагань в Китай, а також сприяючи розвитку баскетболу в Китаї зокрема через такі програми, як «Маленькі чемпіони» [445]. Програма створена FIBA і Wanda для того, щоб надихнути наступне покоління дітей, надаючи їм унікальну можливість вийти на майданчик чемпіонату світу FIBA та приєднатися до своїх кумирів перед кожною грою [235]. У 2018 році FIBA оголосила про підписання угоди про партнерство з TCL, який є в трійці світових телевізійних лідерів та провідним брендом побутової електроніки. Партнерство діяло до грудня 2019 року і займалося просуванням найбільших баскетбольних змагань у світі на Азійському континенті [526].

Загалом FIBA заручилася підтримкою великої кількості спонсорів, які надають їй фінансову допомогу у різних напрямках. Водночас сьогодні все ж більш успішною продовжує залишатися ULEB. Очевидно, це пов'язано з тим, що FIBA більшою мірою зорієнтована на розвиток баскетболу в Європі та у світі загалом і вкладає велику кількість коштів у проекти, що пов'язані з його популяризацією. Своєю чергою ULEB, будучи професійною спортивною організацією, зосереджує свої інтереси більшою мірою на отриманні прибутку і відповідно, проведенні лише кількох комерційно вигідних турнірів.

Дещо прикريم є факт, що керівництво FIBA нещодавно звернулося до МОК з проханням надати їм фінансову підтримку. Навіть, незважаючи на спонсорську допомогу із зазначених вище джерел, FIBA не змогла утримати свої ресурси на необхідному рівні під час обмежувальних заходів внаслідок пандемії COVID-19 і звернулася до МОК з проханням надати їй «пакет допомоги» [509]. Загалом останній виділив близько \$150 млн допомоги для МСФ, які зазнали подібних збитків у період пандемії. В даний час МОК здійснює перевірку потреб кожної з таких організацій, тому FIBA також очікує на прийняття рішення. У поточному сезоні (2020–2021) FIBA, на жаль, довелося скасувати велику кількість змагань: молодіжні чемпіонати Європи в усіх вікових категоріях, Євробаскет-2020 [8]. Тим часом організація подовжує планувати проведення чемпіонату світу – 2023. Згідно з її рішеннями, він повинен бути проведеним вперше у великій кількості країн, включаючи Японію, Індонезію та Філіппіни. Успіх чемпіонату світу – 2019 у Китаї спричинив бажання керівництва рухатися ще далі у напрямі розширення географії цих змагань. Водночас ULEB просувається на баскетбольному ринку Європи. Незважаючи на загальносвітову ситуацію з пандемією у жовтні 2020 року, розпочалися змагання Євроліги. Після семимісячної вимушеної перерви, кращі клуби Європи повернулися на арену. «Коронавірусна криза» в тій чи іншій мірі вплинула на усі команди. Проте склади учасників досить збалансовані і якісні. Серед команд-учасників складно знайти аутсайдерів. Тобто глядачі можуть розраховувати на доволі жорстку баскетбольну боротьбу та непередбачуваність переможця Євроліги 2020–2021 [201].

Загалом світова економічна криза має вагомий вплив на розвиток спорту і баскетболу зокрема, проте керівні організації, в тому числі FIBA та ULEB, незважаючи на конфлікт інтересів між собою, продовжують активно розвивати баскетбол у Європі. Постійний пошук нових джерел доходу і в тому числі спонсорської підтримки з боку розвинутих корпорацій та фірм дає змогу зберігати і навіть розвивати свій економічний потенціал.

Водночас сьогодні між керівництвом Євроліги та FIBA існує серйозний конфлікт. З одного боку, конкуренція змушує обидві ліги покращувати свій спортивний продукт, проте одночасно існують вагомі підстави стверджувати, що

політика однієї організації руйнує напрацювання іншої і навпаки. Неузгодженість календарів змагань ULEB та FIBA не дає змоги розраховувати національним збірним на кращих клубних гравців під час важливих ігор. При цьому сьогодні спостерігається високий травматизм серед баскетболістів внаслідок напруженого графіку матчів, а це – серйозна причина зниження видовищності та відповідно фінансових втрат першочергово FIBA як менш успішної ліги [319], проте і ULEB також. Водночас жодна з організацій станом на сезон 2021/2022 на суттєві поступки не погоджується [237].

Отже, у Північній Америці упродовж усього періоду існування професійного спорту фактично лише одна ліга залишалася керівною в конкретних ігрових видах професійного спорту, подавляючи будь-які прояви конкуренції інших організацій, які намагалися їй протистояти (це стосується як NFL, про яку йшлося, так і NBA, NHL, MLB, MLS). В Європі ж ситуація дещо відрізняється. Тут навпаки, фактично лише в останні 30 років на спортивній арені проявляється достатньо потужне протистояння організацій, котрі курують професійні ігрові види спорту, і на прикладі баскетболу це достатньо яскраво простежується.

Водночас достатньо неординарна ситуація пов'язана із конкуренцією, нещодавно (2021 р.) виникала і у футболі. Провідні європейські футбольні клуби, серед яких «Barcelona», «Real Madrid», «Manchester United», «Chelsea» та ін. (представники англійського, іспанського та італійського футболу), оголосили про створення Суперліги, а отже і змагань, які б конкурували з Лігою чемпіонів UEFA. Суперліга планувалася по типу формату північноамериканських ліг, як закрита організація, яка включає стабільну кількість клубів і виплачує своїм гравцям відповідну заробітну плату згідно з контрактами [133, 150].

Проте UEFA вдалося спинити цей проект фактично в зародку. Вже через два дні після свого створення усі англійські, а потім і італійські клуби покинули Суперлігу внаслідок санкцій, які ввела UEFA за підтримки національних ліг Англії, Італії, Іспанії та ін., що стосувалися суттєвих обмежень для клубів Суперліги і їх гравців зокрема (заборона брати участь у інших змаганнях внутрішнього, європейського та

світового рівнів; гравці втрачали можливість грати за національні збірні команди). Отже Суперліга перестала існувати, натомість UEFA не ввела зазначені санкції у дію.

Сьогодні триває активне обговорення можливостей для подальшої роботи Суперліги трьома клубами – «Barcelona», «Real Madrid» та «Juventus». Зазначені клуби очікують рішення Європейського суду щодо зловживання UEFA своїм становищем, а саме, чи може вона блокувати проведення новостворених змагань згідно з європейським законодавством.

Формат ліги має бути уже відкритим і багатоступеневим. Планується залучити до неї близько 140 клубів на різних рівнях (перша, друга і третя ліги).

Ключовими причинами виникнення ситуацій, що пов'язані зі створенням нових організацій, очевидно, є зростання кількості висококласних гравців, які прагнуть відстоювати власні права перед провідними організаціями професійного спорту, що на сьогодні не задовольняють їх.

Спортивний ринок Європи також зазнає глобалізації, що розширює і фінансові надходження у нього. Це, своєю чергою, також одна з причин появи нових організацій і бажаючих контролювати фінансову ситуацію у тому чи іншому виді спорту.

Спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності. Сутність професійного спорту полягає в демонстрації такого спортивного видовища, яке б приносило вагомні доходи, і фактично усі зусилля професійних спортивних організацій спрямовані на забезпечення цього компоненту. Вони активно вивчають умови, в яких існують сьогодні (політичні, економічні, соціальні), споживацькі запити стосовно пріоритетів у спортивному видовищі і зацікавленості населення щодо тих чи інших інструментів соціального впливу (зірки кіно, співаки, шоу-програми тощо).

Ці організації постійно підвищують як організаційну, так і економічну ефективність своєї діяльності, розставляючи акценти відповідно до умов, в яких вони функціонують.

Слід відзначити, що як північноамериканські, так і європейські організації професійного спорту наділені унікальними ресурсами, які неможливо відтворити в

інших видах діяльності. Водночас їх висока продуктивність залежить значною мірою і від того, наскільки ефективно ці ресурси розподіляються. Так, до прикладу, сьогодні провідні професійні ліги ігрових видів спорту Північної Америки домоглися можливості продавати право на телетрансляції своїх матчів пакетом, а не вибірково, окрім того ліги володіють виключним правом на продаж цих прав [265]. Надходження від контрактів з телекомпаніями ліга пропорційно розподіляє між своїми клубами. Лише ті ігри, які не увійшли до зазначених пакетів, можуть бути продані клубами самостійно [134, 160]. Є свої особливості і щодо розподілу доходів від продажу квитків на матчі у різних лігах. В NFL отримані від матчу кошти розподіляються у відношенні 60% команді-господарю до 40% команді-гостю, в MLB це співвідношення інше – 90:10, в NBA та NHL уся сума залишається в команді-господаря і лише 6% від цієї суми отримує ліга [134].

Щодо UEFA, то розподіл фінансових надходжень у команди тут дещо відрізняється. Формується фонд для кожного з трьох важливих змагань (Ліга чемпіонів UEFA, Ліга Європи UEFA, Суперкубок UEFA). Тут можуть бути різні способи отримання коштів командою. За потрапляння у груповий етап, в 1/8, 1/4, 1/2, фінал передбачені нарахування для команди, значення також має перемога чи нічия на різних етапах, а от за поразку нарахувань не передбачено [42].

Таким чином, є своя специфіка перерозподілу коштів у різних спортивних організаціях, водночас все зводиться до максимальної ефективності діяльності ліги, яка порівнюється до отримання максимально великих прибутків.

Отже, спрямованість ліги і всіх її учасників на провадження ефективної діяльності значною мірою визначає її власний успіх і успіх розвитку самого виду спорту, який вона представляє.

Достатньо чітко ця спрямованість виражається в маркетинговій політиці професійних спортивних організацій, найвагомішою складовою якої є спонсорська діяльність [114, 230, 317].

Сучасний професійний спорт сьогодні виконує не лише соціальні функції у суспільстві. Він перетворився на масштабну бізнес-індустрію і вступає у конкуренцію за спонсора поряд з іншими напрямками, такими як концерти, фестивалі

тощо [405]. Частка спорту у світовому обігу спонсорства сьогодні становить близько 70% (рис. 1.1) [273].

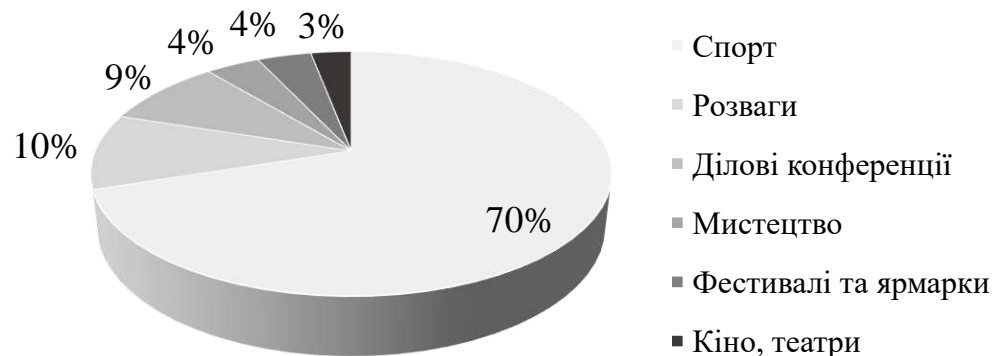


Рис. 1.1 Розподіл світового спонсорського обігу

Сьогодні якісний спортивний менеджмент та маркетинг вважаються ключовими елементами у досягненні максимальної економічної ефективності професійної спортивної організації [11, 493].

Згідно з даними PriceWaterhouseCoopers (PWC), світовий обсяг доходів від спонсорства спортивних змагань та організацій зріс від \$ 35 млрд у 2010 році до \$ 70 млрд у 2020 році і до \$ 105,47 млрд – у 2023 році. Окрім того, на спонсорство припадає близько 30% всіх доходів спортивного ринку, і це джерело вважається одним з найперспективніших у найближчому майбутньому [405].

В сучасному професійному спорті спонсорські контракти передбачають так звану активацію. Автори I. Naidenova, P. Parshakov, A. Chmykhov [405] вважають, що у футбольних клубах вона полягає у використанні спонсорами рекламних арен інфраструктурних об'єктів команд, реалізації акцій і кампаній спільно з цими командами для розвитку впізнаваності бренду, також залучення ключових гравців команд до маркетингової кампанії тощо.

Існують різні підходи до співпраці з компаніями-спонсорами у різних професійних командах. До прикладу, «Manchester United» розподіляє партнерів на категорії: глобальні, регіональні, комунікаційні і фінансові. Окрім того, слід зазначити, що в спортивному бізнесі не завжди спонсорські домовленості передбачають фінансування, іноді застосовується бартерний підхід. Знову ж таки

Manchester United в числі глобальних партнерів має 20th Century Fox. Ці дві організації домовилися спільними зусиллями просувати свої бренди [284].

Таким чином, визначено вагому роль маркетингової і спонсорської діяльності в розвитку сучасного професійного спорту.

Серед чинників, які визначають особливості розвитку професійного спорту, є й такі, які мають виключно негативний вплив. Так, зважаючи на те, що професійний спорт – це достатньо масштабна сфера професійної діяльності, у ній відповідно з'являються різноманітні *прояви злочинності*. Зокрема, корупційні дії щодо несанкціонованого розподілу коштів, а також посилюється ризик злочинності серед самих спортсменів і тих, хто перебуває при керівництві спортивних організацій тощо.

Зокрема, М. Studdard [521] виділяє три категорії найбільш розповсюджених проявів незаконної поведінки в межах професійного спорту:

1. *Злочинність серед професійних спортсменів, що пов'язана безпосередньо з їхньою спортивною діяльністю*. Ця категорія стосується вживання заборонених препаратів спортсменами. Це достатньо розповсюджене явище, без якого сьогодні професійний спорт фактично не може існувати, оскільки сучасні спортивні навантаження досягли фактично пікових величин щодо можливостей людського організму, рекордні досягнення дуже складно перевершити, а запити суспільства щодо спорту базуються на потребі постійних грандіозних видовищ, що вимагає від спортсмена демонструвати найвищі свої можливості і шукати засобів, які цьому додатково будуть сприяти [254]. Водночас існує низка небезпек для цих же спортсменів щодо стану їх здоров'я при вживанні допінгових препаратів.

Сьогодні існують різні позиції щодо вживання допінгу. Є категорія осіб, які вважають, що необхідно залишити це питання на розсуд самих спортсменів, противники цього вказують на те, що є велика суспільна небезпека, оскільки спортсмени, вживаючи допінг, рекламують його, тому є ризики, що велика кількість пересічних людей і навіть дітей почнуть зловживати цими засобами [521]. Водночас, за підрахунками Всесвітнього антидопінгового агентства (WADA), близько 15,5 млн

людей у всьому світі вживають допінг і переважна більшість із них не є спортсменами.

Загалом складно охарактеризувати вплив вживання допінгу на розвиток професійного спорту. Вважаємо, що в контексті розвитку професійного спорту вживання спортсменами допінгових препаратів підвищує видовищність самих змагань, а отже, сприяє зацікавленості глядача, з іншого боку – це однозначно негативно позначається на стані здоров'я і навіть може бути небезпечним для життя тих, хто практикує подібне.

Окрім допінгу в до цієї категорії негативних злочинних чинників входить також участь окремих спортсменів в заборонених боях (підпільні бої без правил) або ж застосування спортсменами заборонених, небезпечних для життя і здоров'я суперників прийомів.

Водночас, до прикладу, в хокеї бійки хоч і формально заборонені, а в реальності відбуваються досить часто. Колишній президент NHL Дж. Зіглер у своєму інтерв'ю зазначив, що бійки – це частина спортивної хокейної продукції, яка подобається людям, і немає сенсу забирати те, за що люди платять [134].

Знову ж таки складно обговорювати негативний вплив цього чинника саме на розвиток професійного спорту, адже це викликає зацікавленість людей, а отже, приносить йому вагомні прибутки, водночас як і у випадку з вживанням допінгу, це небезпечно для життя і здоров'я самих спортсменів.

Окрім того у спорті сьогодні доволі розповсюджена практика домовлених матчів, що однозначно має негативний вплив на розвиток професійного спорту, оскільки знижує видовищність матчів. Достатньо характерним це є зокрема для європейського футболу, і в цьому плані виникає доволі багато скандалів, коли одні команди за матеріальну вигоду програють ігри умисно або ж підкуповують арбітрів. Так зокрема було у 1995 році, коли український клуб «Динамо» у груповому турнірі Ліги чемпіонів був звинувачений, що зробив спробу підкупу арбітрів двома шубами і \$ 30 тис за перемогу у матчі проти клубу «Панатінаїкос» («Παναθηναϊκός», Греція). По завершенню розслідування UEFA позбавило український клуб можливості бути

учасниками в єврокубках протягом наступних трьох років. Результати скандальної гри при цьому були анульовані.

2. *Злочинність професійних спортсменів, що не пов'язана із їх спортивною діяльністю.* Це також доволі розповсюджене явище у сучасному професійному спорті. Достатньо часто спортсмени стають об'єктами скандалів внаслідок участі у бійках, погромах чи навіть крадіжках. Зрозуміло, що така їх поведінка може негативно позначатися на репутації клубів, які вони представляють, зосереджувати зайву негативну увагу і суспільні осуди.

3. *Злочинність осіб, котра пов'язана зі спортивною діяльністю професійних спортсменів.* У спортивній сфері відбувається велика кількість злочинів, що пов'язані із корупцією та іншими діями, до яких, зокрема, втягнуті власники професійних команд, менеджери, тренери, судді і навіть обслуговуючий персонал і вболівальники [137].

Доволі розповсюдженою є практика бійок футбольних вболівальників як під час, так і по завершенні матчів, що однозначно також може мати негативний вплив на проведення самих змагань і на репутацію клубу, за який вболівають.

Стосовно гучних корупційних спортивних скандалів останнього періоду, UEFA у 2020 році надіслала до Футбольної асоціації Кіпру дос'є щодо можливих домовлених матчів, котрі були проведені у цій країні з вересня 2019 року, оскільки на них були зроблені великі ставки. Загалом футбольна асоціація Кіпру ще з 2011 року підозрюється у різного роду незаконних впливах на хід футбольних матчів, що проходять в межах країни [537].

Ще один явний приклад цього явища можна навести з тенісної практики. Так, у 2017 році Європол і правоохоронні органи Іспанії провели розслідування щодо іспанського тенісиста (прізвище не зазначається) за підозрою у проведенні матчів за домовленістю. Внаслідок цього було викрито у 2019 році схему, що реалізовувалася протягом кількох років. У ній брали участь 28 професійних тенісистів, 15 з яких сьогодні уже постали перед судом [121].

У 2021 році ООН випустили першу в історії доповідь щодо корупції у спорті [243], в якій наголошено на великих масштабах хабарництва і фінансових махінацій у цьому виді діяльності.

Водночас розповсюджена практика злочинності у професійному спорті спричиняє до потреби протидії цьому явищу у середовищі професійних спортивних організацій, щодо якого вони зайняли активну позицію. Сьогодні це питання розглядається на рівні нормативно-правових та організаційних рішень і передбачає необхідність виділення додаткових ресурсів для реалізації антикорупційної діяльності.

Отже, аналізуючи праці провідних фахівців сучасності, які займаються проблематикою професійного спорту, а також джерела інформації науково-популярного характеру і офіційну інформацію сайтів провідних професійних спортивних організацій ігрових видів спорту, ми виділили низку чинників, окрім уже зазначених, які сьогодні впливають на розвиток професійного спорту як соціальної практики спорту і соціального явища.

Загалом це невичерпний перелік чинників, які визначають специфіку функціонування професійного спорту, оскільки кожна країна створює свої власні умови і можливості для цього. Водночас наведені чинники мають найбільш вагоме значення з точки зору формування ліг, їх нормативно-правової бази, специфіки діяльності на спортивному ринку і першочергово визначають організаційні особливості систем змагань у професійних видах спорту.

1.3 Системи змагань як чинники розвитку ігрових видів професійного спорту

Загалом змагання – це специфічне ядро спорту, у якому враховані не лише закономірності підготовки спортсменів, але й умови реалізації загальних та спеціальних функцій спорту.

Спортивні змагання прийнято вважати кульмінаційним компонентом системи підготовки спортсменів. У кожному виді спорту формуються системи змагань, у

яких враховано певні традиції, специфічні особливості виду спорту тощо, які визнаються на світовому, національному та місцевому рівнях.

Система змагань у професійному спорті суттєво відрізняється від тієї, яка характерна для олімпійського чи неолімпійського спорту. Сутність останньої полягає у відборі кращих спортсменів та досягненні ними видатних результатів на змагальній арені. У процесі ж розвитку професійного спорту сформувалась високоефективна з економічної точки зору система змагань, яка орієнтована не на особисті чи навіть командні спортивні результати, а на фінансовий дохід усіх учасників професійної спортивної організації [134, 505, 512].

Для сфери бізнесу, частиною якої і є професійний спорт, закономірним є намагання збільшити обіг капіталу для отримання більших прибутків. При цьому його збільшення безпосередньо пов'язано із зростанням кількості змагань [480]. Але в цьому випадку першочерговою є зацікавленість змаганнями як продуктом ліги, тому в інтересах ліги спланувати систему змагань таким чином, щоб, з одного боку, забезпечити високовидовищну змагальну діяльність кожного старту (залежить від рівня підготовленості та можливостей реалізації спортсменів і команд, рівня спортивної конкуренції) [14], а з іншого – не переобтяжити надлишком ігор глядача.

Змагання в ігрових професійних видах спорту зазвичай проводяться за змішаною системою. Саме поєднання відбірково-колового способу проведення змагань та способу прямого вибування продемонструвало свою організаційну та економічну ефективність у провідних спортивних лігах. Зазвичай кожна команда грає з іншими визначену кількість ігор, а отже, кожна команда володіє попередніми знаннями щодо своїх суперників, а також знає дату, місце та час проведення матчу [153]. Подібне дає змогу продумати ефективну стратегію змагальної боротьби та продемонструвати максимальні спортивні можливості гравцям і отримати в результаті високий показник видовищності для цілої ліги.

Час проведення змагального сезону кожної окремої ліги повинен бути узгоджений із міжнародним календарем змагань (чемпіонати світу, Ігри Олімпіади та Зимові Олімпійські ігри тощо) для того, щоб кращі спортсмени могли виступати на різних рівнях змагань [492]. Водночас на практиці це не завжди реалізовується.

Так, до прикладу, такі північноамериканські професійні ліги, як NBA, NHL, не відправляють часто своїх кращих спортсменів для участі в Іграх Олімпіад чи Зимових Олімпійських іграх, оскільки ці змагання не принесуть їм вагомих доходів, реклама спонсорів на них є забороненою, а отже останні також не зацікавлені в такій участі. Окрім того, це додатковий ризик зазнати травми і пропустити ключові матчі ліги для конкретного спортсмена. За схожою схемою працює і FIFA, яка відправляє для участі в олімпійських футбольних турнірах лише футболістів віком до 23 років і переважно кількох старших і більш кваліфікованих.

В сучасному спорті загалом, та професійному спорті зокрема, існують суттєві застереження щодо перенасиченості змагального календаря [356]. Змагальні навантаження, які характерні для професійного спорту, фактично виключають можливості для повноцінних тренувань і тим більше – відновлення. Гравцеві часто бракує часу на сон. Це в сукупності може мати негативний вплив на рівень його здоров'я [475]. В іншому моменті це також може суттєво впливати на якість основного продукту – змагань та їх видовищності. Тому сучасні ліги звертають увагу на урівноваження кількості змагальних днів щодо можливостей команд [304, 492].

У процесі розгляду питань планування змагань професійних спортивних ліг, нами було розглянуто пропозицію австралійських вчених X. Schelling, J. Fernandez, P. Ward та ін. [492], які вказують на можливість впровадження в дію так званої системи підтримки прийняття рішень щодо планування змагального графіку. Автори запропонували своєрідну модель автоматизованої системи, яка б враховувала історичний досвід планування календаря змагань, зміни гравців та їх можливостей, перспективні переїзди для участі у змаганнях тощо, яка б доповнила суто людське судження щодо даної проблематики.

Водночас це теоретичний аспект, який можна розглядати як перспективу удосконалення планування систем змагань в ігрових командних видах спорту. У той же час увагу привертає стан розробленості питання на практиці. Для цього доцільним виявляється порівняння двох моделей систем змагань, які функціонують в сучасному професійному спорті – північноамериканської та європейської.

Отже, на прикладі північноамериканських професійних ліг (NFL, MLB, NBA, NHL, MLS) слід відзначити, що система проведення змагань у них є закритою, однак команди MLS мають право брати участь у відкритому Кубку США і Канади, а деякі команди і у змаганнях Ліги чемпіонів CONCACAF (щорічні континентальні змагання футбольних клубів).

У кожній з цих організацій є відносно стала кількість команд (від 27 до 32), які розподілені на дві конференції (Західну і Східну в NBA, NHL та MLS та Національну і Американську в NFL та MLB) й по кілька дивізіонів у кожній з них (3-4) за територіальною ознакою. Система змагань в цих лігах спланована таким чином, що найбільшу кількість матчів команди грають з суперниками зі своїх дивізіонів, дещо меншу кількість ігор проводять із командами інших дивізіонів своєї конференції і ще меншу кількість – з командами дивізіонів іншої конференції). Такий незбалансований календар дозволяє лігам суттєво економити кошти на переїздах спортсменів та забезпечити широку глядацьку аудиторію, оскільки глядачам легше переміщуватися на відносно недалекі відстані.

Система змагань розподілена на два етапи – регулярний сезон та ігри плей-офф. Відповідно, у регулярному сезоні беруть участь усі команди ліги, а до плей-офф проходять кращі (від 8 до 16 команд у різних лігах), котрі уже й змагаються за чемпіонство. Водночас на етапі плей-офф сильніші команди, згідно з рейтингом регулярного чемпіонату, мають вагомні пільги (грають зі слабшими командами перші ігри (NBA, NHL) або ж не беруть участі у перших раундах плей-офф (NFL), вирішальні ігри проводяться на території команди вищої у рейтингу тощо [134, 505]).

Слід зазначити, що окремі організації ігрових видів спорту у Північній Америці (MLB, NBA) мають вторинні або нижчі ліги у своїй структурі, але без можливості підвищення або пониження команд між ними. Команди з цих ліг достатньо часто частково або навіть цілком є у власності клубів вищої ліги і використовуються для розвитку спортсменів останньої. MLB, до прикладу, пов'язана в цьому аспекті з Малою лігою бейсболу (Minor League Baseball – MiLB) [574], яка включає близько 240 команд, NBA керує нижчою G лігою NBA.

Особливості систем змагань у професійних ігрових видах спорту в Європі визначені специфікою управління ними у різних організаціях та навіть країнах. Водночас система проведення змагань є відкритою і орієнтованою відповідно на міжнародний спортивний ринок.

На противагу північноамериканській моделі системи змагань, у європейській моделі спортивні організації проводять змагання різного рівня, куди потрапляють різні щодо класу клубні команди, окрім того ці організації проводять і міжнародні змагання для національних збірних команд. До прикладу, серед клубних змагань, які проводить UEFA сьогодні, представлені (по рангу – від вищого до нижчого рівнів): Ліга чемпіонів UEFA, Ліга Європи UEFA, Ліга конференцій Європи UEFA, Суперкубок UEFA, юнацька ліга UEFA, Кубок регіонів UEFA. Крім того ця організація проводить ще Жіночу лігу чемпіонів і Лігу чемпіонів UEFA [549]. Схожий порядок присутній і у FIBA та ULEB.

Європейському професійному спорту притаманна наявність обраного керівного органу, який має у своєму підпорядкуванні клуби різних рівнів; ротація команд різних рівнів у змаганнях різного рангу (підвищення тих, які мають хороші результати, і пониження тих, хто демонструє гірші показники результативності); участь в іграх, котрі проводяться всередині і поза межами національних ліг [198].

На прикладі англійського футболу слід зазначити, що команди є як членами ліги, так і членами керівної організації футболу. Так усі англійські футбольні клуби є членами Футбольної асоціації Англії, 20 кращих серед яких є до того ж учасниками Прем'єр-ліги Англії, а решта – учасниками Англійської футбольної ліги.

Домінуючими змаганнями для клубів у цій системі футбольних змагань є змагання внутрішньої ліги. Водночас наявна велика кількість ігор поза її межами, у яких команди можуть брати участь упродовж конкретного року. Щороку фактично у всіх футбольних лігах Європи проводяться клубні національні змагання за способом прямого вибування. Кращі клуби кожної такої ліги мають змогу щороку брати участь в турнірах UEFA.

В європейському футболі керівна організація не обирає міста, де будуть розташовані кращі команди. До прикладу, у французькій Лізі 1 тривалий час не було

команди з Парижу, те ж саме стосується і німецької Бундесліги, куди нечасто потрапляють берлінські клуби.

На відміну від клубів професійних ліг ігрових видів спорту Північної Америки, європейські клуби не мають прав на визначену територію. Більш успішна команда може домінувати над іншими у конкретному регіоні. У Мюнхені команда «TSV 1860 München» вважалася кращою упродовж тривалого часу. Однак станом на 2020–2021 роки провідну позицію у цьому місці здобула команда «Bayern München». В чотирьох вищих лігах входять аж 12 команд з Лондона, серед яких шість є учасниками Прем'єр-ліги Англії.

Вагомим чинником успішної системи змагань у професійному спорті є забезпечення високого рівня конкуренції між командами [292]. Конку rentний баланс у спорті загалом та у професійному зокрема є мірою паритету ліг, умовою рівності та чесності у змаганнях [84, 116]. З позиції уболівальників, спонсорів, телевізійних компаній тощо – це визначальний чинник зацікавленості [507]. Специфіка спортивної конкуренції в межах систем змагань в ігрових видах спорту, що розроблені керівними організаціями Північної Америки та Європи суттєво відрізняється. Так, зокрема у професійних лігах ігрових видів спорту Північної Америки система змагань продумана таким чином, щоб забезпечити непередбачуваність переможця упродовж цілого сезону [134, 174]. Найсильніші команди зазвичай зустрічаються лише у фінальних матчах.

Достатньо цікаве дослідження у контексті конкурентоспроможності різних ігрових видів спорту провів Wills Craig E. [573]. Автор, на підставі аналізу різних критеріїв змагальної конкуренції із застосуванням поділу ігор на сегменти визначив конкурентоспроможність не лише в іграх в одному виді спорту, але й у різних лігах Північної Америки (NFL, NBA, MLB, NHL, MLS) та Європи (Barclay's Premier League). Підхід фахівця дає уявлення про найбільш і найменш конкурентоспроможні види спорту та спортивні організації. Отже, згідно з отриманими результатами, MLB характеризується найнижчою спортивною конкуренцією, своєю чергою MLS та Barclay's Premier League – найвищою (найбільша кількість нічийних рахунків). Аналіз ігор команд NFL, NBA, NHL, своєю чергою, продемонстрував середні

показники відносно попередніх трьох. Такі відмінності у прояві конкуренції автор вбачає у політиці ліг та специфіці самого виду спорту.

У дослідженні фахівця Zimbalist A. S. [582], яке стосується співвідношення конкуренції всередині професійної спортивної ліги у Північній Америці та її впливу на загальні доходи, встановлено, що ліга загалом отримує більші фінансові надходження якщо перемогу здобуває команда з великого міста, оскільки у неї більше уболівальників, які фактично в стані ейфорії починають більш інтенсивно витратити кошти на спортивні події, товари та послуги. Ще кілька важливих висновків автора полягають у тому, що значні грошові доходи окремої команди не завжди співвідносяться в рівній мірі із її ігровим потенціалом упродовж конкретного сезону, а також у тому, що всередині сезону найчастіше ліги переміщують гравців між командами здебільшого в межах однієї конференції, щоб підсилити одну команду і водночас послабити іншу і таким чином створити інтригу щодо виходу команд у плей-офф. Такий підхід також дозволяє лізі отримати у підсумку більший фінансовий бонус, внаслідок зростання зацікавленості глядачів непередбачуваною розв'язкою ігрового сезону, а отже їхніх ресурсовкладень у конкретний вид професійного спорту.

Отже, в межах системи змагань провідних професійних ліг ігрових видів спорту конкурентний баланс має вагоме значення [262, 263]. Це демонструє і яскравий приклад з MLB упродовж 1950–1958 років та 1995–2001 років, коли цей чинник не брався до уваги. Так, у перший зазначений період чемпіоном Американської ліги 9 разів була команда the New York Yankees і ще шість разів ця ж команда була чемпіоном MLB. Незважаючи на цей факт, відвідуваність матчів цієї команди знизилася на 31% і, як наслідок, зменшилася відвідуваність матчів Американської ліги загалом. Водночас в Національній лізі з 1950 до 1958 року відвідуваність матчів зросла на два млн глядачів, по тій причині, що в цій лізі спостерігалася конкуренція між командами та існувала інтрига у визначенні переможця [84].

У 1995–2000 роках знову суттєво знизилася відвідуваність матчів та перегляди ігор по телебаченню, а отже, знизився рейтинг бейсболу як такого. Причиною цього було те, що лише чотири команди з нижніх рядів турнірної таблиці MLB виходили

до плей-офф і загалом вигравали лише п'ять із 224 ігор, при цьому і лідери залишалися відносно сталими, що засвідчує відсутність належного рівня конкуренції всередині ліги, а отже, і низького рівня зацікавленості глядачів. Конку rentний дисбаланс спричиняв до негативних наслідків зокрема у прибутковості MLB [523].

Протилежна ситуація, до прикладу, в американському футболі (NFL). Упродовж фактично усього періоду існування ліги вона намагається врегулювати конкурентоспроможність своїх команд, що віддзеркалено у внутрішній політиці NFL. Зокрема наступними її складовими: розподілом прибутку (близько 70% доходів ліги розподіляється порівну між усіма командами); жорстким обмеженням заробітної плати спортсменів (співвідношення 1:1,5 у випадку аутсайдерів та лідерів), наявністю драфту-резервування тощо. Внаслідок цього чітко урегульовано конкурентне співвідношення першої та останньої команд у рейтингу та їх фінансові можливості (співвідношення 1:1,9 у випадку аутсайдерів та лідерів) [84, 494, 582]. Так, упродовж усього періоду існування NFL жодній команді не вдалося тричі поспіль здобувати Super Bowl [332].

Вже сьогодні досвід NFL щодо врегулювання конкурентного балансу належним чином врахований в кожній із провідних професійних ліг ігрових видів спорту, лідери турнірної таблиці постійно змінюються, що створює суттєву інтригу, а отже, і притягує увагу людей, а відповідно і засобів масової інформації, спонсорів тощо [151, 152, 263]. А це і є основні джерела доходу професійного спорту.

В сучасному професійному спорті найбільший дисбаланс у конкурентності команд простежується у NBA. У цій лізі команди «The Golden State Warriors» і «Cleveland Cavaliers» найчастіше зустрічаються у фіналі NBA в останні п'ять років. Якщо ж взяти до уваги дані по конференціях ліги, то упродовж сезонів 2015–2016, 2016–2017, 2017–2018 та 2018–2019 років три команди зі Східної та п'ять команд із Західної конференцій жодного сезону не пропустили плей-офф, тоді як ще п'ять команд зі Східної та сім із Західної конференцій не брали участь в іграх плей-офф або ж були його учасниками лише один раз [84, 262]. Водночас найвищий рівень конкуренції сьогодні простежується в MLS та NFL, де фіналісти змінюються фактично щороку.

Провідні ліги ігрових видів спорту у Північній Америці сьогодні застосовують різноманітні підходи для урівноваження конкурентоспроможності команд, і одним із основних продуктів щодо цього є система драфту (включаючи класичний драфт, драфт-лотерею, драфт-резервування та драфт-відмов), яка дозволяє суттєво змінити співвідношення сил на початку кожного нового сезону, а також у середині сезону. Також важливим у цьому контексті виступає обмеження заробітної плати спортсменам («стеля зарплат»), що забороняє витратити більше коштів на оплату праці, аніж це обумовлено лігою (команда, яка порушує це правило і перевищує ліміт, сплачує у лігу так званий «податок на розкіш»). До прикладу, в MLB сьогодні «стеля зарплат» становить \$ 208 млн на рік. Якщо ж команда виходить за його межі, вона сплачує 17,5% від перевищеної суми, якщо це відбулося вперше, 30% – якщо вдруге, 40% – втретє і 50% – вчетверте і усі наступні рази [504]. Своєю чергою в NBA простежується недотримання провідними командами «стелі зарплат» (близько \$ 140 млн на рік у сезоні 2020–2021 років). Вони регулярно виплачують встановлений «податок на розкіш».

У європейському футболі простежується виражений дисбаланс в конкуренції між командами, оскільки немає ліміту на оплату праці спортсменів і найбагатші клуби здатні викупити кращих футболістів, що суттєво знижує видовищність багатьох матчів. А от MLS використовує американський підхід за виключенням аспекту, що в лізі команди мають право на трьох гравців, які не входять у перелік тих, на кого встановлене обмеження щодо виплат (правило Девіда Бекхема).

Схожі завдання у своїх дослідженнях вирішували ще ряд фахівців [251, 289, 290, 333 та ін.], які зокрема обґрунтовували вплив конкурентного аспекту в межах систем змагань професійних ліг на їх економічне становище.

Достатньо цікаве дослідження щодо конкуренції було проведено і в тенісі фахівцями S. Motegi та N. Masuda [398] та F. Radicchi [455]. На основі вивчення так званих мережевих систем рейтингу конкретних ігор було встановлено, що для рейтингу гравця більш корисно перемогти суперника в момент, коли той перебуває на піку своєї кар'єри, оскільки перемоги над ним в інші періоди коливання спортивної майстерності не дадуть суттєвого результату та популярності

переможцю. Автори підтвердили у своєму дослідженні, що в межах систем змагань ідея мережевих систем динамічного рейтингу в тенісі і аналогічно в інших ігрових видах спорту може бути достатньо ефективним підходом щодо оцінки сильних сторін спортсменів і команд, які з часом можуть змінюватися.

Загалом, судячи з результатів контент-аналізу іноземних наукових та науково-популярних праць упродовж останнього 50-річного періоду, які стосувалися зокрема систем змагань в межах професійного спорту, найбільша їх частка припадає саме на виявлення конкурентоспроможності всередині ліг та між лігами та впливу цього чинника на економічні показники діяльності професійних спортивних організацій.

Зважаючи на те, що відвідуваність змагань – одне з основних джерел доходів професійних спортивних організацій, фахівці ще кілька десятиліть тому досліджували чинники, що впливають на зацікавленість глядачів у спортивних подіях. Зокрема Н. Hansen і R. Gauthier [286] виявили, що ключовими серед таких чинників є можливість для відпочинку, атмосфера на стадіоні та особиста релаксація. А от серед чинників зворотного, тобто причин невідвідуваності – негативне ергономічне середовище (якість послуг, що надаються на стадіоні) та неетичні ситуації (образи, бійки тощо) під час змагань.

Відстежуючи тенденції розвитку професійного спорту, можна констатувати, що сьогодні динамічно змінюються правила змагань та системи розіграшу у провідних змагальних серіях. Це, своєю чергою, також пов'язано із потребою підтримання глядацької зацікавленості. Так, до прикладу, FIBA намагається наблизити правила європейського баскетболу до правил, за якими змагаються гравці NBA. Водночас останні, беручи участь в Іграх Олімпіад чи Міжнародних змаганнях, грають за правилами FIBA.

Зміни у правилах змагань досить часто пов'язані із вимогами телеканалів, з якими ті чи інші ліги укладають угоди про співпрацю. Для забезпечення вищого рівня видовищності баскетбольних матчів вводиться скорочення часу для гравців на прийняття атакуючих рішень. Подібне суттєво впливає на тактику ведення гри. Сьогодні в баскетболі також дозволено більш жорстке ведення протиборства за

позицію. Все це робить сучасний баскетбол більш силовим та швидкісним порівняно з минулим.

У інших видах спорту простежуються схожі тенденції щодо зміни правил у напрямку підвищення рівня їх узгодженості у різних керівних організаціях та підвищення рівня видовищності самих змагань.

Отже, розгляд широкого кола питань щодо специфіки систем змагань у командних ігрових видах професійного спорту дає підстави свідчити, що цей напрям є сьогодні пріоритетним в межах розвитку професійного спорту як соціальної практики спорту, оскільки змагання є його основним продуктом, а відтак і засобом отримання доходів та їх примноження. Саме робота над удосконаленням систем змагань зокрема щодо вимог, які диктує суспільство, сприятиме подальшому розвитку масштабної сфери професійного спорту.

Ми хотіли б наголосити, що в наступних результуючих розділах нашої дисертаційної роботи, увагу ми зосередили на змаганнях у тих ігрових професійних видах спорту, що розвиваються у світовому масштабі (гольф, теніс), а також популярних в Європі (футбол, баскетбол) та в Північній Америці (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, сокер). Відповідно за цим критерієм ми структурували їх по розділах і в подальшому аналізували ключові закономірності розвитку систем змагань, а також спільні та відмінні риси їх функціонування в соціумі.

Висновки до розділу

1. Професійний спорт упродовж свого зародження, формування та розвитку був і залишається продуктом суспільства, який покликаний задовольняти одну із важливих людських потреб – потребу у розвагах.

Його розвиток і відповідно розвиток систем змагань у ньому в історичному контексті та на сучасному етапі зумовлювали та продовжують визначати окремі чинники. Серед них виділені фахівцями урбанізація та індустріалізація суспільства, розвиток комунікацій, транспортного сполучення та засобів масової інформації, зростання доходів і зміна стилю життя населення, розбудова спортивної

інфраструктури, комерціалізація спорту, поява системи укладання контрактів зі спортсменами. А також встановлені нами під час аналізу сучасних праць з напряму та практики розвитку сфери чинники, в числі яких: глобалізація, геополітичні та економічні тенденції, трансформація інформаційних та комунікаційних технологій; кризові суспільні чинники, спортивна міграція, монополія та конкуренція на професійній спортивній арені стосовно співіснування різних організацій в одному виді спорту, спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності. Є ще чинник, який має виключно негативний вплив на розвиток сучасного професійного спорту, – це різноманітні прояви злочинності.

2. Високий рівень розвитку професійного спорту пов'язаний з просуванням його основного продукту – змагань. Їх високий організаційний рівень, забезпечення бажаного для суспільства рівня видовищності є визначальними аспектами економічної ефективності діяльності професійної ліги. Сьогодні велика увага, зокрема, звернена на врегулювання конкуренції між клубами як в північно-американських, так і європейських лігах, пошуку оптимальної кількості стартів упродовж сезону, щоб, з одного боку, зберегти зацікавленість глядачів, а з іншого – можливість спортсменів демонструвати високі показники видовищності.

3. Значна кількість іноземних фахівців сьогодні вивчають різноманітні питання, пов'язані з аналізом та удосконаленням компонентів соціальної практики професійного спорту. Водночас достатньо велика кількість наукових робіт присвячені дослідженню систем змагань як в окремих його видах, так і в межах комплексного вивчення окремих питань. В українській науковій базі ці аспекти розглядаються достатньо фрагментарно.

4. Зважаючи на вагомість розвитку сфери професійного спорту в сучасному світі, виявляється достатньо актуальним здійснити науковий пошук та сформулювати ключові положення розвитку та удосконалення систем змагань у ігрових його видах для отримання ґрунтовних знань, які в подальшому можуть бути застосовані як у теоретичному, так і у практичному аспектах функціонування цієї сфери в межах України.

Результати за розділом подано у наукових працях [48, 50, 54, 55, 56, 57, 64, 69].

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ Й ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Методи дослідження

Рівень наукового результату значною мірою залежить від відповідності дібраних методів наукового дослідження, що своєю чергою дозволяють ефективно вирішити поставлені завдання.

Зважаючи на специфіку спланованого дослідження в нашій роботі та відповідно визначені перед нами завдання, ми обирали методи переважно теоретичного рівня. Ця група методів дозволяє сформувати теоретичні узагальнення та закономірності процесів та явищ, якісно пояснити їх, встановити взаємозв'язки між компонентами.

Зокрема для проведення нашого дослідження ми застосовували:

1. Аналіз та синтез.
2. Історичний метод.
3. Абстрагування.
4. Індукція та дедукція.
5. Порівняння.
6. Системний підхід.
7. Моделювання.

Для опрацювання та більш якісного висвітлення цифрового матеріалу в окремих розділах нашої роботи також були застосовані окремі математичні методи дослідження.

Аналіз та синтез. Зазначені методи наукового дослідження застосовуються фактично у кожному науковому проекті, оскільки саме вони дають змогу ґрунтовно вивчити та осмислити проблематику, і перевести отриманий результат у практичну площину. Аналіз та синтез в широкому розумінні передбачають здатність збирати, вивчати та опрацьовувати інформацію для формування значущих наукових ідей і зрозуміння результатів дослідження [110].

Застосування методу аналізу передбачає розподіл процесів, явищ, систем тощо на складові частини і детальне їх вивчення з метою отримання ґрунтовної інформації про них.

Синтез, своєю чергою, передбачає інтеграцію та організацію проаналізованих даних або висновків для створення узгодженого та всебічного розуміння досліджуваної теми чи проблеми. Цей метод дозволяє отримати певні шаблони, зв'язки, залежності між цими складовими частинами.

Першочергово ці методи були використані нами для виявлення проблематики формування систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту в українських та іноземних джерелах наукової, науково-популярної літератури й узагальнення історичних фактів й сучасних даних щодо підходів до побудови систем змагань в різних ігрових видах професійного спорту та особливостей їх функціонування у той чи інший час.

Окрім того, зазначені методи наукового дослідження дозволили належним чином обґрунтувати актуальність теми дисертаційної роботи та сформулювати її методологічний апарат.

Використання аналізу і синтезу в межах нашого дослідження в ключовому аспекті пов'язано з:

- *Потребою якісної інтерпретації даних.* Опрацьовуючи значний обсяг інформації щодо становлення та розвитку професійного спорту в цілому та зокрема систем змагань в ігрових його видах, ми визначали окрему роль компонентів та характерні тенденції, закономірності та зв'язки між ними.

З допомогою аналізу та синтезу ми змогли виокремити і визначити вплив різного роду чинників на ефективність систем змагань в ігрових видах професійного спорту в історичному контексті та в нинішньому часі й співставити їх з наведеними даними інших дослідників.

- *Потребою перевірки цілей дослідження.* Ці методи дозволили значною мірою оцінити рівень досягнення сформульованих у роботі завдань та мети дослідження на основі співставлення задуму і отриманих результатів.

- *Генерацією розуміння проблеми дослідження.* Вагомі можливості надали методи аналізу та синтезу і щодо впорядкування та об'єднання великого масиву історичних даних стосовно еволюції становлення та розвитку систем змагань в ігрових видах професійного спорту, а також створити чітке уявлення про те, якими шляхами відбувалися ці процеси у кожному з досліджуваних видів спорту та, відповідно, сформулювати важливі висновки, що дозволяють створити загальне уявлення про досліджувану проблематику.

- *Потребою прийняття обґрунтованих рішень.* Результати аналізу та синтезу давали змогу приймати достатньо обґрунтовані рішення щодо кожного наступного етапу дослідження, вносити оперативні корективи до попередньо розробленого плану на основі зібраних матеріалів та їх опрацювання. Застосування цих методів дозволило більш якісно підійти до застосування методу моделювання зокрема. А саме належним чином структурувати фактичний матеріал для подальшої розробки моделей змагань у ігрових видах професійного спорту.

- *Потребою якісного повідомлення результатів дослідження.* Окрім вирішення поставлених завдань у роботі аналіз та синтез були застосовані нами для більш ефективного оприлюднення результатів нашого дослідження на конференціях та семінарах різного рівня. Зокрема, концентруючи достатньо широкі висновки у тезах, ми намагалися доступним чином доносити отримані наукові дані до зацікавленої аудиторії.

Історичний метод. Історичний метод наукового дослідження дозволяє накопичувати факти, хронологічні дані та іншу інформацію, що стосуються сфери зацікавленості науковця [576]. Водночас історичне дослідження – значно ширше, аніж лише складання описів минулих подій. Завдяки цьому методу ми отримуємо інформацію про минулі події для кращого розуміння поточного стану речей в межах напряму дослідження. Тобто історичний метод дозволяє системно відобразити події, явища, ідеї, концепції тощо минулого, які мали вагомий вплив та сьогодення [447].

В межах нашої наукової роботи, застосування цього методу мало суттєве значення для розв'язання низки завдань, що стосувалися встановлення еволюції систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту Північної Америки

(бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол), Європи (футбол, баскетбол), а також в індивідуальних та індивідуально-командних видах (гольф, теніс).

Ми вивчали не лише окремі факти, але й підходи до конструювання складових систем змагань, динаміку їх розвитку та удосконалення під впливом різних зовнішніх та внутрішніх процесів.

Водночас, ми використовували кілька варіантів історичного дослідження для реалізації поставлених завдань. Зокрема:

1. Описове історичне дослідження. Ми зосереджували свою увагу на детальному описі подій, що відбувалися в ігрових видах професійного спорту, зокрема поетапності формування та змістового наповнення систем змагань. З цією метою ми досліджували матеріали газет, які видавалися починаючи з другої половини ХІХ ст., наукові джерела, в яких встановлено окремі історичні факти щодо досліджуваних питань, офіційні сайти спортивних організацій (розділ «Історія»), які є керівними у різних ігрових видах професійного спорту, а також матеріали науково-популярних публікацій історичного характеру. Завдяки цьому, нам вдалося встановити достатньо детальну хронологію подій щодо досліджуваної проблематики.

2. Аналітичне історичне дослідження. Окрім зазначеного в історичному контексті ми також визначали причини і наслідки тих чи інших подій, змін у структурі та змісті систем змагань досліджуваних видів спорту, визначали закономірності і відповідно до цього інтерпретували результати.

Історія також досліджує колективну ідентичність людей і регіонів. Історичні дослідження можуть допомогти виявити почуття спільноти та підкреслити живість різних культур, створюючи можливості для того, щоб люди стали більш культурно обізнаними та розширили свій потенціал.

На додаток до оптимізації змісту знань щодо глобальних процесів, котрі відбувалися в ігрових видах професійного спорту, вивчення історії задає вектор подальшого удосконалення систем змагань у контексті минулого досвіду щодо

подолання труднощів та утримання балансу організацій у складних умовах існування (війни, пандемія тощо).

Абстрагування. Цей метод наукового дослідження є дещо інтуїтивним, як вважають фахівці [245, 246], проте за умови належного його розуміння та відповідного застосування дає можливості для якісного розкриття наукової проблеми.

Абстрагування полягає в умовному відокремленні основних для дослідження компонентів, від інших, які є частиною системи, проте не зацікавляють дослідника в конкретному дослідженні чи на його етапі.

У процесі нашого дослідження ми застосовували цей метод для умовного відокремлення систем змагань від цілісної соціальної практики професійного спорту. Навіть в історичному контексті ми брали до уваги виключно факти, які стосувалися структури та змісту систем змагань в різних ігрових видах професійного спорту та інтерпретували їх без врахування та опису загальних процесів, що відбувалися в межах цілісної соціальної практики.

Індукція та дедукція. Індукція – науковий метод, який передбачає формування загальних теорій на основі конкретних спостережень (від одиничного до загального) або ж іншими словами – наведення ряду окремих фактів, особливостей тощо з метою доведення загального твердження [477]. Значною мірою саме цей метод дозволяє будувати цілісні теорії, системи, концепції тощо.

Дедукція – метод, який дозволяє зробити висновок щодо окремого компоненту на основі знання про загальні закономірності системи.

У нашому дослідженні ми застосовували ці методи, зокрема, формуючи концепцію систем змагань, визначаючи її складові, які є характерними для європейських та північно-американських ігрових видів професійного спорту, а також для індивідуальних й індивідуально-командних.

Розпочинаючи дослідження, ми припускали, що усі системи змагань у ігрових видах професійного спорту мають спільні характеристики. У ході дослідження, орієнтуючись на різні системи змагань, ми вивели ключові положення нашої концепції, про які йдеться у Розділі 6 цієї роботи.

Порівняння. Порівняння в широкому сенсі [159] – це науковий метод, який застосовується поряд з іншими (аналіз і синтез, історичний метод тощо) для виявлення спільних та відмінних ознак між явищами, процесами, ідеями тощо. При цьому об'єкти дослідження порівнюють за визначеними заздалегідь критеріями порівняння.

В межах нашого дослідження цей метод було застосовано фактично на кожному етапі. Ми співставляли і порівнювали думки фахівців щодо чинників ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту. Розглядаючи історичні аспекти становлення змагань, ми порівнювали їх між собою, зводили чинники, які визначали напрями їх розвитку та удосконалення на різних етапах еволюції.

Для обґрунтування концепції систем змагань ми також порівнювали і шукали спільні особливості формування моделей змагань та систем змагань у ігрових командних видах спорту Північної Америки, Європи, а також індивідуальних та індивідуально-командних ігрових видів професійного спорту.

Порівнянню також піддавалися отримані у нашому дослідженні дані з результатами праць інших фахівців, для виявлення тих відомостей, які нам вдалося підтвердити чи вдосконалити, а також виділення нових наукових результатів.

Системний підхід. Цей метод наукового дослідження передбачає вивчення об'єктів як складних систем, виявлення закономірностей і механізмів утворення компонентів складного об'єкту. Кожна система характеризується різноманітністю внутрішніх і зовнішніх зв'язків між компонентами, дослідження яких дозволяє з'ясувати сутнісні характеристики цілісної системи [12].

Цей метод визначає необхідність поділу досліджуваних багатокomпонентних об'єктів, з встановленням рівня важливості зв'язків в межах систем.

У нашому дослідженні ключовим об'єктом дослідження були системи змагань в ігрових видах професійного спорту, що в кожному конкретному випадку включали як унікальні компоненти, так і спільні для усіх, проте зміст останніх усе одно характеризувався унікальними особливостями.

Упродовж усього дослідження ми вивчали різні компоненти систем змагань та встановлювали взаємозв'язки між ними, їх вплив на ефективність функціонування цілісної системи у той чи інший історичний період.

Загалом системний підхід, окрім зазначеного, дає змогу сформулювати раціональну суть досліджуваної проблеми та обрати ефективні шляхи для її вирішення.

Застосовуючи даний метод, ми дотримувалися визначених в його межах принципів [12]:

- *Принцип остаточної (глобальної, генеральної) мети.* Такою метою систем змагань у професійному спорті є досягнення економічної ефективності. Отже, фактично усі зміни в структурі та змісті компонентів, їх взаємозв'язків в системі змагань ми оцінювали з цієї позиції.

- *Принципи єдності і зв'язаності.* Системи змагань ми розглядали “ззовні” як цілісне утворення (принцип єдності), проте, проникаючи в її сутність, ми акцентували увагу на взаємодії і взаємозв'язках її компонентів, їх ролі у забезпеченні ключової цілі (принцип зв'язаності).

- *Принцип ієрархії.* Системи змагань, моделі змагань у нашому дослідженні ми розглядали зважаючи на рівні, які існують у них, ієрархічні взаємозв'язки між компонентами, визначали і функції систем змагань. Нами було виявлено, що станом на сьогодні, порівняно з минулим, їх кількість збільшилася, а зміст існуючих суттєво поглибився, отже і сама система змагань зазнала змін.

- *Принцип розвитку.* У нашому дослідженні ми розглядали системи змагань в контексті їх динамічного розвитку та відстежували постійне удосконалення їх компонентів відповідно до тенденцій.

- *Принцип децентралізації.* В межах дотримання цього принципу відзначимо, що попри відносну стабільність компонентів систем змагань в ігрових видах професійного спорту вона все ж залишалася і залишається гнучкою, і контролюючі організації постійно займаються її адаптацією до умов, які створює динамічне суспільство, в якому ці системи функціонують. Тобто постійно присутній так званий

розумний компроміс між централізацією систем змагань та їх здатністю реагувати на вплив зовнішнього середовища окремими компонентами.

Отже, чітко можна визначити, що в сучасному професійному спорті функціонують ефективні системи змагань, і саме застосування системного підходу як методу наукового дослідження дало нам змогу з'ясувати усі характерні риси їх структурованості з одного боку і цілісності – з іншого.

Моделювання. Моделювання – це процес створення та дослідження моделі, тоді як модель – своєрідна форма наукового пізнання.

Загалом можливості моделювання базуються на подібності тих чи інших явищ та процесів. При цьому явища можна вважати подібними за умови, якщо за характеристиками одного можна стверджувати щодо характеристик іншого.

Водночас встановлення критеріїв подібності при моделюванні вимагає глибокого розуміння механізму процесів, які відбуваються у ньому, що є достатньо непростим завданням. Моделювання різних процесів та явищ є засобом їх кращого пізнання і водночас побудовано на теорії подібності [555].

В межах нашого дослідження, застосовуючи зокрема широкий спектр інших методів наукового теоретичного дослідження, ми з'ясували в деталях історію формування систем змагань, зокрема процесів, які відбувалися в різні часові проміжки, а отже отримали достатньо глибоке розуміння взаємозв'язків між компонентами та їх ролі у той чи інший період, що дало підстави для застосування методу моделювання – а саме створення моделей змагань у ігрових видах професійного спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол), Європи (футбол, баскетбол) та індивідуальних й індивідуально-командних видах (гольф, теніс) на різних етапах їх розвитку.

У наші моделі ми відповідно включали важливі, на нашу думку, характеристики з позиції доступнішого розуміння. Зокрема важливими для нас критеріями при цьому були:

- престижність, статусність конкретних змагань на тому чи іншому етапі розвитку виду спорту;

- наявність чи відсутність ознак системи змагань як такої. Застосовуючи цей критерій, ми виділили кілька груп моделей, що були характерними для усіх розглянутих видів спорту у той чи інший історичний період. В їх числі:

- ентропічні моделі – наявність компонентів системи змагань, проте відсутність упорядкованості між ними;
- дискретно-системні моделі – узгодженість між компонентами системи змагань в окремих (проте не в усіх ланках);
- системні моделі – наявність єдиної цілі системи та узгодженість і взаємозв'язок між її компонентами;
- десистемно-адаптовані моделі – часткове руйнування (неможливість функціонування) окремих компонентів системи внаслідок зовнішніх або внутрішніх впливів і водночас формування нових компонентів або доповнення змісту існуючих для врегулювання функціонування цілісної системи;
- ресистемні моделі – відновлення компонентів системи змагань до ефективного рівня функціонування.

За допомогою розроблених нами моделей змагань ми отримали змогу більш якісно вивчити компоненти і взаємозв'язки між ними в межах систем змагань, а також частково прогнозувати їх подальший розвиток.

Загалом завдяки методу моделювання, нам вдалося створити систематизоване уявлення про послідовність становлення систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту, структурувати чинники, які визначали їх розвиток і які в той чи інший час ставали причиною внесення коректив чи заміни одних моделей на інші.

Математичні методи. Методи математичної статистики застосовуються для підвищення обґрунтованості висновків після проведення експериментальних досліджень, для встановлення кількісної залежності між явищами тощо.

Зазначену групу методів наукового дослідження ми застосовували при ранжуванні (до прикладу, що стосується доходів різних організацій професійного спорту, вартості телевізійних контрактів тощо) та реєструванні (виявлення кількості повторення явища). Також математичні методи ми застосовували для обрахунку окремих кількісних параметрів, зокрема сумуючи доходи організацій професійного

спорту, а також визначення відсоткових співвідношень статей доходів від змагань у різних ігрових видах професійного спорту, їх призових фондів тощо.

Матеріали дослідження. Основними матеріалами для дослідження були історичні факти та сучасні дані щодо підходів до організації, проведення змагань у різних ігрових командних видах професійного спорту (бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею, футболу в Північній Америці; футболу та баскетболу в Європі), а також індивідуальних (гольфу) та індивідуально-командних його видів (теніс).

Важливим для нас був також пошук та обґрунтування чинників, котрі визначали і визначають особливості розвитку професійного спорту в Європі та Північній Америці.

До уваги приймалася інформація з наукових публікацій, що оприлюднені у журналах, віднесених до науко-метричних баз Scopus, Web of Sciece, фахових виданнях України, актуальні дані з мережі Інтернет та спеціалізованих видань.

Ключовим у відборі робіт для опрацювання була їх змістовна наповненість даними щодо тих чи інших аспектів становлення, розвитку та удосконалення змагань та систем змагань в ігрових видах професійного спорту, які досліджувалися. Значною мірою ми також орієнтувалися на інформацію, подану в сучасних джерелах інформації.

Методика проведення дослідження передбачала накопичення актуального теоретичного матеріалу щодо проблеми дослідження, його аналіз, визначення ключових історичних фактів, що стосувалися змагань у популярних ігрових видах професійного спорту, а також чинників, які в той чи інший час визначали структуру, зміст та ефективність систем змагань. Отримані результати співвідносилися з матеріалами інших фахівців, на основі чого відбувалося їх обґрунтування.

У процесі дослідження нами проаналізовано 583 джерела, більшість з яких (513) – іноземні.

2.2 Організація дослідження

Дослідження у нашій науковій роботі було достаньмо громіздким, передбачало збір великих обсягів зокрема теоретичного матеріалу. Загалом воно тривало упродовж 2018–2024 років. Для якіснішої реалізації поставлених завдань ми поділили його на кілька етапів.

1-й етап (жовтень 2018 – лютий 2019) передбачав підбір джерел літератури та пошук актуальної інформації в Інтернет-просторі щодо напряму наукового дослідження, виявлення протиріч та наукової проблеми, визначення мети, завдань та об'єктно-предметної бази. На цьому етапі було передбачено також складання програми дослідження та написання дисертаційної роботи. Також нами було проведено аналіз та узагальнення інформаційних ресурсів щодо виявлення актуальних матеріалів та їх аналізу для поступового розв'язання першого та другого завдань роботи. Відповідно до плану, на першому етапі також уклалися матеріали наукових статей до фахових періодичних наукових видань України за отриманими результатами на цьому етапі та відповідно були опубліковані.

На 2-му етапі (березень 2019 – грудень 2021) ми займалися вивченням історичних фактів щодо формування та розвитку змагань, а згодом систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту, популярних на території Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол) та Європи (футбол, баскетбол), а також індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних видах (теніс). Окрім того упродовж зазначеного періоду ми завершили визначення чинників організації та економічної ефективності систем змагань та виявлення їх змісту у професійному спорті. Важливим для нас також було визначення актуальних для дослідження методик збору наукових даних, обґрунтування дібраних методів наукового дослідження. Щодо формальних аспектів, то на другому етапі було укладено текст першого та другого розділів дисертаційної роботи.

Також упродовж цього часового проміжку результати роботи оприлюднювалися на наукових конференціях різного рівня, методичних семінарах тощо. Продовжувалося написання наукових статей до фахових періодичних

наукових видань України та міжнародних журналів, котрі індексуються у науково-метричній базі Scopus за отриманими результатами на цьому етапі.

Під час *3-го етапу (січень 2022 – лютий 2023)* відбувалося укладання третього, четвертого та п'ятого розділів дисертації на основі зібраних матеріалів щодо еволюції змагань у різних ігрових видах професійного спорту (командних, індивідуальних та індивідуально-командних).

За отриманими матеріалами було подано ряд наукових статей до фахових періодичних наукових видань України та міжнародних журналів, котрі індексуються у науково-метричній базі Scopus.

4-й етап (березень 2023 – квітень 2024) передбачав побудову теоретичних моделей змагань в командних ігрових видах професійного спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол) та Європи (футбол, баскетбол), а також індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних видів (теніс). Цей матеріал доповнив третій, четвертий та п'ятий розділи дисертаційної роботи. Було розроблено змістовне наповнення концепції систем змагань на основі виявлення спільних для видів спорту системотвірних чинників, функцій, ознак та механізмів адаптації. Відповідно на цьому етапі відбувалося написання шостого розділу дисертаційної роботи. В подальшому ми проводили узагальнення отриманих результатів по кожному з розділів дисертаційної роботи, які увійшли до змісту сьомого розділу та висновків.

За отриманими на цьому етапі матеріалами було також подано низку статей до фахових періодичних наукових видань України.

На *5-му етапі (травень–червень 2024)* відбувалося приведення структури та змісту дисертаційної роботи до встановлених вимог, оформлення списку покликань згідно зі стилем Vancouver, підготовка актів впровадження результатів наукового дослідження, оформлення додатків та супровідних документів, підготовка презентації до попереднього захисту та попередній захист основних положень змісту дисертаційної роботи.

Відзначимо, що у ході дослідження вирішення визначених завдань мало послідовний характер, що дозволило досягнути у підсумку поставленої мети.

РОЗДІЛ 3

ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ В ПІВНІЧНІЙ АМЕРИЦІ

3.1 Формування та розвиток змагань у професійному бейсболі

Історія бейсболу у сучасному вигляді пов'язана з Олександром Картрайтом. Саме він став «батьком бейсболу», коли заснував перший в історії бейсбольний клуб «New York Knickerbockers». Саме ця команда зіграла вперше за правилами, які відображені частково і в сучасному бейсболі. Було використано поле у формі ромба та концепцію трьох страйків для ауту. У команді було дев'ять гравців, а відстань між базами становила 90 футів [420].

Перша зафіксована гра у бейсбол відбулася у 1846 році між «New York Knickerbockers» та командою з крикету.

До 1858 року правила змагань у бейсбол по суті були вигадані кожним окремим клубом. У 1858 році було організовано Національну асоціацію гравців у бейсбол, яка удосконалила та уніфікувала правила гри [401].

У 1866 році було створено ще одну бейсбольну команду «Cincinnati Red Stockings». Саме ця команда заклала фундамент в історії професійного бейсболу, підписавши контракти з усіма гравцями (1869). Це був перший в історії професійного спорту такого роду документ.

Команда організувала своєрідне турне від узбережжя до узбережжя і зіграла єдиний безпрограшний сезон в історії бейсболу: з усіх 57 матчів вона вийшла переможцем. Близько 200 тис. глядачів відвідали бейсбольні матчі «Cincinnati Red Stockings», і з того часу гра завоювала першість глядацьких симпатій серед професійних видів спорту на тривалий час.

Після цього в країні почали активно організовуватися й інші професійні команди з бейсболу, а сама «Cincinnati Red Stockings» після сезону 1870 року розійшлася.

Вже у 1871 році створюється перша ліга, яка об'єднує команди для проведення спільних змагань – Національна асоціація (NA). Вона була достатньо успішною і діяла до 1875 року, а потім кілька її клубів у 1876 році об'єдналися в Національну лігу професійних бейсбольних клубів (NL, Senior Circuit).

У 1872 році було організовано Американську асоціацію (AA), яка проіснувала 10 сезонів (до 1891) і на піку свого існування об'єднувала 12 команд. AA за вхід на гру брала по 25 центів, і на території проведення матчів дозволявся продаж пива, тому часто її називають також «пивною» лігою [163].

NL пережила конкуренцію з боку й інших професійних бейсбольних ліг наприкінці XIX ст., проте залишилася на бейсбольній арені.

Одним із правил, запроваджених NL, було те, що всі команди мали бути розташовані в містах з населенням 75 тис. або більше. Перший сезон NL розпочався з восьми команд (наступного сезону їх кількість зменшилась до шести), в якому вони зіграли 70 ігор впродовж квітня-жовтня 1876 року. Переможець визначався за кращим співвідношенням перемог і поразок упродовж сезону [89]. AA та NL брали участь у ранній версії Світової серії у турнірі плей-офф. Коли AA розформувалася, кілька її команд приєдналися до NL.

У 1890 році було створено Лігу гравців (PL), яка проіснувала лише один сезон, проте вважалася вищою лігою бейсболу в країні. Вісім команд провели розіграші між собою (від 129 до 137 ігор кожна) [346]. PL була першим і по суті єдиним прикладом кооперативної ліги. Вона передбачала розподіл прибутків між гравцями, скасування односторонніх контрактних трансферів і відсутність системи резервування. PL спричинила війну за таланти, що призвело до підвищення зарплати найкращим гравцям [291].

Через 11 років (1901) було організовано Американську лігу (AL, Junior Circuit), яка поряд з NL розташувалася на найвищій позиції в бейсбольній піраміді змагань.

Сезон 1901 року (квітень–жовтень) включав по 140 ігор для команд в NL та AL. Кожна з ліг складалася з восьми команд. Вони повинні були зіграти проти інших семи по 20 матчів. Такий формат зберігався до 1904 року.

У 1903 році NL (вісім команд) та AL (вісім команд) скріпили свою співпрацю угодою і офіційно об'єдналися у Головну бейсбольну лігу (MLB), яка є найстарішою з чотирьох головних ліг ігрових видів спорту в Північній Америці.

У цьому ж році було започатковано Світову серію (World Series), в якій конкурували чемпіони NL та AL (до п'яти перемог; з 1922 – до чотирьох перемог). До сьогодні ці змагання – щорічна подія в американському бейсболі. Уже до 1912 року доходи від Світової серії підскочили до півмільйона доларів [163].

У 1904 році кількість ігор в регулярному сезоні для команд MLB зросла до 154, тобто кожна команда грала по 22 гри проти інших команд своєї ліги. Такий формат зберігався аж до сезону 1919 року, проте у 1918 був штучно скороченим (123–131 гра), внаслідок участі Америки у Другій світовій війні.

Вартим уваги є той факт, що у 1913 році було створено конкурентну до MLB організацію – Федеральну лігу (FL), яка була поза структурою бейсбольних ліг Північної Америки, а отже «незаконною», проте її діяльність теж завершилась після трьох сезонів (1915) [89, 170].

Повертаючись до MLB, слід вказати, що у 1919 році вона приймає одноразово формат регулярного сезону, що включав по 140 ігор для кожної з команд, а вже наступного сезону відновлює 154 гри. Ця кількість ігор зберігалася аж до 1961 року в AL та 1962 – в NL.

Цікавим фактом є те, що у 1890, 1896 та 1920 роках розклад змагань передбачав так звані триплхедери (tripleheaders), коли дві команди грали між собою по три гри поспіль в межах регулярного сезону.

Сезон 1919 року відзначився в історії бейсболу достатньо скандальною подією. Одна з команд («Chicago White Sox») навмисно програла Світову серію команді «Cincinnati Reds», отримавши за це «фінансову компенсацію» від злочинного синдикату. Тоді суд заборонив восьми гравцям брати участь у професійних бейсбольних змаганнях. Проте інтерес до бейсболу з боку глядачів знизився загалом.

У 1921 році відбулася непересічна подія – перша радіотрансляція бейсбольного матчу регулярного сезону між командами «Pirates» та «Phillis», а через два місяці в ефірі радіо було запущено Світову серію. Водночас перший довготерміновий

контракт (трирічний) з радіомовленням було укладено лише у 1947 році на трансляцію Світової серії на суму \$ 475 тис., який послужив фундаментом для створення пенсійного фонду гравців. У 1949 році уже було підписано семирічний контракт на суму \$ 4,37 млн [163].

Варто зазначити, що фактично до 1947 року в MLB був встановлений «кольоровий бар'єр», до участі в змаганнях не допускалися темношкірі спортсмени. Перший афроамериканець (Джекі Робінсон) з'явився у складі команди «Brooklyn Dodgers» у 1947 році.

Водночас упродовж 1920–1946 років створювалася значна кількість бейсбольних ліг, учасниками яких були темношкірі спортсмени. Серед них: Національна ліга негрів (NNL, 1920–1931 рр.), Східна кольорова ліга (ECL, 1923–1928 рр.), Американська негритянська ліга (ANL, 1932–1933 рр.), Друга NNL (1933–1947 рр.) тощо. При чому більшість з них були визнані MLB.

Варто зазначити, що саме в цих лігах вперше проводилися нічні бейсбольні ігри у 1930-х роках. Цей досвід виявився доволі успішним, і згодом MLB підхопила його, проте реалізувати змогла лише у 1988 році [163].

Починаючи з 1953 року чемпіонат MLB вийшов на телеекрани. Вперше матчі транслювалися телекомпанією ABC, а згодом NBC транслював Матч усіх зірок і Світову серію. З 1955 року бейсбол MLB транслює і телекомпанія CBS.

Важливим з позиції безпеки гравців було впровадження обов'язкового носіння шоломів в AL у 1958 році, що згодом впровадила і NL [170].

Фактично до 1961 року формат змагань не зазнавав жодних змін і включав 154 гри регулярного сезону (по 22 з кожною з команд конференції) та Світову серію між переможцями ліг (до чотирьох перемог). Кількість учасників MLB зберігалася (16, по вісім у кожній з ліг). MLB почувалася достатньо комфортно як щодо своєї популярності, так і щодо фінансового становища, а тому не проводила реформ [555].

У 1961 році AL розширилася на дві команди (загалом 10), а NL зберігала склад. Тому сезон цього року був непропорційним в плані кількості ігор для обох ліг. Так, команди AL зіграли по 162, а NL – по 154 гри. У наступному сезоні кількість ігор в

регулярному сезони для обох ліг була однаковою (по 162), оскільки NL також розширилася до 10 команд [420].

Наступне розширення MLB, а отже і зміна формату проведення змагань відбулися у 1969 році. Як NL, так і AL були розширені до 12 команд (загалом 24). Обидві ліги були розділені по два дивізіони (шість команд). Кількість ігор регулярного сезону збереглася (162), проте формула розіграшів була уже іншою. Команди в межах дивізіону грали по 18 ігор з кожною іншою командою свого дивізіону (разом 90), ще по 12 ігор команди проводили з шістьма командами іншого дивізіону своєї ліги (разом 72). Переможці кожного дивізіону проходили до постсезону та зустрічалися один з одним у Серії чемпіонату ліг (ALCS, NLCS), у серії краща із п'яти, щоб визначити переможців, які у підсумку зустрінуться у Світовій серії. Цей формат зберігався тривалий час.

У 1972 році вперше в історії MLB кілька матчів регулярного сезону було скасовано (загалом 86 ігор) через страйки гравців щодо пенсій та заробітної плати, команди зіграли нерівну кількість ігор, проте сезон все ж відбувся.

У 1977 році AL розширилася ще на дві команди (14 в AL та 26 – в MLB загалом), проте формула розіграшів була усе одно зведена до 162 ігор для кожної команди [555].

У 1981 році відбувся перший розділений сезон для ліг MLB (квітень–червень–серпень–жовтень). У двох частинах регулярного сезону команди зіграли різну кількість матчів (загалом від 103 до 111). Переможці дивізіонів першої частини змагалися з переможцями другої частини у першому раунді в Серії дивізіону (ALDS, NLDS), в серії краща з п'яти, а далі плей-офф відбувався за звичним форматом (Серія чемпіонату ліг – краща з п'яти та Світова серія – краща з семи). Це був спровокований страйком формат сезону. В подальшому чемпіонат повернувся до цільного сезону.

З 1985 році в Серії чемпіонату ліг команди грали уже до семи ігор (до чотирьох перемог), замість п'яти (до трьох перемог) [4].

У 1989 році до трансляцій бейсбольних матчів доєдналася і телекомпанія ESPN. Разом із CBS вони уклали чотирирічну угоду з MLB і розділили матчі [370].

Через 16 років після розширення AL, у 1993 році ще на дві команди розширилася і NL. Команди, при цьому, продовжували грати по 162 гри регулярного сезону і формат усього чемпіонату не зазнав змін.

Сезон 1994 року ознаменувався тим, що кожному з ліг було поділено уже не на два, а на три дивізіони з нерівною кількістю команд. Проте цей сезон був скорочений внаслідок страйку, через який 260 гравців мали компенсувати MLB понад \$ 1 млн. Із 162 запланованих ігор командами було зіграно 112–117 ігор. Не відбувся також і постсезон чемпіонату.

Зважаючи на те, що страйк захопив і частину 1995 року, цей сезон було також скорочено. Команди зіграли по 144 гри. Плей-офф був зіграний в оновленому форматі (вісім команд). До нього проходили чемпіони дивізіонів, а також по одній команді з кожної ліги, що були найвищими в рейтингу після чемпіонів. До плей-офф було додано Серію дивізіонів, у якій розпочинали розіграш чемпіони дивізіонів і одна команда з кращою результативністю в лізі (краща з п'яти).

Наступного розширення MLB зазнала у 1998 році, коли NL збільшилася до 16 команд, а AL залишилася у складі 14 (у 2012 кількість команд в лігах стане однаковою – по 15). Команди все ще продовжували грати по 162 гри в регулярному сезоні. Плей-офф своєю чергою не зазнав змін у форматі.

Варто наголосити, що у раунді плей-офф перевагу мали команди з вищим рейтингом, зокрема вони розпочинали ігри з «найслабшим» суперником і всі вирішальні ігри проводилися на їхньому полі. Команди з одного дивізіону не зустрічалися у Серії дивізіонів, їх зводили з командами інших дивізіонів. Щодо переваги поля у Світовій серії, то вона базувалася на щорічній ротації між командами різних NL та AL.

У 2002 році відбувся старт MLB TV – американський аудіо- та відеосервіс на основі передплати, який дозволяє користувачам слухати та дивитися HD-якість матчів MLB в прямому ефірі [370].

MLB по аналогії до інших «великих ліг» Північної Америки постійно пропрацьовувала формат змагань, щоб зробити їх видовищнішими (для цього часто

вносилися корективи до правил, які робили гру більш динамічною) та прибутковішими (розширення раундів).

У 2012 році вкотре ліга вирішила змінити зокрема формат плей-офф. З цього часу до нього проходили не вісім, а 10 команд (по п'ять від NL та AL). Тобто уже не одна, а дві команди отримували wild card по завершенні регулярного сезону. MLB відповідно додала до плей-офф ще один раунд, у якому змагалися володарі wild card (одна гра), і переможець у кожній лізі (ALWC, NLWC) проходив до Серії дивізіонів, де формат було збережено по аналогії до попередніх сезонів.

Незважаючи на те, що у структурі кожної з ліг було по три дивізіони, найбільшу кількість матчів до сьогодні команди грають в межах свого дивізіону (по 19, загалом 76 ігор), ще по 6-7 ігор команда проводила з командами інших двох дивізіонів своєї ліги (загалом 66). Усі команди також грали міжлігові матчі – по чотири гри проти визначеного «суперника» у двох серіях по дві гри (одну вдома та одну на виїзді). До 2013 року ці серії відбувалися упродовж одного тижня, а починаючи з 2014 року – розтягувалися з травня до середини серпня.

Варто зазначити, що MLB у 2000-х розпочала також більш активну практику проведення сезонних ігор за кордоном. Зокрема в Токіо, Лондоні та містах Мексики.

Тривали час формат змагань залишався стабільним і водночас приносив вагомий прибуток MLB.

Сезон 2020 року в MLB складався лише з 60-ти ігор для кожної команди упродовж липня-жовтня. Це був перший випадок, коли ігри MLB були призупинені ще з сезону 2001 року, коли відбулися теракти 11 вересня.

Ігри в Канаді при цьому були неможливі, внаслідок заборони транскордонних переїздів, а тому канадська команда тимчасово перебралася до США.

Змагання за межами країни також були скасовані. Велика кількість внутрішніх змагань були перенесені (близько 40), через захворюваність гравців, тобто графік був плаваючим.

Щоб зменшити кількість поїздок, кожна команда грала лише з дев'ятьма суперниками протягом регулярного сезону замість звичних 19 або 20. Команди мали

зіграти по 10 ігор проти кожного з чотирьох суперників у дивізіоні. Решта 20 із 60 ігор розкладу – це були змаганнями між лігами.

Водночас у цьому сезоні змінився підхід до проведення плей-офф. До нього проходили по вісім команд від кожної ліги, тобто по три чемпіони дивізіонів, команди, котрі посіли другі місця в дивізіоні, а також по одній команді з кращою результативністю після зазначених. Це був одноразовий формат, зумовлений потребою виходу зі становища.

Серія wild card (ALWCS, NLWCS) передбачала ігри команд 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 у серії краща з трьох. Серія дивізіонів (ALDS, NLDS) передбачала матч двох переможців першої у серії краща з п'яти. Відповідно Серія чемпіонату ліг (ALCS, NLCS) та Світова серія – краща з семи ігор.

Зважаючи на жорсткі умови, за яких глядачі не могли бути присутніми на стадіонах, MLB спрямувала свої зусилля на віртуальний напрям розвитку. Зокрема, ліга запустила новий додаток, який дозволяє передплатникам MLB.TV переглядати ігри у віртуальній реальності [178]. Цікавим моментом є те, що через ситуацію із пандемією MLB, застосовуючи віртуальний простір і його можливості, вирішила компенсувати неможливість наповнення трибун глядачами. Зокрема Fox Sports, транслюючи бейсбольні матчі, застосовував фальшиве фан-аудіо та розсаджував цифрових фанів на трибунах.

Окрім того, у 2020 році розпочались переговори про створення он-лайн ліги. Наразі MLB вивчає наявний досвід інших таких організацій та шукає шляхи реалізації його на власній практиці [538].

У 2021 році обмеження щодо переїздів команд зберігалися, проте MLB провела усі 162 гри регулярного сезону. Водночас ліга повернулася до формату з п'яти команд в плей-офф.

З цього сезону ліга впровадила нову гру з назвою «MLB at Field of Dreams», яка відбувається на спеціально побудованому стадіоні у Дайерсвіллі (штат Айова).

Уже в наступному сезоні (2022) в MLB вкотре відбулися зміни щодо проведення чемпіонату. Важливо відзначити, що в кінці 2021 року розпочався локаут внаслідок завершення попередньої Колективної угоди з Асоціацією і недомовленості

щодо фінансових питань між менеджерами ліги та спортсменами. Сезон розпочався у квітні і тривав до листопада. Усі ігри регулярного сезону були зіграні. Плей-офф було розширено до 12 команд (по шість з AL та NL). Відповідно цей шанс отримали чемпіони дивізіонів та ще три команди з кращим підсумковим результатом по завершенні регулярного сезону.

У Серії wild card брали участь команди, що посіли 3–6 місця в своїй Лізі (краща з трьох), а переможці серії проходили до Серії дивізіонів (краща з п'яти), де до них приєднувалися дві кращих команди ліги. Далі відбувалися чемпіонська серія в межах визначення чемпіона ліги і Світова серія (краща з семи).

У 2023 році вкотре ліга внесла корективи до правил гри, щоб підвищити її темп.

Щодо формату, то змін зокрема зазнала формула розіграшів регулярного сезону. Так, це був перший сезон MLB за новим збалансованим графіком. У ньому кожна з 30 команд грала одна з одною принаймні один раз. Загалом команди грають:

- по 13 ігор проти суперників у своєму дивізіоні (загалом 52 гри);
- по шість ігор із шістьма суперниками та сім ігор із чотирма суперниками в своїй лізі (загалом 64 гри);
- по 46 міжлігових ігор, включаючи чотири гри вдома та на виїзді проти призначеного суперника з іншої ліги.

Станом на сьогодні формат розіграшів регулярного сезону в межах чемпіонату MLB зберігається в такому вигляді (як і в 2023). Плей-офф проводиться за форматом 2022 року і включає шість кращих команд з кожної ліги.

Щодо ігор, які MLB проводить за межами континенту, слід зазначити, що починаючи з 1996 року це систематична практика.

Перші ігри Світового туру MLB проводилися в Мексиці в 1996 і 1999 роках. З 2000 по 2012 рік було проведено вісім таких ігор в Японії. Дві гри було зіграно в Австралії в 2014 році, а потім три гри в Мексиці в 2018 році. У сезоні 2019 року було зіграно вісім ігор в Японії, Мексиці та Великобританії. Після трирічної паузи у 2023 році у Мексиці та Великобританії було проведено серію з двох ігор кожна. На 2024 рік заплановано шість ігор, які відбудуться у трьох різних країнах.

На сьогодні ігри регулярного сезону MLB відбувалися в п'яти країнах за межами Північної Америки: Австралії (Сідней), Японії (Токіо), Мексиці (Мехіко та Монтеррей), Південній Корей (Сеул) і Великобританії (Лондон).

У планах MLB розширення плей-офф, ймовірно, до 16 команд. Також вже існує задум розширити кількість ігор між лігами (кожна команда гратиме з кожною командою в протилежній лізі одну серію щосезону та менше ігор всередині дивізіону). Звичайно, MLB обере схему, що дозволить збільшити її доходи. Бейсбол у раундах плей-офф коштує більше, ніж бейсбол регулярного сезону, тому цілком зрозуміло, що власники хочуть змін [420].

Інші змагальні проекти MLB

Мала бейсбольна ліга. У 1901 році було організовано Малу бейсбольну лігу (MiLB), яка з того часу і до сьогодні вважається професійною бейсбольною лігою нижчого рівня. Команди MLB опікуються командами MiLB, при чому зважаючи на те, що кількість їх в останній 120, то кожна з команд MLB має під опікою по чотири з них [574].

Починаючи з 2022 року MiLB поділена на чотири класи: Потрійний А (AAA), Подвійний А (AA), Високий А (A+) і Одиночний А (A). Відповідно кожен з класів містить по дві-три ліги, які проводять свої власні чемпіонати. Гравці у них можуть змінювати клас і в результаті підвищитися аж до MLB.

Тобто загалом MiLB включає як команди професійних бейсболістів, так і любителів. Ця Ліга – своєрідний резерв для MLB для пошуку талантів.

Матч всіх зірок MLB. З 1933 року MLB проводить Матч всіх зірок (Major League Baseball All-Star Game), у якому змагаються кращі гравці AL та NL. Ці змагання проводяться в середині сезону, під час перерви. Команди обираються вболівальниками, гравцями та менеджерами ліги. До речі MLB єдина з чотирьох «великих ліг» Північної Америки, що зберігає незмінним до сьогодні формат «ліга проти ліги» у Матчі всіх зірок.

Наступний сезон уже відбувся у повному обсязі, і команди зіграли 162 гри регулярного сезону, а також раунд плей-офф, котрий було упроваджено у 1995 році.

В межах Матчу всіх зірок, окрім ключової події проводилися/проводяться й інші: Home Run Derby (удари по бейсбольному м'ячу на території за межами ігрового поля з ходу, з 1985), ESPY Awards ceremony (телевізійна нагорода за досягнення гравців та команд, з 1993), The All-Star Futures Game (команда перспективних гравців AL проти команди перспективних гравців NL, з 1999), All-Star Legends and Celebrity Softball Game (змагання колишніх зірок MLB та знаменитостей, з 2001).

Загалом Матч всіх зірок – це розважальне шоу, яке спрямовано не стільки на спортивний результат, скільки на зацікавленість глядачів, їх розвагу та відповідно дохід MLB. Це дійство транслюється на широку глядацьку аудиторію.

Отже, судячи з історичних фактів, MLB динамічно розвивала свою систему змагань, орієнтуючись першочергово на суспільні запити. Сьогодні це одна з найприбутковіших професійних ліг, а також найпопулярніша в Північній Америці після NFL.

3.2 Моделі змагань у професійному бейсболі на різних етапах його розвитку

Формування та розвиток моделей змагань у професійному бейсболі має ряд особливостей. Цей вид спорту з позиції спортивних істориків та фахівців фактично першим зазнав професіоналізації в другій половині XIX ст. З того часу він став значною мірою предметом підприємницької діяльності в США і фактично одразу бейсбольні змагання стали найбільш популярним спортивним видовищем в країні.

Приймаючи до уваги чинники для виділення моделей змагань (престижності) та їх груп (системності) та відповідно, проаналізувавши історичні аспекти становлення та розвитку змагань у бейсболі, нам вдалося визначити межі етапів розвитку виду спорту та моделі змагань, які були для них характерні.

Початок першого етапу, на нашу думку, датується 1869 роком, коли було створено першу професійну бейсбольну команду «Cincinnati Red Stockings», яка відкрито виплачувала гроші своїм спортсменам за ігрову діяльність. Невдовзі ця команда підписала контракти з усіма своїми спортсменами, що також було першим таким зафіксованим фактом у історії спорту. Отже, цілком логічно вважати, що

професійний спорт загалом і професійний бейсбол зокрема почали свій розвиток саме у 1869 році.

Наступною важливою подією було створення Національної асоціації професійних гравців (NA) у 1871 році. Вважається, що це перша професійна бейсбольна ліга в Північній Америці, проте MLB не визнає її такою.

Зважаючи на свою першість, NA стикнулася у своїй діяльності з великою кількістю проблемних моментів. Зокрема домінування одного клубу (Cincinnati Red Stockings), відсутність будь-якого єдиного графіка змагань. У той час у змаганнях спостерігався хаос: деякі клуби грали на ринках, надто малих, щоб підтримувати професійну франшизу, команди постійно змінювалися, спортсмени постійно шукали вигідніших для себе умов, а тому переходили з однієї команди до іншої.

Зважаючи на це NA вже у 1875 році припинила свою діяльність, натомість основна група клубів у найбільших містах сформували Національну лігу (NL) у 1876 році, яка своєю чергою продемонструвала свою дієздатність і існує до сьогодні.

На відміну від NA чемпіонат NL був більш злагодженим, включав однакову кількість ігор для команд (по 70), проте чіткого календаря не було, ігри відбувалися за домовленістю команд. Кількість команд в NL коливалася, проте згодом їх стабільно було вісім, однак самі команди все ще змінювалися всередині.

Певний час поряд з NL існувала Американська асоціація (AA, 1872–1891), проте її діяльність вважалася «незаконною», були й інші, але вони також не витримали конкуренції.

Лише у 1901 році з'являється достойний конкурент з власним складом команд та відповідно чемпіонатом – Американська ліга (AL), яка виходить на найвищий щабель у професійному бейсболі поряд з NL.

Дві ці організації відповідно стають ключовими у розвитку бейсболу в Північній Америці.

У той час характерною для бейсбольних ліг була синдикатна власність команд, тобто кілька клубів могли бути власністю однієї особи. Одні команди, «харчуючись» за рахунок інших (тобто кращі спортсмени постійно були зосереджені в одній команді власника), по суті постійно були в кращому становищі, і на змагальній арені

результат був достатньо прогнозованим, що знижувало зацікавленість глядачів, рейтинги бейсболу, а отже і його прибутки. Згодом (у 1910 році) синдикатна власність була заборонена у бейсболі.

Варто зазначити, що вже тоді бейсбол став по суті національним видом спорту і широко розповсюджувався в маси. Вже в другій половині XIX та на початку XX ст. бейсбольні матчі транслювалися через телеграф. За спеціальною домовленістю Western Union Telegraph Co. надсилала Спортивному бару результати кожні пів інінгу, які потім відображалися на дошці оголошень для відвідувачів [334].

Спершу були побоювання керівників ліг щодо зниження безпосередньої відвідуваності матчів, проте практика продемонструвала навпаки розширення аудиторії фанів гри завдяки цьому.

В 1897 році відбулась непересічна подія для всього професійного спорту – продаж прав на телеграфні трансляції бейсбольних матчів.

Загалом історія вказує на те, що з бейсболом пов'язано також багато винаходів («бейсбол у 3D» у 1895 році, прототип електронного табло в 1908 році тощо) [334].

На початку XX ст. AL та NL уніфікували формат проведення ігор (починаючи з 1901 року). Обидві ліги включали по вісім команд, які грали упродовж сезону по 140 ігор кожна (по 20 ігор з усіма іншими командами). Водночас між ними тривали «бейсбольні війни» більші фінансові можливості мала AL, що дозволяло їй переманювати зіркових гравців NL.

Загалом відзначимо, що обговорений етап тривав упродовж *1869–1902 років* і орієнтуючись на факти, які зокрема стосуються змагань в бейсболі, ми виділили ***Мультипозиційну дифузну ентропічну модель*** (табл. 3.1). Першочергово це пов'язано тим, що позиції на бейсбольному ринку постійно змінювалися на цьому етапі. Провідною була то одна, то інша, а то і кілька організацій, а отже змінювалися пріоритетні змагання.

Таблиця 3.1

Моделі змагань різних етапів розвитку бейсболу у Північній Америці

Етап	Характеристика етапу	Група моделей	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени та команди
1869–1902	<ul style="list-style-type: none"> - Створення першої професійної бейсбольної команди (1869) - Підписання перших у професійному спорті контрактів бейсбольної команди «Cincinnati Red Stockings» з гравцями (1880); - Перша ліга професійного бейсболу – Національна асоціація (NA, 1871–1875); - Відсутність будь-якого єдиного графіку змагань; - Створення Американської асоціації (AA, 1872–1891); - Створення Національної ліги (NL, 1876); - Створення Американської ліги (AL, 1901). - Бейсбольні події регулярно висвітлюються в газетах (з початку 1870-х); - Перший продаж прав на телеграфну трансляцію (1897); - Синдикатна власність команд (1890–1910) 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	<p>Бейсбольні турне команд</p> <p>Чемпіонат NA (1871–1875)</p> <p>Чемпіонат AA (1872–1875)</p> <p>Чемпіонат NL (з 1876)</p> <p>Чемпіонат AL (з 1901)</p>	<p><i>Чемпіонат NL</i> (8 команд). 70 ігор регулярного сезону для кожної команди. Переможець – команда з найкращим співвідношенням перемог і поразок (1876). З 1901 – 140 ігор для команд (по 20 проти кожної іншої команди)</p> <p><i>Чемпіонат AL</i> (8 команд) Аналогічний формат.</p>	<p>Темношкірих спортсменів не допускають до змагань поряд з білими.</p> <p>Високі зарплати гравців, що постійно зростають (в межах \$ 1–5 тис. за сезон)</p> <p>Вищі заробітні плати гравцям в AL порівняно з NL, через що кращі переходять в AL.</p> <p>Наявність системи резервування гравців для контролю їх переміщення (з 1878)</p>

Продовження табл. 3.1

1903–1946	<ul style="list-style-type: none"> - Об'єднання NL та AL в Головну бейсбольну лігу (MLB, 1903); - Синдикатна власність команд забороняється (з 1910) - Створення Федеральної ліги (FL, 1913–1915); - Перша радіотрансляція змагань MLB; - Створення та функціонування ряду організацій для темношкірих спортсменів (1920–1947) - Перша «експериментальна» телевізійна трансляція бейсбольного матчу (1939); - Перший продаж прав телекомпанії на трансляції ігор команди «New York Yankees» (\$ 75 тис./сезон, 1946) 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Збільшення кількості ігор у регулярному сезоні до 154, по 22 гри з кожною команд своєї ліги (1904).</p> <p>Світова серія між чемпіонами NL та AL (з 1903) – до 5-ти, а згодом (1905) – до 4-х перемог</p>	<p>Темношкірих спортсменів не допускають до змагань поряд з білими.</p> <p>Поступове зростання середньої заробітної плати: від \$ 2,3 у 1910-х до понад 11 тис. у 1940-х</p>
1947–2019	<ul style="list-style-type: none"> - Поступове усунення бар'єру між темношкірими та білими спортсменами. Залучення темношкірих до команд MLB; - Перший контракт з радіомовною компанією (1947); - Вихід бейсболу на телекрани (з 1953); - Поступове розширення MLB (AL: 1961 +2 команди, 1969 +2, 1977 + 2; NL: 1962 + 2 команди, 1969 + 2, 1993+2; 1998 +2) - Часті страйки спортсменів через фінансове забезпечення (заробітна плата, пенсійні виплати тощо); - старт MLB TV (2002); - розширення практики проведення ігор регулярного сезону за кордоном (з 2000-х) 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Команди AL з 1962 р., команди NL з 1969 р. – по 162 гри регулярного сезону.</p> <p>Поділ ліг на два (1969), а потім (1994) на три дивізіони.</p> <p>Сезон: 18 ігор з кожною командою свого дивізіону; по 12 ігор з шістьма командами іншого дивізіону своєї ліги</p> <p>Постсезон: Серія чемпіонату ліг (з 1969 – краща з 5, з 1985 – краща з 7), Світова серія (краща з 7). З 1995 (після розширення і поділу на три дивізіони) додано Серію дивізіонів (краща з 5).</p> <p>З 2012 р. до плей-офф проходили по 5 команд з AL та NL. До плей-офф додано раунд wild card</p>	<p>Поступове зростання середньої заробітної плати: від \$ 12,3 у 1950-х до понад 2 млн у 2000-х</p>

Закінчення табл. 3.1

2020–2021	<ul style="list-style-type: none"> - Заборона на відвідування матчів глядачами у 2020 та обмеження відвідуваності у 2021 (15 тис. за гру); - Перенесення ігор з Канади до США - Скасування міжнародних ігор - Розвиток напряму віртуальних технологій (фальшиве фан-аудіо, розсаджування цифрових фанів на трибунах, комп'ютерні ігри тощо); - Переговори про створення онлайн-ліги. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Регулярний сезон 2020 – 60 ігор для команд; 2021 – 162 гри</p> <p>Тимчасові зміни у формулі розіграшів в напрямку збільшення внутрішньодивізіонних ігор і зменшення міждивізіонних і міжконференційних.</p> <p>Розширення плей-офф до 16 команд (по 8 від кожної Ліги) у 2020, повернення до 10 команд у 2021.</p>	<p>Високий рівень захворюваності серед гравців</p> <p>Рекомендована вакцинація гравців, постійні медичні огляди згідно до протоколів COVID</p> <p>Середня заробітна плата гравців – \$ 4,43 млн</p>
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Поступове повернення MLB до звичного сезону; - Продовження розвитку напряму віртуальних технологій; - Деякі ігри все ще переносилися через захворювання гравців; - Повернення телевізійних і радіомовних команд на виїзні ігри 	РЕСИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Розширення плей-офф до 12 команд (2022)</p> <p>Новий збалансований графік ігор регулярного сезону:</p> <ul style="list-style-type: none"> - по 13 проти суперників у своєму дивізіоні (загалом 52 гри); - по 6 ігор із шістьма суперниками та 7 ігор із чотирма суперниками в своїй лізі (загалом 64 гри); - по 46 міжлігових ігор (з 2023) 	<p>Невакциновані гравці не могли грати на території Канади внаслідок обмежень, що залишилися</p> <p>Середня заробітна плата гравців – \$ 4,41 млн</p>
3 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Повне відновлення календаря змагань і його стабільності; - Відновлення ігор за межами США та Канади; - Подальша розробка віртуальних технологій для бейсболу 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB		<p>Середня заробітна плата гравців – \$ 4,9 млн</p>

Спостерігалася постійна міграція спортсменів між командами та лігами, а тому неможливо було забезпечити баланс [151]. Жодних графіків не існувало, що свідчить про відсутність цілісної системи змагань ще на цьому етапі.

Наступний етап розпочинається достатньо вагомою історичною подією для професійного бейсболу. У 1903 році AL та NL прийняли рішення про об'єднання в Головну бейсбольну лігу (MLB) та поступово уніфікували правила змагань та їх формат.

Варто зазначити, що обидві ліги проводили власні регулярні сезони, а їх чемпіони відповідно змагалися у Світовій серії бейсболу за головний титул MLB.

Упродовж тривалого часу (близько 60 років) MLB не розширювалася і суттєво не змінювала формат проведення чемпіонату за винятком збільшення кількості ігор регулярного сезону з 140 до 154 для кожної команди (1904). Світова серія передбачала розіграші між чемпіонами ліг спершу до п'яти, а згодом (з 1905) до чотирьох перемог.

Всі інші компоненти системи змагань зберігалися аж до початку 1960-х років.

Для цього етапу характерним є збільшення попиту на бейсбольний продукт – змагання. Кількість бейсбольних вболівальників невпинно зростає, а відповідно з'являється запит на розширення різного роду трансляцій матчів. Варто відзначити, що у 1913 році та сама компанія Western Union, про яку ми вже згадували платила кожній команді по \$ 17 тис. на рік протягом п'яти років за права на трансляцію ігор (телеграфну). Кіноіндустрія придбала права на зйомку та показ основних моментів Світової серії 1910 року за \$ 500, а вже у 1911 році власникам MLB вдалося збільшити плату за права до \$ 3,5 тис. [291].

Щодо інших ЗМІ, то тривалий час власники боялися конкуренції, а тому не відмовлялися від радіотрансляцій бейсбольних матчів. Згодом вони переконалися у протилежному: радіо- (а згодом і теле-) трансляції – це додаткове джерело доходів та безкоштовної реклами і пустили свій продукт у цю сферу. Починаючи з 1922 року, Світова серія транслюється (радіо) на національному рівні. Щодо телетрансляцій, то «експеримент» було проведено у 1939 році, після чого трохи згодом (1946) відбувся

продаж прав місцевій телекомпанії Нью-Йорку на трансляції ігор команди «New York Yankees» за \$ 75 тис. за сезон.

Ці факти демонструють високу зацікавленість бейсболом в Північній Америці уже в тому часі.

Повертаючись до змагань, важливо відзначити, що у цей час до команд MLB не допускаються темношкірі спортсмени через політику в країні того часу. Водночас бейсбол популяризується і серед цих людей. У період 1920–1947 роками функціонує велика кількість ліг для темношкірих бейсболістів, в тому числі ті, котрі визнані MLB. Кожна з них відповідно проводить власний чемпіонат і часто – достатньо успішний.

Цей етап тривав упродовж *1903–1946 років* і вважаємо, що в його межах функціонувала **Однопозиційна закрита системна модель**. Це пов'язано з наявністю єдиної об'єднаної організації, а отже і єдиним змаганням закритого типу серед її команд.

Чемпіонат MLB можна у цьому періоді охарактеризувати як систему, оскільки наявні взаємопов'язані компоненти: регулярний сезон та плей-офф (Світова серія), які мають чіткий задум і форму проведення. Окрім того поступово формується календар змагань на кожен сезон, що також засвідчує наявність впорядкованої системи змагань.

Вважаємо, що наступний етап розвитку професійного бейсболу розпочався у 1947 році, оскільки саме у цей час відбувається по суті поступове злиття темношкірого та білого бейсболу. Офіційно «кольоровий бар'єр» скасовується, що дозволяє вивести чемпіонат MLB на новий високий рівень видовищності, адже темношкірі бейсболісти на той час були не менш висококваліфікованими гравцями поряд з білими.

Цей етап тривав достатньо тривалий час (*1947–2019 роки*), за який чемпіонат MLB суттєво еволюціонував.

Вагомий відбиток зокрема стосується старту телетрансляцій змагань і укладання перших угод з телекомпаніями. Спершу, починаючи з 1953 року

трансливалися матчі Світової серії, а вже згодом і Матч усіх зірок та ігри регулярного сезону.

Ще до 1961 року включно кількість команд в лігах, їх розташування і, відповідно формат змагань залишалися стабільним. Починаючи з 1961 року, MLB змінюється більш активно. Зокрема першою розширюється AL на дві команди (загалом 10). NL своєю чергою зберігає кількісний склад ще до 1962 року, а тоді також розширюється на дві команди (загалом 10). Наступні розширення AL відбувалися у 1969 та 1977 і щоразу на дві команди; NL відповідно ще у 1969, 1993 та 1998 роках також по дві команди щоразу. Загалом деякий час після останнього розширення кількість команд в Лігах була нерівною (14 і 16), проте згодом (у 2013) одна команда NL була продана до AL.

Регулярний сезон розширюється для обох ліг до 162 ігор кожної команди. У 1969 році кожна з ліг поділяється на два, а з 1994 – на три дивізіони, у яких відбувалися розіграші згідно з формулою, що наведена у відповідній колонці таблиці 3.1 .

Змінився і підхід ліги до проведення раунду плей-офф. Починаючи з 1969 року MLB упроваджує Серію чемпіонату ліг (плей-офф розширено до чотирьох команд), а з 1995 – Серію чемпіонату дивізіонів (плей-офф розширено до восьми команд). Починаючи з 2012 року плей-офф розширюється до 10 команд і до його структури додається раунд wild card.

Тобто після 1960-х років спостерігаються активні зміни всередині ліги та її чемпіонату. Це, очевидно, пов'язано з виходом на арену інших професійних ліг, в тому числі NFL, NBA, NHL, які також удосконалюють свою систему змагань для підвищення зацікавленості глядачів, а отже MLB не відстає від них, щоб не втратити свого глядача.

На цьому етапі ми також відстежили активізацію спортсменів щодо відстоювання власних інтересів. У 1960-х роках Верховний суд США визнав професійний спорт сферою підприємницької діяльності, і спортсмени отримали змогу створювати профспілкові організації (Асоціації професійних спортсменів), з якими ліги почали укладати колективні угоди. Відповідно кожна з структур

відстоювала свої інтереси, які не завжди збігалися (частіше ні), зокрема щодо розподілу фінансів та виплат спортсменам. Це відповідно провокувало страйки, які часто впливали на проведення змагань (про що йшлося у підрозділі 3.1).

Це також етап розширення MLB на міжнародній арені. Починаючи з 1986 року передсезонні, а згодом і ігри регулярного сезону ліга проводить за межами країни, зокрема орієнтуючись на ринок Великобританії, Японії, Австралії, Південної Кореї тощо. Цей крок дозволяє залучити достатньо велику зовнішню аудиторію, а отже отримати додаткові доходи (у 2023 році близько \$ 35 млн).

Обговорюючи модель змагань для цього етапу, слід відзначити, що згідно з визначеними нами чинниками вона залишалася тією ж, тобто в MLB упродовж усього часу не було вагомих конкурентів на бейсбольній арені. Її чемпіонат зміцнював свої позиції і реформувався виключно під тенденції, які в тому числі диктували професійні ліги інших ігрових видів спорту в Північній Америці.

Отже *«Однопозиційна закрита» модель змагань системного характеру* залишається актуальною для цього етапу розвитку бейсболу.

Складним для бейсболу, як і для інших видів спорту, є *етап 2020–2021 років*, через наслідки пандемії COVID-19.

Зокрема дещо коригується структура чемпіонату MLB. У 2020 році він суттєво скорочується. Регулярний сезон складається з 60 ігор для команд, при чому формула розіграшів планується таким чином, щоб більшість ігор була зіграна всередині дивізіонів і не було потреби у далеких переїздах. Канада в той час закриває кордони, і ігри з цієї країни переносяться до США. Скасовуються також усі ігри за межами континенту.

Глядачам спершу заборонено відвідувати бейсбольні матчі, а згодом з'являються обмеження на кількість присутніх (до 15 тис. за гру у 2021 р.).

Натомість, щоб хоча б частково компенсувати доходи, MLB одноразово розширює плей-офф до 16 команд.

У 2021 році ліга відновлює регулярний сезон з 162 ігор для команд, проте календар зазнає змін упродовж сезону, ігри переносяться внаслідок високої захворюваності гравців і навіть цілих команд.

Плей-офф у цьому сезоні також повертається до формату з 10 команд, проте на перспективу планувалося його розширення до 16 команд.

На цьому етапі можна визначити і позитивні аспекти розвитку бейсбольної ліги. Зокрема активізується розвиток напряму віртуальних технологій та відповідно розширюється співпраця з компаніями, які виготовляють продукт такого плану.

Отже, для цього етапу характерною є адаптація MLB до кризових умов, які незалежні від неї. Можна відзначити, що лізі вдалося зберегти себе і в подальшому вийти на новий якісний рівень розвитку.

Модель змагань для цього етапу зберігається (*«Однопозиційна закрита»*), проте вона переходить тимчасово у *групу десистемно-адаптованих* внаслідок необхідності змінюватися і підлаштовуватися.

Повноцінне відновлення структури чемпіонату і фактично усіх можливостей MLB відбувається у 2022 році, коли календар змагань стабілізується і формат змагань відповідно відновлюється повністю до доковідного. Відновлюються ігри чемпіонату в Канаді, а також ігри Світової серії з бейсболу.

Ліга продовжує вносити корективи, і в цьому сезоні зокрема плей-офф планово розширюється до 12 команд.

Зважаючи на поступовий вихід з кризового становища, *Однопозиційну закрити модель* ми відносимо до *групи ресистемних* у 2022 році.

Відповідно, починаючи з 2023 року, MLB, повністю відновившись, продовжує удосконалювати зокрема формат проведення свого чемпіонату. Для цього упроваджується новий збалансований графік ігор регулярного сезону, що визначений в таблиці 3.1 у відповідній колонці. Зокрема ліга суттєво збільшує кількість міжлігових ігор для можливого збільшення доходів.

Важливо також відзначити, що спостерігається розширення роботи з віртуальним продуктом, зокрема у 2023 році на віртуальному полі транслювалася перша в історії гра регулярного сезону між «Tampa Bay Rays» і «Los Angeles Angels» у прямому ефірі. Завдяки синхронізації з Gameday 3D вболівальники з будь-якої точки світу, які зареєструвалися на віртуальному полі, могли дивитися тривимірне представлення гри [392].

Тобто, починаючи з 2023 року *Однопозиційна закрита модель* змагань в бейсболі повертається у *групу системних* і активно продовжує розвиватися як в Північній Америці, так і за її межами.

3.3 Формування та розвиток змагань у професійному американському футболі

На відміну від багатьох інших видів спорту, в історії американського футболу є чітко визначений рік і подія, яка встановлює початок його професіоналізації. У 1892 році футболіст на ім'я Вільям (Падж) Геффелфінгер отримав свої \$ 500 (сьогодні майже \$ 17 тис.) за перемогу команди Allegheny Athletic Association (AAA) у грі проти Pittsburgh Athletic Club (PAC), які були постійними суперниками. Тоді ще ніхто не міг передбачити, що цей вид спорту стане фактично невід'ємною частиною американського суспільства.

Невідомо, чи виплачувалися кошти футболістам раніше, проте дослідники стверджують, що факт передачі цих \$ 500 готівкою привселюдно є «свідомством про народження професійного футболу». Окрім того, як було з'ясовано вже значно пізніше, AAA отримала чистий прибуток від тієї гри у \$ 621 [181, 227].

Тоді у футбольному середовищі виникали постійні конфлікти щодо незаконних виплат спортсменам і тренерам, і саме AAA по суті розпочала «відкриту еру професіоналізації футболу».

Вже у 1893 році вперше було підписано контракт на сезон між клубом PAC та півзахисником Грантом Діббертом, що поклало початок контрактній системі працевлаштування в американському футболі.

У 1896 році команда AAA вперше складалася повністю з професіоналів і в такому складі зіграла свій неповний сезон. А вже наступного сезону команда Latrobe Athletic Association (LAA) стала першою, котра грала повний сезон лише у складі професійних футболістів.

Згідно з даними наведеними в історичних довідках [248], перша спроба створити професійну футбольну лігу була зроблена у 1902 році. Тоді три команди

«Philadelphia Athletics», «Philadelphia Phillies» і «Pittsburgh Stars» об'єдналися в Національну футбольну лігу і провели своєрідний міні-чемпіонат між собою, який тривав лише один сезон.

Було також започатковано Світову серію професійного футболу (п'ять команд) у приміщенні, проте вона відбулася лише двічі (у 1902 та 1903 рр.).

З кожним наступним роком по усій території США зростає кількість професійних футбольних команд, створюються місцеві ліги (наприклад Футбольна ліга Огайо, Професійна футбольна ліга Нью-Йорку тощо) з власними чемпіонатами, проте перша організація, яка об'єднала зусилля була створена у 1920 році – Американська професійна асоціація футболу (APFA; з 1922 – Національна футбольна ліга, NFL). Ця потреба виникла через суттєве зростання заробітної плати та постійну міграцію спортсменів між командами у пошуку вигідніших умов для себе, а також використання футболістів шкіл.

Первинно до організації увійшли п'ять команд, але до початку першого сезону доєдналися ще дев'ять (загалом 14).

Перший сезон команди грали з призначеними суперниками, а переможець визначався шляхом голосування команд, що призводило до частих конфліктів. Розклад змагань був не фіксованим, а більшою мірою спонтанним, за домовленістю щодо гри між командами.

У сезоні 1921 року APFA уже мала свій статут, у якому вже тоді було визначено право команди на територію, обмежено пересування гравців між командами та встановлено правила прийому нових команд до організації (\$ 500 за вступ в організацію).

У цьому сезоні, на відміну від попереднього, було оприлюднено турнірну таблицю, згідно з якою визначався чемпіон змагань. Важливим нововведенням було те, що ігри проти команд за межами Асоціації не зараховувалися до турнірної таблиці. Це, очевидно, було зроблено з двох основних причин:

1. Стимулювання інших команд вступити під патронат APFA;
2. Розпад команд, які відмовилися від вступу через відсутність належної конкуренції.

У цьому сезоні Асоціація розширилася до 21 команди, проте деякі з них проіснували відносно недовго (один-два сезони) і розпалися через нестабільну фінансову ситуацію. Максимальна зарплата команд APFA була в межах \$ 1800 за гру. Щодо системи нарахувань в турнірній таблиці чемпіонату, варто зазначити, що враховувалися лише перемоги і поразки [299]. До 1972 року нічийний результат не давав жодних балів конкуруючим сторонам.

У сезоні 1922 року організація змінила назву на NFL. До її складу було залучено 18 команд. Перші кілька сезонів тривали з вересня до кінця листопада або середини грудня, а змагання ліги відбувалися за призначенням команд.

Частими були випадки, коли команди NFL по завершенні сезону приймали виклик незалежних команд, щоб отримати додаткові прибутки. Окрім того, починаючи з 1924 року, NFL заборонила темношкірим гравцям бути учасниками команд, через тодішню політику в США. На відміну, сьогодні у складі команд ліги близько 50% темношкірих футболістів.

У 1926 році NFL збільшилася до 26 команд (в наступні кілька років їх кількість обмежувалася 10-11). У цьому році на футбольній арені з'явилася ще одна ліга – Перша американська футбольна ліга (AFL), яка по суті стала першим конкурентом для NFL.

AFL провела лише один сезон, проте у своєму складі вона мала достатньо сильні команди (загалом дев'ять команд). Протистояння між організаціями викликало економічну кризу в обох, проте NFL, маючи все ж більші ресурси, змогла самозберегтися, тоді як AFL – розпалася. Окремі команди NFL також було ліквідовано і з 26 залишилося лише 11 у сезоні 1927 року [268].

Важливі зміни у структурі чемпіонату NFL було впроваджено після сезону 1932 року. Склад ліги налічував всього вісім команд, а кількість ігор для команд була різною (від 10 до 14).

Вперше по завершенні сезону в турнірній таблиці спостерігалася нічия у визначеному коефіцієнті перемог між двома командами. Вперше в історії було організовано раунд плей-офф для визначення переможця.

У цьому сезоні також вперше почали зводитися статистичні дані за наступними показниками: перехоплення, середнє значення для ударів, середнє значення початкового удару в ярдах і відсоток кидків з гри [429].

Після успіху плей-офф у попередньому сезоні у 1933 році керівництво NFL прийняло рішення про офіційне включення цього раунду в систему розіграшу чемпіонату (NFL Championship Game). Кількість команд зросла до 10, і вони були поділені на два дивізіони (Схід і Захід). Команди грали у своїх дивізіонах (Перегони дивізіонів) за раніше розробленою системою (визначався коефіцієнт перемог), а в NFL Championship Game брали участь переможці дивізіонів. Ця гра проходила в один рік на Сході, а в наступний – на Заході країни, і так по черзі.

У цьому році також було впроваджено регулярний календар ігор, і команди з цього часу грали у заздалегідь визначений час. Цей крок був важливим з позиції забезпечення систематичності та визначеності для глядачів, які могли заздалегідь планувати відвідування матчів. Варто зазначити, що першу NFL Championship Game відвідали близько 25 тис. глядачів, що стало абсолютним рекордом того часу.

У 1934 році було впроваджено чемпіонський трофей Еда Торпа, який був перехідним, і щороку його отримував чемпіон NFL включно до 1967 року.

Цей рік відзначився також тим, що вперше в історії спортивних подій відбулась радіотрансляція матчу між командами Chicago Bears та Detroit Lions на День Подяки.

У 1935 році було створено другу в історії конкурентну для NFL організацію – Американську футбольну лігу (AFL). Ліга складалася з восьми команд і зіграла лише два сезони (1936 і 1937 років) до того, як розпастиись. Їй не вдалося здобути популярності поряд з NFL.

Натомість NFL продовжувала внутрішні реформи для оптимізації ігрового сезону і підвищення його видовищності. У 1936 році в американському футболі вперше було впроваджено систему відбору гравців до команд – драфт. Завдяки цьому «винаходу» лізі до сьогодні вдається врівноважувати склади команд і фактично від сезону до сезону зберігати непередбачуваність лідера у ході чемпіонату аж до фінального матчу.

Варто вказати на те, що вже згодом інші провідні ліги професійного спорту Північної Америки упровадили цю ініціативу.

З цього року кількість ігор команд в регулярному сезоні було вирівняно, вона змінювалася щороку, проте залишається рівною для команд до сьогодні (1936 р. – 10, 1937–1942 рр. – 11, 1943–1945 рр. – 10, 1946 р. – 11, 1947–1960 рр. – 12, 1961–1977 рр. – 14, 1978–2020 рр. – 16, з 2021 р. – 17).

У цьому ж році ліга внесла велику кількість коректив до правил змагань. Їх спрямованість була пов'язана з підвищенням видовищності футбольних матчів.

Вагома історична подія відбулася в 1939 році, коли вперше за всю історію професійного спорту відбувалася трансляція саме матчу з американського футболу. І хоча аудиторія була достатньо обмеженою (жителі Нью-Йорка та Олбані), це було першим важливим кроком до співпраці між ЗМІ та організаціями професійного спорту. Варто зазначити, що на системній основі трансляції ігор NFL почали відбуватися з 1951 року.

Американський футбол захоплював все більшу глядацьку аудиторію. Суттєво зростала відвідуваність матчів. До прикладу, упродовж року (з 1938 до 1939) вона зросла на 12,3% [76].

У 1939 році NFL розпочинає проводити Матч усіх зірок (Pro Bowl упродовж 1951–2022 та Pro Bowl Games з 2023), формат якого змінюється упродовж історії, рейтинги якого не були спершу надто високими, проте з роками турнір ставав все видовищнішим і популярнішим.

З певними проблемами складу ліга стикнулася у 1943–1945 роках під час Другої світової війни, коли значна частка спортсменів почала вступати в ряди військ. Тому деякі команди в той чи інший момент могли припиняти участь в чемпіонаті. Проте, незважаючи на війну, популярність NFL в США стрімко зростала [426].

У 1946 році було організовано третю в історії конкурентну для NFL організацію – Всеамериканську футбольну конференцію (AAFC). Вона проіснувала три роки (до 1949), проте змусила «похвилюватися» свого конкурента. Складалася з восьми команд, до яких вдалося залучити велику кількість провідних футболістів країни.

Розіграші відбувалися за коловою системою в двох матчах (один вдома і один на виїзді) проти кожної іншої команди.

Поряд з попередніми суперниками NFL, AAFC мала ряд переваг. По-перше, це був поствоєнний період і старша ліга все ще «залізувала рани». По-друге, фінансові спроможності AAFC були достатньо високими навіть порівняно з NFL, оскільки власники команд першої вкладали кошти в них з активів, які отримували з основної підприємницької діяльності, тоді як основним активом власників команд NFL були самі ці команди. По-третє, NFL тривалий час зберігала стабільну кількість команд (10), а кількість футбольних талантів невпинно зростала, що також стало вагомим фундаментом для появи конкурентної ліги [440].

Окрім того AAFC, по суті, «відкрила двері» в американський футбол для темношкірих гравців. І хоча кілька уже були у складах команд NFL, перша все ж зробила значно більший акцент на них.

Сезони 1946 та 1947 років стали достатньо успішними з позиції відвідуваності в обох лігах, проте значних доходів не було через завищені зарплати гравцям (обидві боялися «втечі талантів» в конкурентну лігу) [76].

Слід наголосити, що сили команд в AAFC були нерівні через те, що сильніші команди виступали проти перерозподілу гравців всередині ліги, що з часом зробило ігри недостатньо цікавими для публіки.

У 1948 році NFL та AAFC послабили боротьбу між собою і почали вести переговори, проте лише у 1949 році через фінансове виснаження обох організацій було прийняте рішення про злиття, і три команди AAFC приєдналися до NFL.

У наступному сезоні 1950 року NFL зазнала позитивних змін, зокрема, дотичних до телебачення. По суті, як вважають фахівці воно відкрило «нову еру» американського футболу, розширивши значною мірою глядацьку аудиторію.

Цей сезон ліга розпочала з 13-ма командами (з 1952 р. – 12 команд), які були згруповані у дві конференції (Національну та Американську). В межах перегонів конференцій (регулярний сезон) команди змагалися за системою, яка була характерною для попередніх сезонів – визначався коефіцієнт перемог та поразок після 12 ігор кожної команди. За умови нічийного результату у підсумку, в межах

конференцій також проводили плей-офф з визначення переможця. Лідери конференцій відповідно розігрували раунд плей-офф для визначення чемпіона.

Вперше фінал чемпіонату NFL транслювався на всю країну у 1951 році, тоді телевізійна мережа DuMont заплатила за його трансляцію \$ 75 тис.

У 1953 році ліга змінила назви конференцій на Східну та Західну, проте формат проведення матчів залишився незмінним.

Варто зазначити, що кількість футбольних вболівальників щороку зростала. У цьому році було зафіксовано середню відвідуваність за гру на позначці понад 30 тис. глядачів. До цього часу 11 з 12 команд NFL були уже прибутковими.

У 1955 році телекомпанія NBC заплатила \$ 100 тис., щоб замінити DuMont як національну телевізійну мережу для чемпіонату NFL. Загалом американський футбол почав стрімко набувати популярності після фіналу чемпіонату NFL у 1958 році, матчу між «Baltimore Colts» і «New York Giants». Його називають «Найбільшою грою, яку коли-небудь грали». Гру побачили мільйони телеглядачів і по суті після цього американський футбол почав конкурувати щодо популярності з бейсболом [422].

У 1960 році на футбольній арені з'явився ще один конкурент для NFL – Американська футбольна ліга (AFL). AFL виявилася відкритою для експериментів, що стало виграшним для неї, тоді як NFL залишалася консервативною. Гра команд AFL була більш яскравою та видовищною, аніж в NFL. Згодом велику кількість компонентів остання впровадила і в свою практику за аналогією до AFL. Серед таких: довгі передачі, наявність часового табло, більш яскрава форма гравців, більша кількість ігор команд у регулярному сезоні (14 замість 12) тощо. Фахівці відзначають, що сучасна гра NFL більше схоже на AFL того часу.

Варто зазначити, що AFL започаткувала практику рівномірного розподілу доходів від телетрансляцій серед команд ліги, що також було згодом перехоплено не лише NFL, але й іншими організаціями професійного спорту у Північній Америці. Загалом AFL мала вигідні угоди спершу з ABS та згодом з CBS. Зокрема, вона підписала п'ятирічний телевізійний контракт з телекомпанією ABC. Це стало

першим кооперативним телевізійним планом для професійного футболу, доходи від якого розподілялися порівну між клубами-членами.

Свої франшизи AFL розміщувала у великих містах, де не було NFL, і пропонувала значно ширші можливості для темношкірих гравців, що сприяло «вибуху футбольних талантів». Ліга була також поділена на Східний та Західний дивізіон, у яких команди змагалися за тим же принципом, що й в NFL, а плей-офф розігрувався між переможцями дивізіонів. AFL також проводила свій Матч всіх зірок у форматі кращі гравці Заходу проти Сходу.

AFL та NFL співіснували фактично упродовж усіх 60-х років. Рішення про об'єднання було прийнято у 1966 році, проте до 1970 вони мали власні чемпіонати.

З 1960 році NFL почала проводити Pro Bowl матч у постсезонний період для визначення третього місця між командами, які посіли другі місця у своїх конференціях. Вже у 1961 році NFL розширила свій склад до 14 команд, а також розклад ігор з 12 до 14 для кожної з них.

У 1962 році NFL розпочала ще один систематичний турнір – «Зал слави професійного футболу». Гра проходить на стадіоні «Залу слави», і у ній беруть участь дві обрані лігою команди. Тривалий час ігри проводилися між командою AFC та командою NFC, проте після 2010 року практикувався вибір команд з однієї конференції. Турнір проводиться і до сьогодні та є однією з показових подій ліги.

На початку 60-х років продовжує зростати відвідуваність футбольних матчів. До прикладу у 1963 році цей показник був на 4% вищим аніж у 1962 році (в середньому у 1963 році гру відвідували понад 42 тис. глядачів).

У 1966 році, як уже зазначалося, AFL та NFL почали вести переговори про злиття. У цьому сезоні було організовано своєрідний чемпіонат світу між переможцями двох ліг (AFL–NFL World Championship Game). Згодом, у 1969 році гра отримала назву Super Bowl [232, 332].

Ліги домовилися про об'єднання 24 команд в одну організацію в найближчій перспективі (у 1969 р. – 26, у 1970 р. – 28).

У 1967 році NFL (16 команд) було поділено на дві конференції, кожна з яких ще на два дивізіони. Чотири лідери дивізіонів проходили до раунду плей-офф, який

відповідно також було змінено. Зокрема проводився не лише фінальний матч NFL, а ще фінал конференцій. Апогеєм сезону залишався AFL–NFL World Championship Game.

У ці кілька років NFL практикувала зміни дивізіонів для команд. В один сезон команда могла грати в одному, а в наступний – в іншому дивізіоні.

Упродовж 1920–1960 рр. чіткого розкладу ігор NFL не існувало. Команди грали від 8 до 16 ігор. Потім ще упродовж 20-ти років команди грали від 11 до 15 сезонних ігор. Це залежало від кількості клубів у лізі. Більш структурованим регулярний сезон NFL став у 1961 році. З цього часу кожна команда з восьми грала 14 ігор (одну вдома і одну на виїзді) упродовж 15-тижневого циклу.

У 1970 році NFL та AFL остаточно злилися, відповідно структура NFL була змінена з цього часу. Вона включала Американську (AFC, здебільшого команди AFL) та Національну футбольні конференції (NFC, здебільшого команди NFL), в яких 26 команд були поділені по три дивізіони.

У регулярному сезоні команди грали за коловою системою по 14 ігор кожна найбільше в межах свого дивізіону, дещо менше – з командами сусідніх дивізіонів своєї конференції. Змін зазнав і раунд плей-офф, який з цього часу передбачав участь восьми команд, до яких входили переможці дивізіонів і від кожної конференції ще по одній команді, що посіли друге місце і мали найвищий рейтинг по завершенні регулярного сезону (wild card). Відповідно плей-офф включав півфінали та фінали конференцій і Super Bowl у підсумку.

Щоб транслювати свої ігри по телебаченню, об'єднана ліга зберегла послуги CBS і NBC, які раніше були основними мовниками NFL і AFL відповідно. Тоді було вирішено, що CBS транслюватиме всі матчі команд NFC (включно з іграми плей-офф), а NBC – усі матчі команд AFC. Ігри між конференціями повинна була транслювати CBS, якщо приймаюча команда у складі NFC, а NBC транслювала їх, коли вдома матч приймала команда з AFC. Щороку інша з двох телекомпаній згідно з домовленостями транслювала Super Bowl [332].

З 1972 року при визначенні сумарного показника команди почали враховуватися нічийні результати. Вони дорівнювали половині виграшу і половині програшу в межах коефіцієнту, що обчислювався.

Формат плей-офф 1975 року планувався таким чином, що чемпіони дивізіону з вищим рейтингом приймали іншого чемпіона або команду з другим місцем. Фінал конференцій також передбачав, що команда з вищим рейтингом прийматиме ту, що має нижчий. При цьому, команда, яка отримала wild card, не могла протистояти чемпіону власного дивізіону.

У 1977 році ліга розширилася з 26 до 27 команд, а в наступному внесла зміни до формату проведення: зокрема регулярний сезон включав уже 16 ігор для кожної команди (до 2021 р.), а раунд плей-офф передбачав участь 10 кращих команд. Ліга додала ще по одній wild card для кожної з конференцій. У першому раунді плей-офф в межах конференцій змагалися команди з wild card. Переможець проходив до наступного раунду, де зустрічався з одним з чемпіонів іншого дивізіону, інші два чемпіони грали між собою, відповідно далі формат залишався незмінним включно з Super Bowl.

Середній розмір заробітної плати футболіста в NFL на завершення 1970-х років становив близько \$ 62 тис., а найвища – \$ 733,4 тис. Водночас уже на початку 1980-х в середньому заробітна плата гравців зросла ще на 50% [558].

У 1982 році вперше сезон ліги був вимушено скороченим з 16 до дев'яти ігор, через страйк гравців. Був організований спеціальний плей-офф для 16 команд. Вісім команд з кожної конференції були розсіяні під номерами від 1 до 8 на підставі своїх рекордів у регулярному сезоні, відповідно вищі в рейтингу команди розпочинали матчі з тими, що мали гірший рейтинг (формула: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5). У сезоні 1983 року NFL повернулася до звичного формату чемпіонату.

З 1986 року NFL розпочинає проведення передсезонних ігор своїх команд за межами країни. Найтривалішою є практика матчів в Лондоні [449], а згодом ліга вийшла і на стадіони в Токіо, Монреалі, Західному Берліні, Мехіко. Це сприяє розширенню кола вболівальників американського футболу за межами Північної Америки.

Протягом 1978–1989 рр. кількість ігор зросла до 16 і тривалість регулярного сезону збільшилася до 16 тижнів відповідно. Ще один додатковий (так званий вільний) тиждень в регулярний сезон ліга ввела у 1990 році. З цього часу кожен клуб продовжував проводити по 16 ігор, проте уже за 17 тижнів.

Плей-офф було розширено до 12 команд, тобто ліга додала ще по одній wild card для кожної конференції. У першому раунді брали участь три команди з wild card та ще одна команда-чемпіон дивізіону з найнижчим рейтингом у конференції. Відповідно переможці проходили до наступного раунду, у якому їх очікували два інших чемпіони дивізіонів. Далі формат залишався аналогічним попереднім сезонам включно з Super Bowl.

У 1993 році в структуру регулярного сезону був введений ще один додатковий (вільний) тиждень.

Тривалий час формат змагань залишався відносно незмінним. У 1999 році ліга розширилася до 31 команди (з 1966 року вперше грала в непарній кількості, з 2002 року – 32 команди). Відповідно NFL за новою системою, протягом десяти тижнів сезону (тиждень 1, 2 і 10 – тиждень №17) прощалася з однією командою, а упродовж тижнів 3–9 з трьома командами.

У 2002 році до складу NFL додалася ще одна команда, і кожна з конференцій було поділено на чотири дивізіони. Ліга впровадила восьмирічну ротацию розкладу, за якою усі команди грали між собою принаймні двічі протягом цих восьми років і грали на стадіоні кожної іншої команди хоча б один раз. Для порівняння формула розкладу 1978–2001 років продемонструвала, що дві команди в різних дивізіонах могли не зустрітися жодного разу [550]. Окрім того, усі команди грають чотири міжконференційні гри.

Ще одним достатньо цікавим нововведенням у 2002 році стало проведення матчу-відкриття сезону. А з 2004 року він проходить за участі чинного переможця Super Bowl на його полі.

У цьому ж сезоні було відкориговано формат плей-офф. Кількість команд, що проходили до нього, залишилася 12, але уже чотири переможці дивізіонів та дві команди з wild card з кожної конференції отримували цей шанс. У кожній

конференції переможці дивізіону тепер були посіяні під номерами з 1 по 4, а команди з wild card під номерами 5 і 6 (перший та другий номери розпочинали ігри з другого раунду плей-офф). Цей формат був актуальним до 2019 року. У 2020 році кількість команд у раунді плей-офф збільшилася до 14, а кількість команд, котрі отримували wild card повернулася до трьох.

У 2005 році поряд з передсезонними іграми вперше в історії NFL одну з ігор регулярного чемпіонату було проведено за межами Північної Америки (в Мехіко) [426]. При цьому майже 103,5 тис. вболівальників відвідали її. З 2007 року ліга ухвалила, що принаймні одна гра регулярного сезону щороку буде відбуватися за межами країни.

Обговорюючи більш детально саму систему змагань, яка сьогодні прийнята в NFL, варто відзначити, що більшість ігор регулярного сезону проводиться по неділях. Традиційно одна з таких недільних ігор проводиться пізнім вечором. 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 одна з ігор також виноситься на четвер – Thursday Night Game [244]. У п'ятницю та суботу ліга не проводить матчів, оскільки ці дні зайняті молодіжними змаганнями (серед шкіл та коледжів). Нечасто також проводяться матчі NFL по вівторках та суботах, лише у випадках, коли необхідно перенести матчі з планованих днів.

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

Наступний етап – це вихід за межі дивізіону. Отже, 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 ж 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 4). 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 року 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, 14 (з 2020 року) проходять до наступного етапу ігор – плей-офф [413]. 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.

На думку фахівців [104, 210], 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 місця) розподіляються на пари суперників згідно з рейтингом: 2-7, 3-6, 4-5. Грають вони до 4-х перемог. Переможці цих ігор (3 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 – це 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 [31, 450]. З 2009 року він традиційно проводиться за тиждень до Super Bowl (до цього часу проводилася 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 [319].

Щодо вшанування переможців, слід відзначити, 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 прогнала чемпіону, також отримують кільця, проте не такі дорогівартісні.

NFL активно популяризує свій вид спорту і поза межами США. Сьогодні кілька ігор регулярного чемпіонату команди проводять у Лондоні (Великобританія) та в Мехіко (Мексика) [449]. З 2017 року такі ігри набули системного характеру та отримали назву The NFL International Series [48]. У 2019 році відкрили новий Tottenham Hotspur Stadium, на якому проводяться виїзні матчі NFL. Проте у 2020 році матчів за межами США ліга не проводила через пандемію COVID [31].

Варто констатувати, що 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 і сучасності, однак ключові елементи цієї системи залишаються сталими.

Описана структура системи змагань NFL поза сумнівом характеризується організаційною ефективністю. У ній простежується чітка збалансованість між кількістю матчів в сезоні та потребами глядача. З одного боку, побудова сезону

забезпечує повноцінне відновлення гравців команд від однієї гри до іншої. Відповідно, такий крок забезпечує вищий рівень їх можливостей, а отже і самої гри. З іншого боку – немає перенасиченості календаря змагань, що дозволяє зберігати та підігрівати футбольну інтригу для вболівальників.

Окрім того, календар змагань NFL відносно стабільним упродовж багатьох років, що дає змогу глядачам планувати ідвідування її матчів. У випадку форс-мажорних обставин ліга оголошує про зміни у розкладі матчів заздалегідь з допомогою засобів масової інформації.

Сама система змагань у професійному американському футболі організована таким чином, щоб забезпечити непередбачуваність чемпіона сезону аж до останнього матчу, що також змушує уболівальників перебувати у постійному очікуванні кожної наступної гри. Слід відзначити, що якщо в межах змагального сезону постійне заохочення отримують кращі команди (ігри зі слабшими командами, ключові матчі на домашній арені тощо), то при відборі гравців за системою «драфт», пільги належать командам, що нижчі за рейтингом [522]. Такий хід суттєво підвищує ефект спортивної непередбачуваності.

Інші ліги професійного футболу Північної Америки. У ХХІ столітті були ще кілька спроб організувати конкурентну лігу для NFL.

Проект Екстремальна футбольна ліга (Xtreme Football League, XFL) первинно був організований у 2001 році Міжнародною федерацією боротьби (WWF) та телекомпанією NBC. Ліга складалася з восьми команд. Планувалося, що матчі XFL будуть проводитися одразу після завершення сезону NFL. В них було менше правил, а отже гра була жорсткішою. Цікавим є те, що в лізі використовувалися системи Skycams, тобто на гравцях під час ігор розміщувалися невеликі камери з мікрофонами, що дозволяло проводити з ними інтерв'ю безпосередньо під час ігор. Окрім того, чарлїдінг був вагомою частиною футбольних матчів [225, 581]. Загалом XFL орієнтувалася не так на спортивний, як на розважальний ефект для глядача. Багато в чому американський футбол тут був схожий на професійну боротьбу. Особливим футбольним талантом гравці XFL не відрізнялися. Ліга об'єднувала вісім команд, що були розподілені на дві конференції. Водночас всі команди XFL були

власністю WWF та NBC, тоді як в NFL кожна команда належить різним власникам. Лише один сезон вдалося провести новоствореній організації. Варто вказати на те, що перші ігри користувалися досить високим рівнем популярності, проте показники відвідуваності дуже швидко знизилися, і XFL закрилася після першого ж сезону [92].

Проте після 17-річної паузи у 2018 році було оголошено про повернення XFL у 2020 році. Нова компанія Вінса МакМахона Alpha Entertainment займалася просуванням ліги на ринок американського футболу. Власник готовий був інвестувати понад \$ 500 млн в оновлений проєкт. Деяко зміненими були ключові напрямки діяльності XFL, зокрема чарлідери більше не були частиною футбольного шоу, також нововведенням стало скорочення часу проведення матчів – від більш як 3 год до 2,5 год. Окрім того оновлена ліга прагнула залишатися поза політикою і забороняла своїм гравцям висловлювати будь-які політичні протести під час матчів. У 2020 році ліга тимчасово припинила свою діяльність внаслідок пандемії, проте під кінець 2020 і до 2023 року відновила свій чемпіонат.

Варто зазначити, що у 2022 році NFL та XFL уклали угоду, згідно з якою в іграх XFL будуть перевірятися нововведення, після чого NFL буде приймати рішення щодо їх упровадження у свою діяльність. Цей крок, на думку комісіонерів ліг дозволить підвищити якість футбольного видовища і сприятиме подальшому розвитку виду спорту. Натомість XFL залишилася самостійною організацією з підтримкою NFL.

Проте у 2024 році XFL об'єдналася з іншою організацією – Футбольною лігою США (United States Football League, USFL, 2022) в Об'єднану футбольну лігу (United Football League, UFL), вісім команд якої поділені на дві конференції.

Варто зазначити, що XFL та USFL увесь період свого існування вважалися другорядними організаціями професійного футболу в Північній Америці поряд з NFL. Проте новостворена UFL покликана розвивати футбол на найвищому рівні і стати ще одним конкурентом для NFL.

Незважаючи на діяльність цих чи інших організацій професійного футболу в Північній Америці, наразі жодній з них не вдалося перевершити NFL, яка

залишається, попри свій консерватизм, найбільш організаційно та економічно ефективною організацією професійного спорту у світі.

Окрім того, вже тривалий час NFL розвиває і кіберспортивний напрям. Зокрема ліга має свою серію ігрових симуляторів. Ще з 1988 року випускається так звана Madden NFL, яка курується американською корпорацією Electronic Arts і є єдиною офіційно ліцензованою серією відеоігор NFL. Цей напрям діяльності приносить лізі щороку достатньо вагомні прибутки. Так, зокрема у 2020 році це джерело принесло \$ 5,5 млрд прибутку.

3.4 Моделі змагань в американському футболі на різних етапах його розвитку

Американський футбол в США – найпопулярніший вид спорту, який сьогодні є і найприбутковішим у світі. Зокрема NFL сьогодні є «королевою» телебачення через вартість своїх контрактів з телевізійними компаніями, які вимірюються мільярдами доларів на рік. Сумарний дохід ліги станом на 2023 рік становив понад \$ 18,5 млрд.

Водночас, до сучасного рівня американський футбол пройшов тривалий шлях. Упродовж його еволюції аналогічно до інших видів спорту, можна відстежити формування та розвиток різних моделей змагань, зміст яких визначався як чинниками зовнішнього середовища так і внутрішньоліговими чинниками.

Як зазначалося у попередньому підрозділі, 1892 рік вважається роком старту професійного американського футболу, коли гравцеві вперше привселюдно оплатили змагальну гру. Саме з цієї дати ми розпочинаємо відлік змагань професіоналів у цьому виді спорту.

З 1892 року починає формуватися велика кількість команд, які складаються виключно з оплачуваних спортсменів. Перший контракт, до речі, було підписано у 1893 році, і в подальшому ця практика стала звичною.

Щодо змагань, то вони організовуються достатньо спонтанно, за домовленістю між командами і мали вигляд своєрідних гастролей по містах США.

Важливим в історії американського футболу став 1902 рік, коли було зроблено першу спробу об'єднати команди у лігу – Національну футбольну лігу. Всього три команди організували міні-чемпіонат між собою, так звану Світову серію, яка відбувалася лише у 1902 та 1903 роках.

Національна футбольна ліга того часу лише умовно визначалася як національна, насправді вона об'єднувала команди одного регіону (Пенсільванії). Окрім того, склади команд здебільшого включали бейсболістів та футболістів (сокер). Окрім Національної футбольної ліги існували й деякі інші регіональні ліги, які об'єднували по кілька команд. Серед них Футбольна ліга Огайо, Професійна футбольна ліга Нью-Йорку тощо, які також проводили власні чемпіонати. При чому змагання в їх межах також були організовані не за обумовленим календарем, а за домовленістю між командами всередині.

Для того часу характерним є пошук максимально вигідних умов спортсменів, що грали в американський футбол, тому вони часто перебігали між різними командами та лігами і могли фактично паралельно виступати за різні команди в один і той самий час. Окрім того у гравців того часу була відсутня вузька спеціалізація, вони здебільшого були універсалами і грали на різних позиціях.

Достатньо складно визначити ключові змагання того періоду, все зводиться до спонтанно організованих матчів між командами або ж змагань в регіональних лігах. Варто зазначити достатньо широкі можливості для участі у змаганнях спортсменів, проте явну відсутність системи змагань як такої.

Етап 1892–1919 років характеризується на нашу думку, функціонуванням моделі, якій ми дали назву *Мультипозиційна дифузна* і віднесли її до групи *ентропічних*, зважаючи на відносний хаос в організації та проведенні змагань (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Моделі змагань різних етапів розвитку американського професійного футболу

Етап	Характеристика етапу	Група моделей	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
1892–1919	<ul style="list-style-type: none"> - Перша гласна виплата грошової винагороди футболісту за гру (1892); - Перше підписання індивідуального контракту з футбольною командою (1893); - Поява перших футбольних команд, що склалися виключно зі спортсменів-професіоналів; - Спроба створення першої професійної футбольної ліги (NFL, 1902) - Функціонування регіональних професійних ліг - Міграція спортсменів між лігами та командами упродовж сезону - Відвідуваність матчів в межах 2–2,5 тис. осіб за гру 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	<p>Спонтанно організовані змагання команд</p> <p>чемпіонати Регіональних ліг</p>	<p>Змагання на виліт між командами</p> <p>В <i>NFL</i> команди грали по дві гри з двома іншими командами на виліт</p>	<p>Команди NFL склалися з футболістів та бейсболістів.</p> <p>Кількість гравців – 16 в кожній команді</p> <p>Більшість спортсменів грають на різних позиціях, без вузької спеціалізації</p> <p>Спортсмени упродовж сезону постійно могли змінювати команду у пошуку вигідніших умов.</p>

Продовження табл. 3.2

1920–1945	<ul style="list-style-type: none"> - Створено Американської професійної асоціації футболу (APFA, 1920, з 1922 – NFL) - Право команди на територію; обмеження пересування гравців між командами; правила прийому нових команд до APFA (з 1921) - Створення Американської футбольної ліги (AFL, 1926). Провела один сезон - Перша радіотрансляція (1934); - Впровадження системи відбору гравців до команд «драфт» (1936); - Перша телетрансляція у професійному футболі та професійному спорті загалом (1939); - Організація Матчу всіх зірок (Pro Bowl, з 1939); - Стрімке зростання популярності американського футболу в США, навіть у період війни. 	ДИСКРЕНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	<p>Чемпіонат APFA (1920) з 1922 – NFL</p>	<p><i>Чемпіонат APFA</i> (14-18 команд) Ігри з призначеними суперниками. Переможець визначався шляхом голосування команд (лише 1920); Відсутній календар змагань, ігри проводяться за домовленістю; Турнірна таблиця (з 1921); Різна кількість ігор для команд (8–10); Впровадження раунду плей-офф (1933); Поділ команд на дивізіони (Схід, Захід) (1933); Впроваджено регулярний календар змагань (1933); Вирівняно кількість ігор для команд (1936) Правила NFL відходять від правил футболу в коледжах (посилили атаку і підвищили якість гри).</p>	<p>Темношкірі спортсмени не залучалися в лігу; Кількість гравців – 30 в кожній команді (з 1938); Більшість спортсменів грають на різних позиціях, без вузької спеціалізації; Призові складають \$ 1800–2000 за гру на команду; Кращі гравці відмовляються від NFL на користь незалежних команд, щоб мати змогу працювати в межах інших професій, де платять більше; Під час війни 1943–45 рр. велика кількість футболістів покидали лігу і вступали у військо.</p>
1946–1949	<ul style="list-style-type: none"> - Створення Всеамериканської футбольної конференції (AAFC, 1946–1949); - Суттєво зріс рівень відвідуваності в NFL та AAFC; - Рівень доходів організацій невисокий через високі витрати. 	СИСТЕМНІ	Двопозиційна системна	<p>Чемпіонат NFL Чемпіонат AAFC (1946-1949)</p>	<p><i>Чемпіонат AAFC</i> (8 команд). Розіграні за коловою системою в двох матчах (один вдома і один на виїзді) проти кожної іншої команди. <i>Чемпіонат NFL</i>. Без вагомих змін; Зміна правил гри в обох лігах для підвищення видовищності.</p>	<p>AAFC допустила до участі велику кількість темношкірих спортсменів; Завищені зарплати гравцям.</p>

Продовження таблиці 3.2

1950–1959	<ul style="list-style-type: none"> - «Нова ера» американського футболу завдяки телебаченню (з поч. 50-х); - Початок систематичних трансляцій (перша – у 1951 р., фінал транслювався на всю країну); - Суттєво зростає кількість футбольних фанів; - Фактично усі команди NFL стають прибутковими. 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NFL	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> 12 команд згруповані у дві конференції для проведення регулярного сезону (по 12 ігор для кожної команди). Плей-офф для чемпіонів конференцій.</p>	<p>Відносно нижчі зарплати гравців порівняно з попереднім етапом, внаслідок монополії NFL;</p> <p>Середній гравець отримував менше \$ 6 тис. за сезон.</p>
1960–1969	<ul style="list-style-type: none"> - Створення Американської футбольної ліги (AFL, 1960); - Структуризація сезону NFL. Команди грають по 14 ігор (1961); - Практика розподілу доходів від телетрансляцій серед приймаючої і гостьової команд AFL, яку згодом упростила і NFL; - Продовжують зростати показники відвідуваності матчів NFL та AFL; - Чемпіонат світу між переможцями двох ліг (AFL–NFL World Championship Game, 1966; з 1969 – Super Bowl). 	СИСТЕМНІ	Двопозиційна системна	<p>Чемпіонат NFL</p> <p>Чемпіонат AFL (1960–1969)</p>	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> Додався Pro Bowl (визначення третього місця між другими командами у своїх конференціях) (1960). 14 ігор для кожної команди (1961) з 1967 р. NFL (16 команд) дві конференції поділено по два дивізіони. Чотири лідери дивізіонів проходили до раунду плей-офф, який передбачав фінал конференцій і фінал NFL.</p> <p>Щосезону відбувається ротація команд між дивізіонами.</p> <p><i>Чемпіонат AFL.</i> Поділ на Східний та Західний дивізіон. Команди змагалися в межах регулярного сезону за коловою системою в дивізіонах, а плей-офф розігрувався між переможцями дивізіонів.</p>	<p>Кількість гравців в NFL – 40 в кожній команді (з 1964)</p> <p>AFL переманювала кращих гравців NFL вищими зарплатами (Джону Броді AFL пропонувала майже \$750 тис., в NFL він отримував \$ 35 тис.)</p>

Продовження таблиці 3.2

1970–2019	<ul style="list-style-type: none"> - Злиття AFL та NFL (1970). 26 команд (1970), 27 команд (1977), 31 команда (1999), 32 команди (2002) - Американський футбол витісняє бейсбол, як улюблений вид спорту в країні. - Суттєве зростання доходів завдяки глядачам, телевізійним контрактам та спонсорським угодам. - Страйки NFL (1982, 1987); - Передсезонні ігри за межами країни (з 1986 р.), а згодом (з 2005) – окремі ігри регулярного сезону; - На початку 2000-х телекомпанії починають диктувати умови, через що у 2006 NFL упровадила гнучкий графік ігор; - Створення Екстремальної футбольної ліги (XFL, 2001), яка займала зони впливу, які не цікавили першу NFL. 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NFL	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> Дві конференції по три дивізіони (з 2002 – по чотири дивізіони);</p> <p>Регулярний сезон – 14 ігор для кожної команди (з 1977 – 16 ігор впродовж 16 тижнів, з 1990 – 17 тижнів);</p> <p>Плей-офф (8 команд: чемпіони дивізіонів + 2 команди з wild card, з 1977 – 10 команд, з 1990 – 12 команд);</p> <p>Плей-офф складався з півфіналів, фіналів конференцій і Super Bowl (з 1990 – додався перший раунд для команд з wild card);</p> <p>Почали враховувати нічийний результат як половину виграшу і половину програшу.</p>	<p>Зростання кількості темношкірих гравців в NFL;</p> <p>Середня зарплата футболіста на завершення 1970-х років – \$ 62 тис., найвища – \$ 733,4 тис.;</p> <p>Суттєве зростання заробітної плати у 1980-х через страйки ліги (у 1986 середня зарплата – \$ 198 тис., у 1993 – \$ 800 тис.);</p> <p>Упровадження обмеження на заробітні плати гравців (1994);</p> <p>На початку 2000-х середня зарплата наближається, а згодом перевищує \$ 1,5 млн, у 2017 – \$ 2,7 млн;</p> <p>Кількість гравців в NFL – 46 в кожній команді (з 2011).</p>
2020	<ul style="list-style-type: none"> - Скасування передсезонних та міжнародних ігор. Перенесення окремих ігор регулярного сезону; - Усі 256 ігор регулярного сезону були зіграні; - Обмеження на відвідування глядачами матчів; - Створення спеціального шумового ефекту натовпу на матчах; - Втрачений дохід NFL оцінюють у близько \$ 3 млрд. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NFL	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> Плей-офф. 14 команд (з 2020)</p>	<p>Висока захворюваність серед гравців;</p> <p>Гравці мали змогу відмовитися від участі в іграх без наслідків (66 відмовилися);</p> <p>Необхідність постійного медичного огляду, вакцинації від COVID;</p> <p>Середня зарплата футболіста – близько \$ 15 млн.</p>

Закінчення таблиці 3.2

2021	<ul style="list-style-type: none"> - Повернення глядачів на трибуни; - Суттєве зростання доходів NFL (\$ 17 млрд). 	РЕСИСТЕНТНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NFL	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> Відновлення меж сезону. Регулярний сезон. 18 тижнів, 17 ігор (з 2021).</p>	<p>Вакциновані гравці проходили тестування принаймні раз на тиждень, невакциновані – щодня, окрім ігрових; Середня зарплата футболіста – близько \$ 15 млн.</p>
3 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Співпраця з Екстремальною футбольною лігою (XFL, 2022) щодо реалізації сучасних рішень у проведенні змагань. XFL – плацдарм для «експериментів»; - Підписання багаторічного партнерства NFL з Meta Quest; - У 2022 StatusPRO випускає NFL PRO ERA – першу офіційно ліцензовану футбольну гру NFL у віртуальній реальності, на Meta Quest 2. 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NFL	<p><i>Чемпіонат NFL.</i> Регулярний сезон (17 ігор): кожна команда двічі грає з іншими трьома командами свого дивізіону, по одній грі проти кожної з чотирьох команд дивізіону своєї конференції, по одній грі проти кожної з чотирьох команд дивізіону іншої конференції, по одній грі проти кожної з двох інших команд у своїй конференції, які фінішували на тому ж місці у своїх відповідних дивізіонах у попередньому сезоні і одна гра проти команди в іншому дивізіоні в іншій конференції, яка також фінішувала на тому ж місці у своєму відповідному дивізіоні минулого сезону; Плей-офф (14 команд): wild card плей-офф, плей-офф дивізіонів, фінал конференцій, Super Bowl.</p>	<p>Скасовані обмеження щодо вакцинації гравців; Зарплати гравців NFL найвища серед усіх ліг; Станом на 2024 р. максимальна зарплата в цій лізі становить \$ 55 млн за сезон.</p>

У 1920 році відбувається непересічна подія, яка змінює хід історії американського футболу – створено Американську професійну асоціацію футболу (з 1922 – Національна футбольна ліга (NFL), яка до сьогодні є керівною структурою у цьому виді спорту. Організація одразу достатньо вагомо заявила про себе і створила власний чемпіонат, який стрімко набирив популярності. Попри це, перші роки чемпіонат був все ще недостатньо продуманим. Як зазначається в історичних даних, зокрема в першому чемпіонаті переможець змагань визначався шляхом голосування команд після гри з призначеним суперником.

Не йшлося також про чіткий календар матчів, вони продовжували ще якийсь час організовуватися достатньо спонтанно.

Щоб якось врегулювати відносини з командами, ліга фактично одразу (1921) обмежила можливість зустрічі своїх команд із позаліговими командами (такі ігри не зараховувалися у залік), при цьому впровадивши і турнірну таблицю, за якою почав визначатися переможець чемпіонату.

Становище команд в NFL ще тривалий час було достатньо нестабільним. На початку діяльності ліги їх кількість зросла до 21, але згодом лише 10 команд були її учасниками і ця кількість зберігалася тривалий час.

Фактично з кожним роком відстежується додавання компонентів, які поступово формують систему змагань NFL. Так, у 1933 році ліга поділяється на два дивізіони, в яких розіграші починають відбуватися за коловою системою.

У цьому ж році вона також упроваджує раунд плей-офф, у якому змагаються переможці дивізіонів. І, що не менш важливо, зрештою укладається календар змагань, який ще не є стабільним, оскільки час проведення матчів міг усе одно змінюватися. Окрім того NFL постійно працює над удосконаленням правил гри для підвищення інтенсивності та видовищності, з одного боку, і безпеки гравців – з іншого.

Попри те, що NFL була в той час уже достатньо авторитетною, все ж її фінансові можливості були ще обмеженими, оскільки основний дохід був пов'язаний із продажем квитків на змагання, а витрати були великі. Гравцям (до 30 в команді)

виплачувалося \$ 1800–2000 за гру. При цьому вони були недостатньо задоволеними, тому досить часто в міжсезоння брали участь у змаганнях з командами поза лігою.

Не менш важливими подіями для американського футболу і північноамериканського професійного спорту загалом стало проведення першої радіо- (1934) та телетрансляції (1939) саме футбольних матчів. Варто зазначити, що в подальшому ще тривалий час (до 1951) це не відбувалося на систематичній основі, проте заклало фундамент для подальшої співпраці з телекомпаніями.

Деяко складними виявилися для американського футболу воєнні 1943–1945 роки, коли велика кількість спортсменів покидала лігу і долучалася до боротьби, проте NFL, незважаючи на фінансові збитки, все ж вистояла у цей час.

Зважаючи на факти, варто відзначити, що змагання, зокрема організовані NFL на етапі *1920–1945 років*, мають багато ознак системності (структура чемпіонату, календар змагань, спосіб визначення переможця тощо), проте ці ознаки все ще не синхронізовані в достатній мірі, а тому модель перебуває у групі дискретно-системних. Зважаючи на наявність одного важливого змагання – чемпіонату NFL, ми дали назву їй – *Однопозиційна закрита* модель.

Відносно коротким в нашому розумінні був наступний етап, який тривав упродовж 1946–1949 років. У 1946 році з'являється конкурентна до NFL організація професійного футболу – Всеамериканська футбольна конференція (AAFC). Варто зазначити, що такі організації створювалися і до цього часу (до прикладу Перша американська футбольна ліга у 1926), проте саме AAFC, незважаючи на лише кілька проведених сезонів (три), залишила слід в історії американського футболу, зокрема в аспекті залучення темношкірих гравців, які фактично не були представлені в NFL. Зважаючи на їх хороші задатки і працездатність, AAFC загалом змогла продемонструвати високий рівень гри своїх команд, чим підкупила аудиторію.

Перевагою AAFC були також більші фінансові можливості власників, порівняно з NFL. Обидві ліги проводили власні чемпіонати, які однаково завойовували глядацькі симпатії. Система розіграшів була схожою – ігри в дивізіонах і фінальна гра чемпіонату.

Кризовим для обох організацій стали високі виплати спортсменам. Кожна з ліг бажала переманити кращих спортсменів до себе, що спричиняло до невідповідності запитів і ресурсів, і зрештою змусило обох «рахувати гроші», оскільки доходи дорівнювали витратам і ні AAFC ні NFL фактично не отримували прибутків у той час. На цьому етапі продовжують змінюватися і правила змагань, причиною чого є отримання якісного видовища.

Загалом, зважаючи на те, що у той час по суті існувало два ключових змагання у футбольному сезоні, які збігалися й за термінами проведення (вересень–грудень) і були однаково популярними та статусними для гравців та глядачів модель цього етапу отримала назву *Двопозиційна закрита*. І, зважаючи на чітку структуру чемпіонату, наявний календар матчів та продуманий механізм організації якісного видовища, цю модель відносимо нами до *системних*.

Одразу кілька значимих подій дозволяють виділити наступний етап у розвитку американського футболу. У 1949 році AAFC та NFL злилися в останній, чим вивели на новий високий рівень футбольну гру з урахуванням досвіду кожної з ліг починаючи з 1950-х років.

З 1951 року розпочинається «нова ера» розвитку американського футболу, оскільки до джерел доходів доєднуються вартісні контракти з телекомпаніями. Телебачення допомагає також розширити глядацьку аудиторію та, відповідно, значно підвищити популярність виду спорту.

Вперше на великі телеекрани транслюється фінал чемпіонату NFL (DuMont заплатила \$ 75 тис. за трансляцію).

Варто відзначити, що телебачення дозволяє суттєво збільшити фінансовий потенціал NFL, і упродовж 1950-х років фактично усі 13 команд ліги стають прибутковими. Натомість, зважаючи на відсутність конкуренції, NFL дещо знижує зарплати гравцям (близько \$ 6 тис. отримує гравець середнього рівня майстерності).

Щодо самого чемпіонату, то його компоненти продовжують удосконалюватися. Ліга поділяється уже на дві конференції, команди грають по 12 ігор кожна в межах регулярного сезону. У підсумку відповідно проводиться плей-офф для чемпіонів конференцій.

Отже на етапі, який тривав упродовж 1950–1959 років американський футбол в Північній Америці повертається до *системної Однопозиційної закритої моделі* змагань, оскільки на арені залишається лише одна ліга зі своїм організаційно та економічно ефективним чемпіонатом.

Наступний етап також вимірюється десятиліттям. Характерним для нього є створення наступної конкурентної для NFL організації – Американської футбольної ліги (AFL), яка демонструє світові фактично новий футбол, який відрізнявся від футболу в NFL своєю інтенсивністю та динамікою передусім завдяки легшому, вужчому м'ячу, двоочковій конверсії (після тачдауну команди вона знову отримує м'яч) замість одноочкової тощо. З'явилися також прізвища на футболках гравців, що дозволило уболівальникам краще орієнтуватися, хто є хто на полі.

Усі ці компоненти згодом впровадила і сама NFL. До речі, фахівці відзначають, що сучасна гра в NFL більше схожа на гру у тодішній AFL. Окрім того саме остання вперше впровадила правила розподілу коштів від телетрансляцій між приймаючою та гостьовою командами, що також потім перейняла і NFL.

Система розіграшів залишалася аналогічною в AFL та NFL (регулярний сезон і плей-офф). Проте NFL, внаслідок розширення до 16 команд розділила дві свої конференції ще по два дивізіони у 1967 році. До плей-офф з цього часу потрапляли чотири чемпіони дивізіонів, які розігрували чемпіонський титул. Кілька років до цього до структури постсезонних ігор було включено Pro Bowl матч – для визначення третього місця.

У цей час обидві ліги вкотре намагаються маніпулювати контрактами гравців, зокрема заробітною платою, яка внаслідок наявної конкуренції суттєво підвищується. Зокрема AFL переманила одного з кращих футболістів NFL того часу Джона Броді за \$ 750 тис., тоді як NFL платила йому \$ 35 тис.

Вже згодом стало зрозуміло, що така конкуренція призводить до фінансового виснаження організацій, і в 1966 році вони поетапно починають об'єднувати зусилля. В цьому році вперше було проведено чемпіонат світу між переможцями двох ліг (AFL–NFL World Championship Game, згодом і до сьогодні – Super Bowl), що сьогодні без перебільшень є найвидовищнішою і найочікуванішою подією в

американському суспільстві. Процес злиття тривав до 1970 року, коли дві організації злились остаточно.

Отже, етап 1960–1969 років відзначається підвищенням видовищності американського футболу передусім внаслідок нововведень, які принесла AFL. Це сприяє ще більш суттєвому нарощуванню глядацької аудиторії як безпосередньо на аренах, так і телеаудиторії. Продовжують зростати прибутки обох ліг, водночас до завершення десятиліття стає зрозумілим, що збереження інтересу до гри потребує об'єднання зусиль організацій. На цьому етапі знову чітко можливо окреслити *системну Двопозиційну закриту модель* змагань в американському футболі.

Новий стрибок у розвиткові американського футболу і системи змагань у ньому розпочався з 1970 року, коли AFL і NFL стали однією організацією. Загалом відбулося об'єднання 26 команд, проте до 2002 NFL розширилася до 32, і до сьогодні це було її останнє розширення. У лізі утворились дві конференції – Національна (команди NFL) і Американська (команди AFL).

Рівень ігрового видовища підвищується, і це сприяє тому, що американський футбол певною мірою витісняє бейсбол на другий план глядацьких симпатій в Північній Америці. Відповідно зростають доходи від продажу квитків, телевізійних контрактів та спонсорських угод. Водночас для цього етапу характерними були страйки спортсменів, зокрема у 1982 та 1987 роках, що призвело до підвищення рівня їх заробітної плати. До прикладу, у 1993 році середня заробітна плата спортсменів становила у 1993 – \$ 800 тис., тоді як у 1986 – лише \$ 198 тис. І навіть попри те, що у 1994 році в лізі упроваджується обмеження на заробітну плату, на початку 2000-х вона в середньому становить уже понад \$ 1,5 млн.

На цьому етапі NFL вирішує вийти за межі країни і з 1986 року починає проводити свої передсезонні ігри за кордоном (Токіо, Монреаль, Західний Берлін тощо), а, починаючи з 2005 року і до сьогодні, ліга щосезону проводить окремі ігри регулярного чемпіонату також за межами країни (найчастіше – Лондон).

Формат проведення змагань змінюється в деяких деталях. До 1990-го року було визначено, що команди грають по 16 ігор упродовж 17 тижнів, один з яких вільний для кожної з них. Плей-офф до цього ж року розширюється до 12 команд (по шість з

кожної конференції), причому сітка зустрічей команд у цьому раунді побудована таким чином, що найкращі зустрічаються вкінці, що зберігає інтригу аж до завершення чемпіонату.

На цьому етапі поряд з NFL з'являється ще одна нова, достатньо показова організація професійного американського футболу – Екстремальна футбольна ліга (XFL) у 2001 році. Проте, на відміну від попередників ця ліга не створює конкуренції для NFL, а займає ринок, який не цікавить останню. До команд XFL здебільшого запрошувалися ветерани гри, які у той чи інший час залишили спортивну кар'єру, а самі команди розташовувалися у містах, де не було NFL. XFL непогано про себе заявила, проте під час пандемії (у 2020) збанкрутувала і призупинила діяльність.

Повертаючись до діяльності NFL, варто також зазначити, що зважаючи на високовартісні телевізійні контракти у понад \$ 1 млрд, щороку з початку 2000-х років телекомпанії, зокрема ABC, NBC та ESPN, почали диктувати деякі вимоги наприклад щодо часу трансляцій. Ліга з 2006 року упроваджує гнучкий графік ігор, тобто ігри можуть переноситися на зручний для телекомпаній та глядачів час (йдеться про ігри понеділка, четверга та неділі). Таке планування діє і до сьогодні.

Загалом етап, що розпочався у *1970 році*, тривав, на нашу думку, аж до *2019 року*, фактично до початку пандемії. У цей час NFL залишалася монополістом на арені американського професійного футболу і достатньо ефективно реалізовувала свою систему змагань. Отже, для цього етапу характерною була ***системна Однопозиційна закрита модель***.

Ця ж модель продовжує функціонувати і в подальшому, однак упродовж *2020 року* вона переходить у групу ***десистемно-адаптованих***, оскільки внаслідок обмежень під час пандемії COVIN система змагань в американському футболі зазнає не глобальних, проте все ж деяких деструктивних змін.

Календар змагань зокрема втрачає свою стабільність. Скасовуються усі передсезонні та міжнародні ігри. Також, через постійну значну захворюваність гравців, відбувається перенесення окремих ігор регулярного сезону. Проте, на відміну від інших видів спорту, усі ігри регулярного сезону та плей-офф NFL

відбуваються в повному обсязі. Окрім того, у цьому сезоні плей-офф Ліги розширюється до 14 команд.

NFL упроваджує обмеження на відвідуваність своїх матчів, упродовж тривалого часу глядачі були відсутніми на аренах. Натомість, щоб забезпечити гравцям звичний психологічний фон, під час кожного матчу на стадіонах створюється шум, схожий на шум натовпу.

Гравців заохочують (проте не змушують) вакцинуватися. Вони зобов'язані проходити систематичний медичний огляд.

За підсумками експертів, упродовж сезону 2020 NFL втратила близько \$ 3 млрд.

Варто зазначити, що ці кризові умови не перешкодили подальшому зростанню заробітної плати гравцям, яка в середньому у 2020 році становила \$ 15 млн.

Загалом NFL продемонструвала високий рівень адаптації до кризових суспільних явищ у цьому випадку, підібравши надійні механізми якісного функціонування своєї системи змагань.

Вже у 2021 році NFL відновлює свій ресурс повною мірою. Календар змагань знову стає стабільним, проте й надалі передбачений гнучкий графік їх проведення.

У цьому році регулярний сезон збільшується до 18 тижнів, а кількість ігор для команд – до 17, що дозволяє лізі збільшити надходження від продажу квитків та прав на телетрансляції.

У цьому сезоні ще не скасовуються вимоги до спортсменів щодо фактично щоденного медичного огляду, проте глядачі поступово повертаються на трибуни.

Отже **Однопозиційна закрита** модель змагань з американського футболу у 2021 році належить до групи ресистемних, тобто таких, що по суті відновлюють своє функціонування.

Уже з 2022 року все повертається на свої місця, і NFL продовжує своє просування. Варто зазначити, що система чемпіонату по суті не зазнає змін, команди упродовж 18 тижнів грають 17 ігор регулярного сезону в межах конференцій, а далі 14 кращих (по сім з кожної конференції) продовжують боротьбу за Super Bowl. Натомість ліга значною мірою розгортає діяльність у напрямі взаємовигідної співпраці з компанією Meta Quest і випускає першу ліцензовану комп'ютерну гру у

віртуальній реальності. Окрім того непересічним є факт налагодження співпраці NFL з XFL. Останню вона використовує як плацдарм для експериментів щодо зміни правил змагань та форматів їх проведення.

Проте уже в 2024 році XFL об'єднується з іншою другорядною футбольною лігою США (United States Football League, USFL), що була створена у 2022 році. Вони разом утворили Об'єднану футбольну лігу (United Football League, UFL), яка в майбутньому мала б стати ще одним конкурентом для NFL.

Водночас наразі не на часі говорити про Двопозиційну закриту модель, оскільки UFL ще не встигла себе проявити, тому починаючи з 2022 року ми виділяємо *системну Однопозиційну закриту модель*, яка продовжує розвиватися і демонструвати високий рівень організаційної та економічної ефективності.

3.5 Формування та розвиток змагань у професійному баскетболі

Як вид спорту баскетбол зародився і почав формуватися у США (1891–1896 рр.). Неодноразово відзначалося, що старт цьому виду спорту дав інструктор з фізичного виховання коледжу Асоціації молодих християн в Спрингфілді Джеймс Нейсміт. Він же сформував і перші правила гри (1891). До речі, висота кошика (3,05 м) так і збереглася до сьогодні [24, 417].

Вже невдовзі була організована перша професійна ліга – Національна баскетбольна ліга (NBL, 1898–1904), в якій тоді було лише чотири команди. Гравці отримували заробітню плату \$ 150–200, хоча їх інтерес здебільшого зосереджувався на участі в спортивних змаганнях, а не особистих прибутках [134]. Гра в NBL відрізнялася тим, що майданчик оточувала дротяна клітка, яка ізолювала гравців від часто ворожих уболівальників (баскетболістів тривалий час називали гравцями в клітці). Невдовзі дротяну сітку замінили мотузковою, а гравці відбивалися від неї, як боксери на боксерському рингу. Сітка також не давала м'ячу вийти за межі поля, що робило темп гри достатньо високим [295].

Баскетбол тоді, на відміну від сучасного, був достатньо грубим, часто доходило до бійок гравців [417].

У той час гравці не підписували жодних контрактів, а тому упродовж сезону могли виступати за різні команди, що знижувало видовищність ігор.

Варто наголосити, що професійний баскетбол на початку ХХ ст. в США розвивався переважно у невеликих містах, оскільки в більших уже було достатньо інших спортивних видовищ. При цьому він був популярнішим серед темношкірого населення, але на той час темношкірим спортсменам було заборонено брати участь у змаганнях разом з білими.

Темношкірі баскетболісти Нью-Йорка у 1922 році створили власну команду «Нью-Йорк Ренесанс» і, придбавши автобус, влаштували гастролі по США у пошуку суперників для ігор. Кожна така гра отримувала назву «Світового професійного баскетбольного турніру», а отже, «чемпіонів світу» тоді було достатньо багато.

У 1925 році було створено Американську баскетбольну лігу (ABL). Вона була заснована Джозефом Карром, який на той час був президентом NFL. Він мав намір створити прибуткову лігу [513]. Команди ABL було розміщено в кількох великих містах (Сіракузи; Нью-Йорк; Чикаго; Іллінойс; Вашингтон; округ Колумбія). Чемпіонат ліги був достатньо успішним, проте вона не пережила Велику депресію і припинила існування у 1931 році.

Наступний крок у напрямку створення професійної баскетбольної ліги був зроблений у 1938 році, коли з'явилася наступна Національна баскетбольна ліга (NBL), проте вона проіснувала також лише кілька сезонів, до того як її поглинула у 1946 році Баскетбольна асоціація Америки (БАА) [513].

Незважаючи на достатньо велику кількість команд, які вважалися професійними, баскетбольні організації до завершення Другої світової війни здебільшого були напівпрофесійними. Таких баскетбольних ліг налічувалося чимало до 1946 року. Водночас першою Лігою з баскетболу з достатньо великими потужностями була БАА, створена у 1946 році. Власниками БАА були здебільшого підприємці, які не мали досвіду керівництва спортивними організаціями.

Організація виникла з того, що власники хокейних арен у США шукали гру, яка б дозволила заповнити їх у вихідні дні, і вирішили, що це буде саме баскетбол.

ВБА стала першою баскетбольною організацією, команди якої грали на великих аренах у великих містах. Чемпіонат ВБА складався з регулярного сезону, раунду плей-офф та фінальної серії.

У сезоні 1946/47 років ВБА налічувала 11 команд, які були поділені на два дивізіони – Східний і Західний. Кожна команда зіграла по 60–61 гри у регулярному сезоні. До раунду плей-офф потрапляли по три кращі команди. При цьому два чемпіони дивізіонів проходили одразу до півфіналу, а команди, котрі посіли друге та третє місце, змагалися ще у чвертьфіналі з трьох ігор (краща). Після цього проводився півфінал за тим же форматом. А от фінал чемпіонату проходив у форматі краща з семи ігор.

На той час ігри не набули ще сучасної видовищності, баскетбол не був настільки популярним серед населення. Варто відзначити, що в середньому відвідуваність матчів першого сезону ВБА становила близько 3000 осіб за гру. Власники обговорювали спробу 60-хвилинної гри та навіть «іннінгів», де кожна команда володіла б м'ячем протягом визначеного періоду часу [443].

Окрім цього, ВБА грала 48 хв замість 40 хв. Гравці, які вчинили шість фолів, дискваліфікувалися (в NBL – до п'яти).

У наступному сезоні формат чемпіонату Асоціації залишився незмінним. А от у сезоні 1948/49 років склад її налічував уже 12 команд, порівну розділених на два дивізіони. Плей-офф було розширено до восьми команд. Відповідно плей-офф розпочинався з півфіналів дивізіонів (краща з трьох), далі фінали і остаточний фінал, в якому зустрічалися переможці дивізіонів (краща з семи) [274].

Перші два сезони ВБА була в достатньо конкурентних стосунках з NBL, яка проводила свої чемпіонати з 1937 року, проте локалізація команд ВБА у великих містах стала її вагомою перевагою. У 1949 році обидві організації прийняли рішення про об'єднання і утворення NBA (10 команд ВБА та сім – з NBL).

Чемпіонат NBA. NBA вважає чемпіонат ВБА частиною своєї історії, проте її власна все ж розпочинається у сезоні 1949/50 років [274].

У цьому сезоні (березень-жовтень) команди (17) в трьох дивізіонах (Східний, Центральний та Західний) провели різну кількість ігор (від 42 – у Східному та

Центральному до 68 – у Західному). По чотири команди проходили до раунду плей-офф, який за аналогією до чемпіонату ВБА включав півфінали (краща з трьох) та фінали дивізіонів (краща з п'яти). Остаточному фіналу передував ще півфінал NBA, оскільки було три команди (одна пройшла автоматично до фіналу) і розіграш титулу.

У наступному сезоні кількість команд ліги зменшилася до 10, і відповідно для проведення регулярного сезону вони були поділені на два дивізіони, розіграші в яких відбувалися за минулосезонною схемою. Інші компоненти системи змагань також не зазнали вагомих змін.

У 1951 році NBA запускає Матч всіх зірок у форматі Схід проти Заходу як видовищне шоу для підвищення зацікавленості глядацької аудиторії [417].

Деякі зміни до формату проведення чемпіонату NBA було упроваджено у 1953–1954 роках (жовтень–квітень). Дев'ять команд ліги в межах двох дивізіонів зіграли по 72 гри регулярного сезону. У цьому сезоні півфінали дивізіонів, до яких потрапляли лише по три команди, відбувалися за коловою системою (по дві гри з кожною командою). Проте це було нововведення лише на один сезон, в подальшому ліга повернулася до ігор на виліт і в цій частині чемпіонату. Інші компоненти змагань зберегли свій зміст.

У сезоні 1954–1955 років гра була модифікована через три вагомні зміни у правилах [295]: кидок у кошик команда повинна зробити упродовж 24 с після заволодіння м'ячем; коли команда робить більше шести (згодом п'яти, а зараз чотирьох) фолів за чверть або більше двох фолів в овертаймі, призначається додатковий штрафний кидок; два штрафних кидки присуджуються за будь-який фол у тилоній зоні.

В лізі було лише вісім команд, але кожна з них грала по 72 гри, з яких по 12 з кожною іншою командою свого дивізіону і ще по дев'ять з командами іншого дивізіону.

З цього сезону NBA уклала достатньо вигідну угоду з телекомпанією NBC на трансляцію своїх ігор. Співпраця з NBC тривала до сезону 1962–1963 років включно, після чого ліга уклала нову угоду з ABC. Але у 1990 році повернулася до співпраці з NBC.

В наступні кілька сезонів формат змагань залишався стабільним. Лише у 1959–1960 роках NBA розширила регулярний сезон до 75 ігор (замість 72), у 1960/61 – до 79 ігор, у 1961–1962 роках – до 80 ігор.

Варто зазначити, що у сезоні 1961–1962 років в NBA на спортивному ринку з'явився конкурент – Американська баскетбольна ліга (ABL), яка була по суті створена через конфлікт власника баскетбольної команди Ейба Саперштейна і керівництва NBA, яке не надало франшизу його команді Harlem Globetrotters. Тоді він вирішив створити власну лігу, на що погодилися ще вісім команд. Проте ABL відіграла лише один повний сезон, так і не ставши реальним конкурентом для NBA.

NBA тривалий час зберігала формат проведення свого чемпіонату наступним: 80 ігор регулярного сезону для кожної з команд, більшість з яких відбувалися в межах дивізіону, до плей-офф потрапляли по три кращі команди по завершенні регулярного сезону, при чому переможці дивізіонів – одразу до фіналу дивізіонів (краща з семи), а команди, що посіли друге і третє місце, розігрували це право у півфіналі (краща з п'яти). В остаточному фіналі відповідно чемпіони конференцій змагалися за головний титул (краща з семи) [443].

Лише у сезоні 1966–1967 років NBA розширилася до 10 команд (по п'ять у кожному дивізіоні), а також розширила регулярний сезон до 81 гри, а плей-офф – до чотирьох команд з кожного дивізіону. Відповідно усі чотири команди розпочинали раунд із півфінальних розіграшів дивізіонів (краща з п'яти), при чому команди, котрі посіли перші місця в дивізіонах під час регулярного сезону – проти третіх місць, а другі, відповідно проти четвертих. Переможці проходили до фіналів дивізіонів (краща з семи), а далі остаточний фінал проводився між чемпіонами конференцій (краща з семи).

Своє розширення Ліга продовжує і у наступному сезоні (1967–1968 рр.), добравши ще дві команди (загалом 12, по шість у кожному дивізіоні). Знову ж таки збільшується кількість матчів регулярного сезону для кожної команди до 82. Розіграш плей-офф залишається без змін, за винятком того, що формат проведення півфіналів дивізіонів відбувається вже не у кращій з п'яти, а у кращій з семи ігор.

Водночас у цьому сезоні з'являється ще одна конкурентна організація для NBA – Американська баскетбольна асоціація (АВА). По суті, це був перший серйозний конкурент. АВА була започаткована клубами-початківцями, які мали за собою достатньо «широкі плечі» відомих на той час підприємців. Її діяльність обмежена 1967–1976 роками, після чого NBA поглинула її.

Ігри АВА відрізнялися від NBA більш яскравим стилем атакуючої гри, а також відмінностями в правилі щодо часу кидка (30 с, в NBA 24 с) і наявністю тричкового кидка, який сьогодні є частиною правил гри в NBA. М'яч, який вони використовували мав біло-синьо-червоне забарвлення, на відміну від традиційного помаранчевого в NBA. Розіграші в Асоціації відбувалися за тим самим принципом, що й в NBA (регулярний сезон, плей-офф).

До речі, саме в АВА під час останнього Матчу зірок в 1976 році вперше був впроваджений популярний сьогодні конкурс slam dunk. NBA використовує його до сьогодні.

Асоціація проіснувала до 1976 року, а потім відсутність вигідних телевізійних контрактів та фінансова нестабільність призвели до того, що вона була змушена злитися з NBA. Натомість NBA продовжувала розширюватися від сезону до сезону і вже у 1968/69 роках налічувала 14 команд у складі (по сім у двох дивізіонах).

Важливі зміни відбуваються у сезоні 1970–1971 років. Тоді NBA вкотре розширюється і одразу на три команди (загалом 17). З цього сезону ліга поділяється на дві конференції (Східну та Західну), у кожній з яких по два дивізіони (по 4-5 команд). Відповідно команди грали все ті ж 82 гри регулярного сезону, з яких найбільше – всередині свого дивізіону, дещо менше – з командами сусіднього дивізіону. До плей-офф потрапляли лідери дивізіонів і команди, котрі посіли другі місця. Далі розіграші відбувалися як і раніше – у півфіналах та фіналі конференцій, і у підсумку – фіналі NBA. Усі частини плей-офф проходили у кращих з семи ігор (до чотирьох перемог). Чемпіонат тривав з жовтня і до кінця квітня, а в наступних сезонах уже до середини травня [406].

У сезоні 1972/73 років в NBA було скориговано систему посіву гравців. Відтак з цього часу команди з кращим рейтингом грали спершу з командами, що мали

гірший рейтинг у регулярному сезоні (перша-четверта, друга-третя). Це рішення дозволило зберігати інтригу зустрічі найкращих команд аж до остаточного фіналу. Окрім того ліга розпочала співпрацю з новою для себе телекомпанією CBS, яка забезпечувала покази баскетбольних ігор упродовж 17 років.

Кількість команд в лізі знову зросла у сезоні 1974/75 років до 18, а отже, вирівнялася в конференціях (по дев'ять). Плей-офф було розширено до п'яти команд від конференції. Було додано ще один раунд, який складався з серій кращих із трьох між четвертим і п'ятим номерами посіву в кожній конференції, причому переможець отримує право грати в номері посіву у півфіналі конференції [513].

У сезоні 1976–1977 років відбулося злиття NBA та ABA, відповідно до першої приєдналися ще чотири команди (загалом 22). Регулярний сезон (82 гри) розпочався у дивізіонах по п'ять-шість команд у кожному. До плей-офф, починаючи з цього сезону, проходили уже по шість команд від кожної конференції. Причому перші позиції займали чемпіони дивізіонів (потрапляли одразу до півфіналу конференцій), а інші команди розташовувалися за ними відповідно до свого рейтингу, уже не зважаючи на місце в дивізіоні (розпочинали плей-офф з першого раунду, краща з трьох ігор). Півфінали та фінал конференцій, а також фінал NBA команди продовжували розігрувати у кращій з семи ігор.

Ряд змін пов'язаний із сезоном 1979–1980 років. Зокрема NBA приймає незбалансований графік ігор у регулярному сезоні. З цього часу команди грають з кожною з 10 інших команд своєї конференції по шість ігор, а з кожною з 11 команд сусідньої конференції – по дві гри.

Офіційно у 1979 році ліга впроваджує триочковий кидок, що робить гру більш інтригуючою і видовищною відповідно. Окрім того, у цьому сезоні збільшують кількість суддів з двох до трьох (до 1988 року) [443].

Вперше у цьому сезоні NBA отримала партнера по кабельному телебаченню – USA Network, з яким підписала трирічну угоду вартістю у \$ 1,5 млн, а пізніше продовжила її ще на два роки. Окрім того, у цьому році команда NBA Washington Bullets була запрошеною до Китаю для проведення товариських ігор з китайською командою Bayi Rockets та національною командою з баскетболу. Це стало

поштовхом для подальших тривалих відносин між сторонами, і до сьогодні ця співпраця залишається тісною.

Ще одна команда вступає до Ліги у сезоні 1980–1981 років. Чемпіонат збільшує свою тривалість з жовтня і до середини червня.

Плей-офф NBA було розширено до восьми команд у сезоні 1983–1984 років, що збережено до сьогодні за винятком того, що у 2020 році було додано турнір плей-ін для посіяних сьомої та восьмої команд. Це був перший рік, коли перший раунд плей-офф перейшов від системи найкращих з трьох ігор до найкращих з п'яти (найкращі з семи з 2003 року). При цьому до нього потрапляли усі 16 команд без винятків навіть для чемпіонів конференцій у регулярному сезоні.

Це був останній сезон до 2013–2014 років, у якому формат фіналів був 2–2–1–1–1. У наступному сезоні фінал мав уже формат 2–3–2 [406].

Упродовж двох сезонів (1982/83 та 1983/84 рр.) телевізійний «гігант» ESPN транслював матчі NBA разом із телекомпанією CBC, проте потім у їх співпраці була перерва аж до сезону 2002/03 років. У 1984 році ліга розпочала співпрацю з Turner Broadcasting (TBS). Вона триває і сьогодні. TBS підписала з NBA дворічну угоду на \$ 20 млн.

У сезоні 1988–1989 років ліга вкотре розширюється і одразу на дві команди (загалом 25), у наступному – ще на дві (загалом 27) та у сезоні 1995–1996 років – ще на дві команди (загалом 29), проте система розіграшів залишається сталою [140].

У 1989 році NBA розпочинає співпрацю з телевізійною компанією Turner Sports, яка транслює баскетбольні ігри на кабельному каналі Turner Network Television. Ця співпраця триває й досі.

У сезоні 1989–1990 років NBA приймає правило FIBA щодо відображення на годиннику десятих часток секунди в останніх хвилинах матчів. Проте у першому сезоні застосування правила виникають конфліктні ситуації через калібрування годинника (з наступного сезону було упроваджено правило Трента Такера, що забороняє будь-який кидок на майданчику, якщо м'яч вводиться в гру менше ніж за 0,3 секунди до її завершення).

У 1990 році NBA підписала угоду з телекомпанією NBC (замінивши CBS), на \$ 600 млн за чотири роки. Співпраця загалом тривала 12 років (до завершення сезону 2001–2002 рр.).

Сезон 1990–1991 років відзначився тим, що дві команди NBA (Phoenix Suns та Utah Jazz) відкривали сезон поза межами США, а саме в Токіо (Японія) і NBA стала першою великою професійною лігою, котра виступає за межами Північної Америки.

У 1995 році вперше в історії NBA відбувся локаут, коли менеджери ліги та Асоціації професійних гравців не дійшли згоди щодо обмеження зарплат, вільного агента, обмеження зарплати новачків і розподілу доходів, а отже, не змогли підписати колективну угоду [140]. Проте згодом гравцям та менеджерам все ж вдалося домовитися і розпочати сезон для 29 команд.

У наступному році також відбувся локаут, але він був короткотривалим і завершився через кілька годин після початку. Він стосувався розподілу прибутків (саме \$ 50 млн) від телетрансляцій. Ліга вимагала, щоб лише 50% суми доклали до фонду зарплат, а профспілка хотіла збільшити частку. У результаті ліга виділила додатково ще \$ 14 млн, і сезон розпочався.

Наступний локаут, проте вже довший (липень 1998 – січень 1999 років) відбувся на початку сезону 1998–1999 років і знову через обмеження заробітної плати. Після погодження і підписання колективного договору (на шість років) команди зіграли лише по 50 ігор регулярного чемпіонату, Матч всіх зірок було скасовано, проте плей-офф відбувся у повному обсязі.

Починаючи з 1999 року регулярний сезон розпочинався уже в листопаді, а фінальні матчі відбувалися у червні.

Наступні помітні зміни в системі змагань NBA відбулися у сезоні 2004–2005 років, коли лігу було розширено до 30 команд і поділено на дві конференції, проте уже по три дивізіони в кожній [60].

Щодо формату розіграшів, то він також зазнав певних змін. З цього часу команди грали:

- по чотири гри проти кожної іншої команди свого дивізіону (16 ігор);

- по чотири гри проти шести команд двох інших дивізіонів (по три з кожного, 24 гри);

- по три гри проти решти чотирьох команд інших дивізіонів своєї конференції (12 ігор);

- по дві гри проти команд іншої конференції (30 ігор).

Було заплановано, що протягом п'яти сезонів кожна команда зіграє з кожною командою конференції за межами свого дивізіону загалом 18 разів (дев'ять вдома та дев'ять на виїзді).

Розіграш раунду плей-офф залишився без змін (по вісім команд з кожної конференції), проте були змінені правила посіву. Три чемпіони дивізіонів розташовувалися згідно з набраними очками на вершині рейтингу конференцій, а інші команди відповідно до своєї результативності – нижче в рейтингу.

Такий підхід призвів до незадоволення як всередині ліги, так і з боку глядачів, оскільки за умови, якщо дві кращі команди перебувають в одному дивізіоні, то навіть якщо одна з них посіла друге місце у посіві, вона буде розташована значно нижче (четверта в найкращому випадку). Такий підхід підвищував ризик вильоту кращої команди раніше і відсутність жорсткої конференції у фінальних матчах чемпіонату.

Тому з сезону 2006–2007 років чемпіони дивізіонів більше не мали пільг у розташуванні в рейтинговій таблиці конференції по завершенні регулярного сезону, натомість усі команди розташовувалися згідно з набраними очками і отримували рівні шанси для подальшого просування у чемпіонаті.

У 2007 році NBA продовжила ще на вісім років телевізійний контракт з TNT, Time Warner, ABC, ESPN та компанією Walt Disney (до 2016 р.).

У 2008 році в Китаї було засновано NBA China, і відповідно баскетбол NBA в Китаї почав нарощувати свою популярність з ще більшими обертами. До сьогодні NBA в Китаї є найпопулярнішою зовнішньою лігою.

У сезоні 2011–2012 років відбувся четвертий в історії локаут NBA. Через недомовленість про розподіл доходів та обмеження заробітної плати між лігою та профспілкою, вкотре не було підписано колективну угоду. На вирішення конфлікту було витрачено близько двох місяців, через що було зміщено регулярний сезон і

команди у ньому зіграли лише по 66 ігор. Під час перерви деякі гравці підписували контракти з клубами європейських країн, проте невдовзі перед початком сезону повернулися до своїх команд.

У сезоні 2017–2018 років NBA повернулася до практики «виїзних» матчів. Дві передсезонні гри команд було зіграно у Китаї (Шеньжені та Шанхаї). Такі кроки ліга почала робити, щоб розширювати свою аудиторію за кордоном. І справді, в Китаї баскетбол почав розвиватися значно активніше, а NBA почала ефективно співпрацювати з Китайською баскетбольною асоціацією (СВА) [283, 382].

В наступні роки виїзний досвід і далі має місце. Фактично щосезону команди NBA проводять ігри в Китаї.

У 2019 році NBA, як і усі інші спортивні організації зазнала кризи, і вже не внутрішньої, а зовнішньої – внаслідок пандемії COVID. Сезон було скорочено з 82 до 63–67 ігор для команд (сезон було призупинено в березні). Проте уже в червні було ухвалено рішення продовжити чемпіонат, в якому команди мали зіграти ще по вісім ігор регулярного сезону й усі матчі плей-офф. Змагання відбувалися в так званій NBA Bubble (вартість \$ 190 млн) – ізольованій зоні, що була спеціально створена для NBA. Ігри проводили без глядачів [406].

Водночас вже в серпні сезон було призупинено вдруге через «Дикий страйк», що відбувся через убивство поліцейськими темношкірого громадянина. Все ж, через три дні сезон відновився і тривав включно до фіналу NBA. Проте, він був розтягнутим і завершився лише у жовтні 2020 року, а тому вважається найдовшим в історії ліги.

Відповідно наступний сезон також змістився і розпочався лише у другій половині грудня та був скороченим до 72 ігор. У цьому сезоні NBA вперше організувала ігровий турнір для команд, які займають місця з сьомого по десяте в кожній конференції. Команда, котра посіла сьоме місце, приймала команду з восьмого місця. Переможець отримував сьомий номер посіву в плей-офф. Команда, котра посіла дев'яте місце, приймала ту, що опинилася на 10-му. Відповідно та команда, що здобула перемогу, грала з командою, що програла у грі сьомих-восьмих

місць. Переможець отримував восьмий номер посіву в плей-офф. Кожен раунд турніру відбувався в одній грі.

Через транскордонні обмеження щодо COVID-19 в Канаді, її команди грали усі ігри на території США.

У сезоні 2021–2022 Ліга повернулася до звичного формату чемпіонату (жовтень-червень), водночас вимоги до гравців все ще були достатньо жорсткими.

Станом на жовтень 2021 року у містах Лос-Анджелес, Торонто, Нью-Йорк і Сан-Франциско діяли вимоги до глядачів на спортивних подіях щодо надання доказів вакцинації проти COVID-19. Обов'язковою вимогою більшості команд NBA була вакцинація усіх гравців, у випадку відмови, вони не могли брати участь в іграх без матеріальної компенсації. В окремих командах вакцинацію вимагали і від глядачів, які розташовувалися в зоні 15 футів від майданчику.

До сезону 2022/23 років обмеження поступово скасовувалися, і ліга повернулася до звичного режиму діяльності у повністю [406].

На сьогодні чемпіонат NBA триває з жовтня по червень. Йому передують передсезонні ігри, які ліга часто проводить за межами Північної Америки (Китай, Японія, Мексика, Франція тощо) для розширення своєї аудиторії.

Упродовж 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. Після регулярного сезону команди, що посіли перше-шосте місце, проходять одразу до плей-офф (грають ще від 4–7 ігор ті, котрі вибувають у першому раунді і до 16–28 ігор – ті, котрі дійшли до фіналу). Команди, котрі розташувалися з сьомого по десяте місце розігрують ігровий турнір, з якого ще дві команди проходять далі. Усі раунди плей-офф відбуваються у серії краща з семи і відповідно команди сіються таким чином, що лідери грають проти гірших, що зберігає ефект непередбачуваності переможця аж до фіналу NBA.

В останні роки було вирішено, що регулярний сезон стартуватиме на 8 днів раніше, що своєю чергою зменшує кількість спарених ігор в сезоні, аби зіркові гравці

клубів мали більше часу на відпочинок. Подібне нововведення передбачає якісніше відновлення зазначених гравців, а отже, і підвищення якості їх гри.

Під час сезону 2023–2024 років вперше офіційно було оголошено проведення *Кубку NBA (in-Season Tournament)*.

Формат цих змагань являє собою багатоетапний турнір, який починається з групової гри з наступними раундами на вибування. Групова гра відбувається в трьох групах по п'ять команд на конференцію (загалом шість груп). Кожна команда грає по чотири гри групового етапу, які враховуються як у турнірній таблиці Кубку NBA, так і в турнірній таблиці регулярного сезону. Переможці кожної групи разом з однією командою, котра отримує wild card з кожної конференції, виходять до плей-офф. Останні два раунди плей-офф проходять на нейтральному майданчику.

Команда-переможець отримує трофей (Кубок NBA) і кожен гравець-переможець також отримує грошовий приз, який у 2023 році становив \$ 500 тис.

Загалом система змагань ліги характеризується високим рівнем організаційної та економічної ефективності, що демонструють показники її популярності та доходів.

Інші змагання в північноамериканському професійному баскетболі.

Матч всіх зірок NBA. Це щорічне дійство, що має характер шоу. Зазвичай проводиться в середині регулярного сезону з 1951 року. Тривалий час (до 2018 р.) склади команд (по сім баскетболістів), які брали участь в іграх, обиралися глядачами, гравцями та ЗМІ, ще по п'ять гравців обиралися головними тренерами цих «зіркових» команд, і розіграш відбувався у форматі Схід-Захід.

У 2017 році було прийняте рішення змінити підхід аналогічно до Матчу всіх зірок NFL та NHL. Капітани команд визначаються за найбільшою кількістю голосів, отриманих у відповідній конференції. Гравці відбираються у спеціально організованому драфті. Кожна команда обирає благодійну організацію, за яку буде грати, і команда-переможець отримає гроші для своєї благодійної організації (переможець отримає по \$ 100 тис. за кожного гравця, а команда, що програла – по \$ 25 тис.) [59]. Такий формат діяв упродовж 2018–2023 років, а потім Ліга повернулася знову до формату Схід-Захід.

Хоча сама гра відбувається за правилами NBA, ключовим завданням баскетболістів є не фінальний результат, а демонстрація видовища. Все шоу супроводжується різноманітними конкурсами і атракціями, включно з виступами відомих артистів та співаків.

Слід відзначити, що Матч всіх зірок NBA є кульмінацією Вікенду всіх зірок, який окрім того включає й інші розваги, такі як: Матч усіх зірок NBA Celebrity Game (з 1993 р., матчі між збірними командами видатних баскетболістів всіх часів), Фабрика мрій G League Friday Night (з 2008 р., змагання зі слем-данків та тричkových кидків), Матч усіх зірок Ліги G (з 2007 р.), Конкурс Slam Dunk Contest (креативні слем-данки), Skills Challenge (з 2003 р., навички ведення м'яча) тощо [59, 406].

З метою підвищення зацікавленості з боку глядачів ліга змінила і формат проведення Матчу всіх зірок. Вперше планується провести його не у форматі Схід–Захід. Відтепер команди будуть формуватися з 24 найкращих спортсменів (по 12 з кожної конференції), яких обиратимуть капітани. Подібний формат запозичений з NHL, де ці зміни були впроваджені ще у 2010 році.

Сьогодні ліга не зупиняється і постійно пропонує нові цікаві конкурси як для гравців, так і для глядачів. Наявність такого дійства, як Вікенд всіх зірок свідчить про намагання NBA постійно утримувати увагу навколо себе і відповідно шукати шляхи для збільшення матеріальних ресурсів.

NBA G League (G League). G League офіційно є нижчою лігою NBA. У 2001 році G League була створена як Національна ліга розвитку баскетболу (NBDL), з 2005 переведена в статус ліги розвитку NBA (NBA D-League) і у 2017 – NBA G League.

У 2000 році комісіонер Девід Стерн з керівництвом NBA прийняли рішення про утворення ліги розвитку для формування спортивного резерву основної ліги. Це був перший випадок в історії, коли NBA мала власну систему нижчих ліг. До цього вона використовувала резерви Континентальної баскетбольної асоціації (СБА) і навіть намагалася купити останню, проте зазнала відмови.

Ліга розвитку залучала баскетболістів віком не молодше ніж 20 років. Перший сезон передбачав участь восьми команд. Ігри проводилися за змішаною системою: регулярний сезон (колова система) і плей-офф (вибування).

Упродовж першого сезону ліги розвитку (2001–2002 рр.) до NBA були запрошені вісім гравців з неї. Ліга мала власні спонсорські угоди (Reebok), а також телевізійні контракти з ESPN2 і Fox Sports South на трансляцію окремих ігор протягом уже першого сезону.

У 2005 році ліга розвитку змінила назву на NBA D-League, що стало частиною нової колективної угоди і мало звернути увагу вболівальників на прив'язаність до вищої ліги. У 2006–2007 роках NBA D-League (12 команд, чотири – в плей-офф) уже була поділена на два дивізіони, у 2007–2008 (14 команд, шість – в плей-офф) – на три дивізіони для проведення більшої частини матчів.

У сезоні 2008–2009 ліга продовжувала розширення і збільшилася до 16 команд (вісім – у плей-офф). У 2009–2010 роках здійснила поділ на дві конференції (з 2012/13 – на три) і проводила більшість розіграшів чемпіонату в їх межах (до плей-офф проходили переможці конференцій і ще шість команд з кращим рейтингом по завершенні регулярного сезону). У 2014–2015 роках ліга повернулася до формату з двома конференціями (18 команд), проте всередині них відбувся поділ команд на дивізіони (по два у кожній). Упродовж 2005–2016 років NBA D-League розширилася до 22 команд і фактично кожна з них була афілійована з командами NBA.

У сезоні 2017–2018 років D-League уклала багаторічне партнерство з Gatorade і оголосила про ребрендинг NBA Gatorade League, який офіційно скорочувався як «NBA G League».

У 2017–2018 роках, зважаючи на подальше розширення, G League в межах двох конференцій (по 13 команд), була поділена по три дивізіони в кожній (по чотири-п'ять команд). Регулярний сезон відбувався за звичною коловою системою з найбільшою кількістю ігор в межах дивізіонів, меншою в межах своєї конференції і найменшою – з командами іншої конференції. Лідери дивізіонів і ще по три кращі команди проходили до плей-офф, де в чотири етапи: перший раунд, півфінали конференцій, фінали конференцій (одна гра), фінал G League (краща з трьох) розігрували основний титул. У наступному сезоні 2018–2019 років ліга знову розширилася – до 27 команд, а в 2019–2020 – до 28 команд.

Сезон 2019–2020 років було призупинено, а згодом і скасовано внаслідок пандемії, як і інші спортивні заходи.

Починаючи з 2019 року G-League пропонує контракти гравцям, котрі не мають права брати участь у драфті NBA. Вони можуть приєднатися до Ліги на один сезон, а потім переходити до NBA.

Станом на сезон 2020/21 років G League скоротилася до 18 команд, а тому чемпіонат запустили без поділу на конференції. Регулярний сезон відбувався за коловою системою, кожна команда повинна була зіграти 15 ігор. До плей-офф потрапляли вісім кращих, які в три етапи (чвертьфінали, півфінали, фінал) розігрували титул (по одному матчу). Всі ігри проходили в спортивному комплексі ESPN Wide World of Sports Complex (Бей-Лейк, штат Флорида), подібно до турніру NBA Bubble 2020 року через обмеження під час пандемії COVID-19.

У сезоні 2021–2022 років було відновлено і навіть збільшено чисельність команд Ліги до 30. Турнір складався з двох етапів: Showcase Cup, в якому брали участь усі 30 команд, а потім 28 команд розпочинали розіграш традиційного регулярного сезону, який мав включати 36 ігор для кожної команди. Команди були поділені на чотири дивізіони. Чемпіони і ще чотири кращі команди проходили до плей-офф, який проводився за звичним форматом.

У сезоні 2023–2024 років, 30 команд знову розподілено на дві конференції. Showcase Cup складався з 16 ігор для кожної команди, регулярний сезон – з 34 ігор. До плей-офф потрапляли 12 кращих команд (по шість з кожної конференції).

Загалом варто відзначити, що G League слідує тенденціям розвитку самої NBA і залежна від неї. Як дочірня організація вона займається вирішенням питань резерву для основної ліги і насправді ефективно це робить.

Щодо статистичних підтверджень тісної співпраці слід навести наступні. Наприкінці сезону NBA 2013–2014 років 33% її гравців провели час у D-League і, порівняно з 23% у 2011 році. Станом на сезон 2023–2024 років G League складається з 31 команди, 29 з яких належать тій чи іншій команді NBA разом із виставковою командою NBA G League Ignite. У G League гравці мають шанс отримати контракт від своєї команди в NBA та місце в офіційному списку.

Варто також зазначити, що професійні баскетбольні клуби Північної Америки беруть участь у деяких інших змаганнях, в їх числі Баскетбольна ліга чемпіонів Америки (BCLA) – найбільше чоловіче професійне клубне змагання зони FIBA Americas першого рівня, яке є міжнародним змаганням для клубів Південної, Центральної Америки, Карибської затоки та Мексики. Водночас команди NBA не беруть участі у цих змаганнях.

Кіберліга NBA 2K. Поза увагою сучасних ліг професійного спорту не залишається і віртуальне середовище. NBA також має вагомі досягнення на кіберплатформі. Зокрема, сьогодні існує цілісна система кіберспортивних баскетбольних змагань.

З 2017 року в її структурі діє так звана NBA 2K eLeague. Це спільно організована NBA та Interactive Take-Two (розробник стимулятора NBA 2K) кіберспортивна ліга. Сьогодні 22 із 30 команд ліги мають свої кіберспортивні команди і 23-тя команда поєднує кращих геймерів США та Азії під керівництвом Gen.G – глобальної кіберспортивної організації [508]. У 2020 році стартував третій ігровий сезон ліги. Цікавим є те, що всі ігри транслюються в прямому ефірі на Twitch та, по завершенні прямих трансляцій, відкриваються у вільному доступі. Загалом Twitch та NBA підписали довгострокову угоду про трансляцію ігор NBA 2K. Перший сезон налічував близько 181604 переглядів [580]. Окрім того, у 2020 році NBA 2K eLeague підписала угоду з ESPN2 and the ESPN App про трансляцію своїх ігор. Щодо популярності, то у 2020 році світова аудиторія NBA 2K досягнула 453,8 млн глядачів, а от дохід від неї становив 1,1 млрд доларів.

3.6 Моделі змагань у професійному баскетболі на різних етапах його розвитку

Баскетбол як вид спорту первинно зародився і розвивався в Північній Америці, як це було визначено у підрозділі 3.5. Еволюція його розвитку, за аналогією до інших видів спорту пов'язана із розвитком змагань під впливом різних спортивних і неспортивних чинників. Система змагань встановилася не одразу, для цього

знадобився деякий час, проте як демонструє історія, баскетбол у США фактично одразу після визначення правил гри почав розвиватися як професійний.

Знаковим у цьому контексті є 1898 рік, коли з'явилася перша керівна структура – Національна баскетбольна ліга (NBL), яка хоч і існувала недовго (до 1904 р.), проте заклала фундамент для наступників.

Перший етап, який ми виділили у розвиткові виду спорту, обмежений 1898–1945 роками. І хоча NBL була першою об'єднуючою організацією команд, на той час існували й менші ліги та окремі клуби, які самостійно організовували змагання.

На той час деякі окремі команди мали значно більшу популярність, аніж ліги. Важливо вказати, що баскетбол темношкірих та білих розвивався відокремлено. У 1915 сформувалася «біла» команда – «Original Celtics» (до 1930), яка постійно доповнювалася зірковими гравцями і демонструвала високий рівень майстерності та видовищної гри на баскетбольному майданчику. Фактично паралельно з нею, у 1922 році була сформована «темна» команда – «New York Renaissance» (до 1949), яка показувала не менш яскраву гру на баскетбольному майданчику.

Ці команди фактично гастролювали, граючи з різними клубами у різних містах. При цьому їх гра збирала повні арени глядачів, які готові були платити за спортивне «шоу». Ігри між цими двома командами викликали найбільше захоплення.

Згодом, коли було створено Американську баскетбольну лігу (ABL, 1925-1931) Original Celtics пропонували приєднатися до неї, проте вони спершу відмовилися, оскільки мали змогу заробляти значно більше як самостійна команда, проте згодом (1926), все ж приєдналися до ліги через фінансові втрати, які ця ж ліга їм спричинила (ABL забороняла своїм командам ігри з Original Celtics). New York Renaissance, своєю чергою, не отримали такої пропозиції через колір шкіри своїх гравців і продовжували свої «гастролі» в межах так званого «Світового професійного баскетбольного турніру», що проводився в різних частинах США.

У 1938 році було створено ще одну Національну баскетбольну лігу (NBL, до 1946), яка також намагалася просувати свій чемпіонат на засадах «закритої ліги», проте, як і в двох попередників, внаслідок великих амбіцій, не співмірних з фінансовими можливостями, ліга також розформувалася.

Змагання у баскетболі на етапі 1898–1945 років не мають ознак системності, проте однозначно ідентифікуються в межах професійного напрямку розвитку виду спорту зі спрямованістю організацій отримати і збільшити доходи. Формування змагальної складової пов'язано з постійним фінансовим ризиком окремих осіб (підприємців) чи організацій у розробці якісного продукту. Історія свідчить, що більшість спроб були провальними, проте вони мали велике значення для досвіду наступників.

Серед чинників, які визначили, на нашу думку, саме такий хід подій, першочерговими були:

- бажання створених баскетбольних організацій закріпитися на спортивній арені, часто «по головах» інших;

- бажання швидкої фінансової вигоди (усі змагання одразу були орієнтовані на отримання доходу) і відсутність відпрацьованого механізму надання якісного спортивного продукту.

Зважаючи на особливості змагань як явища в баскетбольному просторі того часу, ми дали назву моделі того періоду *Мультимозиційна дифузна* класифікуючи її також як *ентропічну* (табл. 3.3).

Другий етап у розвиткові баскетболу, на нашу думку, розпочався у 1946 році і був відносно короткотривалим (1946–1948 рр.). Варто відзначити, що події Другої світової війни не мали особливого впливу на розвиток баскетболу в Північній Америці. Вже в 1946 році була створена перша, на думку багатьох фахівців, баскетбольна організація з потужними можливостями для розвитку – Баскетбольна асоціація Америки (БАА).

Цей етап ознаменувався виходом баскетбольних команд на великі арени. Саме з цього часу баскетбол почав по суті вкорінюватися в систему спортивних традицій Північної Америки, хоча це й відбувалося достатньо повільно. Свою аудиторію він лише формував, оскільки відвідуваність матчів не була настільки масштабною (в середньому 3 тис. глядачів за гру, фінал 1946 року відвідали 7090 осіб), як ми це можемо спостерігати сьогодні.

Таблиця 3.3

Моделі змагань північно-американського професійного баскетболу на різних етапах розвитку

Етап	Характеристика етапу	Група моделей	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
1898–1945	<ul style="list-style-type: none"> - Перша професійна баскетбольна ліга – Національна баскетбольна ліга (NBL, 1898–1904); - Баскетбол розвивається в маленьких містах США, переважно серед темношкірого населення; - Матчі з баскетболу команд «Original Celtics» (1915) та «New York Renaissance» (1922) за «чемпіонів світу»; - Створено Американську баскетбольну лігу (ABL, 1925–1931); - Створено другу Національну баскетбольну лігу (NBL, 1938–1946). 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	Чемпіонат NBL (1898–1904) Спонтанно організовані змагання Чемпіонат ABL (1925–1931) Чемпіонат NBL (1938–1946)	<i>Чемпіонат NBL.</i> Формат роздільного сезону для 6-8 команд у різні роки; Команди поділені на три округи.»	Заробітна плата гравців – \$150–200 за гру; Баскетбол для темношкірих і білих розвивається відокремлено.
1946–1948	<ul style="list-style-type: none"> - Створено Баскетбольну асоціацію Америки (БАА, 1946 р.); - Ігри на великих аренах у великих містах; - Баскетбол не має високої популярності серед населення. 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат БАА (1946)	<i>Чемпіонат БАА.</i> Поділ на дивізіони (Східний, Західний). Регулярний сезон (60–61 гра), плей-офф (по 3 команди), фінальна серія; Правила змагань змінюються (48 хв гри замість 40 хв, 6 фолів – дискваліфікація гравця).	Середня зарплата баскетболістів була менше \$ 4 тис. доларів. Бонусні гроші для чемпіонів ліги становили \$ 2 тис. на людину.

Продовження табл 3.3

1949-1966	<ul style="list-style-type: none"> - Перший сезон NBA (1949–1950 рр.); - Матч всіх зірок NBA (вперше 1951 р.); - Угода NBA з телекомпанією NBC на трансляцію своїх ігор (1954 р.); - Зменшення кількості команд NBA з 17 (1949 р.) до 8 (1953–1967 рр.); - Поступове зростання популярності баскетболу в Північній Америці; - Створення конкурентної для NBA – Американської баскетбольної ліги і її розпад через рік (ABL, 1961–1962 рр.). 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NBA (з 1949)	<p>Чемпіонат проводиться спершу у трьох, а потім у двох дивізіонах;</p> <p>Регулярний сезон – нерівномірна кількість ігор для команд (42–68). З 1953–1954 рр. – по 72 гри 1959–1960 рр. – по 75 ігор, 1960–1961 рр. – по 79 ігор, 1961–1962 рр. – по 80 ігор;</p> <p>Плей-офф – по 4 команди, згодом – по 3 з кожного дивізіону;</p> <p>Зміни в правилах гри (24-с період для кидка, штрафний кидок при 6-ти фолох, два штрафних за фол у тилівій зоні, 1954).</p>	Зарплата гравця NBA залежно від рівня гри коливалася в межах \$ 5–60 тис.
1967-1976	<ul style="list-style-type: none"> - «Вибух економіки професійного баскетболу» (1970-ті рр.); - Діяльність конкурентної для NBA організації – Американської баскетбольної асоціації (ABA, 1967–1976 рр.) - Постійне розширення NBA до 12 (1967 р.), а згодом до 22 команд (1976 р.). - Співпраця NBA з телекомпанією CBS - Злиття NBA і ABA (1976) 	СИСТЕМНІ	Дво-позиційна закрита	Чемпіонат NBA Чемпіонат ABA (1967–1976)	<p><i>Чемпіонат NBA.</i> Поділ NBA на дві конференції, в кожній з яких по два дивізіони (1970–1971 рр.);</p> <p>Регулярний сезон – 82 гри для кожної команди (з 1967–1968 рр.);</p> <p>Плей-офф. Кількість команд до кінця етапу зросла до 12 (по 6 з кожної конференції).</p> <p><i>Чемпіонат ABA.</i> Система змішаного розіграшу: регулярний сезон (коловий спосіб) і плей-офф (пряме вибування);</p> <p>Впровадження slam dunk.</p>	<p>Карім Абдул-Джаббар, Уїлт Чемберлен – найцінніші гравці NBA – заробітна плата \$ 250 тис. на рік</p> <p>Середня зарплата зростала від \$ 35 тис. (1970) до 130 тис. (1976)</p> <p>Скасовано обмеження на виплату заробітної плати гравцям (до 1984)</p>

Продовження табл 3.3

1977–2018	<ul style="list-style-type: none"> - В NBA з'являється партнер по кабельному телебаченню – USA Network (1979 р.). Угода на \$1,5 млн/рік; - Перші міжнародні товариські ігри між NBA і Китаєм (1979 р.), в Японії (з 1990 р.); - Фінансова криза NBA (поч. 80-х рр.) - Зниження відвідуваності і телепереглядів матчів (поч. 80-х рр.); - ESPN транслює ігри NBA (з 1982 р.), а також TBS підписала з NBA дворічну угоду на \$ 20 млн/рік (1984), з NBC на \$ 600 млн/4 роки (1990 р.); - NBA розширюється до 29 команд до 1995 р. і до 30 команд у 2004 р.; - Локауті (1995, 1996, 1998, 2011 рр.); - NBA China (з 2008 р.), тісна співпраця з Китаєм. 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NBA	<p>Незбалансований графік ігор (найбільше з командами дивізіону, менше – з командами іншого дивізіону, найменше – з командами сусідньої конференції);</p> <p>Плей-офф розширено до 16 команд (по 8 від конференції) (1983 р.);</p> <p>Впровадження тричкового кидка (1979 р.);</p> <p>Правило щодо відображення десятих часток секунди на годиннику гри (1989 р.);</p> <p>Дві конференції по три дивізіони (з 2004 р.);</p> <p>З сезону 2006–2007 років чемпіони дивізіонів не мають пільг щодо посіву в плей-офф.</p>	<p>Зловживання наркотиками серед гравців (поч. 80-х рр.);</p> <p>Середня зарплата гравця в 1980 р. становила близько \$180 тис. До кінця 80-х – близько \$ 900 тис., в середині 90-х – \$ 2,2 млн;</p> <p>Обмеження ліги на зарплату гравців (з 1984 р.);</p> <p>На період локаутів гравці грали за європейські клуби.</p>
2019–2021	<ul style="list-style-type: none"> - Скорочення, призупинення сезону 2019-2020 рр. через пандемію COVID; - Будівництво спеціального комплексу для «ізольованих ігор» (NBA Bubble) і продовження сезону; - Скорочення регулярного сезону 2020–2021 рр. через розтягнення попереднього; - Застосування віртуальної присутності глядачів; - Суворі санітарні та медичні обмеження; - Втрачений дохід NBA оцінюють у \$ 350–450 млн; - Укладання угоди з Meta Quest. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NBA	<p>Регулярний сезон 2019–2020 рр. – скорочення кількості ігор до 63–67 для команд + 8 додаткових ігор після відновлення. Плей-офф без змін.</p> <p>Регулярний сезон 2020–2021 рр. – 72 гри для кожної команди.</p> <p>Впровадження ігрового турніру для команд, які займають 7–10 місця в кожній конференції. Відтак 6 позицій в плей-офф отримують кращі після регулярного сезону і ще два місця – кращі команди ігрового турніру</p>	<p>Необхідність постійного медичного огляду, вакцинації від COVID;</p> <p>Середня зарплата гравців – понад \$ 8 млн.</p>

Закінчення табл 3.3

2022	<ul style="list-style-type: none"> - Повернення глядачів на трибуни; - Суттєве зростання доходів NBA (сезон 2022–2023 рр. – майже \$ 10,6 млрд); - Активізація застосування віртуальних технологій. Співпраця з Meta Quest (тривимірна віртуальна реальність присутності на матчі, ігрові розваги). 	РЕСИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NBA	Чемпіонат NBA відновлює формат. 82 гри регулярного сезону, ігровий турнір для команд, що посіли 7–10 місця, плей-офф.	Обов'язковою залишається вакцинація гравців, діють обмеження на контакт гравців з вболівальниками.
3 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Підписання багаторічного партнерства NBA з Meta Quest (продаж ліцензованого цифрового одягу для віртуальних аватарів у гарнітурі Meta Quest VR, а також у Facebook Instagram і Messenger; створення віртуального середовища для вболівальників). 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NBA	Формат сезону 2021–2022 рр. збережено	<ul style="list-style-type: none"> Обов'язкову вакцинацію скасовано; Ліміт зарплати становить рекордні \$ 135,021 млн (сезон 2023–2024 рр.); Середня зарплата гравця – \$ 9,7 млн; Найвища заробітна плата – \$ 48,07 млн (Стефен Каррі); У складах команд NBA представники 45 країн світу.

Організація мала достатньо злагоджену систему змагань, проте нестабільну кількість команд (вже до другого сезону з 11 команд залишилося лише сім). Відповідно модель цього етапу має ознаки системи, проте в повною мірою ще не належить до системних, отже, ми віднесли її до групи дискретно-системних з назвою Однопозиційна закрита модель, згідно з тим, що пропонувала ВАА.

У 1949 році саме ВАА, об'єднавшись з NBL, стала базою для створення ключової до сьогодні організації баскетболу в Північній Америці – а саме Національної баскетбольної Асоціації (NBA). Саме цей рік знаменує початок динамічного розвитку професійного баскетболу на континенті.

Перші роки діяльності ліги свідчать про відносно повільне просування на спортивному ринку. У 1950-х роках кількість команд зменшилася з 17 до восьми.

Глядацький інтерес все ще не був високим, проте для зацікавлення NBA починає змінювати правила змагань, зокрема у 1954 році упроваджується 24-секундне обмеження на кидок м'яча в корзину, що робить гру більш динамічною, результативною і привабливою відповідно.

До 1960-х років зацікавленість баскетболом суттєво зростає серед американських глядачів. NBA також укладає перший телевізійний контракт, умови якого поступового стають фінансово комфортними для ліги.

На цьому етапі NBA постійно експериментує з форматом проведення змагань, змінюючи кількість ігор в регулярному сезоні у пошуку оптимального співвідношення (з 42–68 у 1949 р., до 80 – у 1961 р.). Змінюється також і кількість команд у раунді плей-офф (чотири, а згодом три від дивізіону).

Варто зазначити, що тривалий час NBA була монопольною структурою на баскетбольному ринку Північної Америки і відповідно контролювала його в необхідній мірі. Натомість на цьому етапі було зроблено спробу створити конкурентну організацію – Американську баскетбольну лігу (ABL, 1961), проте вона витримала лише один сезон, а потім розпалася.

Тобто, по суті, цей етап, як і всі наступні, в плані розвитку баскетболу і отримання вигоди з нього належать NBA і тій закритій системі змагань, яку вона упровадила на спортивний ринок.

На цьому етапі достатньо чітко відстежується наявність цілісної *системи змагань*, з одного боку, з іншого – назва моделі залишається такою ж, як і на попередньому етапі – *Однопозиційна закрита модель*, оскільки NBA працює за характерною схемою для більшості професійних спортивних ліг Північної Америки, проводячи змагання виключно для власних клубів.

Етап, почавшись зі створення NBA у 1949 році, завершується, на нашу думку, 1966 роком, оскільки далі події розгортаються в дещо іншому руслі.

У 1967 році на баскетбольну арену виходить достойний для NBA суперник – Американська баскетбольна асоціація (АВА, 1967 р.), яка має достатньо вагомні потужності у вигляді підприємницьких внесків.

Нова організація пропонує більш яскраву атакуювальну манеру ведення ігор, а тому одразу знаходить свого споживача. Щодо формату змагань, то він відповідає тому, який упроваджений в NBA, тобто наявний регулярний сезон, який команди (11) грали за коловою системою та плей-офф на виліт до визначення переможця у двох дивізіонах (Схід, Захід). NBA, своєю чергою, розширилася до 17 команд (1970–1971 рр.) і вони були поділені на дві конференції (Схід і Захід) по два дивізіони в кожній.

Отже упродовж 1967–1976 років АВА і NBA розділили баскетбольний ринок. Конкуренція сприяла постійному бажанню організацій зробити свій чемпіонат ще більш видовищним і цікавим. АВА упроваджує конкурс slam dunk, який пізніше візьме у свій арсенал і NBA. Натомість NBA знаходить баскетбольні таланти в обличчях Каріма Абдул-Джаббара та Уілта Чемберлена, які демонструють яскраву гру і стають улюбленцями публіки.

Це протистояння завершилося у 1976 році, коли АВА не витримала конкуренції, здебільшого тому, що їй так і не вдалося укласти вигідного телевізійного контракту (NBA на той час співпрацювала уже з CBS та NBC), відповідно її ресурси згодом стали недостатніми для утримання гідної конкуренції і Асоціація злилася з NBA. Окремі команди розпалися, але більшість приєдналися до ліги.

Зважаючи на те, що на цьому етапі по суті існувало два рівноцінно яскравих і престижних внутрішньолігових змагання у професійному баскетболі Північної Америки, модель отримала назву – *системна Двопозиційна закрита модель*.

Упродовж 1977–2018 років чемпіонат NBA набирає обертів. Динаміка доходів ліги від змагань була виключно позитивною, що дозволяло збільшувати і розмір заробітних плат спортсменів.

Суттєве розширення ліги відбулося у сезоні 1976–1977 років до 22 команд, що дозволило в загальному збільшити кількість ігор в регулярному сезоні, а отже, й загальної кількості глядачів та годин трансляції.

Для того, щоб максимально економити кошти на переїздах та забезпеченні спортсменів на виїзді, NBA упроваджує незбалансований графік ігор. Так, найбільшу кількість ігор упродовж сезону команди грають в межах своїх дивізіонів, меншу – з командами сусіднього дивізіону, найменшу – за межами своєї конференції. Зважаючи на розширення ліги, зростає і кількість команд в раунді плей-офф до восьми, що зберігається до сьогодні.

Варто зазначити, що на цьому етапі NBA поступово розширює міжнародну співпрацю. Зокрема налагоджує стосунки з китайською стороною, розпочавши ігри з командами цієї країни. З одного боку, це дозволяє підвищити якість китайського баскетболу, а з іншого – стає поштовхом для завоювання китайської аудиторії глядачів у перспективі.

По суті, NBA стає першою посеред усіх північноамериканських професійних ліг, хто робить крок за межі континенту, оскільки до цього моменту уся діяльність її та інших ліг (котрі потім будуть наслідувати NBA) спрямована на внутрішні чемпіонати. Важливо відзначити також у цьому контексті, що вже у 2008 році створюється NBA China, яка до сьогодні популяризує баскетбол NBA в своїй країні. Окрім того щороку команди NBA грають передсезонні ігри в різних країнах – Франція, Японія, Мексика тощо, розширюючи зовнішній ринок.

У 1982 році NBA розширює стосунки з телевізійними компаніями, підписуючи угоду з ESPN на два сезони, а вже у 1989 році ігри ліги потрапляють на кабельне телебачення (угода з Turner Sports), що значно підвищує доходи NBA від

телетрансляцій. Загалом баскетбольна аудиторія в США суттєво розширюється на цьому етапі, баскетбол піднімається на один рівень з американським футболом та бейсболом.

Незважаючи на те, що у 1984 році було упроваджено обмеження на виплати зарплати гравцям, їх рівень суттєво зріс. Середня зарплата гравця в 1980 році становила близько \$ 180 тис. До кінця 80-х років вона дорівнювала близько \$ 900 тис., а в середині 90-х – уже \$ 2,2 млн [542].

У 2004 році лігу було розширено до 30 команд, що зумовило зміни у внутрішньому розподілі команд. З цього часу і до сьогодні NBA поділяється на дві конференції по 15 команд, кожна з яких має три дивізіони по п'ять команд.

Були на цьому етапі і складні моменти для NBA. Зокрема чотири рази призупинялося проведення регулярного чемпіонату: у 1995, 1996, 1998 та 2011 роках, внаслідок локаутів. Керівники та спортсмени не могли дійти згоди щодо окремих фінансових питань. Залежно від тривалості локауту ліга зазнавала більших чи менших фінансових збитків, проте продовжувала ефективно працювати й надалі.

Отже, на цьому етапі професійний баскетбол знову повернувся до **Однопозиційної закритої моделі**, в основі якої – чемпіонат NBA.

Ця модель залишається актуальною і до сьогодні, проте в окремі часові проміжки, зважаючи, на впливи передусім зовнішнього середовища, ми відносили її до тієї чи іншої групи.

Таким чином, якщо на етапі 1977–2018 років модель зберігала чітку системність, то починаючи з сезону 2019–2020 років безпосередньо під впливом наслідків пандемії COVID, **Однопозиційна замкнена модель** переходить у групу **десистемно-адаптованих**.

У цей час NBA тимчасово зупиняє сезон, проте вже за кілька місяців відновлює його у спеціально створеній ізольованій зоні NBA Bubble у спортивному комплексі ESPN Wide World of Walt Disney World у Бей-Лейк, Флорида. Матчі відбуваються без глядачів до завершення сезону. Натомість NBA підключає можливості віртуальної реальності, а саме дає змогу глядачам бути присутніми на матчах у режимі реального часу за допомогою віртуальних технологій і навіть з продажем

квитків на конкретні місця. Все це відбувається завдяки підписаній угоді про співпрацю між лігою та компанією Meta Quest (2020 р.), яка і надає ці можливості

Швидке створення такого простору засвідчує високі «адаптаційні» можливості NBA до складних зовнішніх умов.

Упродовж наступного сезону (2020–2021), який також було скорочено, діють суворі обмеження для гравців та глядачів. Зокрема гравці зобов'язані дотримуватися маскового режиму усюди, окрім ігрового майданчика, також вакцинуватися (тих, хто цього не зробив – не допускали до участі у змаганнях). Глядачів повернули на арені, проте вони також зобов'язувалися носити маски і не контактувати з гравцями команд. У той час, незважаючи на вжиті заходи, за оцінками експертів, NBA втратила в межах \$ 350–450 млн.

Проте, коли пандемія відступила, обмеження поступово скасовувалися і ліга почала повертатися до звичного режиму функціонування і проведення свого чемпіонату. Сезон 2021–2022 років було проведено в повному обсязі (регулярний сезон – по 82 гри, ігровий турнір для команд, що посіли 7–10 місця у конференціях (з 2020), плей-офф для 16 команд), а дохід NBA був рекордним проти усіх попередніх (\$ 10,6 млрд).

На цьому етапі *Однопозиційна закрита модель* перебувала у *групі ресистемних*, тобто таких, що повторно адаптуються до відповідних умов.

Сьогодні NBA – одна з найбільш організаційно та економічно ефективних ліг у Північній Америці, що досягла такого рівня передусім за рахунок постійного вивчення ринку й упровадження найбільш ефективних рішень, серед іншого сьогодні йдеться про застосування комп'ютерних та віртуальних технологій в межах своїх змагань.

Зокрема, у 2023 році відбулося підписання багаторічного партнерства NBA та Meta Quest щодо продажу ліцензованого цифрового одягу для віртуальних аватарів у гарнітурі Meta Quest VR, а також у Facebook Instagram і Messenger; створення віртуального середовища для вболівальників.

Чемпіонат NBA сьогодні – одне з найбільш видовищних спортивних шоу не лише у Північній Америці, але й за її межами.

Сьогодні ця ліга повністю відновила свою діяльність і щодо змагань зокрема, а отже, починаючи з 2023 року, ми можемо віднести ту ж саму *Однопозиційну закриту модель* до *групи системних* знову.

3.7 Формування та розвиток змагань у професійному хокеї

Професійний хокей почав свою історію у Північній Америці на початку ХХ ст. Варто зазначити, що хокей там спершу розвивався на аматорських засадах. Незаконними вважалися будь-які виплати спортсменам за час, проведений на льодових аренах [354].

Гравців, які отримували оплату, не допускали до участі в хокейних організаціях. До прикладу в Канаді існувала Хокейна асоціація Онтаріо (ОНА). Її гравцям було заборонено грати в Пітсбурзі (саме тут стартував професійний хокей), а ті команди, котрі грали проти професійних, були виключені з ОНА [351].

Деякі гравці, котрих було вигнано з асоціації, прагнули створити власну професійну лігу ще у 1898 році, проте ця ідея не була належним чином підтриманою.

Окремі професійні команди як незалежні організації «гастролювали» по різних містах і грали між собою.

Водночас у Пітсбурзі, починаючи з 1896 року існувала регіональна хокейна організація – Західна Пенсільванська хокейна ліга (WPHL), яка у сезоні 1901/02 років визнала себе професійною і почала виплачувати спортсменам заробітну плату (близько \$ 30 на тиждень) [103]. Свій чемпіонат вона проводила, маючи у складі чотири команди, і існувала до 1909 року, потім об'єднала усіх кращих спортсменів в одну команду «Pittsburgh Pros» і розпустилася.

Перша професійна хокейна організація національного рівня була створена у 1904 році. Це була Міжнародна професійна хокейна ліга (IHL). Вона почала переманювати кращих канадських гравців. Заробітна плата у той час становила \$ 15-40 на тиждень, спортсмени також могли отримати додаткову роботу в хокейній спільноті (доглядати за ковзанкою, керувати нею, наприклад). Тому зарплати окремих хокеїстів були вищими (до \$ 1800 на тиждень) [351].

У той час команди ще грали виключно на природному льоду, тому хокейний сезон був відносно коротким і гравці мали змогу підпрацьовувати деінде. Це мало негативні наслідки, оскільки гравці часто залишалися на своїх роботах і не поверталися в лігу, тому часто доводилося наймати нових.

IPHL проіснувала лише до 1907 року, проте дала поштовх до більш глобальної професіоналізації хокею як в США, так згодом і в Канаді [111]. До речі, в 1907 році в Онтаріо було створено Професійну хокейну лігу (OPHL, до 1911). Проте, раніше були й інші (Манітобська професійна хокейна ліга, 1905–1909; Східноканадська хокейна асоціація, 1906–1909; Канадська хокейна асоціація, 1909–1910; Національна хокейна асоціація, 1909–1917 тощо).

У 1911 році було засновано Тихоокеанську хокейну асоціацію (PCHA, 1911–1924). Вона об'єднала команди заходу Канади та східної частини США (три команди), натомість Національна хокейна асоціація (NHA, 1909–1918), яка діяла на заході Канади, була її конкурентом. Варто зазначити, що PCHA постійно здійснювала «рейдерські напади» на NHA, полюючи на її гравців, коли остання переживала фінансову кризу.

Протягом сезону 1913/14 років PCHA та NHA почали співпрацювати, досягаючи угод про визнання контрактів з гравцями одна одної, а також запроваджуючи контрольований процес відбору гравців для спрощення трансферу.

Варто зазначити, що Кубок Стенлі, який до сьогодні організовує Національна хокейна ліга (NHL), проводився ще з 1906 року [115]. А у 1915 році NHA і PCHA досягли угоди, згідно з якою їхні чемпіони щорічно зустрічалися один з одним у Кубку Стенлі. Проте згодом їх стосунки знову стали напруженими.

Варто зазначити, що ліги грали в межах своїх чемпіонатів за коловим способом (від 12 до 20 ігор для усіх команд) і таким чином тривалий час визначали чемпіона за кращою результативністю по його завершенні. У 1918 році PCHA вперше запровадила плей-офф, і з того часу переможець чемпіонату і претендент на Кубок Стенлі визначався у постсезоні.

Ще якийсь час асоціація проводила свій чемпіонат, однак у 1924 році одна з її команд припинила існування, а інші дві приєдналися до новоствореної Західноканадської хокейної ліги (WCHL, 1921–1926).

Повертаючись на кілька років назад, слід зупинитися на 1917 році. Саме цей рік став важливим для подальшого розвитку професійного хокею. У той час ННА, через фактичну відсутність елітних хокеїстів, припинила свою діяльність, а декілька її власників створили Національну хокейну лігу (NHL), яка спершу складалася лише з чотирьох команд. Ще якийсь час NHL продовжувала змагатися у Кубку Стенлі з РСНА.

Національна хокейна ліга (NHL). Для проведення першого чемпіонату (грудень–березень 1917–1918) ліга поділила сезон на два етапи (роздільний сезон). У першому команди зіграли між собою по 14 ігор, а на другому через те, що одна команда залишила лігу – по вісім. Фінал NHL проводився у двох іграх на виїзд між переможцями двох етапів [351].

Команда, котра здобула перемогу («Toronto»), змагалася у Кубку Стенлі з чемпіоном РСНА у п'яти іграх. Варто зазначити, що у той період були випадки, коли чемпіона Кубка Стенлі могли не виявити, за умови рівності рахунку після завершення п'ятої гри між командами.

У сезоні 1919–1920 років кількість ігор на кожному з етапів для команд становила 12: по три з кожною іншою командою. Водночас фінал NHL було проведено у серії з п'яти ігор, і переможець визначався за кількістю перемог у них. У сезоні 1920–1921 ліга повернулася до формату фіналу з двох ігор і переможець знову визначався за сумою забитих шайб.

У сезоні 1921–1922 років ліга об'єднала регулярний сезон, і команди грали по 24 гри (по шість з кожною іншою). Відповідно ті, котрі посіли перше та друге місце, зустрічалися у фінальній серії.

Важливо відзначити, що перша трансляція хокейної гри NHL відбулася у 1923 році. Усі ігри тоді транслювались на радіостанції Торонто CFCA [111].

Упродовж 1921–1924 років переможця Кубка Стенлі виявляли поміж кращих команд трьох ліг (NHL, РСНА та WCHL).

Починаючи з 1924–1925 років NHL розширюється до шести, а наступного сезону до семи команд. Поступово розширюється відповідно і регулярний сезон, спершу до 30, а потім до 36 ігор для кожної команди. Плей-офф змінює структуру і включає півфінал і фінал з 1925 року. При цьому до півфіналу потрапляють команди, котрі за підсумками сезону посіли друге та третє місця, а переможець зустрічається з лідером регулярного сезону у фіналі. Обидва раунди відбуваються у двох іграх, а чемпіон NHL визначається за кращою сумою забитих шайб.

До 1926 року NHL розширилася до 10 команд і взяла під контроль проведення Кубка Стенлі, який став частиною чемпіонату ліги. Чемпіонат було розширено, і він тривав з листопада до квітня. Для проведення сезону 1926–1927 ліга поділилася на два дивізіони: Канадський та Американський по п'ять команд у кожному.

Регулярний сезон включав по 44 гри команд всередині дивізіонів (по 11 з кожною іншою командою). За сумою набраних очок по завершенні сезону по три команди з кожного дивізіону проходили до плей-офф, при цьому чемпіони потрапляли одразу до півфіналу, а команди, котрі посіли другі та треті місця, розпочинали раунд у чвертьфіналі. На обох етапах команди грали серію з двох ігор. Фінал Кубка Стенлі було зіграно у серії з чотирьох ігор, а в наступному сезоні – з п'яти ігор.

Формат плей-офф сезону 1928–1929 років було дещо модифіковано. Команди, котрі виграли у чвертьфіналі, у півфіналі змагалися між собою, а не з чемпіонами своїх дивізіонів, як це було раніше, натомість другу групу півфіналістів склали переможці дивізіонів. Грали вони у серії з трьох ігор. Фінал Кубка Стенлі проводився у серії з трьох ігор також (з сезону 1930–1931 – серія з п'яти ігор).

У сезоні 1931–1932 років кількість команд в NHL зменшилася до восьми (по чотири в дивізіонах), оскільки дві команди призупинили участь. Проте регулярний сезон було розширено до 48 ігор для кожної (по 16 з іншими командами). Водночас формат раунду плей-офф не змінився.

Упродовж кількох наступних сезонів кількість команд в лізі варіювалася (від семи до дев'яти), проте система розіграшу залишалася незмінною [233].

У 1936–1937 роках розіграш у чвертьфіналі було змінено. Його переможець з цього часу визначався після серії з трьох ігор, а не за сумою забитих шайб у двох матчах.

Упродовж 1937–1967 років, внаслідок зменшення кількості команд до семи, NHL об'єднала дивізіони. Команди грали все ті ж 48 ігор, а до плей-офф згідно з підсумковими результатами потрапляли шість команд, відповідно перші дві одразу в півфінал, а решта розігрували це право спершу у чвертьфіналі на тих самих засадах, що й у попередніх сезонах. У 1942 році шість команд розігрували регулярний сезон (по 50 ігор; з 1946 – 60 ігор; з 1949 – 70 ігор) і лише чотири з них потрапили до плей-офф, який складався з півфіналів і фіналу Кубка Стенлі (серії з семи ігор).

У 1952 році на телеканалі CBC дебютувала телевізійна версія Hockey Night in Canada. Ігри регулярного сезону не транслювалися повністю до сезону 1968–1969 років і зазвичай приєднувалися до поточних ігор, тоді як радіоверсія HNIC транслювала ігри повністю. Телевізійне висвітлення сезону 1952–1953 не поширювалося на плей-офф Кубка Стенлі. В наступному сезоні окремі його ігри були висвітлені на телебаченні також [103].

NBC погодилася транслювати ігри плей-офф NHL з 1966 року в неділю вдень, що стало першим випадком після сезону 1959–1960 років, коли чемпіонат ліги транслювався на національному рівні в США, і вперше, коли ігри постсезону транслювалися на американському телебаченні.

У 1967 році NHL вдвічі розширилася, до 12 команд, що дозволило поділити їх на два дивізіони (Схід і Захід, по шість команд в кожному). Зросла і кількість ігор регулярного сезону – до 74 (з 1969 р. – 76 ігор). Усі 12 команд-членів Ліги вперше зіграли ігри в один день. До плей-офф проходили уже вісім команд (по чотири кращих з дивізіону), які були посіяні у чвертьфіналі дивізіонів наступним чином: 1–3, 2–4. Відповідно переможці проходили до півфіналів, а далі відбувався фінал Кубка Стенлі. Усі етапи плей-офф проходили у серіях з семи ігор.

Наступне розширення NHL відбулося у сезоні 1970–1971 років, обидва дивізіони при цьому збільшилися до семи команд (загалом 14 в лізі). Кількість ігор

регулярного сезону збільшилася до 78. Формат проведення раунду плей-офф залишився аналогічним попередньому сезону.

У 1971–1972 роках ліга змінила формулу розіграшу плей-офф. Зокрема, з цього часу у чвертьфіналі команди грали в наступних парах: 1–4, 2–3.

На хокейному ринку у 1971 році вперше за тривалий час з'являється конкурентна для NHL організація – Всесвітня хокейна асоціація (WHA) [351].

Нова ліга прагнула розташувати свої команди у ряді великих американських і канадських міст середнього рівня, а також сподівалася залучити найкращих гравців, заплативши більше, ніж власники NHL. WHA почала переманювати гравців з NHL високими зарплатами. Також WHA першою виявила ініціативу підписати європейських гравців в північноамериканські хокейні команди.

Водночас, будучи досить амбітною лігою, WHA все ж не мала стабільності всередині – ні організаційної, ні економічної. Вже незабаром після проведення перших кількох сезонів почалися переговори про об'єднання з NHL, і 1979 році відбулося їх злиття.

На льоду команди WHA довели, що вони можуть бути сильнішими за NHL. Упродовж свого існування вони у показових міжлігових матчах виграли більше ігор, аніж програли. Окрім того вплив WHA на NHL виявився і в тому, що раніше остання приймала в команди лише канадських та американських гравців, а починаючи з кінця 70-х років, переймаючи досвід WHA, почала звертати увагу і пропонувати контракти європейським хокеїстам.

WHA припинила політику NHL щодо положення про резервування гравців по завершенні контрактів, що призвело до значного підвищення зарплат останніх [575].

WHA мала довгостроковий вплив на хокей NHL. Раніше NHL набирала практично всіх своїх гравців з Канади, але після успіху таких європейців, як Хедберг та Нільссон, скаути почали шукати за кордоном найкращих гравців, яких могла запропонувати Європа.

Повертаючись до системи змагань NHL варто зазначити, що у 1972 році вона розширилася до 16 команд, проте формат розіграшів як регулярного сезону, так і раунду плей-офф було збережено.

Вже у 1974–1975 роках ліга знову виросла, до 18 команд і водночас – було змінено її структуру. NHL з цього часу поділялася на дві конференції (Принца Уельського та Кемпбелла). Вони, своєю чергою, були поділені по два дивізіони: конференція Принца Уельського на дивізіон Адамс і Норріс, а конференція Кемпбелла на дивізіони Патрік і Смайт. У регулярному сезоні кількість ігор збільшилася до 80, причому команди змагались виключно в межах дивізіонів. По три лідери відповідно виходили до плей-офф (розширений до 12 команд). Переможці дивізіонів потрапляли одразу до чвертьфіналу, а решта команд були посіяні для участі у попередньому раунді плей-офф (краща з трьох), відповідно до своєї результативності в регулярному сезоні (з першої по восьму). Ігри відбувалися за схемою: 1–8, 2–7, 3–6, 4–6. У чвертьфіналі переможці зустрічалися з чемпіонами дивізіонів, причому вони знову були пересіяні від першої до восьмої відповідно до результатів регулярного сезону. У всіх інших, окрім попереднього раунду команди грали у серії з семи ігор [351].

Щодо телевізійних трансляцій, то в Канаді матчі NHL у 70-х роках транслювали такі телекомпанії, як CBC, CTV, SRC, а в США – CBS, а згодом NBC [575].

У сезоні 1979–1980 років через злиття з WHA, NHL включала уже 21 команду. Розклад регулярного сезону було сплановано без урахування дивізіонної приналежності. Кожна команда грала з кожною з інших 20-ти команд чотири рази (двічі вдома та двічі на виїзді). Було запроваджено оновлену структуру плей-офф (розширений до 16 команд) з чотирма переможцями дивізіону плюс наступні 12 команд з найкращими рекордами. Переможцям дивізіонів не було надано фактично жодних пільг, а дивізіони ігнорувалися для визначення посіву на матчі плей-офф. Команди розташовувалися в рейтингу від 1 до 16 згідно з результатами регулярного сезону. У попередньому раунді команди з вищим рейтингом грали проти тих, у кого він був нижчим (1–16, 2–15, 3–14 і т. д.), а далі чвертьфінали, півфінали і фінал Кубка Стенлі у серіях з семи ігор. У наступному сезоні ліга повернулася до дивізіонних ігор, а плей-офф залишився без змін.

Ще через рік у 1981–1982 плей-офф проводився у наступних раундах: півфінали дивізіонів, фінали дивізіонів, фінали конференцій, і у підсумку фінал Кубка Стенлі.

При цьому чотири команди з кожного дивізіону отримували право на участь у плей-офф і грали у півфінальному раунді (серія з п'яти ігор), а потім у серії з семи ігор, щоб визначити чемпіона фіналу дивізіону. Наступні раунди також відбувалися у серії з семи ігор.

За винятком розширення першого раунду до серії з семи ігор у 1987 році, визначений формат плей-офф залишався чинним до 1993 року.

У 1991 році NHL розширилася до 22 команд, проте формат проведення регулярного сезону та плей-офф не змінився. У сезоні 1993–1994 років ліга додала ще дві команди до свого складу (загалом 24) і розширила регулярний сезон до 84 ігор.

У наступному сезоні, NHL змінює свою структуру. Знову розширюється загалом до 26 команд і відтепер поділяється на Східну (Північно-східний та Атлантичний дивізіони) та Західну конференції (Центральний та Тихоокеанський дивізіони), за аналогією до NBA.

Регулярний сезон команди продовжують грати у 84 іграх. Формат плей-офф, своєю чергою, було змінено на розсіювання на основі конференції за категоріями окремих дивізіонів: переможці дивізіонів були посіяні з номерами один та два відповідно до своїх результатів, а інші шість кращих команд – від третього до восьмого. При цьому, щоб зменшити витрати на переїзди команд, ліга обрала наступну послідовність ігор плей-офф між командами дивізіонів: 2–3–2. Вирішальні ігри відбувалися на арені команди, що вища у рейтингу.

Структура раунду плей-офф включала при цьому чвертьфінали конференцій, півфінали конференцій, фінали конференцій і фінал Кубка Стенлі.

Сезон 1994–1995 років було скорочено всього лише до 48 ігор між командами, через 103-денний локаут. Плей-офф своєю чергою відбувся у повному обсязі.

Починаючи з 1995 року команди грають по 82 гри регулярного сезону.

Щодо наступних розширень ліги, то вони спостерігалися у 1998–1999 рр. (до 27 команд), 1999–2000 рр. (до 28 команд), 2000–2001 рр. (до 30 команд) без зміни формату проведення чемпіонату. З 1998 року кожна з конференцій ліги поділяється

на три дивізіони. У кожній конференції по 15 команд і по п'ять відповідно в кожному дивізіоні. З того часу хокейний сезон тривав з жовтня по червень.

Кожен клуб NHL грає 82 гри кожного сезону, з яких 41 вдома і 41 на виїзді. Крім того, кожен клуб проводить по сім-вісім виставкових ігор. З загальної кількості, 16 команд потрапляють до плей-офф, де грають від чотирьох до 28 ігор. Окрім того згідно з розкладом кожна команда у сезоні грає з командами свого і ще одного іншого дивізіону своєї конференції. Впродовж трьох років відбувається ротація відповідно.

У 2004/05 вперше в історії ліги не відбувся регулярний сезон через локаут всередині. Не відбувся також і фінал Кубка Стенлі, тобто чемпіонат було повністю скасовано. Понад 388 гравців NHL грали у цей час в командах у 19 європейських лігах, а в наступному сезоні повернулися до своєї [351]. Це був не останній локаут, наступний відбувся у сезоні 2012–2013 років, проте тоді сезон було просто скорочено (до 48 ігор), а плей-офф відбувся у повному обсязі.

Формат змагань залишався стабільним упродовж багатьох наступних років. Вносилися лише деякі незначні корективи. До прикладу, у сезоні 2006–2007 років змінився посів команд для домашніх і виїзних матчів. Кожна серія найкращих із семи має тепер формат 2–2–1–1–1 (раніше було 2–3–2). Тобто команда, яка посіяна вище, проведе першу та другу, а також п'яту та сьому ігри, якщо необхідно, на домашній арені.

У розкладі ігор з 2007/08 років кожна команда грає зі своїми суперниками в дивізіоні шість матчів (загалом 24); вони зіграють з усіма іншими командами конференції чотири матчі (загалом 40), і з кожною командою протилежної конференції принаймні один раз (загалом 15 ігор). Окрім того команди грають додаткові ігри з трьома командами протилежної конференції.

Суттєва реорганізація NHL відбулася у сезоні 2013–2014 років. Тоді лігу було поділено на дві конференції по два дивізіони по сім-вісім команд у кожному. Відповідно до розкладу, який передбачав, на думку менеджерів, краще врахування впливу різниці часових поясів, кожна команда повинна зіграти 50 або 54 ігри в межах конференції і дві гри (вдома та на виїзді) проти кожної команди з іншої конференції. Було також запроваджено новий формат плей-офф, згідно з яким до нього проходять

три найкращі команди в кожному дивізіоні та дві команди з wild card в кожній конференції (загалом 16 команд плей-офф). У плей-офф команди спершу були сіяні в межах дивізіонів, четвертий номер посіву отримувала команда з wild card, яка грала з лідером дивізіону, відповідно команди, що посіли друге та третє місця, грали між собою з тим же посівом. Відповідно другий етап – півфінал конференцій, який розігрували переможці дивізіонних змагань, наступний фінал конференцій та фінал Кубка Стенлі. Усі ігри відбувалися у серіях краща з семи.

У сезоні 2017–2018 років NHL розширилася з 30 до 31 команди (в Канаді). При цьому формат розіграшів регулярного сезону та плей-офф було збережено. Варто зазначити, що достатньо кризовим для ліги став сезон 2019–2020 років через наслідки пандемії COVID. Сезон по суті було розірвано (призупинено в березні і відновлено у серпні). Загалом кількість матчів регулярного чемпіонату ліги становила по 68–71 для різних команд.

Було скориговано і раунд плей-офф. Цього разу до нього допускалися по 12 команд від конференції. Чотири лідери потрапляли одразу до першого туру, тоді як вісім інших – розігрували відбірковий тур (краща з п'яти), а далі чотири переможці зустрічалися з чотирма лідерами конференції і проводили розіграші у серії з семи ігор. У другому турі визначалися два фіналісти конференцій (краща з семи), а далі переможець конференції (краща з семи) і володар Кубка Стенлі (краща з семи).

Дещо перебудованим був і сезон 2020–2021 років, оскільки пандемія тривала і, зокрема, Канада все ще дотримувалася достатньо жорстких обмежень. Сезон складався з 56 ігор регулярного сезону. Команди тимчасово були розподілені на чотири регіональні дивізіони. Сім канадських команд були об'єднані в один Північний дивізіон. Щоб скоротити кількість переїздів, розклад регулярного сезону було організовано у бейсбольному стилі, коли кілька послідовних ігор з тими самими командами проходили в одному місці. Плей-офф було проведено за традиційним форматом 16 команд у повному обсязі. Попри всі заходи, велику кількість ігор було перенесено, якщо у гравців було виявлено позитивну пробу на COVID. Відвідуваність матчів була обмеженою. В Канаді глядачі були відсутніми на трибунах.

У 2021–2022 роках ліга почала відновлювальні заходи щодо свого чемпіонату. При цьому відбулося її розширення ще на одну команду (загалом 32). Команди звично уже проводили по 82 гри регулярного сезону і в повному обсязі розіграли плей-офф.

Обмеження на відвідування все ще діяли, проте були послабленими. Деякі команди вимагали від глядачів сертифікат щодо вакцинації.

У наступному сезоні ліга повністю відновила свою діяльність, глядачі повернулися на арени і доходи NHL, які були суттєво знижені у кількох попередніх сезонах, почали знову зростати.

Структура сезону NHL сьогодні має наступний вигляд:

- передсезонні ігри (шість-вісім ігор);
- 82 гри регулярного сезону (32 команди):
 - три або чотири гри проти інших команд свого дивізіону (загалом 26);
 - три гри з усіма командами інших дивізіонів у своїй конференції (загалом 24 гри);
 - дві гри з кожною командою іншої конференції (загалом 32 ігри).
- Матч всіх зірок всередині сезону;
- плей-офф (16 команд): три раунди (серії з семи ігор), фінал Кубка Стенлі. Три найкращі команди в кожному дивізіоні отримують автоматичні місця (по шість команд в конференції), а наступні дві команди отримують wild card.

Інші змагання та напрями діяльності у професійному хокеї.

Американська хокейна ліга (AHL). Ця організація вважається лігою розвитку NHL. У сезоні 2023–2024 років AHL 31 із 32 команд офіційно належать командам NHL. За умови якщо якась команда NHL не має представництва в AHL, її гравці призначаються до інших команд AHL. Ліга грає за тою ж системою, що й старша. Щорічний чемпіон плей-офф отримує Кубок Колдера [103].

Матч всіх зірок. У 1934 році NHL за прикладом інших провідних північноамериканських професійних ліг упроваджує в свою систему змагань Матч всіх зірок [103]. Традиційно він проводиться по завершенні умовно половини регулярного сезону.

Щодо формату проведення, то він зазнавав змін упродовж своєї історії. З 1947 по 1968 роки Матч усіх зірок відбувався між володарем Кубка Стенлі попереднього сезону та командою зірок інших клубів. З 1969 року формат був більшою мірою географічним, коли зірки Уельсу/Східної конференції грали проти Кемпбелла/Західної конференції. Команду обирали вболівальники та Департамент хокейних операцій NHL за погодженням з генеральними менеджерами команд [143].

У 2010 році NHL оголосила про зміну способу відбору команд за зразком фентезі-спорту. Перед основним змаганням проводився драфт гравців, який проводили самі ж гравці, щоб визначити склади для кожної команди. Капітани кожної команди обирали гравців із об'єднаного пулу голосувань вболівальників і Департаменту хокейних операцій NHL. У такому форматі Матч всіх зірок проводився до 2015 року.

Починаючи з сезону 2016 року, у лізі обираються чотири команди всіх зірок, створені із зірок чотирьох дивізіонів Ліги, які змагаються в турнірі з одним вибуттям. Формат усіх ігор турніру – три на три з таймами по 10 хвилин. Переможці двох півфінальних ігор зустрічаються у фіналі Матчу всіх зірок.

З 2023 року NHL, поєднує у Матчі всіх зірок формат з чотирма командами з фентезі-драфтом, який використовувався в попередній системі. Для цього ліга обирає чотирьох капітанів, які своєю чергою обирають гравців із об'єднаного пулу голосувань уболівальників і Департаменту хокейних операцій NHL.

Матчу всіх зірок передують змагання талантів зірок. Упродовж 2007–2011 років, NHL проводила також Young Stars Game, серед новачків Ліги. У 2011 році ця гра була скасована на користь того, щоб новачки змагалися в змаганні навичок.

Загалом ціллю змагань, з одного боку, є доходи від відвідуваності, телетрансляцій, спонсорства, проте вони мають і благочинну мету, адже команда-переможець отримує \$1 млн, який витрачає на обрану благочинну справу.

Міжнародні ігри. NHL має власну Global Series в межах якої проводить ігри у Великобританії, Німеччині, Швейцарії, Франції, Бельгії та Австрії (з 1958 року) [62]. Ще у 1938 році ліга провела серію із дев'яти матчів у Франції та Великобританії. Проте після цього NHL упродовж 20 років не поверталася в Європу. Уже в 1958 році

ліга увірвалася на територію останньої. Дві її команди («New York Rangers», «Boston Bruins») провели 23 матчі упродовж 26 днів з командами Великобританії, Швейцарії, Франції, Бельгії, ФРН та Австрії. Такі турніри отримали назву NHL Global Series і проводяться до сьогодні.

У 1970-х роках хокей в Європі набув високого рівня популярності, а турніри між командами NHL та СРСР отримали регулярний статус [354].

Щодо ігор регулярного чемпіонату NHL, то свій офіційний старт поза межами Північної Америки вони отримали у 1997 році в Токіо, а потім уже в 2007 році у Лондоні. Після 2007 року п'ять сезонів поспіль ліга відкривала матчами в Європі. Упродовж 2012–2017 років NHL залишалася на території США і Канади і лише у 2017 знову поїхала підкоряти міжнародну арену.

Сьогодні NHL захоплює глядачів в усьому світі також завдяки підписаним контрактам з міжнародними телекомпаніями у різних куточках світу [314].

NHL і віртуальні розробки. Щодо віртуальних розробок, то починаючи з 2016 року ліга у співпраці з Jaunt (корпорація, яка займається розповсюдженням сюжетів у віртуальній реальності) розробили віртуальну інновацію, яка дає змогу вболівальникам, що не змогли відвідати важливі матчі NHL, все ж бути її глядачами у інший час [415]. У 2019 році цей досвід поповнився новою співпрацею з NextVR (лідер у середовищі віртуальних трансляцій подій). Корпорація відображає ігри Матчу всіх зірок NHL у 3D-стереоскопічному віртуальному форматі. Цей вміст тепер доступний безкоштовно для фанів у всьому світі на новому каналі NHL у додатку NextVR [434].

Водночас, у 2020 році для зацікавлення своїх фанів в достатньо складних умовах для спорту, які створила пандемія COVID-19, NHL разом з EA Games та ESL Gaming розробили серію віртуальних ігор за участю реальних гравців ліги. Таким чином, глядачі могли спостерігати за улюбленими іграми та гравцями [434].

3.8 Моделі змагань у професійному хокеї на різних етапах його розвитку

Упродовж понад 100 років у Північній Америці щодо розвитку професійного хокею домінує NHL. Проте історія професійного хокею на континенті розпочалася дещо раніше. З початку XX ст. цей вид спорту почав перетворюватися на комерційне видовище.

Хокей почав активно розвиватися у Східній Канаді у період її швидкої урбанізації та індустріалізації і до кінця XIX століття став улюбленим зимовим видом спорту в країні [372].

У той час аматорські хокейні асоціації зіткнулися з явищем, присутнім у найпопулярніших командних видах спорту того періоду, – професіоналізмом. Спершу вони намагалися заборонити професіоналам грати у своїх клубах і лігах. Натомість в Піттсбурзі, штат Пенсільванія була створена напівпрофесійна ліга переважно з гравців, яким у Канаді було заборонено виступати в аматорських командах. Водночас на півночі Мічигану була створена перша відкрито професійна команда Portage Lakes Hockey Club, яка виплачувала гроші своїм спортсменам, не приховуючи цього.

Отже, наприкінці XIX ст. хокей встає на шлях свого професійного розвитку, і проведення змагань стає важливим не стільки з позиції спортивних цілей, важливим стає і отримання доходів їх учасників.

Водночас першою організацією, яка була по суті напівпрофесійною, проте поступово рухалася до повної професіоналізації, була Пенсільванська хокейна ліга (WPHL). Її було визнано професійною у 1901 році, коли на офіційних засадах вона почала виплачувати заробітну плату своїм спортсменам. Саме з цього часу ми розпочинаємо відлік формування професійного напрямку хокею у Північній Америці. Відповідно формування першої моделі змагань також розпочинається з цього ж року (табл. 3.4).

Щодо характерних рис цього етапу, слід відзначити відносну хаотичність і постійну зміну пріоритетів тих чи інших хокейних організацій і відповідно змагань. У цей час відстежується постійна міграція спортсменів між командами та лігами.

Таблиця 3.4

Моделі змагань різних етапів розвитку хокею у Північній Америці

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени та команди
1901–1916	<ul style="list-style-type: none"> - Створено Західну Пенсільванську хокейну лігу (WPHL, визнана професійною з 1901 р.); - Негативне ставлення до професіоналізації хокею; - «Незаконні» виплати хокеїстам; - Створено Міжнародну професійну хокейну лігу (IPHL, 1904–1907 рр.); - Створено Національну хокейну асоціацію (NHA, 1909–1918 рр.); - Створено Тихоокеанську хокейну асоціацію (PCHA, 1911–1924 рр.); - Постійна конкуренція за кращих спортсменів. 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	<p>Спонтанно організовані ігри між командами</p> <p>Кубок Стенлі (з 1906 р.)</p> <p>Чемпіонат IPHL (1904-1907 рр.)</p> <p>Чемпіонат NHA (з 1909 р.)</p> <p>Чемпіонат PCHA (з 1911 р.)</p>	<p><i>Чемпіонат IPHL (5 команд)</i>. Регулярний сезон 24 гри для кожної команди;</p> <p><i>Чемпіонат NHA (5–7 команд)</i>. Регулярний сезон 12–24 гри для кожної команди (в залежності від сезону);</p> <p><i>Чемпіонат PCHA (3–4 команди)</i>. Регулярний сезон 15-30 ігор для кожної команди (в залежності від сезону).</p>	<p>WPHL платила хокеїстам по \$ 30 на тиждень;</p> <p>IPHL переманювала кращих канадських гравців. Виплачувала \$ 15–40 на тиждень гравцям + давала додаткову роботу;</p> <p>Обмеження на заробітну плату на команду \$ 5 тис. (упроваджено NHA, 1910 р.).</p>

Продовження табл. 3.4

1917–1925	<ul style="list-style-type: none"> - Створення Національної хокейної ліги (NHL, 1917 р.); - Створення Західноканадської хокейної ліги (WCHL, 1921–1926 рр.); - Перша радіотрансляція хокейної гри (1923 р.); - Численні нововведення, зміни правил гри для зацікавлення уболівальників. 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Мульти-позиційна закрита	<p>Чемпіонат NHL (з 1917 р.)</p> <p>Чемпіонат РСНА (до 1924 р.)</p> <p>Чемпіонат WCHL (з 1921 р.)</p> <p>Кубок Стенлі</p>	<p><i>Чемпіонат NHL (3-7 команд)</i>. Роздільний сезон до 1922, згодом об'єднаний. Кількість ігор 18–36 (зростає);</p> <p>Плей-офф: до 1925 – лише фінал, потім – півфінали і фінал (по дві гри, переможець – за сумою забитих шайб);</p> <p><i>Чемпіонат РСНА (3 команди)</i>. Регулярний сезон 24-30 ігор (зростає).</p> <p>Плей-офф (з 1918) між перши і другим місцем (дві гри);</p> <p><i>Чемпіонат WCHL (3–6 команд)</i>. Регулярний сезон 24–30 ігор;</p> <p>Плей-офф між першим і другим місцем (дві гри). З 1924 плей-офф включає півфінал і фінал;</p> <p><i>Кубок Стенлі</i>. Ігри на виліт між чемпіонами NHL, РСНА та WCHL</p>	<p>Заробітна плата хокеїстів зростала з 1300 до 3500 CAN;</p> <p>Переманювання гравців між Лігами.</p>
1926–1970	<ul style="list-style-type: none"> - Варіювання кількості команд NHL (7–12) через нестабільну фінансову ситуацію; - Кубок Стенлі стає частиною чемпіонату NHL; - Старт міжнародних ігор (1938 р.); - 1952 р. NHL починає співпрацювати з телевізійними компаніями. Стартують трансляції окремих матчів, а з 1968–1969 рр. – усі ігри сезону транслюються на телебаченні; - Початок Global Series NHL (1958 р.); - Постійне внесення коректив у правила змагань; - Початок проведення драфту щосезону (з 1963 р.). 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NHL	<p>Поділ Ліги на два дивізіони (1926–1937 рр.): Канадський та Американський (по 5 команд);</p> <p>Регулярний сезон – по 44–48 ігор;</p> <p>Плей-офф. По три команди з дивізіону.</p> <p>Чвертьфінали для 2–3 місць, півфінали (по дві гри) і фінал Кубка Стенлі (4, згодом 7 ігор);</p> <p>1934 р. – Перший Матч всіх зірок, який стає традиційним;</p> <p>1937–1967 рр. – ліга стає цілісною. Регулярний сезон – 48 ігор, до 1949 – 70 ігор;</p> <p>Плей-офф – чотири команди;</p> <p>1967 р. – Розширення ліги до 12 команд. Поділ на дивізіони (Схід і Захід).</p> <p>Регулярний сезон складається з 74 (з 1969 р. з 76) ігор.</p> <p>Плей-офф. 8 команд (по чотири кращі з дивізіону). Усі етапи – розіграші з семи ігор.</p>	<p>Мінімальна зарплата хокеїстів до 1960-х досягла \$ 7 тис.;</p> <p>Поступово збільшувалися пенсійні виплати.</p>

Продовження табл. 3.4

1971–1979	<ul style="list-style-type: none"> - Створення конкурентної для NHL ліги – Всесвітньої хокейної асоціації (WHA, 1971 р.); - Перевага команд WHA в міжлігових матчах; - Розширення NHL до 16 (1972 р.), а згодом (1974 р.) до 18 команд; - Злиття NHL та WHA (1979 р.); - Розширення співпраці з телевізійними компаніями (CBC, CTV, SRC – в Канаді, CBS, NBC – в США); - Популярність хокею зростає в Північній Америці, а також в Європі. 	СИСТЕМНІ	Дво-позиційна закрита	Чемпіонат NHL Чемпіонат WHA	<p><i>Чемпіонат NHL (16–18 команд)</i>. З 1974 р. ліга поділяється на дві конференції по два дивізіони; Регулярний сезон – 80 ігор (з 1974 р.); Плей-офф – по три команди від дивізіону (12 загалом). Структура: попередній раунд, чвертьфінал, півфінал, фінал Кубка Стенлі. Переможці дивізіонів – одразу в чвертьфінал, інші 8 – сіяні у попередньому раунді;</p> <p><i>Чемпіонат WHA (12–14 команд)</i>. Східний і Західний дивізіони – до 1974 та Канадський, Східний та Західний – з 1975 р.; Регулярний сезон – 78–81 гра; Плей-офф – по чотири команди (8 загалом); Структура: чвертьфінал, півфінал, фінал (серії з 5 ігор); Сезон 1977–1978 рр. – 8 команд, 1978–1979 рр. – 7 команд без поділу ліги.</p>	<p>Переманювання гравців WHA з NHL;</p> <p>Залучення кращих європейських хокеїстів в WHA;</p> <p>Зростання зарплат хокеїстів через скасування системи резервування;</p> <p>Перший контракт на \$ 1 млн (Б. Халл, 1977–1978 рр.) в WHA.</p>
1980–2018	<ul style="list-style-type: none"> - Монополізація хокейного ринку в США та Канаді NHL; - Розширення NHL (21 команда – з 1979 р., 22 – з 1991 р., 24 – з 1993 р., 26 – з 1994 р., 27 – з 1998 р., 28 – з 1999 р., 30 – з 2000 р., 31 – з 2017 р.); - Проведення окремих матчів регулярного сезону за межами Північної Америки (з 1997); - Часті локаути через фінансове забезпечення гравців (заробітна плата, пенсійні виплати тощо): 1994–1995, 2004–2005, 2012–2013 рр.; - Розширення співпраці з телевізійними партнерами (CBC, TSN, RDS – в Канаді, NBSCN, NBC, CNBC – в США); - Співпраця з Jaunt щодо віртуальних трансляцій (з 2016); - Дохід NHL – \$ 4,54 млрд (2017–2018 рр.) 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NHL	<p>Регулярний сезон стабілізується на 82 іграх для кожної команди (з 1995 р.). По три дивізіони – з 1998 р., по два – з 2013 р. З 2013 р. команди грають по 50 або 54 ігри в межах конференції і по 2 гри з командами іншої конференції.</p> <p>Система розіграшів змінюється динамічно Плей-офф розширено до 16 команд (по 8 від конференції). Структура з 1993 р.: чвертьфінали конференцій, півфінали конференцій, фінали конференцій і фінал Кубка Стенлі.</p>	<p>Під час локаутів велика кількість спортсменів вступають до європейських клубів, а після відновлення сезону повертаються;</p> <p>1990 р. найвища зарплата в лізі \$ 3 млн (В. Гретцкі);</p> <p>2000 р. – \$ 17 млн (Я. Ягр);</p> <p>Обмеження заробітної плати на команду з 2005 – \$ 39 млн.</p> <p>2005 – \$ 8 млн (Я. Ягр)</p>

Закінчення табл. 3.4

2019-2021	<ul style="list-style-type: none"> - Призупинення сезону NHL (з березня до серпня) внаслідок COVID; - Часте перенесення ігор через захворюваність гравців і цілих команд; - Активізація розвитку технологій в хокеї; - Співпрацею з NextVR (віртуальні трансляції подій NHL); - Заборона на відвідування матчів (2020 р.) і його обмеження (2021 р.); - Обмеження на транскордонні поїздки до Канади; - Дохід NHL – \$ 4,9 млрд (2019–2020 рр.); \$ 2,9 млрд (2020–2021 рр.). 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат NHL	<p>2019–2020 рр. регулярний сезон – по 68–71 ігор; Плей-офф розширено до 24 команд. Структура: відбірковий тур, перший тур, другий тур, фінал конференцій, фінал Кубка Стенлі;</p> <p>2020–2021 рр. регулярний сезон – по 56 ігор в тимчасових регіональних дивізіонах; Плей-офф традиційний з 16-ма командами.</p>	<p>Постійне тестування на COVID гравців. Протоколи проти COVID-19 із зосередженням на вакцинації гравців. Команда-таксі: по 4–6 додаткових гравців Обмеження заробітної плати на команду 2019–2021 рр. – \$ 81,5 млн. Середня зарплата гравців \$ 2,69 млн, найвища – \$ 12,5 млн. (2020 р.)</p>
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Розширення NHL до 32 команд (2021–2022 рр.); - Відновлення меж сезону (жовтень–червень) - Відновлення структури Ліги для проведення чемпіонату - Повернення глядачів на арені (проте деякі команди пропускали лише вакцинованих); - Дохід NHL – \$ 5,2 млрд. 	РЕСИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Регулярний сезон 82 гри для 32 команд; Плей-офф 16 команд;</p> <p>Структура: чвертьфінали конференцій, півфінали конференцій, фінали конференцій і фінал Кубка Стенлі (усі етапи – серія з семи ігор).</p>	<p>Протоколи проти COVID-19 із зосередженням на вакцинації гравців.</p> <p>Все ще висока захворюваність серед гравців.</p> <p>Обмеження заробітної плати на команду 2021–2022 – \$ 81,5 млн. Найвища зарплата гравців – \$ 14,5 млн. (2022)</p>
з 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Зняття усіх обмежень, повне повернення ліги до діяльності; - Дохід NHL – \$ 6,43 млрд; - Вперше проведено гру регулярного сезону в Австралії (2023) 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	Чемпіонат MLB	<p>Структура: чвертьфінали конференцій, півфінали конференцій, фінали конференцій і фінал Кубка Стенлі (усі етапи – серія з семи ігор).</p>	<p>Обмеження заробітної плати на команду 2022–2023 рр. – \$ 82,5 млн; 2023–2024 рр. – \$ 83,5 млн; Найвища зарплата гравців – \$ 16,5 млн (2024).</p>

Особливо постраждав аматорський хокей, оскільки професійні організації почали переманювати кращих хокеїстів-любителів, переводячи їх у статус професійних гравців.

Варто зазначити, що ще тривалий час в Канаді негативно ставляться до розвитку хокею як професійного виду спорту, тоді як у США на початку ХХ ст. поступово витісняються усі аматорські хокейні організації.

Важливою датою для професійного хокею є 1904 рік, коли було створено Міжнародну професійну хокейну лігу (IPHL). Вона проіснувала лише до 1907 року, внаслідок постійного переманювання гравців і зменшення кількості, проте дала новий поштовх розвитку виду спорту на професійних засадах. Вона переманила кращих канадських гравців, чим зробила свій чемпіонат видовищним, відповідно попит на хокейні матчі суттєво зріс.

Окрім IPHL, створюються й інші конкурентні професійні ліги, такі як Національна хокейна асоціація (ННА, 1909–1918 рр.) та Тихоокеанська хокейна асоціація (РСНА, 1911–1924 рр.), які також поступово включаються в боротьбу за вищий рівень чемпіонату.

Отже, серед ключових турнірів в межах першої існуючої моделі змагань у професійному хокеї варто відзначити чемпіонати IPHL, ННА та РСНА. Окрім того, на території США також організовувалися спонтанні ігри серед професійних команд, які не мали системності, а скоріше їх метою було отримати дохід від глядачів. Апогеем сезону, починаючи з 1906 року, був Кубок Стенлі, який згодом проводився між чемпіоном ННА та РСНА.

Щодо змагань, то в усіх зазначених лігах відбувався регулярний сезон за коловою системою. Кількість команд і матчів між командами відрізнялися, проте всі вони в межах своїх ліг повинні були зіграти між собою. Переможець визначався за кращим співвідношенням перемог і поразок.

Отже упродовж 1901–1916 років активно розвивається професійний напрям хокею, проте, щодо змагань ми не встановили системності, оскільки відсутній все ще календар змагань, синхронізація діяльності ліг, стабільність команд тощо. При цьому відзначимо, що, як і для інших ігрових видів спорту Північної Америки на початку

розвитку, характерною для хокею є *Мультипозиційна дифузна* модель змагань. І, зважаючи на неузгодженість компонентів у ній, ми класифікували її як *ентропічну*.

Наступний етап у розвитку професійного хокею чітко виділяється починаючи з 1917 року. Саме цього року колишні команди ННА розпочали свою діяльність як Національна хокейна ліга (NHL). Поступово зростає кількість команд у ній (сім у 1925 році). NHL послідовно коригує правила гри в хокей у напрямку підвищення динамічності та інтенсивності, а отже, підвищується рівень видовищності матчів, що дозволяє нарощувати інтерес глядачів та збільшувати кількість фанів хокею.

Більшість команд приєднуються до тієї чи іншої організації, і спонтанні ігри стають рідкістю.

Натомість у 1921 році створюється ще одна організація – Західноканадська хокейна ліга (WCHL), яка вступає у конкурентні стосунки з NHL. Окрім того, ще якийсь час (до 1924) функціонує РСНА. Кожна з трьох організацій проводить власний чемпіонат. Дещо відрізнялися підходи до проведення змагань. До прикладу, NHL до 1922 року проводить роздільний сезон, тоді як інші – цільний. Відрізняється кількість команд і кількість ігор для них (табл. 3.4). Більш уніфікований підхід ліги застосовували щодо раунду плей-офф, який був впроваджений на цьому етапі. В NHL його спершу розігрують команди, які стали переможцями першого та другого етапів розділеного сезону, а з 1922 – команди, що посіли перше та друге місця в цілісному сезоні. В РСНА та WCHL – також команди, які посіли перше та друге місця у сезоні. Згодом до графіку плей-офф додаються і півфінальні матчі.

Кубок Стенлі упродовж 1921–1924 років проводиться у тристоронньому форматі між чемпіонами NHL, РСНА та WCHL.

Водночас порозуміння між організаціями фактично відсутнє. Кожна намагається бути першою і для цього переманює кращих гравців привабливими умовами та вищою заробітною платою.

На цьому етапі водночас в межах кожної з організацій відстежується більш злагоджена робота щодо організації та проведення своїх чемпіонатів. Окрім того, систематичним і об'єднуючим є Кубок Стенлі для трьох провідних ліг.

Отже, на етапі 1917–1925 років, на нашу думку, розвивається *Мультипозиційна закрита модель змагань дискретно-системної групи* у професійному хокеї.

Достатньо тривалим в часі був наступний етап розвитку виду спорту, який, вважаємо, тривав упродовж 1926–1970 років. Це етап, коли існувала лише одна професійна ліга хокею вищого рівня, яка і задавала темп розвитку виду спорту. У цей час її склад достатньо динамічний. Спершу ліга розширюється до 10 команд, а згодом скорочується до семи внаслідок нестабільної фінансової ситуації.

Варто зазначити, що попри достатньо високу популярність хокею, все ж більш популярними, зокрема в США, є американський футбол, бейсбол, баскетбол. Саме ці види спорту, і зокрема чемпіонати, які проводять відповідні ліги, переключають на себе значну увагу глядачів.

Попри все, професійний хокей в Північній Америці продовжує розвиватися.

Зважаючи на монополізацію хокейного ринку NHL, Кубок Стенлі потрапляє під її патронат. Він стає частиною внутрішнього чемпіонату ліги.

У цей час NHL змінює свою структуру і поділяється на два дивізіони для проведення чемпіонату. Регулярний сезон і раунд плей-офф упродовж етапу зазнають достатньо динамічних змін (табл. 3.4).

До завершення етапу ліга складається уже з 12 команд, регулярний сезон розширюється до 76 ігор, а плей-офф до восьми команд.

Суттєвим кроком у напрямку розвитку системи змагань NHL є їх виведення на міжнародну арену. Так, у 1938 року Ліга провела дев'ять матчів у Франції

Важливо відзначити, що на цьому етапі вперше хокей NHL виходить на телебачення. З 1952 року відбуваються трансляції окремих матчів регулярного сезону, а з 1968 року – повний обсяг ігор NHL виводиться на екрани, і хокей стає частиною телепрограми. А вже з 1958 року ігри за межами Північної Америки стають традиційними. NHL упроваджує так звану Global Series.

Щодо хокеїстів, то їх статусність в суспільстві зростає, а також зростають їхні заробітні плати. До 1960-х років середня зарплата становить близько \$ 7 тис.

Отже, для цього етапу характерним є розвиток тепер уже *Однопозиційної закритої моделі змагань системної групи*.

Визначальним для наступного етапу розвитку професійного хокею (1971–1979 рр.) в Північній Америці є насамперед поява достатньо успішної конкурентної організації, яка також залишила важливу спадщину для майбутнього розвитку виду спорту – Всесвітньої хокейної асоціації (WHA, 1971 р.).

Варто зазначити, що вона змусила NHL «розрухатися» в кількох напрямках. Зокрема ця організація «відкрила» для північноамериканського хокею європейських гравців, які, як виявилось, також демонструють високий рівень майстерності на змагальній арені. Яскраво, зокрема, це проявилось у тому, що протягом свого існування WHA виграла більшу кількість в міжлігових матчах з NHL.

WHA також досягла скасування в NHL положення про резервування гравців, що сприяло суттєвому зростанню їх заробітної плати. Саме упродовж цього етапу вперше в хокеї було перевищено ліміт в \$ 1 млн зарплати за сезон (Б. Халл, 1977–1978 рр.) і цікавим є те, що це трапилося саме в WHA.

Структура чемпіонатів ліг була схожою і відрізнялася лише в деталях. NHL, маючи в різні роки від 16 до 18 команд, була поділена на дві конференції по два дивізіони у кожній, натомість WHA спершу була розділена на два дивізіони, а з 1975 року – на три, проте в останні два сезони свого існування ліга була цільною внаслідок зменшення кількості команд (до восьми, а потім до семи).

Регулярний сезон в NHL стабілізувався тимчасово на 80 іграх, тоді як в WHA він коливався в межах 78–81 гри для команд. Плей-офф першої включав 12 команд, другої – вісім.

Загалом у цьому часі обидві ліги є популярними на континенті, зростає кількість хокейних вболівальників, а отже, і відвідуваність матчів.

Проте WHA вкладала великі ресурси в заробітну плату гравців, і з часом її фінансове становище стало нестабільним. Це спричинило до того, що у 1979 році NHL фактично поглинула залишки команд WHA.

Зважаючи на те, що у часовому проміжку 1971–1979 років чемпіонати NHL та WHA розвивалися паралельно успішно, ми визначили модель для цього етапу як *Двопозиційну закриту модель системної групи*.

Більш тривалим був наступний етап розвитку у професійному хокеї. Він обмежується *1980–2018 роками*, на наш погляд. Стартова дата пов'язана зі злиттям NHL та WHA і по суті продовженням монопольної діяльності на хокейному ринку останньої.

Структура NHL ще двічі змінюється. У 1998 році в кожній з двох конференцій формується по три дивізіони, а у 2013 ліга повертається до двох дивізіонів.

Впродовж цього часу NHL розширюється до 31 команди (в 2017). Регулярний сезон доходить до оптимальної, на думку власників, кількості ігор в сезоні – 82, що актуально фактично до сьогодні (за винятком «кризових» сезонів). Плей-офф виходить на 16 команд (по вісім від конференції) і залишається з такою кількістю їх і зараз. Незмінною до сьогодні є і його структура, погоджена ще у 1993 році. З того часу він складається з чвертьфіналів конференцій, півфіналів конференцій, фіналів конференцій і фіналу Кубка Стенлі. Усі ці етапи проводяться у серіях краща з семи.

На цьому етапі суттєво розширюється співпраця з телевізійними компаніями. Зокрема CBC, TSN, RDS транслюють матчі в Канаді, а NBCSN, NBC, CNBC – в США.

Водночас упродовж визначених років чемпіонат ліги зазнає частих скорочень або ж не відбувається внаслідок локаутів (табл 3.4), що пов'язані із неузгодженням передусім Асоціації спортсменів з лігою у питаннях фінансового забезпечення: заробітної плати, пенсійних виплат тощо.

Варто зазначити також, що у 2005 році NHL приймає рішення про обмеження заробітної плати на команду, згідно з яким усі команди повинні розподілити кошти на заробітну плату відповідно до визначеної для сезону суми, або ж сплачувати додатково витрачену різницю в лігу. До прикладу, у 2000 році максимальна зарплата хокеїста Я. Ягра становила \$ 17 млн, а в 2005 – лише \$ 8 млн.

Окрім зазначеного, NHL активізує свою міжнародну діяльність, зокрема з 1997 року деякі команди ліги грають ігри регулярного сезону за межами США та Канади. Хоча це відбувається значно рідше, аніж у інших провідних ігрових професійних лігах. Наступні такі ігри пройшли аж у 2007 році. Тобто в них немає системності. Очевидно це пов'язано з меншою популярністю цього виду спорту за межами

континенту або ж наявністю своїх достатньо сильних команд в Європі зокрема. В другій половині цього етапу NHL активізує співпрацю з компаніями, які пропонують широкий асортимент віртуального продукту. Зокрема, завдяки технології Jaunt, з якою ліга розпочала співпрацю у 2016 році, вболівальники отримали змогу переглядати ігри у віртуальному середовищі в зручний для себе час.

Загалом розвиток самої NHL і її чемпіонату є очевидними на цьому етапі про що свідчать також доходи організації, які до цього часу зростали і вимірювалися уже в мільярдах доларів США (станом на 2017–2018 роки – \$ 4,54 млрд).

Щодо моделі змагань і зокрема її ідентифікації, то нам вдалося встановити, що професійний хокей у цей час повернувся до *системної Однопозиційної закритої моделі*.

А далі настав дещо кризовий етап розвитку спорту, коли усім спортивним організаціям, і NHL в тому числі, довелося докласти великих зусиль, щоб зберегти цілісність і продовжити ефективну діяльність.

Під час пандемії професійний хокей в Північній Америці розвивався повільнішими темпами. З березня по серпень сезону 2019–2020 років було призупинено сезон ліги. Згодом у серпні його все ж було відновлено. Команди зіграли меншу кількість ігор (68–71), проте NHL компенсувала це у раунді плей-офф, який було розширено до 12 команд від кожної конференції. Проте, на відміну від інших професійних ліг NHL встигла провести три гри за кордоном у листопаді 2019 року.

Адаптаційні процеси продовжилися і в наступному сезоні 2020–2021 років, коли сезон було умисне обмежено до 56-ти ігор для команд, а плей-офф при цьому повернувся до формату з восьми команд від конференції. Водночас лігу було поділено на чотири регіональні дивізіони, один з яких складався з цілком канадських команд (Канада обмежила транскордонні переїзди).

На цьому етапі навіть заплановані ігри переносяться, оскільки тестування на COVID гравців дають позитивні результати. У лізі діють COVID-протоколи і впроваджуються карантинні заходи через хвороби спортсменів. Заохочується вакцинація усіх, хто причетні до ліги.

У другій частині сезону 2019–2020 рр. глядачів не допускали на матчі, вони проводилися за зачиненими дверима, у наступному сезоні існували суттєві обмеження на відвідуваність в США, а в Канаді глядачі все ще не могли бути присутніми на матчах. У сезоні 2020–2021 рр. суттєво знизився дохід NHL – до \$ 2,9 млрд.

Отже, цей достатньо короткий етап 2019–2021 років відзначився як достатньо складний, оскільки NHL довелося мобілізувати усі зусилля, щоб зберегти свою цілісність. Варто зазначити, що попри труднощі ліга почала активніше розвивати напрям віртуальних і комп'ютерних технологій в хокеї. Зокрема, у 2019 році було підписано договір з компанією NextVR щодо віртуального формату Матчу всіх зірок. У 2020 році було розроблено технологію фіксації гравців та шайби під час матчів, що дозволяє визначати різноманітні показники переміщень, ударів, траєкторії руху тощо. Також у цьому ж році було запущено першу віртуальну хокейну гру з реальними гравцями ліги.

Тобто це етап своєрідної адаптації до зовнішніх умов, що склалися. А отже, ***Однопозиційна закрита модель змагань*** на цьому етапі перейшла тимчасово у ***групу десистемно-адаптованих***.

Рік 2022 став по суті відновним. Уся система змагань NHL поступово повертається до своїх традиційних форм. У сезоні 2021–2022 років відбувається розширення ліги ще на одну команду (загалом 32). Відновлюється її структура: конференції, що включають по два дивізіони, і сезон в повному обсязі. Глядачі поступово повертаються на трибуни, проте деякі (здебільшого канадські) команди все ще вимагають сертифікат про вакцинацію. Дохід NHL поступово починає зростати і станом на 2022 рік становив \$ 5,2 млрд.

Отже, зважаючи на те, що впродовж багатьох років професійний хокей розвивається в межах чемпіонату NHL, модель змагань також залишається сталою – ***Однопозиційна закрита***. Проте через те, що ліга відновлює систему свого чемпіонату і ключові напрямки діяльності на цьому етапі, модель потрапила у групу ***ресистемних***.

Вважаємо, що з 2023 року NHL повністю відновила свою систему змагань і продовжує розвиватися. Про це свідчить і розширення міжнародної присутності, зокрема вперше в своїй історії у 2023 ліга провела гру регулярного сезону в Австралії. Про позитивну динаміку роботи ліги свідчить і суттєве зростання її доходів, наприклад у сезоні 2022/23 років їй вдалося накопичити понад \$ 6,4 млрд. Загалом відзначимо, що вже традиційна *Однопозиційна закрита* модель змагань починаючи з 2023 року повернулася в групу системних і продовжує удосконалюватися.

3.9 Формування та розвиток змагань у професійному футболі (сокері)

Історія футболу (сокеру) на американському континенті є достатньо насиченою. Цей вид спорту було завезено з європейських країн, і він набував популярності відносно поступово. Слід констатувати, що перший футбольний клуб у Північній Америці (Oneida Football Club) було створено ще у 1862 році. Найперша відома організована футбольна гра в США відбулася у 1866 році у штаті Вісконсін.

Першим керівним органом футболу в США була Американська футбольна асоціація (АФА), заснована ще у 1884 році [339].

Вже наступного (1885 р.) АФА організувала Кубок Америки, який проводився до 1899 року. Водночас першою організацією, котра намагалася використати футбол як інструмент для отримання доходів, була Американська ліга професійного футбольного м'яча (ALPFB), створена в 1894 році власниками команд Вищої бейсбольної ліги (MLB) в зимові місяці. АФА своєю чергою заборонила гравцям підписувати контракт з ALPFB, тому остання, не назбиравши достатньо учасників проіснувала лише 17 днів [563].

У 1911 році була заснована ще одна футбольна організація – Асоціація аматорського футболу Америки (ААФА). У 1912 році АФА та ААФА подали заявки щодо включення до FIFA, проте остання відхилила їх через відсутність єдності між цими організаціями.

Вже у 1913 році кілька клубів AFA перейшли в AAFA, і остання була реорганізована у Футбольну асоціацію США (USFA, з 1974 року – United States Soccer Federation, USSF), якій FIFA надала тимчасове членство. USFA того ж року провела перший Кубок виклику, який став більш популярним і статусним порівняно з Кубком Америки (проводиться до сьогодні). Останній проводився ще до 1924 року, а потім разом з AFA завершив свою історію.

У 1921 році, на думку фахівців [149, 182], була створена перша життєздатна організація професійного футболу в США – Американська футбольна ліга (ASL). Організація діяла в основному на північному сході країни.

ASL діяла як «закрита ліга» з фіксованою кількістю франшиз. Вона була підконтрольна USFA як керівному органу футболу в країні, проте з часом почала перехоплювати ініціативу у проведенні видовищних змагань. Фінансові можливості цієї організації були достатньо великими. ASL до 1924 року вдалося переманити багатьох кращих футболістів з Шотландії та Англії. За статистикою на той час 50 міжнародних гравців стали учасниками ліги [139, 439].

Такий підхід викликав суттєве обурення FIFA і загрозу для виключення USFA [349]. У 1927 році учасники FIFA та USFA дійшли згоди щодо трансферу гравців [180]. Водночас всередині США почалися конфлікти між USFA та ASL щодо участі спортсменів в тих чи інших змаганнях. ASL започаткувала власний внутрішній турнір, який включав регулярний сезон та плей-офф. Кубок виклику був не вигідним з фінансової позиції для ASL (зайві витрати часу та фінансів на переїзди тощо). Це спричиняло до частих бойкотів Кубка виклику з боку останніх і відповідно зниженням фінансової підтримки з боку USFA.

Друга половина 20-х рр. XX ст. перетворилася на футбольні війни між організаціями (ASL, з одного боку та FIFA, та USFA – з іншого). Тривале протистояння виснажило ASL, і вона припинила своє існування у 1933 році. Натомість американське суспільство втратило інтерес до футболу на десятиліття вперед, оскільки вважало, що він підконтрольний Європі [527].

Зважаючи на невисоку зацікавленість футболом в США та Канаді до другої половини 60-х років та пріоритетність інших видів спорту у кілька наступних

десятиліть для американського суспільства (американський футбол, бейсбол, баскетбол тощо), цей вид спорту CONCACAF був відкинута як професійний і фактично заморожений [359].

Проте у 1961 році було створено Конфедерацію футболу країн Північної і Центральної Америки і зони Карибського моря (Confederation of North, Central American and Caribbean Association Football), яка була і залишається однією з шести континентальних організацій FIFA. Організація насамперед зорієнтована на проведення турнірів між національними збірними, однак з 1962 року проводить також Кубок чемпіонів CONCACAF (CONCACAF Champions League). Упродовж 2008–2023 рр. змагання мали назву ліга чемпіонів CONCACAF, а у 2024 повернулися до первинної.

Першою організацією, котра почала розвивати футбол на професійному рівні після виходу з «футбольної кризи» в США, була Об'єднана футбольна асоціація (United Soccer Association, USA), котру було засновано у 1966 році. Цікавим є те, що ця організація складалася виключно з привезених європейських та південноамериканських команд [87, 339].

Вже наступного 1967 року було також створено Національну професійну футбольну лігу (National Professional Soccer League, NPSL).

Варто зазначити, що появі цих організацій сприяла достатньо масштабна північноамериканська телеаудиторія у понад один мільйон глядачів під час проведення Чемпіонату світу з футболу 1966 року. Тоді американські спортивні інвестори зрозуміли, що в США та Канаді наявні перспективи для розвитку нового спортивного бізнесу.

Існували кожна з них окремо лише до 1968 року. А тоді об'єдналися у Північноамериканську професійну футбольну лігу (North American Soccer League, NASL). NASL була футбольною лігою США та Канади вищого рівня. І вона була першою успішною професійною лігою з цього виду спорту у зазначених країнах. Її існування обмежене 1968–1984 роками.

NASL за цей час встигла створити належний фундамент для подальшого розвитку професійного напрямку футболу у Північній Америці. До її складу увійшло

одразу 17 команд, а згодом їх кількість було збільшено до 24. Проте у складах цих команд було близько 85% європейців та спортсменів з Південної Америки.

У 1968 році було проведено перший чемпіонат NASL (The Soccer Bowl). У регулярному сезоні команди були розподілені на дві конференції по два дивізіони у кожній (по 4–5 команд). Команди проводили розіграш за коловою системою. Чемпіони дивізіонів виходили до фіналу конференцій, де у двох матчах на виїзд грали з чемпіоном іншого дивізіону своєї конференції. Відповідно фінал проводився між чемпіонами конференцій також у двох матчах на виїзд.

По завершенні регулярного сезону проводився також Матч всіх зірок (NASL All-Stars), який передбачав участь кращих команд ліги і був спрямований радше на демонстрацію видовища, а не спортивний результат.

Легендами того часу були всесвітньо відомі Пеле (Бразилія) та дер Кайзер (Німеччина), і NASL вдалося укласти з ними контракти [572]. Наявність висококласних футболістів у складах клубів, пропрацьована видовищність матчів, непередбачуваність переможця тощо сприяли тому, що кращі футбольні клуби NASL отримали відвідуваність у понад 40 тис. вболівальників за гру, що свідчить про високу популярність футболу у цей час.

Проте уже невдовзі NASL почала здавати позиції. Зокрема, надмірне розширення ліги до 24 команд, серед яких було багато неплатоспроможних команд, спричинили до фінансової кризи, якій організація не змогла протистояти, і у 1984 році вона припинила своє існування.

Після припинення діяльності NASL футбол в Північній Америці знову суттєво знизив темпи свого розвитку. Відомі північноамериканські футболісти почали укладати контракти з європейськими клубами. Водночас на сході і заході країни сформувалися дві ліги з команд, котрі вціліли після розпаду NASL. Зокрема йдеться про Західний футбольний альянс (WSA, у 1985 році) та Американську футбольну лігу (ASL, у 1988 році). Водночас ці організації спочатку вважалися напівпрофесійними, оскільки в складах їхніх команд була переважна кількість гравців-любителів та напівпрофесіоналів. Проте згодом вони уже відповідали

професійному рівню (найм професійних гравців, зростання фінансових можливостей тощо).

У 1990 році WSA та ASL об'єдналися в Американську професійну футбольну лігу (APSL). Її ігри проводилися за відносно звичним форматом (поділ команд на конференції, розіграші за коловою системою в межах регулярного сезону, плей-офф для кращих команд). Ліга претендувала стати Дивізіоном I у футболі, проте у 1995 році було створено Вищу лігу футболу (Major League Soccer, MLS), яка все ж випередила APSL, і остання завершила свою діяльність у 1996 році

Перший рівень північно-американського футболу.

Чемпіонат MLS. У 1995 році третім в історії футболу Америки професійним Дивізіоном I стала MLS, створення якої ініціювала Федерація футболу США, оскільки це було умовою FIFA, за якою країна зможе отримати можливість проводити чемпіонат світу у 1994 році [554].

Перший сезон MLS розпочався у 1996 році з ігор 10 команд. Ліга намагалася підписати кращих футболістів, які отримали назву маркетисти (Marquee – висококваліфіковані). Кожна команда отримала двох національних і двох іноземних кращих гравців. Далі були запрошені й інші футболісти, які проходили випробування, а керівництво MLS формувало на основі їх досягнень рейтинги.

У 1996 році відбувся перший драфт в лізі, який складався з 16 раундів (було відібрано 160 футболістів). Проте команди не були зобов'язані підписувати гравців виключно з драфту, вони могли додатково самостійно шукати футболісти для себе.

У першому регулярному сезоні (березень-вересень) лігу було поділено на дві конференції – Східну та Західну. Кожна з команд зіграла по 32 гри: в межах своєї конференції 16 ігор (по чотири з кожною командою), три гри з командами іншої конференції та чотири гри з призначеною командою.

До плей-офф (жовтень) потрапляли по чотири кращі команди по завершенні регулярного сезону. Цей раунд розпочинався з півфіналів конференцій, де перша в рейтингу команда грала з четвертою, а друга з третьою у трьох матчах на виїзд. Наступним був фінал конференцій, який проводився між двома чемпіонами також у

трьох іграх. Відповідно Кубок MLS розігрували між собою чемпіони конференцій в одному матчі.

Якщо команди завершували матчі нічиєю, призначалася серія пенальті для визначення переможця. При цьому правило голів на виїзді не застосовувалося.

Для заохочення команд у 1999 році був упроваджений трофей Щити вболівальників (Supporters' Shield) для переможця регулярного сезону. Переможці попередніх сезонів також отримали його цього ж року. З 2006 року переможець Supporters' Shield отримує місце в Кубку чемпіонів CONCACAF у випадку, якщо це американська команда. Також це право отримує володар Кубка MLS [572].

У сезоні 1998 року лігу було розширено до 12 команд (дві конференції по шість команд у кожній), проте формат змагань не зазнав жодних змін.

Сезон 2000 року став першим в історії MLS, коли було дозволено завершувати матчі нічийним результатом. Окрім того 12 команд були уже поділені на три конференції (Західну, Центральну та Східну). При цьому до плей-офф проходили дві кращих команди з кожної конференції і ще дві команди, що посіли треті місця і мали кращу результативність у регулярному сезоні.

Зміни у форматі стосувалися і раунду плей-офф у цьому сезоні. Він не передбачав поділ на конференції для розіграшів. Вісім команд були розміщені у рейтингу щодо своїх набраних балів. Таким чином у чвертьфіналі команда, що посіла перше місце, грала з командою, котра опинилася на восьмому, відповідно друга продовжувала змагатися з сьомою, третя з шостою та четверта з п'ятою.

Команди, що перемогли, проходили до півфіналу. Розіграші у чвертьфіналах та півфіналах відбувалися до двох перемог (максимум три гри). Перемога при цьому оцінювалася у три очки, нічийний результат – в одне очко і поразка – 0. Фінал передбачав лише один матч.

Сезон 2001 року відбувся у дещо скороченому вигляді, через атаки терористів 11 вересня в Нью-Йорку. У цьому ж році був ризик закриття ліги через внутрішні конфлікти, проте власникам команд все ж вдалося прийти до спільного рішення і продовжувати діяльність.

Дві команди покинули лігу, MLS ліквідувала Центральну конференцію і повернулася фактично до вихідного MLS формату розіграшу в межах двох конференцій. Було зменшено кількість ігор у регулярному сезоні до 28 (14 вдома і 14 на виїзді). Кожна команда грала з кожною іншою командою у своїй конференції та з одним призначеним суперником із протилежної конференції по чотири гри, а з командами протилежної конференції – дві гри.

Змінився і формат раунду плей-офф. У цьому сезоні вісім кращих команд незалежно від конференції продовжували розіграші згідно з рейтингом у чвертьфіналі (за формулою 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 команди) до мінімальних 5 балів (перемога – 3 бали, нічия – 1 бал, поразка – 0 балів) у максимум трьох іграх. Переможці відповідно проходили до півфінальних розіграшів, де грали за тим же форматом. Фінал між двома кращими командами відбувався в одній грі.

З цього року переможець Supporters' Shield, а також чемпіон і віце-чемпіон Кубка MLS отримували право участі у Кубку чемпіонів CONCACAF.

У наступному сезоні MLS вкотре внесла корективи до формату турніру. Зокрема кількість ігор у регулярному чемпіонаті було збільшено до 30, а раунд плей-офф повернувся до розіграшів між конференціями. У півфіналі кращі в рейтингу команди грали проти гірших у двох іграх, після чого переможець визначався уже за сумою набраних балів. Фінал конференцій проходив в одній грі між командами, і розіграш Кубка MLS також проходив у форматі однієї гри.

В усіх раундах нічийний результат завершувався двома 15-хвилинними періодами додаткового часу, з подальшими пенальті за необхідності. Правило голів на виїзді не діяло в жодному раунді.

У 2005 році лігу було розширено до 12 команд (дві конференції по п'ять команд). В цьому сезоні MLS повернулася до 32 ігор у регулярному чемпіонаті. Плей-офф проводився згідно з форматом минулорічного сезону.

Варто відзначити, що у цьому ж сезоні в структурі MLS було створено Резервну лігу (діяла 2007–2009, 2010–2011 рр.). Кожна франшиза ліги виставляла резервний склад, який грав за графіком 12 ігор (шість вдома і шість на виїзді) проти щонайменше семи інших команд (2010–2011 – 14 ігор). Титул здобувала команда,

котра посіла перше місце по завершенні регулярного сезону, отримуючи при цьому \$ 20 тис. призових.

У 2007 році MLS упровадила так зване «Правило призначеного гравця», яке дозволяло кожній команді підписати одного висококласного гравця (з 2010 року – двох), не обмежуючи йому заробітну плату. Це дозволило підписати в лігу зокрема Девіда Бекхема. У цьому сезоні MLS вкотре розширилася, ще на одну команду, тому їх кількість у конференціях була нерівною (7 – у Східній та 6 – у Західній).

В межах регулярного чемпіонату кожна команда зіграла по 30 ігор (15 вдома і 15 на виїзді). Команда грала з кожною командою своєї конференції двічі, вдома та на виїзді (26 ігор). Ще чотири гри були зіграні проти чотирьох суперників з іншої конференції (дві вдома та дві на виїзді).

Один з переможців конференцій та команда, що посіла друге місце в іншій автоматично проходили до Кубка чемпіонів CONCACAF, інші двоє (переможець та віце-чемпіон) – проходили до турніру Північноамериканської суперліги (новий турнір з 2007 року).

Формат проведення плей-офф не зазнав змін, порівняно з попереднім сезоном, до нього проходили три перших місця з кожної конференції і ще дві команди з більшою кількістю балів. У 2008 році до MLS приєдналася ще одна команда (загалом 14, по 7 у кожній конференції), ще одна у 2009 році (загалом 15, сім у Східній конференції, вісім – у Західній) і у 2010 році (загалом 16, по 8 у кожній конференції). Система розіграшу залишилася майже незмінною. Змінним було лише те, що автоматично до плей-офф кваліфікувалися лише чемпіони конференцій, а інші шість команд потрапляли до цього раунду згідно зі своїми результатами у регулярному сезоні. Відповідно, якщо кількість команд була непропорційною щодо конференцій, то деякі команди могли для проведення півфіналів та фіналу конференцій переміщатися до іншої.

У 2011 році кількість команд в MLS зросла до 18, що збільшило кількість ігор у регулярному сезоні до 34 для кожної команди (кожна команда двічі грала з усіма іншими командами ліги).

У цьому сезоні до плей-офф проходили уже 10 команд. При цьому по три кращі команди з конференцій автоматично проходили до півфіналу, а ще чотири команди з найбільшою кількістю балів проводили додатковий розіграш перед півфіналом у матчі з командою-суперником. Два переможці цього раунду проходили до півфіналу конференцій. Формат півфіналів, фіналу конференцій та розіграш Кубка залишилися без змін.

Знову зросла кількість команд у 2012 році (загалом 19, 10 у Східній конференції та дев'ять – у Західній). У цьому ж році було збільшено кількість матчів у півфіналах та фіналі конференцій до трьох.

З 2013 року в MLS почали застосовувати правило більшої кількості перемог, виїзних голів, різниці м'ячів, а також найменшої кількості фолів за умови нічиєї, зокрема у регулярному сезоні.

Варто відзначити, що зі зміною кількості команд в лізі і відповідно в конференціях змінювалася формула розіграшів. Зважаючи на те, що у Східній конференції з 2012 року було більше команд (10), всередині вони проводили ігри кожна лише з сімома іншими (по три гри), натомість у Західній (дев'ять) – усі команди грали з усіма (по три гри). Команди Східної та Західної конференцій грали між собою лише один раз. Проте ця формула діяла в сезонах 2012, 2013 років і потім змінювалася залежно від кількості команд в лізі, яка також динамічно змінювалася від сезону до сезону.

У 2013 році ЗМІ намагалися переконати MLS зменшити кількість ігор в регулярному сезоні для команд з 34 до 28, обґрунтовуючи це необхідністю збалансувати розклад у конференціях, однак ця пропозиція була відхилена.

У 2014 році вперше в історії ліги в двоматчевих іграх плей-офф Кубка MLS використовувалося правило виїзних голів. Окрім того, конференції вирівнялися за складом (по 10 команд).

З цього сезону до плей-офф потрапляли уже 12 команд (по шість з кожної конференції), серед яких по два лідери одразу проходили до півфіналів, а решта вісім команд розпочинали розіграш з додаткового раунду на виліт (одна гра). Переможці

відповідно продовжували змагатися у півфіналах, фіналах конференцій (по три гри) та чемпіони конференцій у матчі за головний трофей ліги (одна гра).

У 2017 році MLS розширилася до 22 команд (по 11 в кожній конференції). Відповідно вкотре змінився і формат розіграшу у регулярному сезоні. Формат регулярного сезону для команд мав наступний вигляд: по дві гри кожна команда повинна була зіграти проти 10 інших у своїй конференції (20 ігор), по одній додатковій грі кожна команда повинна була зіграти зі спеціально призначеними трьома командами своєї конференції (три гри) і по одній грі – проти усіх 11 команд іншої конференції (11 ігор) [410].

Наступне розширення ліги відбулося у 2018 році, кількість команд збільшилася до 23 (11 у Східній конференції та 12 – у Західній), тому формула розіграшу в регулярному сезоні була знову незначно скоригована, проте кількість матчів (34 для кожної команди) залишилася незмінною. Вже наступного сезону (2019) кількість команд в конференціях зрівнялася (по 12).

У сезоні 2019 року було також розширено і раунд плей-офф до 14 команд, з яких лідери конференцій одразу проходили до півфіналу конференцій, а усі інші 12 команд (по шість з кожної конференції) розпочинали плей-офф з першого раунду по своїх конференціях, де вищі в рейтингу команди розпочинали змагання з найнижчими. З цього року усі складові плей-офф (перший раунд, півфінал конференцій, фінал конференцій та розіграш Кубка відбувалися в одній грі між командами).

У 2020 році вперше за історію MLS було призупинено турнірний сезон. Як і в більшості інших спортивних організацій, причиною цього стала пандемія COVID. Якщо у попередньому сезоні було проведено 408 ігор загалом, то у сезоні 2020 року – лише 291 гру [94]. Проте сезон розпочався знову з розширення до 26 команд (по 13 – у кожній конференції). Згідно з задумом, кількість ігор для команд повинна була залишатися в межах 34 (по дві гри з кожною командою своєї конференції і ще 10 ігор з командами іншої конференції).

У цьому сезоні, внаслідок призупинення основного турніру, MLS оголосила про проведення Турніру повернення (MLS is Back Tournament), який передбачав не

характерний для MLS формат. Таким чином, 24 команди (дві відмовилися) були поділені на шість груп по чотири у кожній, де зіграли по одній грі з кожним суперником. Далі 16 команд проходили до раунду плей-офф (дві кращі з кожної групи і ще чотири згідно з рейтингом після групового етапу), де проводили розіграші на виліт [94].

Після Турніру повернення звичний регулярний сезон MLS відновився зі зміненим розкладом, який завершився плей-офф і Кубком MLS 2020 [394]. Цей турнір став своєрідним планом на випадок непередбачуваних обставин для MLS.

Хоча регулярний сезон було скорочено, раунд плей-офф розширився до 18 команд. При цьому вісім команд із Західної конференції та шість – із Східної автоматично проходили в плей-офф (чемпіони одразу до півфінального раунду); команди, які завершили регулярний сезон на позиціях 7–10 у Східній конференції, змагалися в раунді плей-ін за останні два місця в першому раунді плей-офф.

У 2021 році до MLS вступила ще одна команда (загалом 27, 14 у Східній конференції та 13 – у Західній). Кількість ігор залишилася незмінною (34), проте формат розіграшу знову було скориговано. У цьому сезоні ліга повернулася до розіграшу плей-офф з 14 командами (лідери конференцій потрапляли до півфіналу, інші шість команд з кожної – до першого раунду).

У 2022 році склад MLS налічував уже 28 команд (по 14 у кожній конференції). Водночас кількість ігор у регулярному сезоні залишилася такою ж. Формат цього раунду передбачав, що усі команди в межах своїх конференцій грають двічі з усіма іншими (26 ігор) та ще вісім крос-конференційних ігор проти різних суперників. Раунд плей-офф залишився без змін.

Наступний рік не став винятковим, і ми спостерігали розширення MLS до 29 команд (15 у Східній конференції та 13 – у Західній), що вкотре позначилося на форматі регулярного сезону. Все ті ж 34 гри (17 вдома, 17 – на виїзді) були по-різному розіграні в двох конференціях, водночас найбільша кількість матчів була проведена з командами своїх конференцій.

Раунд плей-офф також було розширено до 18 команд (24 гри). До його структури було додано wild card раунд, у якому грали команди в межах своїх

конференцій, котрі посіли восьме та дев'яте місця. До першого раунду потрапляли команди, що посіли з другого по сьоме місця, а переможці конференцій в межах регулярного сезону – до півфіналів конференцій. Усі раунди плей-офф проводилися в одному матчі, окрім півфіналів конференцій, у яких команди зіграли по дві або три гри (до двох перемог).

У 2023 році вперше з моменту заснування, кваліфікаційні місця MLS для Кубка чемпіонів CONCACAF 2024 не були виділені виключно американським клубам, що дало можливість канадським клубам-емігрантам пройти кваліфікацію на турнір, не обов'язково вигравши чемпіонат Канади.

Для 2024 року організатори не внесли фактично жодних змін до формату проведення турніру. Сьогодні сезон триває з квітня до жовтня і включає від 34 до 58 ігор для кожної команди, яких у складі ліги уже 29.

Варто також наголосити, що в системі змагань MLS також наявне спортивне шоу – Матч всіх зірок (MLS All Star Game), який розпочався у рік заснування чемпіонату ліги. У ньому беруть участь обрані гравці. Упродовж існування ліги турнір мав два формати, перший з яких передбачав матч кращих гравців Сходу проти Заходу за аналогом до інших північноамериканських ліг (шість перших сезонів). Далі MLS спробувала експериментувати, застосовуючи формат: збірна MLS (MLS Stars) проти закордонної команди (в більшості європейські).

У 2018 році був упроваджений своєрідний конкурс MLS All-Star Skills Challenge – футбольний фрістайл, у якому команди з трьох гравців змагаються одна з одною в міні-іграх, включаючи демонстрацію взяття воріт з льоту, змагання на точність кидка та завдання з пасами та ударами [408]. Попередня версія конкурсу навичок була призупинена в 2001 році. Тоді було передбачено зокрема «війни воротарів» і футбольний теніс [393].

Загалом нами виявлено достатньо динамічну історію розвитку MLS. Незважаючи на те, що її старт припадає на кінець XX століття, сьогодні вона фактично досягає вершин інших провідних професійних ліг Північної Америки (NFL, NBA, MLB тощо). Змагання ліги сьогодні здобули високу популярність серед

населення США, хоча ще в середині XX ст. цей вид спорту був поза увагою фахівців, спортивних менеджерів, підприємців [493].

Сьогодні MLS в багатьох аспектах організації свого чемпіонату керується досвідом зазначених вище професійних ліг і їх розкладом. Значно менше керівництво враховує досвід Європи щодо розвитку професійного футболу, незважаючи на глибоку історію цього виду спорту у цій частині світу.

Варто відзначити, що чемпіонат MLS є по суті найвищим проявом професійного турніру з футболу в Північній Америці, куди зорієнтовані зусилля провідних команд, водночас в історії та сучасності зафіксовані й інші змагання професійного характеру з футболу на цьому континенті.

Другий рівень північноамериканського футболу

Північноамериканська професійна ліга (NASL) заснована у 2009 році і розпочала розіграші у 2011 році. NASL була утворена кількома клубами, які вийшли з USL-1 (Третій дивізіон). З цього ж року (до 2017) ліга була в статусі Дивізіону II з футболу в Північній Америці. Спершу NASL складалася з дев'яти команд, до початку першого сезону їх налічувалося уже 12, але у чемпіонаті брало участь вісім команд.

NASL подала судовий позов на USSF щодо порушення антимонопольного законодавства, однак програла його. У 2018 році NASL припинила свої змагання, а її діяльність була зупинена.

Упродовж 2013–2017 років ліга використовувала дещо незвичний (більшою мірою характерний для латиноамериканських країн) варіант розіграшу – роздільний сезон (весняний – квітень-початок липня та осінній – кінець серпня-листопад), в кожному з яких визначався свій чемпіон. А далі весняний і осінній чемпіони, а також дві команди з найкращими об'єднаними весняно-осінніми рейтингами зустрічалися в турнірі з одним вибуттям. Переможець фіналу отримував трофей Soccer Bowl.

У чемпіонаті NASL команди грали за розкладом регулярного сезону, який складався з 28 ігор (14 домашніх та 14 виїзних). Усі команди зустрічалися між собою по чотири рази. До плей-офф потрапляли шість кращих команд, а команди, що посіли перше та друге місця, отримували право виходу до півфіналу. Четверо останніх змагалися в нокаут-раунді перед тим, як вийти до півфіналу. І півфінал, і фінальний

раунди проходили в двох матчах, а переможець визначався за загальною сумою голів. Команди NASL іноді брали участь у міжнародних змаганнях, включаючи товариські матчі під час літньої перерви в лізі.

Існування цієї ліги упродовж її короткої історії було достатньо конфліктним. Амбіції керівництва були високими. У 2015 році вони прагнули вивести її до рівня Дивізіону I, щоб створити конкуренцію чемпіонату MLS. Однак рівень змагань, які пропонувала NASL, не відповідали навіть критеріям щодо Дивізіону II, який їй було надано попри усе. Тому монополію MLS було збережено, у 2016 році USSF відхилив заявку ліги на участь у Дивізіоні I, проте зберіг за нею другий рівень ще до 2017 року, а тоді позбавив і цього.

Championship USL (до 2018 року – USL Pro) – професіональна футбольна ліга, заснована 2010 року, яка сьогодні визнана Федерацією футболу США як Дивізіон другого рівня змагань з футболу. Турнір санкціонується Об'єднаною лігою сокєру (United Soccer League, USL)

У першому сезоні ліги планувалася участь 16 команд, які мали бути розподілені на три дивізіони, один з яких – Міжнародний (три клуби з Пуерто-Рико і один з Антигуа і Барбуда), проте під час сезону участь міжнародних команд було призупинено. Сезон продовжили 12 клубів у двох дивізіонах. Далі кількість команд зменшилася до 11, і ліга проходила без розподілу на дивізіони у 2011 та 2012 роках.

З 2013 року USL співпрацює з MLS в рамках угоди про інтеграцію резервних команд MLS у змагання USL, що передбачає участь команд першої і навіть окремих гравців у командах USL.

Упродовж наступних двох років USL вдалося подвоїти кількість команд шляхом розширення та залучення резервних команд з MLS. Відповідно команди для проведення чемпіонату знову поділили на дивізіони (Східний та Західний). У 2015 році команди зіграли по 32 гри всередині своїх конференцій. Відповідно фіналісти (USL Cup) зустрічалися з суперником з іншої конференції.

Важливим для USL став 2017 рік коли Рада директорів Федерації футболу США присудила їй статус Другого дивізіону у футболі на північноамериканському континенті нарівні з Північноамериканською футбольною лігою (NASL) [155]. Вже

наступного року 2018 року USL стала єдиною лігою Другого дивізіону, оскільки NASL припинила існування.

У 2018 році відбувся ребрендинг, і USL Pro отримала назву Championship USL, починаючи з 2019 року.

У 2018 році в Championship USL налічувалося уже 33 команди (16 – Східний дивізіон, 17 – Західний). Чемпіонат складався з регулярного сезону, де команди грали по дві гри з кожною з команд свого дивізіону і призначені ігри з командами протилежного. На відміну від MLS, по завершенні регулярного сезону усі вісім лідерів дивізіонів потрапляли до першого раунду плей-офф (в MLS лідери дивізіонів проходять одразу до півфіналів). Відповідно переможці кожного з етапів плей-офф (по одній грі) проходили на наступний, а ті, котрі програли – вибували зі змагань.

У 2019 році Championship USL складався уже з 36 команд (порівну по 18 в обох дивізіонах). У регулярному сезоні команди грали виключно з іншими в межах власного дивізіону (загалом по 34 гри, як і в MLS). Розширеним був також і раунд плей-офф, до якого проходили по 10 кращих команд в кожній конференції. При цьому по шість лідерів одразу потрапляли до півфіналів, а чотири команди з нижчим результатом в регулярному сезоні (7–10 місця) розпочинали з першого раунду плей-офф. При цьому команда на сьомому місці грала проти 10-ї, а восьма проти дев'ятої на виліт.

По дві команди з цього раунду разом з іншими проходили до чвертьфіналу дивізіонів, де за принципом найсильніший проти найслабшого проводили розіграші, відповідно переможці проходили далі і таким чином до визначення чемпіонів конференцій, які боролися за головний титул у фіналі.

Сезон 2019 року був коротший. Його призупинили в березні через пандемію COVID та відповідно упроваджених обмежень. ліга відновила чемпіонат у липні 2020 року.

Зважаючи на кризу, організатори змагань змушені були змінити формат на 2020 рік. Команди для розіграшів були розподілені на невеликі групи (вісім по чотири чи п'ять команд у кожній) з позиції ближчого географічного розташування. По дві

кращі з кожної групи проходили до раунду плей-офф (загалом 16 команд) одразу до чвертьфіналу, а далі формат залишився аналогічним попередньому сезону.

Варто наголосити, що у сезоні 2020 року остаточний фінал змагань було скасовано, оскільки у кількох гравців і персоналу команди-фіналіста (Тампа Бей) було отримано позитивний результат на COVID-19. У підсумку чемпіонами дивізіонів були визнані Phoenix Rising і Тампа Бей, а фінал не зіграли.

Сезон 2021 року відбувся у звичному форматі і у повному обсязі. Однак окремі обмеження, зокрема на лімітовану присутність глядачів, потреба здачі тесту на COVID учасникам команд тощо, все ще діяли.

У 2021 році дивізіони змінили на конференції (також Східну та Західну). В межах регулярного сезону команди провели по 34 гри. Зважаючи на нерівну кількість команд в конференціях (14 – Східна, 13 – Західна) формат розіграшу був дещо різним. Так, кожна команда грала двічі з усіма суперниками своєї конференції. Ще вісім ігор команди Східної конференції зіграли проти призначених опонентів із Західної, а ще 10 ігор команди Західної конференції проводили як з призначеними суперниками всередині, так і з командами Східної конференції.

До плей-офф у цьому сезоні проходили по сім кращих команд з кожної конференції, причому лідери потрапляли одразу до півфіналу, тоді як інші 12 (по шість) – до чвертьфінальних розіграшів.

У сезоні 2023 року кількість команд в Championship USL суттєво зменшилася (до 24). Вони порівну були розподілені між двома конференціями. Це спричинило і до корекцій у регулярному сезоні. Кожна команда грала по дві гри з командами своєї конференції та ще по одній з усіма командами іншої конференції. По вісім лідерів проходили до раунду плей-офф, який розпочинався з чвертьфіналів для усіх 16 команд в одному матчі, так само й наступні етапи раунду (півфінали, фінали конференцій та остаточний фінал) склалися з одного матчу.

Станом на 2024 рік кількість команд чемпіонату зберігається (24 загалом). Відповідно формат компонентів системи цих змагань лишився як і в 2023 році.

Варто відзначити хвилеподібну динаміку зміни кількості команд Championship USL упродовж його історії, а відповідно і постійне коригування формату окремих

складових системи цих змагань. З 2013 до 2022 року збільшення кількості команд було пов'язане, очевидно, з укладеною між USL та MLS угодою щодо інтеграції команд, а коли вона втратила чинність, відповідно USL втратила команди. Окремі з них також з набуттям вищого рівня переходили до вищого дивізіону MLS.

Сьогодні ліга залишається Другим дивізіоном в системі змагань з футболу у Північній Америці, проте її успіх є значно нижчим, аніж у MLS.

Третій рівень північноамериканського футболу

USL League One (USL-1). Тривалий час Дивізіон III у системі футбольних ліг Північної Америки був вільним. До кінця другого десятиліття XXI століття не було достатньо вдалих спроб організувати футбольний турнір цього рівня. USL у 2018 році подала заявку до USSF на отримання статусу Дивізіону III у 2019 році, і остання підтримала цю пропозицію, проголосувавши за тимчасове санкціонування USL-1, як ліги Дивізіону III.

У першому сезоні до турніру були залучені 10 команд, які зіграли регулярний сезон (березень-жовтень), що складався з 28 ігор для кожної команди. До раунду плей-офф проходили чотири кращих щодо результативності команди, які відповідно розпочинали розіграш з півфіналів, і завершувався турнір фінальним поєдинком між двома кращими командами. Слід наголосити, що і півфінал, і фінал плей-офф склалися з одного матчу на виїзд.

У 2020 році в новоутвореній лізі налічувалося 12 команд, проте сезон не відбувся повною мірою. Регулярний сезон розпочався в серпні, і команди зіграли лише по 16 ігор. Плей-офф передбачав лише фінальний матч між двома кращими командами згідно з результатами регулярного сезону, проте він не відбувся через позитивні тести на COVID в кількох учасників команди-фіналіста (Union Omaha). Перемогу було присуджено команді (Greenville) на підставі середньої кількості очок за гру у регулярному чемпіонаті.

Сезон наступного року відбувся у повноцінному форматі. Водночас організатори USL-1 прийняли рішення про розширення раунду плей-офф до шести команд. При цьому два лідери проходили одразу до півфіналу. А інші чотири команди розпочинали розіграш плей-офф з чвертьфіналу. У наступні два сезони

організатори ліги внесли зміни до формату регулярного сезону. Зокрема у 2022 році команди грали уже по 30, а з 2023 – по 32 гри.

Станом на 2024 рік кількість команд не змінилася (їх 12), хоча самі команди так. У цьому році заплановано, що плей-офф розширено до восьми команд і усі вони розпочнуть цей раунд з чвертьфінальних розіграшів.

Загалом USL-1 є однією з найновіших ліг у системі професійних ліг з футболу у Північній Америці, тому сьогодні важко оцінити повноцінно рівень її розвитку. Наразі зацікавленість глядачів і телекомпаній щодо матчів є низькою, проте USL при організації і проведенні турніру враховує досвід кращих футбольних професійних ліг, а також професійних ліг у інших видах спорту, що може суттєво підвищити як спортивні, так і фінансові показники її діяльності вже у найближчому майбутньому.

Національна незалежна футбольна асоціація (NISA) була створена у 2017 році, але свої ігри розпочала у 2019 році в межах Дивізіону III системи футбольних ліг Північної Америки.

NISA за аналогією до NASL проводила свої розіграші за форматом роздільного сезону – осінь і весна з раундом плей-офф по завершенні кожного і матчем за чемпіонство. У 2019 році осінній сезон передбачав поділ восьми команд-учасниць на дві групи – Східне та Західне узбережжя – по чотири команди у кожній. Команди грали за коловою системою по дві гри з трьома іншими.

Дві кращі команди з кожної групи відповідно розігрували першість Західного і Східного узбережжя. Два чемпіони отримували путівку у весняний плей-офф.

Весняний сезон відрізнявся тим, що поділу команд на групи не було, крім того до ліги приєдналися ще три команди. Проте змагання не відбулися у повному обсязі, оскільки були скасовані через пандемію.

У сезоні 2020–2021 років NISA розширилася ще на три команди (загалом 12). Для осіннього сезону команди були розділені на чотири географічні регіони, у яких змагання залежно від кількості учасників відбувалися або у спосіб прямого вибування або за коловою системою.

В осінньому сезоні команди були розподілені на дві конференції (Східна – 5 команд, Західна – три команди), де змагалися за коловою системою. У плей-офф

потрапляли усі вісім команд, які розподілялися на дві групи відповідно до своїх результатів у регулярному сезоні. У групах вони також змагалися за коловою системою, і цього разу по дві кращі команди з кожної потрапляли до півфіналу осіннього сезону, де команда, що посіла перше місце в одній групі грала проти команди, котра посіла друге місце в іншій (одна гра). До фіналу потрапляли відповідно переможці, де в одному матчі визначався чемпіон.

У весняному сезоні брали участь уже дев'ять команд, котрі були розподілені на три групи по три команди. Тут вони змагалися за коловою системою по одній грі з кожною іншою командою. Три кращих згідно з результатами команди проходили далі. Причому лідер потрапляв одразу до фіналу, а друге і третє місця змагалися у півфінальному поєдинку. Відповідно переможець півфіналу змагався з переможцем групового етапу за титул чемпіона весняного сезону. Останнім був матч на виліт між чемпіонами осіннього і весняного сезонів.

Осінній сезон NISA 2021 року передбачав виключно регулярний сезон, у якому 10 команд зіграли по 18 ігор з іншими командами (по дві з кожною). Чемпіон визначався за результатом підсумку такого формату проведення.

У 2022 році NISA перейшла на повний сезон. У регулярному чемпіонаті команди уже були порівну поділені на Східну і Західну конференції, де змагалися за коловою системою. Команди повинні були зіграти по 26 ігор, з яких: чотири гри проти кожного суперника у своєму дивізіоні та по дві проти кожного суперника в протилежному дивізіоні.

Лідери конференцій проходили до фіналу плей-офф конференцій автоматично, а команди, котрі посіли третє та четверте місця, мали змагатися ще у півфінальних матчах. Проте в результаті команди були зведені в одну спільну таблицю і два лідери потрапили до півфіналу плей-офф, а ще чотири команди розпочинали з чвертьфінальних матчів. Усі раунди плей-офф відбувалися в одному матчі.

Сезон 2023 року пройшов без поділу команд на конференції, відповідно дев'ять команд зіграли по 24 гри (по три з кожною іншою), а далі, за аналогією до попереднього сезону, відбувався відбір та розіграш раунду плей-офф.

У 2024 році знову дев'ять команд, проте поділені уже на дві конференції (Східну – п'ять та Західну – чотири команди). Планується, що лідери та віце-чемпіони будуть розігрувати чемпіонство конференції, а пізніше переможці – головний титул турніру.

У 2020 році в межах NISA було створено також новий турнір NISA Independent Cup, у якому беруть участь незалежні клуби з різних професійних, напівпрофесійних та аматорських ліг США. Ми не розглядаємо його в повній мірі, адже він має радше напівпрофесійний характер.

Загалом основний турнір NISA як і USL-1 все ще набирає обертів. Його організатори постійно експериментують з форматом проведення змагання шукаючи найбільш оптимальний і такий, який відповідає суспільним запитам та тенденціям розвитку футболу на Північноамериканському континенті.

MLS Next Pro – це відносно новий проект MLS. По суті це професійна ліга в структурі професійної ліги. Проект був запущений у 2022 році (21 команда). Зараз *MLS Next Pro* складається з 29 резервних команд клубів MLS (15 – Східна конференція, 14 – Західна). *MLS Next Pro* класифікується як частина третього рівня системи футбольних ліг США.

Ліга використовує по суті унікальні правила. До прикладу розіграші регулярного сезону можуть вирішуватися серією пенальті. Також в *MLS Next Pro* діє правило щодо дії штрафних карток: отримання червоної або двох жовтих карток у одній грі вступає в дію під час наступної гри проти того ж самого суперника [395].

Чемпіонат цієї ліги триває протягом весни-осені. Кожна команда повинна зіграти 28 ігор у регулярному сезоні, після чого проводиться раунд плей-офф з 16 командами (у 2022 та 2023 роках – 14 команд). ліга за аналогією до MLS поділена на Східну та Західну конференції.

Лідери конференцій по завершенні регулярного сезону потрапляють одразу до півфіналу конференцій в межах плей-офф, усі інші 14 команд розпочинають змагання з першого раунду плей-офф. Варто відзначити, що, на відміну від MLS в *MLS Next Pro* діє ще одне цікаве правило. Зокрема, команди з другим і третім посівами в конференції мають змогу вибрати, з якою з решти команд вони гратимуть.

Перші сіяні у півфіналі конференції також отримують право обрати суперника з інших команд. Усі частини плей-офф проходять в одній грі.

На відміну від MLS, в MLS Next Pro немає обмеження на заробітну плату гравців, а контракти укладаються командами, як в більшості інших професійних лігах, а не лігою як це відбувається в MLS.

Загалом сучасна піраміда професійних турнірів з футболу у Північній Америці за рівнями в ієрархії (Дивізіони I, II, III), визначеної USSF, відображена на рисунку 3.1



Рис. 3.1 Сучасна система змагань у професійному футболі (сокері) в Північній Америці

Окрім різних рівнів футбольних професійних змагань у Північній Америці проводилися і проводяться і велика кількість інших, зокрема між клубами різних країн. Серед них – US Open Cup (з 1913 р.), North American SuperLiga (2007–2010 рр.), Ліга чемпіонів CONCACAF (з 1962 р.аа) та ін.

3.10 Моделі змагань у професійному футболі (сокері) на різних етапах його розвитку

Розвиток професійного футболу (сокеру) на території Північної Америки мав достатньо хвилеподібний характер. У його історії були періоди розквіту і занепаду. Але сьогодні ми маємо якісний спортивний продукт, який постійно розширює свою

авдиторію і є не менш популярним на континенті, аніж традиційні американський футбол, баскетбол чи бейсбол.

Орієнтуючись на встановлений нами чинник системності змагань у футболі відповідно до встановлених історичних фактів у той чи інший період, ми визначали групу моделей, що була характерною для того чи іншого етапу розвитку виду спорту. Для конкретизації та інтерпретації моделі змагань ми орієнтувалися на чинник престижності змагань на тому чи іншому етапі.

Футбол до Америки був завезений іммігрантами з Європи. Важливо відзначити, що цьому сприяла промислова революція, і упродовж 1876–1880 років тисячі іммігрантів прибули до США у пошуку місць для працевлаштування. З собою вони привезли власні футбольні команди і з цього часу поступово почали нав'язувати американському суспільству новий вид спорту.

Першою важливою датою для розвитку футболу варто вважати 1884 рік, коли було створено Американську футбольну асоціацію (АФА). Саме з цього моменту розпочинається відлік у розвиткові цього виду спорту.

Відповідно формується перша модель змагань у футболі Північної Америки. Зважаючи на особливості змістовного наповнення і розвитку, ми визначили її як системну *Мультиміжпозичну дифузну модель* (табл. 3.5).

Варто відзначити, що це по суті стартовий етап у розвиткові футболу в Північній Америці, і достатньо логічним є те, що створення чогось масштабного уже часто відбувається у спробах і іноді – помилках. Приблизно за таким сценарієм відбувався розвиток футболу на континенті.

На цьому етапі з'являлися і зникали нові організації, кожна з яких організовувала свій турнір, деякі з яких були досить успішними. Як вже зазначалося, першою організацією, котра почала розвивати футбол в Північній Америці, була АФА.

Таблиця 3.5

Моделі змагань різних етапів розвитку футболу (сокеру) у Північній Америці

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени та команди
1884–др. пол.20-х рр. XX ст.	<ul style="list-style-type: none"> - Створено Американську футбольну асоціацію (AFA, 1884 р.); - Створено Американську лігу професійного футбольного м'яча (ALPFB, 1894 р.); - Організовано Футбольну асоціацію США (USFA), якій FIFA надала тимчасове членство; - Створено Американську футбольну лігу (ASL, 1921–1933 рр.) – першу «закриту лігу» з футболу з власним турніром; - Спад у розвитку футболу в США упродовж 1890-х років; - «Футбольні війни» між USFA та ASL (початок 20-х рр.); 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	<p>Кубок Америки (AFA, 1885–1924 рр.)</p> <p>Кубок виклику (USFA, 1913 р.)</p> <p>Чемпіонат ASL (1921–1933 рр.)</p>	<p><i>Кубок Америки</i> проводився на виліт команд (від 2 до 20 команд в різні роки) спершу у трьох, потім у чотирьох і згодом у п'яти раундах (один матч). В окремі роки кількість команд складала 2, тому був лише один раунд.</p> <p><i>Кубок виклику</i> проходив також у раундах на виліт команд (в різні роки від 18 до 118 команд). Згодом змагання відбувалися по конференціях аж до фінального матчу між лідерами Сходу та Заходу.</p> <p><i>Чемпіонат ASL</i> складався з регулярного сезону та плей-офф.</p>	<p>Кількість висококласних футболістів американського походження (Північна Америка) зростала поступово;</p> <p>ASL певний час переманювала європейських гравців і укладала з ними високооплачувані контракти. Пізніше USFA змусила її припинити це через можливі санкції FIFA.</p>
20-і–60-і рр. XX ст.	Втрата інтересу та гальмування розвитку футболу в Північній Америці					

Продовження табл. 3.5

Др. пол. 60-х рр. – 1984 р.	<ul style="list-style-type: none"> - Створення CONCACAF, як представника FIFA в Північній Америці (1961 р.); - Створення Об'єднаної футбольної асоціації (USA, 1966 р.), та Національної професійної футбольної ліги (NPSL, 1967 р.), які у 1968 р. об'єдналися у Північно-американську професійну футбольну лігу (NASL); - Відвідуваність футбольних матчів суттєво зростає (у NASL понад 40 тис. вболівальників за гру). 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	<p>Кубок чемпіонів CONCACAF (1962 р.)</p> <p>The Soccer Bowl (NASL, 1968 р.)</p>	<p><i>The Soccer Bowl</i> NASL застосовувала різні формати. У 1968 році чемпіонат стартував як серія з двох ігор із загальною кількістю голів, в 1971 році перейшов до серії за найкращою із трьох (потім ще раз у 1984). У 1972 році ліга прийняла чемпіонат з однієї гри, який проводив клуб із вищим посівом.</p> <p><i>Кубок чемпіонів CONCACAF.</i> Команди змагалися в регіональних зонах: Північна Америка, Центральна Америка та Карибський басейн. Переможець однієї отримував путівку до фіналу Кубка чемпіонів, а переможці двох інших – змагалися у півфіналі. З 1981 року зони Північної та Центральної Америки зазвичай об'єднували.</p>	<p>Більшість (85%) складу команд NASL – європейські гравці та гравці з Південної Америки. У складі є легендарні Пеле та дер Кайзер;</p> <p>Кайл Роут-молодший став першим новачком і першим американцем, який виграв титул бомбардира NASL.</p>
1985–1994	<ul style="list-style-type: none"> - Загальне зниження рівня розвитку футболу в Північній Америці; - Створення WSA на заході країни з власним чемпіонатом (1985 р.); - Створення ASL на сході країни з власним чемпіонатом (1988 р.); - Об'єднання WSA та ASL в APSL і організація спільного чемпіонату Сходу та Заходу (1990 р.). 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Три-позиційна закрита	<p>Чемпіонат WSA (1985–1989 рр.)</p> <p>Чемпіонат ASL (1988–1989 рр.)</p> <p>Чемпіонат APSL (1990–1995 рр.)</p>	<p><i>Чемпіонат WSA та ASL.</i> Розіграші за коловою системою, у 1989 р. – розіграші по конференціях.</p> <p><i>Чемпіонат APSL</i> – розіграші по конференціях (Східна та Західна і лише фінал – між чемпіонами конференцій).</p>	<p>Відтік кращих гравців до європейських професійних футбольних клубів.</p>

Продовження табл. 3.5

1995–2010	<ul style="list-style-type: none"> - Орієнтація на внутрішньолігові змагання з футболу; - Створення MLS (1995). Кількість команд збільшилася упродовж 1995–2009 рр. років з 10 до 16; - Ліквідація APSL (1996 р.) - Зацікавленість глядачів і телекомпаній футболом зростає (угоди з ESPN, ABC Sports і Fox Sports World); - Упровадження трофею Supporters' Shield для переможця регулярного сезону (1999 р.); - Створення Резервної ліги MLS (2005 р.) з власним чемпіонатом. 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна закрита	<p>Чемпіонат MLS (1996 р.)</p> <p>Кубок чемпіонів CONCACAF (з 2008 р. – Ліга чемпіонів)</p>	<p>Формат змагань: регулярний сезон (від 26 до 32 ігор для кожної команди в різні сезони) і плей-офф (проходили від 4 до 8 команд у різні сезони);</p> <p>Поділ ліги на дві конференції для розіграшів усіх етапів змагань окрім остаточного фіналу (Схід, Захід);</p> <p>З 2000 р. дозволено нічийний результат в регулярному сезоні.</p>	<p>Повернення кращих футболістів в Північну Америку;</p> <p>Контракти гравці укладають з лігою, а не з клубами;</p> <p>Зарплати гравців відносно низькі. Бюджет на зарплату гравців не перевищує \$ 2 млн;</p> <p>Кожна команда отримала двох національних і двох іноземних кращих гравців. Решта проходили відбір в команди на основі драфту;</p> <p>«Правило призначеного гравця» (2007 р.).</p>
2010–018	<ul style="list-style-type: none"> - Кількість команд MLS зростає з 16 до 23; - USSF утврджує другий дивізіон в професійному клубному футболі (сокері) – NASL і Championship USL (2011 р.); - Угода про інтеграцію резервних команд між USL та MLS (2013–2022 рр.). - Зростає тиск ЗМІ на керівництво MLS щодо досягнення оптимального телеформату ігор; - Зростають телевізійні рейтинги MLS (2015 р.); - MLS укладає контракти SkySport та Eurosport (2015 р.). 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна закрита (два рівні)	<p>Дивізіон I – Чемпіонат MLS</p> <p>Дивізіон II – Чемпіонат NASL (2011–2017 рр.); USL Pro (2010 р., Championship USL з 2018 р.)</p> <p>Ліга чемпіонів CONCACAF</p>	<p>MLS. Постійне внесення доповнень до розіграшів чемпіонату MLS. Кількість ігор у регулярному сезоні зросла до 34 і залишається такою ж до сьогодні. Кількість команд, що потрапляли до плей-офф, зросла до 12.</p> <p>Упровадження правила виїзних голів (2014 р.);</p> <p>NASL. Формат – роздільний сезон;</p> <p>USL Pro. Формат – регулярний сезон і плей-офф. Після регулярного сезону усі команди проходять до плей-офф, де починаються ігри на вибування.</p>	<p>Висока різниця заробітної плати між футболістами (середня близько \$138 тис., максимальна – \$ 6,5 млн станом на 2010. Станом на 2018: середня – близько 337 тис., максимальна – \$ 6,1 млн).</p>

Продовження табл. 3.5

2019	<ul style="list-style-type: none"> - Кількість команд MLS зростає до 24; - Кількість команд Championship USL – 36; - USSF утворює третій дивізіон в професійному клубному футболі (сокері) – NISA, USL-1 (2019 р.). 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна закрита (три рівні)	<p>Дивізіон I – Чемпіонат MLS</p> <p>Дивізіон II – Championship USL</p> <p>Дивізіон III – Чемпіонат NISA (2019 р.), Чемпіонат USL-1 (2019 р.)</p> <p>Ліга чемпіонів CONCACAF</p>	<p><i>MLS</i>. Плей-офф розширено до 14 команд</p> <p><i>Championship USL</i>. Регулярний сезон – 34 гри для кожної команди в межах дивізіонів. До плей-офф потрапляє 10 кращих</p> <p><i>USL-1</i>. Регулярний сезон – 28 ігор (10 команд). Плей-офф – 4 кращі команди</p> <p><i>NISA</i>. Формат – роздільний сезон (осінь, весна)</p>	Середня заробітна плата гравців близько \$ 346 тис., максимальна – \$ 7,2 млн.
2020–2021	<ul style="list-style-type: none"> - Збільшення кількості команд в MLS до 27; - Скасовуються, скорочуються, відкладаються футбольні чемпіонати як внутрішні, так і панамериканські. Діють обмеження на відвідуваність матчів; - Доходи футбольних організацій впали на понад \$ 1 млрд [154]; - MLS is Back Tournament (2020) перед відновленням регулярного сезону. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Ієрархічна закрита (три рівні)	<p>Дивізіон I – Чемпіонат MLS</p> <p>Дивізіон II – Championship USL</p> <p>Дивізіон III – Чемпіонат NISA (2019), Чемпіонат USL-1 (2019)</p>	<p>Тимчасові зміни форматів фактично усіх чемпіонатів. Організатори ділили команди на невеликі групи у вузьких географічних зонах, для обмеження переїздів гравців. В кількох чемпіонатах (Championship USL – фінал 2020 року не проводився через позитивні тести команди фіналіста). Результат визначався згідно встановлених критеріїв)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Упровадження обов'язкових медичних оглядів та тестувань на предмет наявності / відсутності захворювання на COVID - Середня заробітна плата гравців близько \$ 340 тис., максимальна – \$ 7,02 млн. станом на 2020 рік.

Закінчення табл. 3.5

2022	<ul style="list-style-type: none"> - Збільшення кількості команд в MLS до 28; - Повернення глядачів на трибуни та зростання відвідуваності матчів на 25% порівняно з 2021 роком; - Поступове зростання доходів організацій; - Активізація застосування віртуальних технологій у змаганнях (віртуальна реальність для глядачів, «розумні зручності», еко-технології тощо) 	РЕСИСТЕМНІ	Ієрархічна закрита (три рівні)	<p>Дивізіон I – Чемпіонат MLS</p> <p>Дивізіон II – Championship USL</p> <p>Дивізіон III – Чемпіонат NISA (2019), Чемпіонат USL-1 (2019)</p> <p>Ліга чемпіонів CONCACAF</p>	<p>Поступове відновлення форматів змагань</p> <p><i>USL-1.</i> Збільшення кількості ігор в регулярному сезоні до 30 для кожної команди</p> <p><i>NISA.</i> Формат – регулярний сезон (Східна і Західна конференції, по 26 ігор), плей-офф (6 команд)</p>	Середня заробітна плата гравців близько \$ 438 тис., максимальна – \$ 12 млн.
3 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Повне відновлення системи змагань у професійному футболі в Північній Америці; - Збільшення кількості команд в MLS до 29; - Зменшення кількості команд Championship USL з 33 до 24; - MLS підписала з Apple Inc. 10-річну угоду про телетрансляції усіх її матчів та вибраних матчів MLS Next Pro; - Зростають доходи від спонсорства (у 2023 р. на 15% вищі ніж у 2022 р.), продажу абонементів (на 25%) 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна закрита (три рівні)	<p>Дивізіон I – Чемпіонат MLS</p> <p>Дивізіон II – Championship USL</p> <p>Дивізіон III – Чемпіонат NISA (2019), Чемпіонат USL-1 (2019)</p> <p>Ліга чемпіонів CONCACAF</p>	<p><i>MLS.</i> Раунд плей-офф розширено до 18 команд та додано wild card раунд</p> <p><i>USL-1.</i> Збільшення кількості ігор в регулярному сезоні до 32 для кожної команди. Плей-офф розширено до восьми команд.</p> <p><i>NISA.</i> В регулярному сезоні зняли поділ на конференції у 2023 і повернули у 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Перші 20 гравців у реєстрі MLS враховуються в бюджеті зарплат клубу на 2024 рік у розмірі \$ 5,47 млн і називаються Старшим складом клубу; - Додатковий список – гравці на позиціях реєстру 21–30; - Для домашніх гравців передбачений фонд зарплати – до \$125 тис. на рік; - Середня заробітна плата гравців близько \$ 391 тис., максимальна – \$ 12 млн.

Починаючи з 1885 року нею був організований Кубок Америки, який став першим відкритим змаганням серед футбольних клубів на цій території. Водночас рівень футболу того часу не відповідав професійному. Гравці в командах (здебільшого американського походження) ще не демонстрували високого рівня спортивної гри та відповідно видовищності. Зацікавленість футболом була відносно невисокою з боку глядачів, а отже, і прибутки організацій і самих спортсменів були незначними.

Проте це був перший крок у цьому напрямі. Цікавим фактом є те, що у 1894 році власники MLB хотіли вперше використати футбол як засіб прибутку під час міжсезонної перерви у бейсбольному чемпіонаті і створили ALPFB. Спроба була невдалою, ліга проіснувала лише 17 днів, але по суті це заклало своєрідний фундамент для розвитку футболу як напряму підприємницької діяльності.

Далі факти з історії футболу в Північній Америці вказують на численну кількість наступних спроб підняти рівень клубного футболу до рівня інших професійних ліг ігрових видів спорту в країні. Згодом у 1913 році створено USFA (з 1974 – United States Soccer Federation, USSF), якій FIFA надало спершу тимчасове, проте згодом і постійне членство. Ця асоціація відповідно стала керівним органом футболу в країні і досі зберігає цей статус. USFA організувала свої змагання – Кубок виклику, який випередив за популярністю Кубок Америки і став національним кубковим змаганням. Водночас безпосередньо розвитком професійного клубного футболу вона не займається, а переважно зорієнтована на змагання національних збірних команд. Проте USFA (USSF сьогодні) призначає ролі для розвитку професійного футболу у Північній Америці.

На цьому етапі було створено першу «закриту лігу» з футболу на території Північної Америки. Це була ASL (1921–1933 рр.). Вона одразу організувала власний чемпіонат, і зважаючи на невисокий рівень футболу американських гравців, взялася переманювати високими зарплатами – європейських. Це призвело до конфлікту з FIFA, а відповідно USFA встановила обмеження щодо трансферу європейських гравців.

Перший етап змагань у футболі Північної Америки обмежується часовим проміжком 1884 р. – другою половиною 20-х років ХХ ст.

Вже згодом у другій половині 20-х років між USFA та ASL все частіше виникали конфліктні ситуації на фоні участі команд у змаганнях, фінансових питань тощо, що призвело до «футбольних війн» між ними, через які остання зрештою розпалася у 1933 році. Це час суттєвого зниження розвитку футболу в американському суспільстві. Масові скандали призвели до того, що клубний футбол призупинив свій розвиток на кілька десятиліть, фактично до 60-х років.

Отже, перша виділена нами модель змагань з футболу (сокеру) в Північній Америці одразу має ознаки підприємницької діяльності. Кожна з новостворених організацій фактично одразу орієнтована на отримання прибутку. Незважаючи на відсутність висококласних гравців американського походження, організовані Ліги та інші організації укладають контракти з європейськими футболістами, таким чином нарощуючи видовищність своїх змагань.

І хоча все починалося зі спроб та помилок, футбол все ж закріпився, як один із видів спорту, які можуть розвиватися в американському суспільстві.

Часовий проміжок між другою половиною 20-х та 60-ми роками характеризується суттєвим зниженням інтересу щодо футболу. Після припинення існування ASL американське суспільство відкинуло футбол, як такий, що контролюється європейськими організаціями, оскільки USFA, яка залишалася керівним органом виду спорту в країні, була підконтрольною FIFA та орієнтувалася на Європу.

Професійний напрям футболу призупинив свій розвиток, підприємці не були зацікавлені в його просуванні, оскільки не було попиту на такий продукт.

Ми не виділили моделі змагань для цього періоду. Хоча Кубок виклику залишався в календарі, у ньому брали участь здебільшого аматорські футбольні команди. Окрім того у 1961 році було створено CONCACAF, як представницьку організацію FIFA в Америці. У 1962 році було організовано Кубок чемпіонів CONCACAF між клубами різних країн Південної та Північної Америки, проте він також не мав значної популярності в останній.

Достатньо динамічно футбол почав розвиватися в другій половині 60-х років. Це був початок нового етапу розвитку виду спорту і формування нової моделі змагань. Цей етап знаменується створенням двох організацій професійного футболу – USA (1966) та NPSL (1967), підставою для чого стала достатньо масова телеглядацька американська аудиторія Чемпіонату світу з футболу 1966 року. На це звернули увагу підприємці, спортивні інвестори і почали робити кроки для організації власних змагань з футболу, які б приносили доходи.

Варто зазначити, що вже у 1968 році дві організації об'єдналися в одну – Північноамериканську футбольну лігу (NASL), яка стала першою успішною організацією професійного футболу в США та Канаді. Ліга розвивала власний закритий чемпіонат для команд, які були в її складі (The Soccer Bowl). Зважаючи на цей факт, ми визначили модель змагань для цього етапу (др. пол. 60-х рр. – 1984 р.) як *Однопозиційну закриту*. При цьому, зважаючи на чітку організованість, високий рівень і систематичність проведення, продуманий календар матчів тощо, ця модель належить уже до групи *системних*.

Цікавим є той факт, що клубний футбол в Північній Америці розвивався здебільшого на гравцях з Європи та Південної Америки. Лише близько 15% спортсменів були громадянами США чи Канади. При цьому зарплата європейських гравців була суттєво вищою щодо місцевих [542].

Формат змагань NASL був запозиченим у професійних ліг інших ігрових видів спорту у Північній Америці (NBA, NHL тощо) і включав поділ команд на конференції та дивізіони, де змагання відбувалися за коловою системою, а тоді кращі потрапляли до раунду плей-офф, що зберігало інтригу до останнього матчу.

Надмірне захоплення лігою кращими гравцями Європи і постійне бажання переманити їх в свій чемпіонат, а також постійне бажання розширитися призвели до фінансової кризи всередині NASL, яка спричинила невдовзі до припинення її діяльності у 1984 році.

Отже, на цьому етапі футбол в Північній Америці стрімко розвивався, у фахівців не було сумнівів, що саме NASL і її чемпіонат надовго вкореняться в американську свідомість, і популярність футболу лише зростатиме. Проте

відсутність фінансового балансу, що є важливим чинником ефективного функціонування організацій професійного спорту, спричинили до такого ж стрімкого занепаду напрацьованого і створеного.

Достатньо неоднозначним в історії футболу в Північній Америці є наступний етап – 1985–1994 років. На думку фахівців [155, 182, 290], це був знову період тимчасового спаду у розвитку професійного футболу на цій території. Справді, не існувало єдиної авторитетної організації, яка б продовжувала працювати у цьому напрямі, тому така думка є цілком виправданою.

Проте, якщо порівнювати цей етап і етап другої половини 20-х – початку 60-х років, то слід відзначити, що професійний футбол тут усе одно підтримувався. Це було виражено у створенні, зокрема, двох нових організацій, які намагалися використати досвід NASL і організувати видовищний клубний футбол. Так, у 1985 році було організовано Західний футбольний альянс (WSA), а у 1988 році – Американську футбольну лігу (ASL) на сході країни. Спершу обидві організації вважалися напівпрофесійними, але згодом все більше кращих гравців були залучені, і рівень видовищності їх чемпіонатів зріс, а отже, зросла глядацька аудиторія і прибутки організацій.

У 1990 році, побоюючись створення конкурентної потужної футбольної організації, WSA та ASL об'єднали свої зусилля створивши Американську професійну футбольну лігу (APSL). Формат змагань був традиційним для закритих професійних ліг Північної Америки (табл. 3.5).

Ліга була санкціонована як Дивізіон II у системі футбольних ліг Сполучених Штатів, але де-факто була визнана професійною футбольною лігою країни, а тому претендувала перейти у Дивізіон I і у 1993 році подала заявку на вакантне місце у Дивізіоні I, проте прогала цю ставку Вищій лізі футболу (MLS), яка була створена у 1995 році.

Ми вважаємо, що цей етап характеризується продовженням функціонування **Однопозиційної закритої моделі**, проте, зважаючи на тимчасове розчленування Сходу та Заходу в контексті розвитку футбольних змагань, різний формат проведення в різних лігах (табл. 3.5), а також думки окремих фахівців щодо

зниження рівня розвитку футболу в Північній Америці [182, 290], ми схильні вважати, що тут ця модель потрапляє скоріше у групу *дискретно-системних моделей*.

Однопозиційна закрита модель змагань продовжувала удосконалюватися і на наступному етапі розвитку футболу в Північній Америці упродовж 1995–2009 років. Проте вона мала вже дещо інший вигляд.

У 1995 році було створено організацію, котра в результаті виводить футбол на континенті на новий, значно вищий рівень розвитку – це MLS. Фактично одразу вона посідає щабель Дивізіону I в системі футбольних організацій і витісняє повністю APSL, яка в результаті припиняє свій чемпіонат і зникає зовсім сама. Натомість MLS як закрита ліга організовує свій власний внутрішній чемпіонат. Фактично одразу (у 1996 р.) ліга підписує вигідні контракти з телевізійними гігантами ESPN, ABC Sports і Fox Sports World. І хоча рейтинги на телебаченні не були настільки високими, як очікувалося, все ж для MLS це стало важливим джерелом доходів.

Чемпіонат MLS за аналогією до її попередників включав два етапи – регулярний сезон (колова система розіграшу) і плей-офф (змагання на виліт). Команди (1996 р. – 10, 2009 р. – 16) були поділені на дві конференції (Східну і Західну), грали найбільшу кількість матчів всередині і лише фінальний матч відбувався між їх переможцями.

Варто зазначити, що MLS намагалася постійно зберігати високий рівень видовищності свого продукту і робити кроки, які б підвищували рівень доходів. Одразу у 1996 році було запроваджено Матч всіх зірок, яке Ліга перетворила на видовищне шоу. У 1999 році ліга запровадила трофей для переможця регулярного сезону – Supporters' Shield.

Щоб монополізувати футбольний ринок, у 2005 році MLS створила Резервну лігу з власним чемпіонатом, що розширило її можливості у пошуку молодих талантів.

Проаналізовані історичні факти дають підстави стверджувати про наявність чітко визначеної системи змагань на цьому етапі розвитку футболу у Північній Америці. По суті MLS стала монополістом на ринку, єдиною лігою Дивізіону I, визнаною як USSF, так і північноамериканськими вболівальниками футболу. Тому

Однопозиційну закриту модель змагань для цього періоду ми можемо віднести до *групи системних*.

Саме MLS в другій половині 90-х років вивела клубний футбол на новий високий рівень розвитку в країнах Північної Америки, продемонструвавши, що створений у Європі спортивний продукт може бути по-новому інтерпретований і прийнятий американським суспільством та приносити вагомі прибутки.

Початок наступного етапу і виокремлення моделі змагань пов'язаний з тим, що система змагань у футболі стає більш розгалуженою. USSF утверджує нові організації і відповідно змагання, які, проте, займають нижчий щабель, аніж MLS.

Це відбувається на початку другого десятиліття XXI ст., коли Північно-американську професійну лігу (NASL) та USL Pro (Championship USL з 2018) утверджують як Дивізіон II в системі футбольних змагань Північної Америки (2011).

Варто відзначити, що в системі професійних футбольних ліг Північної Америки дивізіони існували і раніше. Починаючи з 1995 року, коли було створено і MLS, інша організація професійних ліг з футболу – Об'єднана футбольна ліга (United Soccer Leagues, USL) організувала спершу Другий дивізіон USL (1995), а через 10 років – Перший дивізіон USL (2005). Перший дивізіон відповідно отримав визнання в системі ліг як Дивізіон II, після MLS, а Другий дивізіон USL став Дивізіоном III, відповідно. Проте змагання, які організовували структури, реально не відповідали статусу професійних. У них брала участь невелика кількість команд (6–11), і рівень майстерності спортсменів, а відповідно їх зарплат, був низьким. USL не змогла вивести ці два змагання на високий щабель, а тому вони були по суті розформовані.

Уже з 2011 року більш яскраво відстежується рівневість між змаганнями професійного рівня у футболі, коли USSF санкціонує NASL та чемпіонат USL як змагання Дивізіону II.

Варто наголосити, що незважаючи на присутні у футболі Північної Америки рівні, ротація команд між ними відсутня, вони функціонують виключно як закриті організації. Водночас у 2013 році MLS та USL налагодили співпрацю і навіть уклали угоду про інтеграцію резервних команд першої у другу, що суттєво підвищило рівень футболу і видовищності змагань USL.

Незважаючи на відносну узгодженість діяльності кожної з ліг, вже в другій половині 2010-х виникають достатньо гострі конфлікти між USSF та NASL. Зокрема, остання фактично вимагає прирівняти її до Дивізіону I поряд з MLS, не маючи для цього належних підстав (не відповідає встановленим критеріям). Через два роки USSF скасовує статус Дивізіону II для NASL, залишивши цей шабел ь лише за USL Pro. Зважаючи на тенденції щодо змагань у футболі на визначеному етапі, ми вважали за доцільне назвати модель для нього *Ієрархічною закритою моделлю системної групи (два рівні)*.

У 2019 році USSF додає до піраміди футбольних змагань ще два чемпіонати, які кваліфікуються як Дивізіон III. Цей статус зокрема отримують USL-1 (2019) та Національна незалежна футбольна асоціація (NISA). Зростає кількість футбольних команд в Дивізіоні I (MLS – до 23) та II (Championship USL – до 36), що свідчить про зростання кількості футболістів і команд високого рівня.

Змагання проводяться за системою розіграшу, що включає регулярний сезон та раунд плей-офф, проте NISA проводить кілька роздільних сезонів змагань (до 2021 року включно), про що йшлося у підрозділі 3.9

Про високий рівень розвитку футболу в Північній Америці під кінець другого десятиліття XXI ст. свідчить той факт, що середня вартість команди MLS у 2019 році становила 313 мільйонів доларів, а це на 30% більше, ніж у попередньому році. Зростає суттєво обсяг і відповідно вартість трансляцій, що сприяє підвищенню доходів зокрема MLS у 2019 році.

Зважаючи на те, що піраміда змагань з футболу розширюється у 2019 році на ще один третій рівень, назву моделі ми визначили як *Ієрархічна закрита системної групи (три рівні)*.

Відзначимо, що ця модель актуальна і до сьогодні, проте упродовж кількох наступних років ми відносили її до інших груп.

Зокрема упродовж 2020–2021 років, коли у світі вирувала пандемія COVID, відбулися суттєві зміни у системах змагань фактично усіх видів спорту, серед них у професійному футболі Північної Америки.

В MLS і в інших професійних футбольних лігах було призупинено сезон (в MLS з 408 запланованих ігор відбулося 291). В подальшому, після відновлення змагань упроваджуються суворі обмеження на відвідуваність матчів глядачами. Якщо у сезоні 2019 матчі в середньому відвідували 21,265 осіб, то у 2020 році це число склало 2182.

Для спортсменів також упроваджуються суворі обмеження, зокрема обов'язковий медичний огляд за протоколом, тестування на предмет наявності чи відсутності захворювання, масковий режим тощо.

Всі ці аспекти спричиняють до суттєвого падіння доходів. До прикладу та сама MLS втратила за рік понад \$ 1 млрд.

У другій половині 2020 MLS провела своєрідний турнір повернення, якому дала назву MLS is Back Tournament. Було прийнято рішення, що такий турнір буде резервним і проводитиметься в екстрених ситуаціях.

Після деякого спаду захворюваності ще тривалий час діяли обмеження. Зокрема у 2021 році усі матчі відбувалися виключно в США, оскільки в Канаді діяли транспортні обмеження. Командам було надано право самостійно встановлювати обмеження на відвідуваність своїх матчів.

Отже для цього етапу (2020–2021 рр.) характерним є зміни форматів змагань під впливом кризового явища. Модель на нашу думку, залишається тією ж *«Ієрархічна закрита модель»*, проте вона функціонує як *десистемно-адаптована*, коли організації перебувають у пошуку оптимальних варіантів для підтримання своєї діяльності і зокрема змагального процесу.

У 2022 році суспільство почало відновлювати звичний ритм життя і діяльності в різних сферах. Відповідно і спорт почав повертатися до свого доковідного рівня і розвиватися далі. Щодо футболу в Північній Америці, то показники його «життєдіяльності» також почали поступово відновлюватися. Формати змагань набувають звичного вигляду. Глядачі повертаються на трибуни (відвідуваність порівняно з 2021 роком зростає на 25%).

Окрім того, у 2022 році створюється по суті дочірня організація MLS – MLS Next Pro, яка також визнається Дивізіоном III в системі футбольних змагань в Північній Америці. Тобто на цьому рівні таких організацій функціонує уже три.

Варто зазначити, що організатори починають активніше впроваджувати у змагання сучасні технології, в тому числі і віртуальні. Серед них зокрема: віртуальна реальність для глядачів, «розумні зручності», еко-технології тощо.

Показовою та історично вагомою є угода MLS з IMG Arena, яка надаватиме офіційні дані, інноваційні контент-рішення, аналітику для вболівальників нового покоління та маркетингові інструменти для ставок і медіа-партнерів MLS. Угода вартістю \$ 270 млн дозволить зробити вагомий крок у перенесенні футболу у віртуальний простір, який сьогодні все активніше розвивається.

Загалом, 2022 рік став роком відновлення суспільства в цілому і, по аналогії з іншими видами спорту, які ми характеризували, футболі Північної Америки є винятком. *Ієрархічна закрита модель* потрапляє на цьому етапі у групу *ресистемних моделей*.

На завершення, після усіх відновних процесів, починаючи з 2023 року змагання відновлюють свою цілісність, а отже, явище повертається в межі системності. Корективи продовжують вноситися у формати змагань і у підходи до їх організації, водночас професійний футбол в Північній Америці продовжує функціонувати на високому спортивному рівні, так і комерційному.

Сьогодні глядацька аудиторія суттєво зростає, про що свідчить підвищення продажу абонементів на футбольні матчі MLS на 25% у 2023 році порівняно з попереднім сезоном.

Ліга також підписала довготерміновий вигідний контракт з телевізійною компанією Apple Inc на продаж усіх своїх матчів та вибраних матчів MLS Next Pro, що є вагомим досягненням і показником популярності виду спорту в американському суспільстві сьогодні.

Окрім того, популярності набувають віртуальні футбольні тури із зірковими гравцями ліги. Саме цей напрям розвитку ліги сьогодні є одним з найбільш прибутковим.

Висновки до розділу

Ігрові види професійного спорту в Північній Америці (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей сокер тощо) мають тривалу історію, яка розпочиналася ще в кінці ХІХ – на початку ХХ століть. З моменту старту у кожному з них формувалися свої специфічні традиції та особливості змагань як ключового продукту, і з іншого боку – інструменту отримання прибутку.

Історично, кожен із зазначених видів спорту розпочинався зі створення першої професійної команди, а згодом і організації, яка об'єднувала такі команди в межах одного чемпіонату.

Для ігрових видів професійного спорту Північної Америки фактично з початком їх історії і до сьогодні характерною залишається «закрита модель» функціонування, тобто кожна з ліг мала певну кількість команд, які здійснювали свою діяльність виключно всередині цілісної організації, забезпечуючи її ефективне функціонування. Те саме стосується і змагань, кожна з професійних ліг організовує виключно свій власний чемпіонат, керуючись суспільними умовами, в яких функціонує, економічною ситуацією всередині та ззовні тощо [501].

Специфічними особливостями, які нам вдалося виявити у процесі історичного аналізу, є те, що більшість провідних професійних ліг ігрових видів спорту в Північній Америці (MLB, NFL, NBA, NHL, MLS) в глобальному керуються схожими підходами. Зокрема:

- зі збільшенням кількості команд в лізі, вона поділяла їх на структурні підрозділи (конференції, дивізіони) згідно географічного розташування для проведення регулярного сезону чемпіонату і частини плей-офф;

- структура чемпіонатів зазначених ліг впродовж тривалого часу уже складається з регулярного сезону (колова система) та плей-офф (на вибування). Водночас зміст цих компонентів відрізняється у кількості ігор, у кількості команд, які потрапляють до плей-офф (12–16 сьогодні), серіях розіграшів (від однієї до семи ігор), способі визначення переможця (співвідношення перемог/поразок, перевага по зіграних серіях) тощо.

Нами певною мірою структуровано історичні та сучасні підходи до формування змагань, а згодом систем змагань в їх моделях для конкретних етапів розвитку видів спорту. При цьому ми застосовували ключові чинники – системності та престижності змагань.

Отже, в різних видах спорту та на різних етапах ми встановили наступні моделі змагань:

Бейсбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1869–1902 рр.); системні моделі: однопозиційна закрита (1903–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (з 2023 р.).

Американський футбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1892–1919 рр.); дискретно-системні моделі: однопозиційна закрита (1920–1945 рр.); системні моделі: двопозиційна закрита (1946–1949 рр.; 1960–1969 рр.), однопозиційна закрита (1950–1959 рр.; 1970–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2020 р.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2021 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (з 2022 р.).

Баскетбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1898-1945 рр.); дискретно-системні моделі: однопозиційна закрита (1946-1948 рр.); системні моделі: однопозиційна закрита (1949-1966 рр.; 1977-2018 рр.); двопозиційна закрита (1967-1976 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2019-2021 рр.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні: однопозиційна закрита (з 2023 р.).

Хокей: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1901–1916 рр.); дискретно-системні моделі: мультипозиційна дифузна (1917–1925 рр.); системні моделі: однопозиційна закрита (1926–1970 рр.; 1980–2018 рр.); двопозиційна закрита (1971–1979 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2019–2021 рр.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні: однопозиційна закрита (з 2023 р.).

Футбол (сокер): ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1884–др. пол. 20-х рр. XX ст.); системні моделі: однопозиційна закрита (др. пол. 60-х рр. – 1984 р.);

дискретно-системні моделі: трипозиційна закрита (1985–1994 рр.); системні моделі: однопозиційна закрита (1995–2010 рр.); ієрархічна закрита (два рівні) (2011–2018 рр.); ієрархічна закрита (три рівні) (2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2022 р.); системні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (з 2023 р.).

Як бачимо, більшість моделей змагань мають однакові назви, а отже і схожі ознаки. Зрозуміло, що для різних видів спорту характерним був різний час розвитку тих чи інших моделей змагань, проте в останні роки (з 2019) тенденції дуже схожі. Попри схожості, все ж футбол (сокер) має свої власні відмінності у системі змагань сьогодні зокрема. Лише MLS розвивається з частковим врахуванням європейського досвіду, де присутні рівні змагань, проте, на відміну від європейських колег, ця ліга працює як закрита, що більшою мірою характерно для американської моделі професійного спорту.

Загалом встановлені аспекти еволюції та визначені моделі змагань в ігрових видах професійного спорту Північної Америки є фундаментом для більш глибокого аналізу сучасних закономірностей їх розвитку та встановлення ключових чинників впливу на можливе удосконалення систем змагань.

Результати за розділом подано у наукових працях [31, 48, 54, 56, 59, 60, 64, 66, 67, 69, 335].

РОЗДІЛ 4

ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ В ЄВРОПІ

Однією з добре розвинутих моделей професійного спорту є європейська модель [106]. Вона має власну специфіку, функціонуючи в європейському суспільстві за його правилами.

Водночас, звертаючись до популярності ігрових командних видів спорту і рівня розвитку їх систем змагань в межах європейської моделі, слід відзначити два найбільш показових у цьому сенсі види – футбол та баскетбол. Саме ці два види спорту, по суті, задають темп розвитку професійного спорту на території Європи і здебільшого саме на них базується європейська модель професійного спорту.

4.1 Формування та розвиток змагань у футболі

Історія зародження футболу, за деякими джерелами, розпочинається ще з 2-3 ст. до н.е. і має коріння в Китаї. Тоді люди штовхали шкіряні кульки у маленьку сітку. У Японії популярною була гра в удари по м'ячу. Є також свідчення, що ігри з м'ячем також були популярними у Стародавніх Греції та Римі.

Історія сучасного футболу розпочинається у Великобританії на початку XIX ст. Тоді (а саме 1815 р.) в так званому Ітон-коледжі були розроблені Кембриджські правила гри (гра у футбол ногами). У той час футбол був, по суті, розділений на дві групи: одні обирали правила, що дозволяли штовхатися і переносити м'яч в руках (регбі), інші – Кембриджські правила.

Уже у 1863 році представники різних шкіл та футбольних клубів Лондона узгодили єдині правила проведення матчів. Окрім того, підсумком їх зустрічі стало створення першої організації футболу – Футбольної асоціації. В цьому році також фіксується остаточне відокремлення регбі і футболу як двох різних видів спорту.

За основу членами Футбольної асоціації були прийняті правила гри у футбол. У них було визначено максимальну довжину та ширину поля, розтлумачено окремі

терміни футболу: взяття воріт, положення поза грою, вкидання м'яча в гру тощо. На той час не було ще пунктів правил, які б визначали кількість гравців на полі, виконання штрафних ударів, порушень гри тощо. Ці компоненти гри узгоджувалися безпосередньо перед проведенням матчу двома капітанами команд [141]. З цього часу футбол стрімко розповсюджується у різних країнах Європи (Німеччині, Італії, Австрії тощо) та Південної Америки (Аргентині, Бразилії, Уругваї тощо).

Цікавим є факт, що перша футбольна гра, котра вийшла за межі Європи, відбулася в Аргентині у 1867 році, проте її учасниками були виключно британські робітники, у складах команд не було жодного аргентинця.

Щодо професійного напрямку розвитку футболу слід відзначити, що першим професійним футбольним клубом, який існує до сьогодні, був британський клуб Notts County. Він був створений ще у 1862 році. Поступово створювалися й інші професійні клуби, які були уже готові платити своїм футболістам за вступ до команди. Перший офіційний турнір було проведено у 1867 році. Це був так званий Кубок Юдана (на честь футбольного ентузіаста).

Грали згідно з розробленими Футбольною асоціацією правилами. Була вже тоді достатньо чітко визначена структура турніру. Команди грали у двох раундах, перший з яких проводився у стикових матчах (пряме вибування команди, котра програла); у другому – фінальному, зустрічалися три команди у двох зустрічах кожна з кожною по черзі. У 1871 році було вперше організовано розіграш Кубка Футбольної асоціації серед її членів. Вже згодом цей турнір став дуже популярним серед вболівальників. Слід відзначити, що вже за першими змаганнями спостерігало понад 2 тис. осіб на трибунах.

У цьому часовому проміжку футболісти-професіонали не допускалися до участі у турнірах Футбольної асоціації, яка пропагувала аматорство у футболі.

У 1870–1880-х роках суттєво зросла суспільна зацікавленість футболом. Це сприяло початку квиткового бізнесу. При цьому професійний напрям футболу все ще не мав настільки активного розвитку, як аматорський.

На початку 1880-х років встановлені факти найму так званих «футбольних спеціалістів» (professors of football). Найбільш розповсюдженою такою практикою була

у той час у шотландських клубах. Саме цей аспект був по суті поштовховим для розвитку професійного напрямку футболу. Проте формально Футбольна асоціація забороняла найм і виплати гравцям і відстороняла або ж дискваліфіковувала зі своїх змагань команди, в яких був хоча б один такий гравець. Тому такі виплати були таємними, хоча й усі про це знали [33].

Важливим історичним фактом, який відкрив зокрема для Англії професійний напрям футболу, була гра між однією з кращих команд Футбольної асоціації – Old Etonians та командою, яка здебільшого складалася з англійських робітників Північної Англії – Blackburn Olympic у 1883 році. Гра завершилася перемогою другої команди, що викликало неабиякий ажіотаж у футбольних колах. Ця подія поступово почала змінювати ставлення англійського суспільства до участі професійних спортсменів у футбольних змаганнях.

Вже згодом Футбольна асоціація послабила тиск, внаслідок наявних реалій. Футбольні клуби Англії вимагали прийняти на офіційному рівні виплати спортсменам. І наступним кроком було узаконення футболу як професійного виду спорту у 1885 році [421]. Певні обмеження все ще залишалися (фіксований розмір виплат), але професіоналізацію футболу уже було легалізовано.

У 1888 році було створено першу футбольну лігу в Англії. Згодом такі ліги формуються й в інших європейських країнах.

Перша і до нині керуюча міжнародна організація футболу – Міжнародна федерація футбольних асоціацій (Fédération internationale de football association, FIFA) була створена у 1904 році. Сьогодні – це найбільша у світі спортивна організація, яка об'єднує під своїм патронатом федерації національних та континентальних футбольних асоціацій [240].

Підсумовуючи футбольні події другої половини XIX ст., слід відзначити, що у цей період футбол акцентовано розвивався в Англії та Шотландії. Сьогодні ж функціонує 211 національних організацій, які розвивають футбол у різних країнах світу. Всі вони включені до складу FIFA.

В межах цієї структури сьогодні регіони світу розподілені на 6 конфедерацій. Серед яких: Союз європейських футбольних асоціацій (UEFA), конфедерація

футболу Північної, Центральної Америки і Карибського басейну (CONCACAF), Південноамериканська конфедерація футболу (CONMEBOL), конфедерація футболу Океанії (OFC), Африканська конфедерація футболу (CAF) та Азійська футбольна конфедерація (AFC).

Сьогодні футбол – один з найбільш популярних та прибуткових видів спорту у світі, який має достатньо глибоку історію формування та розвитку. При цьому він характеризується своєю унікальною системою змагань, яка також має особливу історію формування.

Аналізуючи систему змагань, ми розглядали саме клубні змагання, які лежать в основі професійного напрямку розвитку футболу. Незважаючи на те, що і національні змагання також сьогодні є достатньо прибутковими у футболі, ми відкинули їх, оскільки вони не цілком відповідають сучасним тлумаченням професійного спорту, коли професійний клуб визначає особливості діяльності футболіста та оплату контракту. Якщо ж спортсмен лише періодично виступає на національних змаганнях, на які отримав виклик, – це не потрапляє в межі трактування професійного спорту як такого.

Першим змаганням, яке було організоване для футбольних клубів, був так званий Кубок Юдана (Youdan Football Cup) ще у 1867 році. Вже тоді ці змагання проводилися упродовж 90 хв і, за умови нічийного рахунку, матч тривав ще до години часу, до першого забитого голу. Якщо ж і впродовж додаткового часу рахунок залишався нічийним, матч повинен був бути переграним. На полі змагалися по 12 гравців з кожної команди. Судили матчі один суддя на полі і двоє бокових. Дванадцять команд грали у двох раундах у спосіб з прямим вибуванням. Після цього залишалося три команди-фіналістки, одна з яких випадковим чином одразу потрапляла до фіналу, а дві інші розігрували це право у півфіналі. По завершенні фінального поєдинку було проведено плей-офф за друге місце між фіналістом, який програв, і півфіналістом, який програв.

Ці змагання були по суті одноразовими, проте вони дали стимул для розвитку інших турнірів. Вже в наступні роки проводяться й інші: Cromwell Cup (1868, Великобританія), Welsh Cup (1877–1878, Великобританія), Challenge Cup (1897–

1911, Австро-Угорська імперія), Palla Dapples (1903–1909, Італія), Copa de Competencia Jockey Club (1907–1933, Аргентина) тощо.

Ще у 1888 році в Індії існували власні клубні змагання Durand Football Tournament. Вони проводяться і сьогодні. Це найстаріші футбольні змагання в Азії і п'яті за часом виникнення. Вони були первинно засновані для команд військових, проте вже згодом відкрилися і для цивільних. Фактично до середини 50-х років ХХ ст. професійний футбол був орієнтований на внутрішні чемпіонати у кожній країні.

Після другої половини ХІХ ст. футбол почав розвиватися уже в різних частинах світу, проте у той час і до сьогодні існують організації та змагання, які посідають найвищі місця щодо статусності [344, 345]. Про історію формування різних клубних футбольних турнірів у різних країнах піде мова далі.

Упродовж тривалого періоду історії найбільш відомими та прибутковими національними чемпіонатами були і залишаються англійський (Прем'єр-ліга), іспанський (ЛаЛіга), німецький (Бундеслига), італійський (Серія А), французький (Ліга-1) тощо.

Структура цих чемпіонатів має багато схожих компонентів, а тому розглянемо особливості формування сучасної системи змагань у трьох найбільш рейтингових національних чемпіонатах з професійного футболу станом на сьогодні (згідно з рейтингом UEFA, 2023 р.).

Чемпіонат Англії. По праву вважається, що футбол і професійний у тому числі, зародився саме у Англії у другій половині ХІХ ст. Окремі аспекти його розвитку обговорювалися вище, проте є важливі й інші історичні факти, які це підтверджують. Зокрема, у 1888 вперше було організовано регулярний сезон з футболу саме у Англії. Ініціатива цієї події належала менеджеру футбольного клубу Aston Villa Вільяму Мак-Грегору (William McGregor). Чемпіонат тривав упродовж року і проходив у спосіб прямого вибування команд після програшу, тому достатньо великою проблемою було те, що клуби, котрі вибули на початкових етапах чемпіонату, втрачали можливість ігрової практики фактично упродовж року. При цьому вони втрачали і вболівальників, відповідно зазнаючи фінансових збитків [186]. Згодом ця

проблема була врегульована Футбольною лігою Англії, котра була створена у 1888 році як організація, котра контролювала професійний напрям розвитку футболу, тоді як Футбольна асоціація продовжувала опікуватися виключно аматорським футболом. Ліга включала 12 команд, котрі були порівну розподілені по шість у центральному та північному графствах Великобританії, водночас команди південного графства були повністю підпорядковані Футбольній асоціації і розвивалися як аматорські [327].

У наступному 1889 році була створена конкурентна футбольна професійна організація – Футбольний альянс, який взяв під свій патронат ще 12 професійних футбольних команд. Змагання Футбольного альянсу вважалися другими за рейтингом після чемпіонату ліги. Проте, уже у 1892 році футбольні ліга та альянс об'єдналися, після чого було сформовано два дивізіони Футбольної ліги. У перший увійшли вже наявні у ній команди та ще три найсильніші команди Альянсу, а у другий – решта команд, котрі були у складі альянсу до цього часу (загалом 18 команд).

У 1891 році на ворота вперше «вдягли» сітки і упровадили до правил змагань пенальті, що актуально і сьогодні.

Перша світова війна пригальмувала прогрес Футбольної ліги на чотири роки. У 1920 році в межах ліги було сформовано третій дивізіон з клубів південної частини Англії (загалом 22 команди), а у 1921 році ліга знову розширилася, тоді існували два третіх дивізіони – Північ і Південь, які грали паралельно, а переможці отримували шанс перейти до другого дивізіону. Загалом до 1950 року Ліга розрослася до 92 команд.

Достатньо помітною з позиції результативності на полі була зміна правила офсайду, що набула чинності в 1925 році. Кількість гравців для утримання суперника на полі зменшилася з трьох до двох. Тоді було зафіксовано зростання кількості забитих голів упродовж сезону на позначці 6373. Для порівняння: у 1924 році цей показник становив 4700 голів [528]. Зміна цього пункту правила мала суттєвий вплив на підвищення видовищності матчів загалом.

Упродовж 1939–1945 років Футбольна ліга знову призупинила свою діяльність через події Другої світової війни. Проте, одразу після її завершення, у 1946 році повернулася до активного розвитку та популяризації футболу. Про високу популярність виду спорту в Англії у той час свідчать показники відвідуваності матчів у першому повоєнному сезоні, які сягли понад 35 млн осіб і продовжували зростати [528].

Зміни у структурі Футбольної ліги, а отже й регулярного чемпіонату відбулися і у 1958 році, коли треті дивізіони були розподілені на третій та четвертий згідно рівнем майстерності команд, тоді кращі команди з двох колишніх третіх дивізіонів (Північ та Південь) залишилися у третьому, а гірші – перейшли до четвертого.

У 1961 році було запропоновано проводити ще одні змагання – Кубок Ліги, до якого запрошувалися усі 92 команди ліги.

У 1970-х роках англійський футбол стикнувся з кризою, яка була пов'язана із зниженням рівня та видовищності гри. Відвідувачів ставало менше, фінанси клубів виходили з-під контролю, спостерігалася міграція кращих гравців до іноземних команд [349]. Великою проблемою стало хуліганство вболівальників на стадіонах під час матчів, їх агресивна поведінка щодо команд-суперниць та відповідно їхніх вболівальників.

У 1981 році ліга змінила правила нарахувань балів командам. За перемогу з цього часу до рейтингу команді додавалося три бали. Це зробило футбол більшою мірою атакувальним, що дозволило повернути глядачів на стадіони.

Окрім того, у 1987 році до системи змагань було упроваджено плей-офф на виліт, що викликало суттєве занепокоєння команд і активізацію їх роботи над власним удосконаленням [528]. При цьому, клуби, котрі розташувалися на 3–6 позиціях, по завершенні основного чемпіонату розігрують «путівку» на підвищення у класі. Спершу у спосіб з прямим вибуванням грають між собою третя і шоста та четверта і п'ята команди, а переможці цих ігор зустрічаються у фінальному поєдинку. Відповідно переможець переміщується до Прем'єр-ліги.

У 1988 році Футбольна ліга відчула загрозу створення конкурентної організації. Тоді 10 кращих команд висунули ідею створення власної Суперліги. Основною їх

метою було примноження власних доходів, особливо на контрактах із ЗМІ [150]. Тоді ця ідея не була реалізована, це сталося дещо згодом.

Футбольна ліга Англії загалом є найстарішою професійною футбольною лігою у світі. Вона вважалася найвищим дивізіоном в англійському футболі до 1992 року, допоки там не було створено Прем'єр-лігу [200]. Бажання фінансового збагачення призвело до того, що у цьому році 22 провідних клубів Футбольної ліги Англії відокремилися і створили власну Прем'єр-лігу, яка сьогодні є найбільш престижним змаганням в Англії. Тоді змінюється і структура Футбольної ліги. У її складі залишаються три дивізіони, а команди, котрі мають найвищий рейтинг змагаються у Прем'єр-лізі.

Сьогодні (з 2004 року) членами Футбольної ліги залишаються 72 команди, які утворюють три дивізіони: Чемпіонат (24 команди), Першу (24 команди) і Другу Ліги (24 команди), які відповідно є другим, третім та четвертим щаблем в англійському футболі. Змінюючи власний рейтинг, команди можуть пересуватися між цими чотирма рівнями змагань.

Футбольна ліга також проводить два клубні турніри з прямим вибуванням команд – Кубок ліги і Трофей ліги.

Історично другою, проте ієрархічно першою в англійському футболі є Прем'єр-ліга, яка, як уже відзначалося, була створена у 1992 році. Прем'єр-ліга заснована як акціонерна корпорація. Власниками акцій є її клуби.

Спершу до її складу увійшло 22 провідні англійські команди, проте до 1995 року FIFA змусила скоротити їх кількість до 20. У цьому році 4 клуби вибули з Прем'єр-ліги і перейшли у дивізіони Футбольної ліги. Натомість два клуби з останньої «виросли» до рівня Прем'єр-ліги.

Вже у 1992 році компанії BSkyB та BBC одразу викупили права на п'ять років трансляції футбольних матчів Прем'єр-ліги за рекордні £ 304 млн. Більша частина цих надходжень розподілялася між клубами-учасниками ліги.

Щодо формату проведення Чемпіонату ліги, то він є достатньо стабільним упродовж років. Сьогодні сезон триває 10 місяців (серпень-травень). За цей час команди грають між собою двічі кожна з кожною, тобто кожен клуб за сезон

проводить 38 ігор. При цьому за перемогу нараховується три бали, нічийний результат – один бал. За умови рівності балів, враховується різниця забитих і пропущених голів. А якщо і цей показник збігається, тоді визначається кількість забитих м'ячів. Клуб, котрий розташувався найвище згідно з рейтингом оголошується чемпіоном. Три команди, котрі розташувалися найнижче у рейтингу, переходять до Чемпіонату Футбольної ліги. І навпаки, три кращі команди з останнього – потрапляють до Чемпіонату Прем'єр-ліги.

Загалом сьогодні в Англії налічується 24 рівні футбольних змагань. Починаючи з 12-го рівня англійська піраміда футболу стає регіональною. Професійними вважаються лише два перші рівні змагань (Прем'єр-ліга і Футбольна ліга).

Чемпіонат Іспанії. До Іспанії футбол завезли іспанські робітники та студенти з Великобританії. Перший іспанський футбольний клуб з назвою «Recreativo de Huelva» був заснований у 1889 році. Він існує і сьогодні і грає у другому дивізіоні іспанської професійної ліги.

На початку ХХ ст. футбол поширювався достатньо стрімко на території країни, створювалася велика кількість клубів. І вже у 1902 році виникла ідея провести перший чемпіонат з прямим вибуванням на честь коронації короля Альфонсо XIII під назвою «Copa de la Coronación». У 1903 році чемпіонат знову було проведено, але він змінив назву на «Copa del Ray or the King's Cup».

Команда Barcelona 30 разів виграла ці змагання, Athletic Bilbao – 23 рази, Real Madrid – 19.

Ідея заснування професійної футбольної ліги в Іспанії зародилася на початку 1920-х рр. і була реалізована у 1929 році. Спершу організація отримала назву Прімера Дивізіон (Primera División), сьогодні ми знаємо її як Liga Nacional de Fútbol Profesional або LaLiga (з 1984 року). У той час до складу Прімера Дивізіон увійшли 10 команд. Усі вони були переможцями та призерами Кубка Іспанії [577].

Загалом LaLiga функціонує в структурі Королівської іспанської федерації футболу (КІФФ; Real Federación Española de Fútbol, 1909). Проте якщо Федерація здійснює загальне керівництво футболом на усі рівнях (жіночий, чоловічий,

молодіжний, національні збірні тощо), то La Liga займається розвитком і просуванням виключно професійного його напрямку.

Упродовж історії чемпіонату LaLiga у ній грали 62 команди, проте домінували лише кілька. Так, зокрема такі команди, як Barcelona, Athletic Bilbao та Real Madrid жодного разу не потрапляли до нижчих дивізіонів. Слід відзначити, що Real Madrid станом на сьогодні 34 рази здобував перемогу в чемпіонаті, Barcelona – 26 разів. При цьому, матчі між цими двома командами мають власну назву – «Ель Класіко» («El Clásico»). Загалом переможний результат Real Madrid – 97 разів, Barcelona виграла 96 разів у турнірах «Ель Класіко»

Чемпіонат LaLiga не стартував лише у сезоні 1936–1937 років з причини громадянської війни всередині країни і у 2020 році через пандемію COVID, решта сезону (березень-червень) пройшла за відсутності глядачів [95].

La Liga має по суті у своїй структурі два дивізіони – Nacional de Liga de Primera División (або LaLiga) та Campeonato Nacional de Liga de Segunda División (або LaLiga 2), між якими можлива ротація команд. Перший – вищий дивізіон, до якого сьогодні потрапляють кращі 20 команд, другий – нижчий, у його складі 22 команди. Є й нижчі дивізіони, які також передбачають ротацію команд, проте патронат над ними здійснює КІФФ.

Сезон у LaLiga за аналогією до англійського календаря триває з серпня до травня. Команди грають у чемпіонаті за коловою системою, по дві гри кожна з кожною (одна вдома, одна на виїзді). Загалом 38 у LaLiga та 42 у LaLiga 2. Переможці отримують по три бали до рейтингової таблиці (LaLiga Santander), команди, котрі зіграли в нічию, отримують по одному балу. Команди, що посіли 3-6 місця у нижчому дивізіоні, грають між собою за системою плей-офф (3-6, 4-5), що складається з двох матчів (один вдома, один на виїзді) і переможець отримує змогу перейти у вищий дивізіон у наступному сезоні.

По завершенні сезону відбуваються ротації між дивізіонами. Дві кращих команди і переможець плей-офф у LaLiga 2 переходять до LaLiga у наступному сезоні. Натомість три найгірші щодо рейтингу команди LaLiga опускаються у нижчий дивізіон LaLiga 2.

У структурі іспанського професійного футболу є й інші, нижчі шаблі (напівпрофесійного та аматорського футболу). До 2020 року існувало чотири шаблі іспанського футболу: два професійних – Прімера Дивізіон, Сегунда Дивізіон, Сегунда Дивізіон Б (Segunda División B, 1977–2020 рр., упродовж 1929–1977 рр. на цьому рівні існував Терсера Дивізіон), як напівпрофесійний та Терсера Дивізіон (ісп. Tercera División), як аматорський (1929–2020 рр.).

Починаючи з 2021 року КІФФ реформувала структуру іспанського футболу, замінивши два нижчих шаблі на три (два напівпрофесійні і один аматорський). Так третім шаблем сьогодні є Прімера Дивізіон КІФФ (Primera División RFEF), у якому є дві групи по 20 команд. Наступний, четвертий шабель – Сегунда Дивізіон КІФФ (Segunda División RFEF), який включає 5 груп по 18 команд (загалом 90 команд). П'ятий шабель – Терсера Федерасьйон (Tercera Federación, засновано 2021 р. замість Tercera División, 1929–2021 рр.) включає 18 регіональних груп команд по 16-20 у кожній (загалом 288, але може бути й більше).

Слід констатувати, що від початку своєї історії на національній арені з футболу в Іспанії домінують фактично дві команди – Real Madrid і Barcelona. Високі рейтинги ці команди мають і на міжнародному рівні. Водночас така ситуація вказує на те, що всередині LaLiga немає виражених акцентів у політиці щодо формування конкурентоспроможних команд всередині чемпіонату. Кожен клуб в лізі залежно від власних фінансових та інших можливостей, формує склад своєї команди і відповідає за її спортивний результат.

Чемпіонат Німеччини. У Німеччині футбол зародився ще наприкінці 1880-х років. Водночас достатньо тривалий час у цій країні не було організацій, які б взяли під свій контроль розвиток цього виду спорту. Натомість на початкових етапах свого розвитку він скоріше розвивався як компонент системи німецької гімнастики [562].

Перший офіційний матч з футболу в Німеччині було проведено у 1874 році, проте це скоріше була суміш регбі і футболу, оскільки правила цих ігор все ще не були розведені. Загалом на початкових етапах становлення футбол у Німеччині не був настільки популярним. В історії присутні навіть факти зневаги до людей, котрі займалися цим видом спорту [368].

Великий вплив на розвиток футболу в країні мали англійські клуби. Так у 1896 році команда з Дуйсбурга їздила до Англії, щоб зіграти з кількома англійськими клубами, що для першої обернулося суцільною поразкою. Натомість англійські клуби приїжджали до Німеччини і в той час з розгромним переможним рахунком поверталися додому. Тобто рівень німецького футболу наприкінці XIX ст. був низьким, проте ці події сприяли перейманню важливого досвіду від англійців і їх футбольної організованості [196].

Важливою датою в історії німецького футболу було 28 січня 1900 року. У цей день 86 клубів зустрілися в Лейпцигу і створили першу об'єднану організацію – Німецький футбольний союз (Deutscher Fussball Bund, DFB). Достатньо дивним було правило, яке встановили учасники для гри у футбол: гравцеві заборонялося лягати відпочивати під час матчу. Проте Союз скоріше розвивав футбол не як вид спорту, котрий може приносити прибутки. В той час організацію більше цікавило міжнародне визнання, і тому зусилля і ресурси були спрямовані на розвиток національної збірної, міжнародні змагання тощо [206, 264]. У 1904 році DFB став членом FIFA.

Після Другої світової війни внаслідок розпаду Німеччині відбувалися деструктивні зміни і в її футболі. Усі три її частини (Західна, Східна, Саар) були відсторонені від змагань до 1950 року. Водночас DFB залишилася у спадку Західної Німеччини, і після чемпіонату світу 1950 року організація була вдруге приєднана до FIFA [196].

Щодо професійного напрямку футболу, то в Німеччині активізація його розвитку припадає на початок 60-х років XX ст. Водночас ідея заснування професійної ліги існувала ще у 30-х роках. Зокрема на початку 30-х років президент DFB Фелікс Ліннеманн виступив за створення такої організації – Рейхсліги, в якій найкращі команди країни змагалися б за чемпіонство. Проте ця ідея була відхилена регіональними федераціями, які домінували у футболі того часу.

Лише у 1963 році в структурі DFB було створено Бундеслигу (Fußball-Bundesliga), яка була і залишається вищою лігою футбольного чемпіонату Німеччини серед чоловічих команд [383]. Слід відзначити, що вона була

альтернативою до аматорського чемпіонату Німеччини, який проводився упродовж 1902–1963 років серед регіональних ліг. Починаючи з 1963 року цей компонент було реформовано у Бундеслигу, в межах якої з цього часу розвивається професійний футбол Німеччини.

У той час було створено п'ять так званих Оберлігенів (Oberligen) або Прем'єр-ліг, які представляли п'ять частин Німеччини: Північ, Південь, Захід, Південний Захід і Берлін. Східна Німеччина, яка була під контролем радянського союзу, мала окрему структуру ліги. Заявки до вступу у Бундеслигу подали 46 команд. З них лише 16 команд було включено за критеріями спортивних успіхів, економічних показників діяльності та критерієм представництва тих чи інших Оберлігенів. Згодом Бундеслига розширилася до 18 команд.

Команди грали в межах чемпіонату по дві гри з кожною іншою командою (за коловою системою). До сьогодні ця структура чемпіонату збережена. За перемогу відповідно присуджувалося по два бали, за нічийний результат – один бал, на основі чого формувався рейтинг і по завершенні сезону визначався чемпіон.

Слід відзначити, що у 60-х роках не відстежувалося стабільного домінування тих чи інших команд у внутрішньому чемпіонаті. Водночас уже в сезоні 1968/69 років вперше чемпіонство здобула команда «Bayern», яка з того часу залишається однією з найсильніших у німецькому чемпіонаті.

Слід звернути увагу на інцидент, який трапився в історії Бундеслиги у сезоні 1964–1965 років. Так, ліцензію команди Герта у той час було відкликано і понижено її до Регіональної ліги Берліна внаслідок порушення правила щодо ліміту виплат заробітної плати гравцям. Тоді керівництво команди займалося переманюванням кращих гравців.

Ще один схожий інцидент в історії Бундеслиги трапився на початку 70-х років, коли кілька команд було запідозрено у підкупі гравців за результат ігор. Тоді, на певний час авторитет Бундеслиги суттєво знизився і відвідуваність матчів відповідно також.

Вже після серії перемог команд Бундеслиги у другій половині 70-х років в Кубку європейських чемпіонів («Bayern» у 1974, 1975 та 1976 роках) та Кубку UEFA

(«Borussia», Менхенгладбах у 1975 році) зацікавленість до Бундесліги почала відновлюватися і зростати, що зумовило підвищення фінансових доходів окремих команд. Це, своєю чергою, було підґрунтям для залучення іноземних футболістів високого класу до німецьких команд.

Водночас, уже в 80-х роках знову спостерігався спад у діяльності Бундесліги. Це період достатньо гучних скандалів, пов'язаних із хуліганством, появою неонацистських фанатських груп. У той час німецький футбол частково перетворився на поле фізичного насильства, відбувався відтік іноземних футболістів, а кращих німецьких переманювали клуби інших країн, зокрема італійських. У цей період спостерігається виключне домінування команди Баварії на внутрішній футбольній арені.

«Друге дихання» відкрилося у Бундесліги вже наприкінці десятиліття, коли на горизонті видніло возз'єднання Німеччини, а сама організація підписала свій перший великий телевізійний контракт.

У 1991 році східнонімецька Федерація футболу Німецької Демократичної Республіки (Deutscher Fußball-Verband der DDR) об'єдналася із західнонімецьким DFB. Відповідно команди першої були розподілені за рівнем майстерності в різні щаблі DFB. Останній також вніс зміни у власну структуру. DFB тимчасово розширився до 20 команд у сезоні 1991–1992 років, проте уже в наступному сезоні повернувся до формату змагань із 18 командами.

Починаючи з сезону 1995–1996 років, Бундесліга змінила систему нарахувань до рейтингової таблиці. З цього часу переможцю гри присуджується 3 бали, тоді як упродовж 1963–1995 років чемпіон отримував 2 бали, за нічию команди і далі отримують по одному балу.

На початку 2000-х років відбулися окремі зміни у форматі діяльності Бундесліги. Починаючи з 2001 року вона перейшла під керівництво Німецької футбольної ліги (Deutsche Fußball-Liga; DFL). При цьому DFL залишається у підпорядкуванні DFB. Ця організація керує професійними лігами Німеччини та відповідає за видачу ліцензій клубам, загальний фінансовий нагляд за Бундеслігою та маркетингові права для двох вищих ліг.

Щодо структури сучасного німецького футболу, то вона включає 7 рівнів і лише перші три з них є професійними. Перший – Бундесліга (засновано 1963 р.; 18 команд), другий – Друга Бундесліга (засновано 1963 р.; 18 команд), третій – Третя Бундесліга (засновано 2006 р.; 20 команд). Усі інші щаблі є напівпрофесійними або аматорськими.

По завершенні змагального сезону відбувається ротація команд між лігами. Так, дві команди, які посіли 17-те та 18-те місця в рейтингу, вибувають до Другої Бундесліги, а дві кращих команди останньої навпаки – потрапляють до Бундесліги. Команда, котра посіла 16-те місце в Бундеслізі, грає додаткову гру з командою (два матчі – один вдома і один на виїзді), яка посіла третє місце у рейтингу Другої Бундесліги за право участі у вищій Лізі у наступному сезоні. Така ж ситуація і в ротаціях між Другою та Третьою Бундеслігами.

За умови рівності балів у рейтингу фінальний результат визначається з урахуванням: різниці голів (забитих і пропущених), кількості балів в особистих матчах, різниці голів (забитих і пропущених) в особистих матчах, кількості забитих м'ячів в особистих матчах, кількості голів, що були забиті на виїзді. У ситуації, коли і з урахуванням цих правил неможливо визначити кращу команду, між конкурентами за позицію в рейтингу проводиться додатковий матч на нейтральному полі.

Загалом структура національних чемпіонатів з футболу у різних країнах у більшості компонентів схожа. Що стосується розіграшу Кубків, то у різних країнах можуть бути свої специфічні особливості формату змагань. Так, до прикладу, в Кубку Іспанії (засновано 1903 р.) та Німеччини (засновано 1934 р.) є обмеження на кількість команд. В Іспанії це 83 команди, в Німеччині – 64 команди. Своєю чергою у Кубку Англії (засновано 1871 р.) таких обмежень немає, тобто команди усіх рівнів можуть претендувати на участь і можливу перемогу.

Ранні етапи Кубку Англії (The Football Association Challenge Cup) відбуваються із застосуванням жеребкування команд і за регіональним принципом, щоб економити кошти на переїздах. Жеребкуванням визначається суперник і поле розіграшу. Ігри проводяться у спосіб з прямим вибуванням. Якщо у матчі результат нічийний, то (окрім півфіналів та фіналу) призначається додатковий матч цих команд

на полі команди, яка цього разу грала на чужій арені. У випадку повторного нічийного результату, а також у півфіналах та фіналах призначається додатковий час і, за умови невиявлення переможця, серія пенальті.

Призовий фонд Кубка Англії станом на сезон 2022/23 рр. становить £ 4,8 млн, з яких £ 1,125 млн отримує переможець [400].

У Кубку Іспанії (Copa del Rey) ранні раунди змагань відбуваються у спосіб з прямим вибуванням, коли команди вищих дивізіонів змагаються з командами нижчих дивізіонів. Останнім надається перевага свого поля. У 32-му, 16-му колах, а також чвертьфіналах та півфіналах команди грають по дві гри (одну вдома, одну на виїзді). Фінальний поєдинок, своєю чергою, проводиться на нейтральному полі, у спосіб з прямим вибуванням.

Упродовж своєї історії формат Кубка Іспанії зазнавав певних модифікацій, проте сьогодні передбачений описаний вище формат матчів.

Призовий фонд Кубка Іспанії у сезоні 2022/23 рр. становить € 26 млн. При цьому володар Кубка отримує близько € 2,08 млн з цього фонду [83].

До кубкового розіграшу Німеччини потрапляють автоматично 40 команд Бундесліги і Другої Бундесліги і ще 24 команд – котрі вибороли кубки регіональних федерацій. У першому раунді розіграшу Кубка клуби розподіляються на дві корзини (по 32 команди). До першої потрапляють усі команди Бундесліги і ще 14 кращих з Другої Бундесліги, до другої корзини – усі інші команди. Кращі команди з першої корзини грають з гіршими з другої. Матчі відбуваються на полі слабшої. У другому раунді команди знову діляться на дві корзини і грають за таким же принципом. У третьому раунді команди, котрі залишилися, розподіляються на пари з допомогою жеребкування. Ігри проводяться знову на полі слабшої команди.

Призовий фонд Кубка Німеччини становить понад € 38 млн. Переможець при цьому отримує € 4,5 млн. Основний дохід змагань пов'язаний із контрактами зі ЗМІ [169].

Сьогодні більшість країн мають власний футбольний чемпіонат. Навіть у Гренландії, де найсуворіші і зовсім несприятливі погодно-кліматичні умови, є власний національний чемпіонат з футболу (під егідою Футбольної асоціації

Гренландії). Найменшою щодо кількісного складу є футбольна ліга островів Сіллі (Великобританія). В цій організації усього дві команди. Це вкотре вказує, що футбол справді найпопулярніший і найбільш розповсюджений вид спорту у світі [17].

Підсумовуючи фактичний матеріал щодо національних змагань у професійному футболі, слід відзначити, що чинниками, які визначають їх структуру та зміст, перш за все виступають політичні та економічні закономірності, футбольні традиції суспільства, особливості співпраці зі ЗМІ тощо. Водночас ще одним вагомим чинником, який чи не найбільшою мірою визначає наповненість і багато в чому схожість різних національних футбольних турнірів, є вимоги керівних міжнародних організацій – FIFA та, зважаючи на регіон, який піддається аналізу, – її дочірньої організаційної структури – UEFA. У цьому контексті доцільним виявляється з'ясувати специфіку організації змагань європейського рівня, оскільки у європейській моделі професійного спорту ключовими змаганнями, зокрема у футбольному календарі, є міжнародні старты.

Організації FIFA та відповідно UEFA опікуються змаганнями як національного, так і клубного рівнів. Водночас, зважаючи на специфіку розгляду питання, свою увагу ми зосередимо на історичних та сучасних аспектах становлення та розвитку систем клубних футбольних змагань як яскравого прояву професійного напрямку розвитку виду спорту, зокрема в Європі.

Повертаючись до історії міжнародних клубних змагань із футболу, слід відзначити, що вперше чемпіони двох європейських ліг зустрілися ще у 1895 році в Единбурзі (Шотландія). Це були англійська команда «Sunderland» і шотландська «Hearts». Перемогу з рахунком 5:3 тоді вибороли англійці [321].

Першим в історії загальноєвропейським турніром був Кубок виклику, який проводився з 1897 року між футбольними командами Австро-Угорської імперії. Вже згодом, у 1900 році у континентальній Європі на так званому клубному чемпіонаті континенту «Coupe Van der Straeten Ponthoz» в Амстердамі (Нідерланди) змагалися чемпіони Бельгії, Нідерландів та Швейцарії [220]. Важливо акцентувати увагу на тому, що саме цей турнір по суті дав поштовх до створення керівної міжнародної організації футболу – FIFA у 1904 році. На цих змаганнях виникало досить багато

суперечок щодо правил змагань та суддівства турніру, тому постало питання створення органу, який би контролював ці аспекти гри. Турнір проводився до 1907 року. Проте фактично одразу місце Coupe Van der Straeten Ponthoz посів європейський клубний турнір Coupe Jean Dupuich, який проводився в Брюсселі (Бельгія) за участі клубів тих же країн упродовж 1908–1925 рр.

У 1927 році було засновано альтернативні до Кубку виклику змагання – Кубок Мітропи. Ці змагання проводилися між центральноєвропейськими клубами. А вже у 1930 році була перша спроба відкрити турнір для європейських клубів-чемпіонів. Тоді, в Женеві (Швейцарія) участь у турнірі брали 10 таких клубів з різних країн континенту [220].

Слід відзначити, що у 1949 році було організовано турнір між клубами країн Південної Америки, який, на думку журналістів, був дуже успішним. Саме цей чемпіонат став по суті пусковим для організації загальноєвропейського турніру у 1955 році – Кубку європейських чемпіонів, який сьогодні має назву Ліга чемпіонів UEFA.

Ліга чемпіонів UEFA. Ліга чемпіонів UEFA є найвищим щодо рейтингу змаганням серед професійних клубів Європи. Він проводиться серед команд, які найбільш успішно виступили в межах національних чемпіонатів своїх країн. Турнір проводиться з 1955 року [187].

На початкових етапах змагання мало назву Кубок європейських чемпіонів (1955–1992 рр.). Починаючи з сезону 1992–1993 рр. його було перейменовано у Лігу чемпіонів UEFA.

Слід відзначити, що первинно UEFA була зорієнтована на розвиток змагань національних збірних команд, а ідея створення міжнародного клубного змагання з'явилася у редактора французької спортивної газети L'Equipe Габріеля Ано. Водночас керівництво UEFA підтримало цей задум, і у 1955 році було проведено перший такий турнір за участю 16 команд. Слід відзначити, що у той час не було обумовлено участь у турнірі виключно чемпіонів національних змагань. Більш важливою умовою була висока популярність клубу.

У сезоні 1955–1956 років Кубок європейських чемпіонів був проведений у чотири раунди: перший (16 команд), чвертьфінал (8 команд), півфінал (4 команди), фінал (2 команди). У перших трьох раундах проводилося по дві гри, і краща команда визначалася за перевагою у забитих голах. При цьому пари команд-суперниць у першому сезоні на початку турніру визначалися організаторами. На усіх наступних турнірах було застосовано випадкове жеребкування.

Загалом турнір тривав із початку вересня до середини червня. За цей час було зіграно 29 матчів. Загальна відвідуваність першого Кубку європейських чемпіонів становила понад 900 тис. осіб.

Вже у наступному сезоні 1956–1957 років кількість учасників Кубку зросла до 22 команд. У цьому сезоні збільшилася і кількість раундів до 5. У попередньому раунді команди були розподілені на три групи за географічною ознакою (по 7 команд, окрім минулорічного чемпіона «Real Madrid», який потрапляв одразу до першого раунду). Шляхом жеребкування в кожній групі чотири команди розігрували між собою право участі у першому раунді (у двох іграх), а інші три – проходили одразу до першого раунду основного чемпіонату. Попередній раунд відбувався у три етапи, два з них це ігри вдома і на виїзді і останній – плей-офф між командами, які набрали рівну кількість балів. Загалом плей-офф міг проводитися у кожному раунді за умови рівності балів команд. До першого раунду потрапляли 16 команд, а далі за системою минулорічного сезону [216].

Вже у сезоні 1956–1957 років відвідуваність матчів зросла фактично на 100% порівняно із попереднім (загалом 1 836 978 осіб), що засвідчує стрімке зростання популярності футболу в Європі.

У сезоні 1957–1958 років кількість команд-учасниць Кубку європейських чемпіонів збільшилась до 24. Формат змагань був схожим до формату попереднього сезону, проте у попередньому раунді групи були різні за кількістю (одна – 8 команд, які змагалися у попередньому раунді, і 3, які пройшли одразу до першого раунду, і ще дві – по 4 команди, які змагалися у попередньому раунді, і по 2 – котрі пройшли одразу до першого раунду + чемпіон попереднього сезону – «Real Madrid», який одразу потрапляв до першого раунду).

Наступного року кількість команд-учасниць турніру вкотре зросла, цього разу до 28. Формат змагань було загалом збережено, проте в кожній з груп попереднього раунду право участі в наступних раундах виборювали усі команди (по 8-9 у групах), окрім першої, яка випала шляхом жеребкування і відповідно потрапляла одразу до першого раунду.

У сезоні 1959–1960 років відбулися зміни у структурі попереднього сезону. Так, 26 команд-учасниць були згруповані у дві групи, а не у три, як у попередніх сезонах (у наступних сезонах знову спостерігалися варіанти формування як двох, так і трьох груп у попередньому раунді). При цьому 27-ма команда – минулорічний чемпіон «Real Madrid» одразу потрапила у перший раунд. По дві команди з кожної групи шляхом жеребкування також одразу потрапляли до першого раунду, усі інші змагалися за це право у двох матчах – вдома та на виїзді.

Слід відзначити, що перші п'ять титулів Кубку європейських чемпіонів виграла іспанська команда «Real Madrid». За правилом UEFA, чинний чемпіон автоматично проходив до першого раунду турніру і наступного року, тому віце-чемпіон національного чемпіонату Іспанії також отримував змогу бути учасником Кубку європейських чемпіонів упродовж перших п'яти років. Пізніше чемпіонство отримували і команди інших країн, і це правило відповідно розповсюджувалося і на їх національні чемпіонати.

Починаючи з сезону 1963–1964 років лише володар Кубку європейських чемпіонів зберігав право автоматичного потрапляння одразу до першого туру змагань, усі інші команди розігрували це право у попередньому раунді, тобто жеребкування в групах щодо проходження до першого раунду було скасовано.

У сезоні 1966–1967 років структуру Кубку європейських чемпіонів було дещо реорганізовано. Загалом учасниками турніру стали 32 команди. У попередньому раунді брли участь лише чотири команди, національні чемпіонати яких мали найнижчий рейтинг в UEFA. Клуби інших команд починали свою участь з першого раунду (загалом 30 команд). До другого раунду проходили 16, чвертьфіналу – 8, півфіналу – 4 і до фіналу – 2 команди. Розіграш кожного з раундів, окрім фінального

і далі відбувався у двох іграх між командами (одна вдома, одна на виїзді). Загалом кількість раундів зросла у цьому році до 6.

У наступному сезоні 1967–1968 років попередній раунд було скасовано, змагання розпочиналися з першого раунду, у якому брали участь усі команди, включно з переможцем попереднього сезону. У 1969–1970 роках попередній раунд повернувся до структури чемпіонату і був проведений між двома командами, національні чемпіонати яких були найнижчими у рейтингу UEFA.

Кубок європейських чемпіонів сприяв суттєвому розвитку комунікації між національними організаціями професійного футболу, зростанню популярності футболу на континенті та у світі загалом. Про це зокрема свідчить і щорічне зростання відвідуваності матчів турніру (станом на сезон 1969–1970 років – понад 2 млн глядачів).

У сезоні 1969–1970 років було скасовано плей-офф у раундах, за умови рівності забитих голів командами. Натомість було впроваджено правило виїзних голів у перших двох раундах (з наступного сезону у всіх раундах, при якому перевагу здобувала команда, яка забила більше м'ячів на виїзді). Якщо ж і за цієї умови зберігався рівний результат команд, то учасник наступного раунду визначався з допомогою жеребкування монетою.

Упродовж 70–80-х років вагомих змін у форматі проведення турніру не спостерігалось. Кількість учасників стабільно зберігалася в межах 30–33 команд. Кількість вболівальників на аренах коливалася в межах ± 2 млн осіб упродовж турніру щороку.

У сезоні 1984/85 року на арені Кубку європейських чемпіонів трапилася трагедія внаслідок конфлікту між вболівальниками італійського «Ювентуса» та англійського «Ліверпуля». Тоді загинуло 39 осіб, переважно італійців, і ще понад 600 людей було поранено внаслідок протистояння. Це спричинило до відсторонення усіх англійських команд від участі у європейських турнірах упродовж 5 років [216].

Важливі реформи у структурі Кубку європейських чемпіонів відбулися у сезоні 1991/92 років, коли вперше було впроваджено груповий раунд змагань. У першому раунді змагалися 32 команди, у другому – 16. Далі відбувався груповий раунд, у

якому 8 команд були розподілені на Групу А (4) та Групу Б (4). У своїх групах команди змагалися за коловою системою і до фіналу потрапляла краща команда із неї за сумою набраних балів. Команди в усіх трьох раундах грають між собою по дві гри (одну вдома і одну на виїзді). Фінальна зустріч відбувалася на заздалегідь визначеному UEFA стадіоні. Цей формат турніру діяв упродовж двох сезонів.

У сезоні 1992–1993 років турнір змінив назву на Лігу чемпіонів UEFA. У цьому сезоні проводився попередній раунд, оскільки радянський союз і Югославія розпалися, і нові країни створили власні ліги і чемпіонати відповідно. У цьому сезоні у попередньому раунді змагалися вісім команд, чотири з яких пройшли до першого раунду, до якого загалом було допущено 32 команди і далі було застосовано попередньо затверджений формат раундів.

У 1990-х роках у європейському футболі відстежувалася схема з договірними матчами, через що, до прикладу, виник конфлікт у сезоні 1992–1993 років з італійською Лігою 1. Зокрема команда «Марсель» відзначилася у цьому скандалі і була дискваліфікована у наступному сезоні, незважаючи на своє чемпіонство у поточному, окрім того команду перевели до Ліги 2 у національному чемпіонаті.

Щодо формату змагань, то у сезоні 1993–1994 років груповий етап зазнав деяких змін. Так, по його завершенні по дві кращі команди з групи А і групи Б змагалися між собою у додатковому раунді плей-офф (півфінал) в одному матчі на полі команди, що була вищою у рейтингу.

Цілковитої зміни зазнав формат Ліги чемпіонів сезону 1994–1995 років. У цьому сезоні завершився телевізійний контракт UEFA з European Broadcasting Union щодо трансляції фіналу турніру. Це стало поштовхом до перегляду та внесення коректив до формату змагань для зацікавлення нових телевізійних спонсорів. Цього разу до участі у змаганнях було допущено 24 команди, з яких 16 – в основних змаганнях (інші вибували на етапі кваліфікації).

Було сформовано чотири групи по чотири команди у груповому раунді. До стадії плей-офф відповідно виходили по дві команди з групи (загалом 8). У цьому сезоні було зменшено кількість команд Ліги чемпіонів до 24 (лідер попереднього сезону – команда «Milan» і ще 23 чемпіони кращих національних чемпіонатів згідно

з рейтингом UEFA). Тоді як чемпіони менших країн брали участь у Кубку UEFA – змаганнях нижчих за рангом. При цьому володар титулу та ще сім клубів-лідерів згідно рейтингу національних чемпіонатів UEFA потрапляли одразу до групового раунду, усі інші 16 команд розігрували кваліфікаційний раунд [216].

Загалом турнір складався з трьох раундів: кваліфікаційного, групового і плей-офф. У кваліфікаційному раунді 16 команд були розподілені на чотири групи, у яких змагалися в парах (згідно з жеребкуванням) у двох іграх (одна вдома, одна – на виїзді). Дві кращі команди за результативністю з кожної групи проходили до групового етапу. У груповому етапі у чотирьох групах чотири команди змагалися за коловою системою, і по дві кращих з кожної групи отримували змогу потрапити до раунду плей-офф. Раунд плей-офф включав чвертьфінали, півфінали та фінал. У чвертьфіналі у двох іграх (вдома і на виїзді) зустрічалися команди за наступною формулою: краща за результативністю команда з групи А і гірша – з групи В, а також краща команда з групи В і гірша – з групи А групового раунду (перша умовна група); те ж саме і у групах С і D (друга умовна група). Далі, у півфінал виходили переможці з цих двох умовних груп і боролися за право грати у фінальному матчі [337].

Слід відзначити, що включно до сезону 1994/95 років за перемогу у матчах нараховувалося два бали, а вже починаючи з наступного сезону – три бали.

У сезоні 1996–1997 років згідно за рішенням суду у справі Босмана [134], у турнірі Ліга чемпіонів було знято обмеження щодо кількості іноземців у командах.

У сезоні 1997–1998 років організаторами знову було внесено зміни до формату проведення змагань. Так, кількість груп групового раунду зросла до 6, що спричиняло до того, що лише дві команди, котрі посіли другі місця, отримували змогу пройти до раунду плей-офф. Також це був перший сезон, у якому було передбачено два кваліфікаційні раунди замість одного. Важливо відзначити, що цього року до Ліги чемпіонів повернулися і чемпіони менших країн. Загалом кількість команд-учасниць зросла з 24 до 55 у кваліфікаційному раунді, у груповому раунді була передбачена участь 24 кращих команд.

Кількість команд-учасниць від кожної країни визначалася із застосуванням коефіцієнту UEFA (упроваджений у 1979 році). Це зведені статистичні дані, які використовуються для розсіювання команд у клубних і міжнародних змаганнях.

Загалом враховувалися три рейтинги: за один сезон, п'ятирічний та десятирічний періоди. При цьому для чоловічих команд розраховується три набори коефіцієнтів: коефіцієнт національної збірної, коефіцієнт асоціації, клубний коефіцієнт. Для визначення позиції асоціації-члена у рейтингу та, відповідно встановлення кількості клубів-учасників і раунду, у який вони потрапляють в межах Ліги чемпіонів, Ліги Європи та Ліги конференцій Європи, застосовується коефіцієнт асоціації. Для посіву команд в ключових змаганнях FIFA та UEFA використовується клубний коефіцієнт [185].

Таким чином, враховуючи результативність команд у європейських змаганнях упродовж останніх п'яти років та на основі цього сформованого рейтингу національних чемпіонатів, країнам-членам надаються певні квоти на участь у ключових європейських змаганнях. У Лізі чемпіонів зокрема два місця для своїх кращих клубів отримують національні асоціації, котрі посідають 1–8 місця. Асоціації, котрі розташовуються на позиціях 9–48 отримують по одному місцю в Лізі чемпіонів.

Відповідно клуби від асоціацій, котрі у рейтингу посідають 17–48 позицію (30 команд), починають розіграш з першого кваліфікаційного раунду. В наступний раунд потрапляють 15 учасників з першого раунду, дев'ять чемпіонів національних чемпіонатів, котрі посіли в рейтингу UEFA 9–16 позиції, та ще вісім команд, які посіли другі місця у своїх національних чемпіонатах, які, відповідно, у рейтингу отримали 1–8 позиції (загалом 32 команди). У інші роки, залежно від кількості учасників, кількість команд у першому кваліфікаційному раунді могла змінюватися (30–32 команди).

Слід відзначити, що у першому кваліфікаційному раунді пари формувалися з допомогою жеребкування. У другому – команди, котрі прийшли з першого раунду, жеребкувалися з командами, котрі потрапили одразу у другий [384].

До групового раунду проходять 16 кращих команд з другого кваліфікаційного раунду, до яких приєднуються володар титулу минулого року та ще 7 чемпіонів асоціацій, котрі були найвищими у рейтингу UEFA (1–7 позиції). До раунду плей-офф відповідно проходять шість чемпіонів груп (A, B, C, D, E, F) і ще дві кращих згідно з рейтингом команди серед тих, які посіли другі місця у груповому раунді.

Сезон 1999/2000 років ознаменувався ще більшим розширенням Ліги чемпіонів. Так, організатори допустили до участі по чотири команди від асоціацій, які посідали 1-3 позицію в рейтингу UEFA. Загалом участь у змаганнях цього сезону приймала 71 команда, з яких 32 команди проходили до групового раунду. У структурі чемпіонату було уже три кваліфікаційні раунди та два групових.

Загалом схема залучення команд до турніру мала наступний вигляд:

- перша-третя асоціації в рейтингу – по чотири команди;
- четверта-шоста асоціації – по три команди;
- сьома-п'ятнадцята асоціації – по дві команди;
- 16–48 асоціації асоціації – по одній команді.

Щодо формули змагань, то вона включала наступні етапи та учасників:

- перший кваліфікаційний раунд (18 команд) – 18 чемпіонів асоціацій на позиціях 30–48 у рейтингу (дві гри – вдома і на виїзді);

- другий кваліфікаційний раунд (28 команд) – дев'ять переможців першого раунду + 13 чемпіонів з асоціацій на позиціях 17–29 + шість команд – віце-чемпіонів асоціацій на позиціях 10–15 у рейтингу (дві гри – вдома і на виїзді);

- третій кваліфікаційний раунд (32 команди) – 14 переможців другого раунду + три команди віце-чемпіони асоціацій на позиціях сім-дев'ять у рейтингу + шість третіх команд асоціацій на позиціях один-шість у рейтингу (дві гри – вдома і на виїзді);

- перший груповий раунд (32 команди, 8 груп) – 16 переможців третього кваліфікаційного раунду + 10 чемпіонів асоціацій на позиціях перша-десята у рейтингу (включно з минулорічним чемпіоном) + шість команд асоціацій на позиціях перша-шоста у рейтингу (коловий спосіб);

- другий груповий раунд (16 команд, 4 групи) – вісім переможців груп з першого групового раунду + вісім команд, котрі посіли друге місце у цьому раунді (коловий спосіб). Ці команди були розподілені на чотири групи по чотири команди. У кожній з них було по два переможці і по дві команди з другим місцем. Команди з однієї країни або однієї групи попереднього раунду розводили у різні групи;

- плей-офф (8 команд) – чотири переможці груп з другого групового раунду + чотири команди – віце-чемпіони у цьому раунді (чвертьфінали, півфінали – дві гри: вдома і на виїзді; фінал – одна гра) [330].

У наступних сезонах згідно із новим форматом, залежно від кількості команд-учасниць Ліги чемпіонів (до UEFA доєднувалися нові асоціації-члени), могло змінюватися співвідношення команд у кваліфікаційних раундах, однак формула залишалася сталою.

Наступні зміни до формату були внесені у сезоні 2009–2010 років. Починаючи з цього сезону у Лізі чемпіонів визначено дві умовні категорії для можливої участі у турнірі – «шлях чемпіонів» та «основний шлях». «Шлях чемпіонів» розпочинається з першого кваліфікаційного раунду. До нього потрапляють клуби, котрі виграли свій внутрішній чемпіонат, проте не пройшли автоматично до групового раунду. «Основний шлях», своєю чергою, проходить клуб, котрий посів третє місце в національному чемпіонаті асоціації, розташований на третій позиції рейтингу UEFA, а також клуби, котрі були на другому місці чемпіонатів асоціацій з рейтингом 7–15. Ці команди розпочинають участь в Лізі чемпіонів з третього кваліфікаційного раунду. Команди, котрі проходять «шлях чемпіонів» і «основний шлях», не зустрічаються між собою у кваліфікаційних раундах.

З цього сезону по завершенню трьох кваліфікаційних раундів передбачено раунд плей-офф. В усіх цих раундах команди грають по дві гри (вдома і на виїзді). У трьох кваліфікаційних раундах суперники визначаються шляхом жеребкування. Для цього команди розподіляють на сіяні та несіяні, згідно з клубним коефіцієнтом рейтингу UEFA. При цьому жеребкування учасників другого та третього раундів проводилося ще до їх початку, організатори реалізовували його, виходячи з судження, що очевидним переможцем у попередньому раунді буде сіяна команда

[249, 545]. Команди, котрі зазнають програшу в матчах третього кваліфікаційного раунду Ліги чемпіонів, виходять одразу до раунду плей-офф кваліфікації Ліги Європи UEFA, а команди, котрі вибули у раунді плей-офф Ліги чемпіонів, потрапляють одразу до групового етапу Ліги Європи.

Груповий етап, розпочинаючи з сезону 2009–2010 років, базувався на розподілі команд на вісім груп (А, В, С, D, Е, F, G, H) по чотири команди шляхом жеребкування. При цьому клуби з однієї асоціації не могли бути в одній групі. Ігри відбувалися коловим способом (вдома і на виїзді). Дві кращих команди з кожної групи потрапляли до раунду плей-офф. Команда, котра опинилася на третьому місці в кожній групі Ліги чемпіонів, потрапляє до 1/8 фіналу Ліги Європи.

В 1/8 раунду плей-офф команди, котрі посіли перші місця, жеребуються проти тих, котрі розташувалися на другій позиції, проте з умовою, що команди з однієї групи та асоціації не можуть змагатися одна проти одної на першому етапі раунду. На рівні чвертьфіналів та півфіналів посіву уже не відбувається, жеребкування проводиться лише для визначення «домашньої» гри. До стадії фіналу команди також грають дві гри, а фінал розігрують в одному матчі [545].

Загальні особливості реалізації оновленого формату Ліги чемпіонів відображені у таблиці 4.1.

Щодо визначення кращих команд на кожному з етапів змагань, організатори Ліги чемпіонів керуються статтею 7.06 регламенту UEFA [460].

Упродовж кількох сезонів формат змагань залишався фактично незмінним. Водночас до 2016 кількість членів UEFA, а відповідно і команд у змаганнях, зросли. Тому у першому раунді кваліфікації участь брали уже не чотири, а вісім команд у 2016–2017 роках (8 чемпіонів з асоціацій 47–54) і 10 команд з сезону 2017/18 років (10 чемпіонів з асоціацій 46–55).

У сезоні 2014/15 років UEFA зобов'язала усі національні асоціації та їх клуби дотримуватися правил фінансової Fair play, щоб мати змогу брати участь у ключових європейських змаганнях з футболу [253].

Таблиця 4.1

**Формула участі команд у різних раундах турніру Ліга чемпіонів UEFA
(починаючи з сезону 2009/10 років)**

Раунд змагань		К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди, котрі проходять з попереднього раунду	
Кваліфікаційний	1	4 (8, 10)	4 чемпіони з асоціацій 50–53		
	2	34	32 чемпіони з асоціацій 17–49	2 переможці 1-го раунду	
	3	чемпіони	20	3 чемпіони з асоціацій 14–16	17 переможців 2-го раунду
		кращі місця	10	9 команд з 2-им місцем з асоціацій 7–15 одна команда, з 3-ім місцем з асоціації 6	
	плей-офф	чемпіони	10		10 переможців 3-го раунду
		кращі місця	10	2 команди з 3-ім місцем з асоціацій 4 і 5 3 команди з 4-им місцем з асоціацій 1–3	5 переможців 3-го раунду
Груповий		32	13 чемпіонів з асоціацій 1–13 6 команд з асоціацій 1–6 3 команди, з 3-ім місцем з асоціацій 1–3	5 переможців кваліфікаційного раунду плей-офф для чемпіонів 5 переможців кваліфікаційного раунду плей-офф для кращих місць	
Плей-офф		16		8 переможців груп 8 команд, котрі посіли 2-гі місця у групах	

У 2013 році Виконавчий комітет UEFA прийняв деякі зміни до формату Ліги чемпіонів починаючи з сезону 2015/16 років. З цього часу переможці Ліги Європи у минулому сезоні отримали змогу потрапляти щонайменше до раунду плей-офф кваліфікації. Якщо ж у груповому раунді не використано місце для володаря титулу Ліги чемпіонів, то переможець Ліги Європи автоматично посідає цю позицію.

Окрім того комітетом було збільшено і кількість резервованих місць з максимум чотирьох до п'яти. Тобто якщо минулорічний переможець Ліги чемпіонів або Ліги Європи у минулому сезоні за умови, що вони представляють різні асоціації у поточному національному турнірі, посідають нижче четвертої позиції, то четверта

команда отримує право участі у Лізі чемпіонів також (за умови високого рейтингу асоціації). Якщо ж обидва чемпіони розташовуються в трійці лідерів, то команда, котра посіла четверте місце, потрапляє лише до Ліги Європи [458].

У 2016 році було утверджено план щодо реформування Ліги чемпіонів UEFA починаючи з сезону 2018–2019 років. З цього часу володарі титулу Ліги Європи однозначно проходили одразу до групового раунду Ліги чемпіонів. Ще чотири кращі команди з чотирьох кращих у рейтингу асоціацій також автоматично потрапляють до групового раунду змагань. Водночас лише шість команд з кваліфікаційного раунду отримують змогу потрапити до групового етапу замість десяти у попередньому. Також починаючи з сезону 2018–2019 років було упроваджено попередній раунд Ліги чемпіонів. У ньому брали участь чотири команди з національних асоціацій, що розташувалися на найнижчих позиціях рейтингу UEFA. При цьому змагання цього раунду відбувалися у півфіналах та фіналі і лише одна команда проходила до першого кваліфікаційного раунду.

Змінився і формат кваліфікаційного раунду. Зміни відображені у таблиці 4.2. При цьому груповий раунд та раунд плей-офф залишилися фактично без змін.

У сезоні 2021–2022 років було організовано і третє велике європейське футбольне змагання – Ліга конференцій Європи UEFA (третій за рівнем турнір). Формат Ліги чемпіонів при цьому не змінився, проте команди, котрі зазнали програшу у попередньому та першому кваліфікаційному раундах, потрапляли одразу не у Лігу Європи, а у Лігу конференцій [546].

У цьому сезоні UEFA скасувало правило виїзних голів (використовувалося з 1969 року). З цього часу, за умови нічийного результату у двох матчах між командами, переможець визначався не за співвідношенням кількості голів, забитих на виїзді, а із застосуванням додаткового часу (30 хв) і пенальті за потреби.

Деякі кількісні корективи вносили до оновленого формату майже щорічно, зокрема, що стосується кількості команд кваліфікаційних раундів. Наприклад у сезоні 2022–2023 років у першому кваліфікаційному раунді уже було не 32, а 30 команд. Натомість варіант участі 6 команд з другим місцем асоціацій 10–15 у другому кваліфікаційному раунді у групі «шлях кращих місць» практикувався у

сезоні 2021–2022 років. Водночас такі корективи не мали суттєвого впливу на загальну картину системи розіграшу.

Таблиця 4.2

**Формула участі команд у різних раундах турніру Ліга чемпіонів UEFA
(починаючи з сезону 2018–2019 років)**

Раунд змагань		К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди, котрі проходять з попереднього раунду	
Попередній		4	4 чемпіони з асоціацій 52–55		
Кваліфікаційний	1	32	31 чемпіон з асоціацій 20–51	1 чемпіон з попереднього раунду	
	2	чемпіони	20	4 чемпіони з асоціацій 16–19	16 переможців 1-го раунду
		основний шлях	4 (згодом 6)	4 команди, з 2-им місцем з асоціацій 12–15 (згодом 6 команд з асоціацій 10–15)	
	3	чемпіони	12	2 чемпіони з асоціацій 14–15	10 переможців 2-го раунду (чемпіони)
		основний шлях	8	5 команд з 2-им місцем з асоціацій 7–11 (згодом 3 команди з асоціацій 7–9) 1 команда, з 3-ім місцем з асоціації 6 (згодом 2 команди з асоціацій 5–6)	2 переможці другого раунду (кращі місця) (згодом 3 команди)
	плей-офф	чемпіони	8	2 чемпіони з асоціацій 12–13	6 переможців 3-го раунду (чемпіони)
		основний шлях	4		4 переможці 3-го раунду (основний шлях)
	Груповий		32	11 чемпіонів з асоціацій 1–11 6 команд з асоціацій 1–6 5 команд, з 3-ім місцем з асоціацій 1–5 (згодом 4 команди з асоціацій 1–4 + володар Ліги Європи) 4 команди з 4-им місцем з асоціацій 1–4	4 переможці кваліфікаційного раунду плей-офф (чемпіони) 2 переможці кваліфікаційного раунду плей-офф (основний шлях)
Плей-офф		16		8 переможців груп 8 команд, котрі посіли 2-гі місця у групах	

Слід наголосити на тому, що з початку своєї історії у сезоні 1955/56 років проведення турніру було стабільним. Так, турнір, незважаючи навіть на пандемію

COVID, у сезонах 2019–2020 та 2020–2021 років відбувався в повному обсязі, лише з обмеженнями на відвідуваність та деякою розтягненістю в часі. Вже починаючи з першого сезону щорічно турнір проводився у фіксовані терміни. Спершу з вересня-серпня по травень-червень, а потім, внаслідок розширення кількості учасників і матчів, відповідно з червня-липня до червня-серпня наступного року.

Щодо призового фонду Ліги чемпіонів UEFA, то сьогодні він залишається найвищим у світі футболу. Так, станом на сезон 2022–2023 років його сума становить понад € 2 млрд. При цьому планується, що за перемогу команда може отримати € 20 млн. Водночас перемога у кожному раунді примножує цю суму, і за умови ідеального виступу у всіх раундах володар титулу може отримати близько € 85 млн.

Ліга Європи UEFA. Ліга Європи (UEFA Europa League) – другі за престижністю змагання у професійному футболі серед клубів Європи. Турнір започатковано у 1971 році, однак йому передували інші – Кубок ярмарків (Inter-Cities Fairs Cup, 1955–1971 рр.) [187].

Кубок ярмарків проводився FIFA в європейських містах під час великих ярмарків, з чого і отримав свою назву. Тривалість перших кількох сезонів не відповідала річному періоду, вони могли бути розтягнутими на 2–3 роки. Починаючи з сезону 1961–1962 років, тривалість сезону прирівнялася до одного року. У цьому ж році правило «одне місто – одна команда» було скасовано і до участі у Кубку ярмарків допускали вже по три команди з однієї країни. У турнірі 1965 року взяли участь уже 48 команд, що свідчило про зростання статусу турніру.

Спершу формат турніру дозволяв участь виключно тих команд, у містах яких відбувалися ярмарки, незважаючи на їх позиції у національних чемпіонатах (одна команда з одного міста). Після 1964 року команди-учасниці відбиралися з урахуванням місця у національному рейтингу. Вже пізніше, починаючи з 1968 року, до участі окремо запрошувалися команди, які були минулорічними чемпіонами.

У часи розквіту участь у Кубку ярмарків брали 64 команди у першому раунді і 12 з них виходили до другого раунду. Розіграші відбувалися у спосіб прямого вибування у двох іграх (одна вдома, одна – на виїзді). За умови рівності забитих голів,

чемпіоном ставала команда, котра забила більше м'ячів на виїзді. Переможцеві вручався перехідний кубок – Трофей Ноеля Бороди (Trophée Noel Beard)

Сезон 1970/71 років був останнім, і тоді UEFA провела останній суперфінальний матч між командами-лідерами «Барселона» та «Лінд Юнайтен». Барселона здобула перемогу і стала довічним власником кубку [544]. Слід зазначити, що UEFA не вносить у свою історію результати Кубка ярмарків, оскільки офіційно ці змагання патрунувала FIFA.

У 1971 році UEFA ініціювала створення нового турніру – Кубка UEFA (UEFA Cup, з 2009 року – Ліга Європи). Він по суті замінив Кубок ярмарків. Упродовж 1971–1999 років Кубок UEFA залишався змаганням третього рівня, оскільки турніром другої категорії у цей час був Кубок володарів кубків UEFA (1960–1999).

До Кубка UEFA команди кваліфікувалися з урахуванням їх результативності у національних чемпіонатах поточного року та кубкових змагань. Водночас у цьому турнірі до 1999 року володарі кубків національних чемпіонатів не брали участі, оскільки кращі ставали учасниками Кубка володарів кубків. Уже у 1999 році відбулося об'єднання Кубка володарів кубків UEFA та Кубка UEFA. При цьому назву турніру залишили старою – Кубок UEFA.

Щодо історії і змін формату проведення Кубка UEFA, то нам вдалося виявити, що у першому сезоні 1971–1972 років участь у турнірі брали 64 команди з 31 національної асоціації. Команди проходили через шість раундів змагань (перший, другий, третій, чвертьфінали, півфінали, фінал). У першому раунді 64 команди були поділені на 16 груп по чотири учасники, які при цьому були розбиті на пари (згідно жеребкуванням), що розігрували право пройти у наступний раунд. Розіграш у парах відбувався у двох іграх (одна вдома, одна на виїзді). Переможець пари проходив до другого раунду (32 учасники) і розігрував право переходу до третього з командою, котра була кращою у другій парі групи. У третьому раунді 16 кращих команд шляхом подальшого жеребкування знову розподілялися на пари і продовжували змагатися у двох іграх. Переможець у сумі забитих голів (за умови рівності – голів на виїзді, а якщо і за цим критерієм неможливо визначити переможця – додаткового часу та серії пенальті) проходив до чвертьфіналу (8 команд), а далі за цією ж схемою – до

півфіналів (4 команди) та фіналу [377]. Фінал у цих змаганнях також проводився у двох іграх (вдома і на виїзді) до сезону 1996–1997 років включно. При цьому команди з однією національної асоціації не могли зустрічатися у матчах аж до фінальної зустрічі. Вказана система розіграшу застосовувалася в межах турніру досить тривалий час і зазнала змін лише у сезоні 1994–1995 років.

У сезоні 1981–1982 років для формування складу учасників Кубка UEFA застосовувалася система коефіцієнтів UEFA (бали нараховані за останні 5 років). Так у цьому сезоні національні асоціації, що посіли у рейтингу 1–3 місце отримали змогу висувати 4 команди для участі у змаганнях, асоціації 4–8 – по 3 команди, асоціації 9–22 – по 2 команди і асоціації 23–33 – по одній команді.

У сезоні 1994–1995 років UEFA внесла деякі зміни до формату проведення Кубка UEFA. Причиною цього стало блокування окремими асоціаціями Ліги чемпіонів. UEFA прийняло рішення про пониження 22 команд-чемпіонів національних чемпіонатів з Ліги чемпіонів до Кубка UEFA і упровадження додаткових раундів для 91 команди, з яких 64 проходили до головних змагань. Так, на початку команди були розподілені на дві групи. До першої потрапляли 37 команд, які були найвищими у рейтингу, інші 54 (попарно) розігрували право подальшої участі у попередньому раунді. Далі проходила команда, яка відповідно здобула перемогу. В подальшому, шляхом жеребкування формувалися уже пари для першого (традиційного) раунду, і ігри продовжувалися за традиційною уже схемою.

У наступному сезоні 1996–1997 років, ситуація була схожою. Уже 96 команд змагалися в межах Кубка UEFA. У цьому сезоні UEFA відсторонила від участі в Лізі чемпіонів 23 команди, які потрапили знову до складу учасників Кубка UEFA. Окрім того зросла і кількість організацій-членів UEFA з 32 до 36. До змагань автоматично також кваліфікувалися два (згодом 3) переможці (у групах) Кубка Інтертото (EFA Intertoto Cup, літній турнір у період 1961–2008 рр., у 1995 році UEFA взяла його під патронат) та 3 клуби з рейтингу UEFA Fair Play (UEFA Fair Play ranking, з 1995 року). Два переможці Кубка Інтертото при цьому проходили одразу до участі у першому раунді [456]. У цьому сезоні 64 гірші команди змагалися у попередньому раунді, 32

з них потрапили до першого раунду і змагалися з ще 32 командами, котрі починали змагання з цього раунду. Далі формат ігор зберігався у наступних раундах.

Кількість команд учасниць сезону 1996–1997 років зросла до 117, тому в організаторів виникла потреба проведення ще одного додаткового раунду. Отже, до попереднього раунду потрапляли 54 команди найнижчі у рейтингу, котрі змагалися за право участі у кваліфікаційному раунді. Переможці попереднього раунду змагалися у кваліфікаційному раунді з командами, котрі пройшли одразу до нього. Серед них 13 команд-переможців потрапляли до першого раунду основних змагань поряд із кращими командами в рейтингу UEFA, а далі формат зберігався з попередніх сезонів.

У сезоні 1997–1998 років фінал Кубка UEFA вперше було розіграно в одноматчевому форматі на нейтральному полі за аналогією до Ліги чемпіонів. Участь у змаганнях взяли 32 команди. У форматі було передбачено два раунди кваліфікації. До першого потрапляли 40 команд, що були розташовані на найнижчих рейтингових позиціях. З них 20 проходили до другого раунду кваліфікації, де до них приєднувалися ще 16 команд, вищі в рейтингу, і вони згідно з жеребкуванням і сформованих відповідно пар, виборювали право участі в основних раундах змагань. Отже, 18 команд після раундів кваліфікації отримували право змагатися в першому основному раунді разом із командами, котрі потрапляли одразу сюди згідно з рейтингом (загалом 64). Інші компоненти турніру зберігали сталий формат.

У 1999 році відбулося злиття двох великих змагань – Кубка володарів кубків UEFA та Кубка UEFA із збереженням назви останнього, як уже зазначалося. З цього часу Кубок UEFA став другим за рівнем великим клубним змаганням у Європі і розширився до 142 команд (в наступні роки до 145). Починаючи з сезону 1999–2000 років у турнірі беруть участь і переможці національних кубкових змагань. Додалися також і команди, які вилетіли у третьому кваліфікаційному раунді Ліги чемпіонів, та ті, котрі посіли третє місце у підсумку групових змагань у цьому турнірі.

Ще суттєвіші зміни до формату проведення Кубка UEFA були упроваджені у сезоні 2002–2003 років. У кваліфікаційному раунді брали участь 82 команди, які були розподілені на дві групи – сіяні та несіяні відповідно до рейтингу UEFA і шляхом

жеребкування визначалися суперники з однієї та іншої груп. У першому основному раунді змагалися загалом 96 команд, 41 з яких – переможці кваліфікаційних змагань, а решта – ті, котрі згідно рейтингу потрапили одразу до цього раунду. За аналогією до кваліфікаційного раунду команди були також поділені на дві групи – сіяні та несіяні, і з них формувалися пари суперників згідно з жеребом. У другому раунді відповідно залишилося 48 команд, які також були поділені на групу сіяних та несіяних, і між ними визначалися ігрові пари. До 1/16 фінальної фази потрапляли 24 команди з другого раунду і ще вісім кращих команд згідно з рейтингом UEFA, які розпочинали одразу з цього раунду. Відповідно далі, до 1/8 проходили 16 переможців. Слід відзначити, що починаючи з жеребкування 1/4 фіналу посів був відсутній і команди з однієї футбольної асоціації уже могли грати одна проти одної.

У сезоні 2004–2005 років відбулися суттєві зміни у структурі Кубка UEFA. За аналогією до Ліги чемпіонів організаторами було додано груповий раунд, у якому кожна із 40 команд грає по чотири гри. У цьому сезоні було два кваліфікаційні раунди. У першому з них змагалися 50 команд, які були поділені знову на групу сіяних та несіяних згідно з рейтингом UEFA, з яких згідно з жеребкуванням визначалися суперники. У другому кваліфікаційному раунді брали участь 25 переможців першого та ще 39 команд, які згідно з рейтингом потрапляли одразу до цього раунду (загалом 64 команди). За аналогією до першого кваліфікаційного раунду команди також були поділені на групи сіяних та несіяних. Між ними згідно з жеребкуванням визначалися пари суперників. Далі 16 команд переможців проходили до першого раунду основних змагань, до них доєдналися ще 64 команди, які згідно з рейтингом потрапляли одразу до цього раунду (загалом 80). Сіяні та несіяні команди змагалися у визначених згідно з жеребом парах.

Нововведенням сезону 2004–2005 років був груповий раунд, у якому 40 команд (переможці першого раунду) розподілялися на вісім груп по п'ять команд у кожній і грали за коловою системою по одній грі з кожною з чотирьох інших команд своєї групи. Згідно з результатами три кращих команди з кожної групи (24 загалом) проходили до фінальної фази змагань, де до них в 1/16 доєднувалися ще вісім команд, які здобули право участі, розпочинаючи з цієї стадії змагань. Команди у цьому і

наступному (1/8) раундах розподілялися на дві групи (сіяні та несіяні) і згідно з жеребкуванням були розформовані на відповідні пари суперників. Змагаючись у двох іграх (вдома і на виїзді), визначалися учасники наступних раундів. До 1/8 фіналу включно команди з однієї футбольної асоціації не могли змагатися між собою, починаючи з 1/4 це правило не діяло.

У сезоні 2005–2006 років система розіграшу залишалася такою ж. Проте кількість команд-учасниць було збільшено зі 145 до 157 (88 в основних раундах).

Деякі корективи до системи проведення турніру було упроваджено у сезоні 2006–2007 років. Так, в межах кваліфікаційних раундів команди були розподілені на регіони, в яких змагалися попарно (Південно-Середземноморський, Центрально-східний та Північний). У першому раунді команди, котрі потрапили до нього були розподілені на п'ять груп, у яких також змагання проводилися у спосіб з прямим вибуванням удвох іграх. Групова та усі інші стадії змагань проходили зі збереженням формату попередніх сезонів. Щодо кваліфікації до різних стадій Кубка UEFA для різних команд станом на сезон 2008/09 вона відбувалася так, як відображено у таблиці 4.3.

Таблиця 4.3

**Формула участі команд у різних раундах турніру Кубок UEFA
(станом на сезон 2008–2009 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди, котрі проходять з попереднього раунду
Кваліфікаційний	1	74 33 команди-чемпіони асоціацій 21–53 32 команди, що посіли другі місця з асоціацій 19–37, 39-50 і 53 6 команд, що посіли треті місця з асоціацій 16–21 3 кращих клуби за рейтингом UEFA Fair Play	
	2	64 6 команд-чемпіонів асоціацій 15–20 7 команд, що посіли треті місця, з асоціацій 9–15 3 команди, що посіли другі місця, з асоціацій 16–8 11 команд-переможців Кубка Інтертото 2008	37 переможців першого кваліфікаційного раунду

Закінчення табл. 4.3

Перший	80	14 переможців кубків з асоціацій 1-14 2 команди, що посіли третє місце, з асоціацій 7-8 5 команд, що посіли четвертє місце з асоціацій 4-8 7 команд, що посіли п'ятє місце з асоціацій 1-3, 5-8 2 команди, що посіли шостє місце з асоціацій 1-2 2 команди-переможці Кубка ліги з асоціацій 3-4 16 команд, що вибули з третього кваліфікаційного раунду Ліги чемпіонів	32 переможці другого кваліфікаційного раунду
Груповий	40		переможці першого раунду
Плей-офф	32	8 команд, що посіли третє місце в груповому етапі Ліги чемпіонів поточного сезону	24 команди, що посіли 1-3 місце в груповому етапі

У сезоні 2009–2010 років відбулася реорганізація турніру. Він отримав назву Ліга Європи UEFA, також було змінено формат проведення. З цього часу турнір передбачав три етапи кваліфікаційного раунду, раунд стикових матчів, груповий раунд (12 груп по 4 команди) та плей-офф. Загальна кількість команд-учасниць при цьому зросла до 160 [221]. Кваліфікація до різних стадій турніру відповідно також зазнала змін для команд і мала наступний вигляд (табл. 4.4). Спосіб розіграшу залишався незмінним, тобто у всіх раундах, окрім групового, краща команда визначалась у іграх з прямим вибуванням у двох іграх (окрім фіналу, де команди грали одну гру). Груповий раунд відбувався у коловий спосіб (по дві гри з кожною з трьох інших команд у групі). До сьогодні, формат змагань Ліги Європи залишається в основі таким, який був затверджений у 2009 році.

Водночас у сезоні 2018–2019 років окремі корективи щодо участі команд у ключових змаганнях UEFA все ж були внесені. З цього часу 26 команд отримали змогу напряму потрапляти до групового раунду Ліги чемпіонів (включно з минулорічними переможцями Ліги чемпіонів та Ліги Європи). Також кожна команда, що вибула у кваліфікаційних раундах Ліги чемпіонів, отримує другий шанс у Лізі Європи поточного року. Ще 17 команд отримали таку змогу в межах Ліги Європи [77].

Таблиця 4.4

**Формула участі команд у різних раундах турніру Ліги Європи UEFA
(починаючи з сезону 2009–2010 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди, котрі проходять з попереднього раунду
Кваліфікаційний	1	50 2 володарі Кубка Андорри та Сан-Марино 16 команд, що посіли другі місця з асоціацій 35–51 29 команд, що посіли треті місця з асоціацій 22–51 3 команди за рейтингом Fair Play	
	2	80 24 володарі кубків з асоціацій 28–51 16 команд, що посіли другі місця з асоціацій 19–34 6 команд, що посіли треті місця з асоціацій 16–21 6 команд, що посіли 4-ті місця з асоціацій 10–15 3 команди, що посіли 5-ті місця з асоціацій 7–9	25 переможців першого кваліфікаційного раунду
	3	70 12 володарів кубків з асоціацій 16–27 3 команди, що посіли другі місця з асоціацій 16–18 6 команд, що посіли треті місця з асоціацій 10–15 3 команди, що посіли 4-ті місця з асоціацій 7–9 3 команди, що посіли 5-ті місця з асоціацій 4–6 3 команди, що посіли 6-ті місця з асоціацій 1–3	40 переможців другого кваліфікаційного раунду
Стикові матчі	74	15 володарів кубків з асоціацій 1–15 3 команд, що посіли треті місця з асоціацій 7–9 3 команди, що посіли 4-ті місця з асоціацій 4–6 3 команди, що посіли 5-ті місця з асоціацій 1–3 15 команд, що вибули з третього кваліфікаційного раунду Ліги чемпіонів поточного сезону	35 переможців третього кваліфікаційного раунду
Груповий	48	10 команд, що вибули з раунду плей-оф Ліги чемпіонів поточного сезону	38 переможців раунду стикових матчів
Фінальні раунди	32	8 команд, що зайняли третє місце в груповому етапі Ліги чемпіонів поточного сезону	12 переможців групового етапу 12 команд, які зайняли другі місця в групах

За аналогією до Ліги чемпіонів у сезоні 2018–2019 років організатори вирішили внести до окремих раундів Ліги Європи (другого та третього кваліфікаційних та раунду стикових матчів) по дві групи команд: тих, що потрапляли до того чи іншого раунду шляхом здобуття перемог у попередніх раундах – «Основний шлях», та тих, що потрапляли до конкретного раунду завдяки позиції у рейтингу – «Шлях чемпіонів».

До прикладу, у цьому сезоні у другому кваліфікаційному раунді на «Шлях чемпіона» потрапили 19 клубів (16 команд, котрі вибули після першого кваліфікаційного раунду Ліги Чемпіонів і ще три – після попереднього).

Одна з команд згідно з жеребкуванням отримує автоматичний перехід до третього кваліфікаційного раунду) [165]. У третьому раунді в межах «Шляху чемпіона» до участі допускалися команди, котрі здобули перемогу у цій групі, і до них доєднувалися ще 10 клубів, які вибули після другого кваліфікаційного раунду Ліги чемпіонів. У раунді стикових матчів у цій групі змагалися команди-чемпіони попереднього раунду та ще 6 клубів, які вибули після третього кваліфікаційного раунду Ліги чемпіонів.

Окрім того, два клуби, котрі програли у другому кваліфікаційному раунді Ліги чемпіонів, автоматично переходили до третього кваліфікаційного раунду Ліги Європи на «Основний шлях» [165]. У зазначених раундах команди на «Шляху чемпіона» та «Основного шляху» не зустрічаються між собою. Їх об'єднання відбувається уже у груповому раунді.

У сезоні 2019–2020 років загальну кількість матчів було дещо зменшено шляхом переведення Ліги Європи, починаючи з 1/4 фіналу, на одноматчеві зустрічі між командами на нейтральному полі. Це було тимчасове рішення, пов'язане із пандемією COVID [219].

З цього часу також бере початок застосування системи відеоасистента арбітра (VAR) у матчах, починаючи з 1/16 фіналу турніру. Це новітня технологія у футболі. Її застосування дає змогу головному арбітру приймати більш об'єктивні рішення в спірних моментах змагання із застосуванням відеоповторів фрагментів. До Правил

гри в футбол обов'язковість використання цієї системи було включено після серії випробувань у 2018 році [297].

Слід відзначити, що масштаби футбольних змагань Ліги Європи суттєво зросли. Вже станом на сезон 2019–2020 років участь у турнірі приймали 213 команд з 55 асоціацій. Як і Ліга чемпіонів, цей турнір триває близько року.

Вагомої реорганізації змагання Ліги Європи зазнали у сезоні 2021/22 років. У цьому сезоні UEFA вносять до календаря змагань ще один клубний турнір – Лігу конференцій UEFA, яка з цього часу є третім за рейтингом клубним футбольним турніром в Європі. Водночас, внаслідок цього, формат Ліги Європи зазнав змін, оскільки кількість команд-учасниць групового етапу у цих змаганнях зменшилася з 48 до 32. Кількість команд кваліфікаційних раундів також зменшилася. Загалом участь у турнірі беруть з цього часу і сьогодні 58 команд.

Зазнав змін і формат раунду плей-офф Ліги Європи. З цього часу до 1/16 потрапляють лише команди, котрі посіли другі та треті місця у груповому раунді Ліги чемпіонів, а до 1/8 – команди, що були першими у груповому етапі зазначених змагань [547].

Команди, котрі потрапляють до розіграшу Ліги Європи, можуть залучатися до різних етапів змагань. Це залежить від рейтингу асоціації, від місця команди в національному чемпіонаті та від того, чи володіє команда кубком асоціації.

Сучасна сітка розіграшу між командами в межах Ліги Європи відображена у таблиці 4.5.

Станом на сьогодні (сезон 2022/23 років) у Лізі Європи беруть участь загалом 57 команд з усіх 55 асоціацій. Для визначення кількості команд-учасників від кожної з асоціацій UEFA використовує рейтинг асоціацій.

Згідно з правилами до Ліги Європи потрапляє минулорічний чемпіон Ліги конференцій (якщо не кваліфікується до Ліги чемпіонів через чемпіонат своєї асоціації). По дві команди до турніру проходять від асоціацій 1–5 в рейтингу, по одній – від асоціацій з рейтингом 6–17. До Ліги конференцій переходять 37 команд, котрі вибули з Ліги Європи на різних етапах. Переможець Ліги конференцій отримує путівку до Ліги Європи на наступний сезон.

Таблиця 4.5

**Формула участі команд у різних раундах турніру Ліги Європи UEFA
(починаючи з сезону 2021–2022 років)**

Раунд змагань		К-ть команд	Команди, котрі розпочинають з раунду	Команди, котрі проходять з попереднього раунду	Команди, котрі переходять з Ліги чемпіонів
Третій кваліфікаційний		Шлях чемпіона (10 ком.)			10 клубів, котрі вибули після другого кваліфікаційного раунду (шлях чемпіонів)
		Основний шлях (6 ком.)	3 переможці кубку з асоціацій 14–16		3 клуби, котрі вибули після другого кваліфікаційного раунду (основний шлях)
Раунд стикових матчів		20	6 переможців кубку з асоціацій 8–13	5 переможців третього кваліфікаційного раунду (шлях чемпіонів) 3 переможця третього кваліфікаційного раунду (основний шлях)	6 клубів, які вибули після третього кваліфікаційного раунду (шлях чемпіонів)
Груповий		32	7 переможців кубку з асоціацій 1–7 1 команда, котра посіла 4-ге місце в чемпіонаті асоціації 5 4 команди, котрі посіли 5-гі місця в чемпіонатах асоціацій 1–4	10 переможців раунду стикових матчів	4 команди, котрі вибули після кваліфікаційного раунду плей-оф (шлях чемпіонів) 2 команди, котрі вибули після кваліфікаційного раунду плей-оф (основний шлях) 4 клуби, які вибули після третього кваліфікаційного раунду (основний шлях)
Фінальні раунди	Стикові матчі	16		8 команд, котрі посіли 2-гі місця у групах групового раунду	8 команд, котрі посіли 3-і місця у групах групового раунду
	Плей-офф	16		8 команд-переможців у групах групового раунду 8 переможців стикових матчів	

Обговорюючи призовий фонд Ліги Європи, слід відзначити, що він є суттєво нижчим за такий фонд у турнірі Ліга чемпіонів. Так, у сумі він становить (станом на

2023 рік) € 22,63 млн (\$ 24,83 млн), тоді як Ліга чемпіонів, як уже відзначалося, пропонує призовий фонд у розмірі € 83,84 млн (\$ 92,02 млн).

Слід відзначити, що за участь у груповому раунді Ліги Європи кожна команда повинна внести стартовий внесок. До прикладу, у сезоні 2021–2022 років він становив € 3,6 млн, тоді як перемога в групі давала команді лише € 1,1 млн. Чемпіон Ліги Європи отримував \$ 8,6 млн, при цьому перехід на кожен наступний рівень дає команді додаткові прибутки [192].

Турніри Ліга чемпіонів та Ліга Європи UEFA є найбільш престижними та популярними. Водночас для ще вищого зацікавлення глядачів, телекомпаній, спонсорів тощо та, відповідно, збільшення прибутків, на початку кожного сезону (наприкінці серпня), починаючи з 1972 року, UEFA проводить *Суперкубок* [221].

Турнір включає лише одну гру (до 1998 року турнір складався з двох матчів) між чемпіонами Ліги чемпіонів та Ліги Європи (до 1999 року володар Кубка володарів кубків UEFA змагався з чемпіоном Ліги чемпіонів). Слід відзначити, що до часу проведення Суперкубку закривається трансферне вікно, і команди грають оновленими складами [35, 470]. Щодо квитків на цей матч, то 60% з них зарезервовано наперед для клубів-гостей. Інші 40% UEFA продає через онлайн-аукціон.

Достатньо високою є винагорода команд-учасниць Суперкубку. Так, чемпіон станом на 2022 рік отримував € 5 млн, а команда, котра прогала – € 3,8 млн. Проте, згідно з правилами ще 25% від суми продажу квитків також нараховується командам-учасницям турніру, тому орієнтовно переможець отримує € 8 млн, команда, котра прогала – орієнтовно € 5 млн [294].

Ліга конференцій UEFA. Ліга конференцій UEFA (UEFA Europa Conference League; UECL) – третій за рейтингом турнір у системі клубних змагань з професійного футболу. Змагання розпочали свою історію у сезоні 2021/22 років, тобто турнір є відносно новим. В UECL беруть участь команди асоціацій, що розташовані в нижній частині рейтингу UEFA.

Щодо історії турніру, то UEFA виношувала його задум з 2015 року. Основою його була необхідність збереження зацікавленості слабших футбольних команд і

можливість для них добратися до вищих рівняв змагання, аніж це відбувається в Лізі чемпіонів та Лізі Європи, де вони зазвичай вибувають на початкових етапах змагань [548].

Запуск турніру почав обговорюватися у 2018 році. Тоді було прийнято рішення про скорочення Ліги Європи і переведення частини команд до нового турніру.

Формат проведення турніру фактично не відрізняється від двох вищих за статусом турнірів, проте, на відміну від них, у Лізі конференцій команди-учасниці групового раунду визначаються згідно з результатами кваліфікаційних раундів. Загалом участь у турнірі беруть понад 170 команд, проте до групового раунду відбираються лише 32 команди. Основна сітка змагань включає групову стадію (вісім груп по чотири команди) і раунд плей-офф, який своєю чергою складається з двох. Перший – попередній раунд, участь в якому беруть команди, котрі посіли другі місця у груповому раунді Ліги конференцій (вісім команд) і треті місця у груповому раунді Ліги Європи (вісім команд). При цьому, згідно з жеребкуванням, учасники Ліги конференцій вступають в суперництво з учасниками Ліги Європи. Другий – безпосередньо фінальні раунди – 1/8, 1/4, 1/2 та фінал. Усі раунди, окрім фіналу, відбуваються у двох іграх (одна вдома, одна на виїзді).

UEFA проводить усі три турніри таким чином, щоб організувати тиждень спільних фіналів. Фінал Ліги конференцій проходить у середу, Ліги Європи – в четвер, а Ліги чемпіонів – в суботу одного тижня.

Переможець Ліги конференцій отримує право кваліфікуватися на Лігу Європи в наступному сезоні [226, 548].

Щодо участі команд у змаганнях Ліги конференцій, то її ключові аспекти відображені у таблиці 4.6.

Щодо призового фонду третього за рівнем європейського професійного футбольного турніру, то станом на сезон 2022–2023 років він становить € 14,54 млн (\$ 15,96 млн) [547]. Це порівняно невелика сума, проте станом на сьогодні Ліга конференцій є чи не найбільш важливим та престижним змаганням для клубів, які розташовуються на нижніх позиціях рейтингу UEFA.

Таблиця 4.6

**Формула участі команд у різних раундах турніру Ліги конференцій UEFA
(починаючи з сезону 2021–2022 років)**

Раунд змагань (к-ть команд)		Команди, котрі розпочинають з цього раунду	Команди, котрі проходять з попереднього раунду	Команди, котрі переходять з Ліги чемпіонів	Команди, котрі переходять з Ліги Європи		
Кваліфікаційний	1 (72)	26 команд-володарів кубків асоціацій 30–55 25 команд, котрі посіли 2-гі місця в асоціаціях 30–55 21 команда, котрі посіли 3-ті місця в асоціаціях 29–50					
	2	ШЧ (20)			17 команд, котрі вибули у 1-му кваліфікаційному раунді 3 команди, котрі вибули у попередньому раунді		
		ОШ (90)	14 володарів кубків з асоціацій 16–29 14 команд, котрі посіли другі місця в асоціаціях 16–29 16 команд, котрі посіли 3-ті місця в асоціаціях 13–28 9 команд, котрі посіли 4-ті місця з асоціацій 7–15 1 команда, котра посіла 5-те місце в асоціації 6	36 переможців першого раунду			
		3	ШЧ (10)		10 переможців 2-го кваліфікаційного раунду (ШЧ)		
		ОШ (52)	6 команд, котрі посіли 3-тє місце в асоціаціях 7–12 1 команда, котра посіла 4-тє місце в асоціації 6	45 переможців 2-го кваліфікаційного раунду (ОШ)			
	Раунд стикових матчів	ШЧ (10)		5 переможців 3-го кваліфікаційного раунду (ШЧ)		5 команд, котрі вибули в 3-му кваліфікаційному раунді (ШЧ)	

Закінчення табл. 4.6

	ОШ (34)	1 команда, котра посіла 5-те місце в асоціації 5 4 команди, котрі посіли 6-те місце в асоціаціях 1–4 (від Англії це може бути володар кубку асоціації)	26 переможців 3-го кваліфікаційного раунду (ОШ)		3 команди, котрі вибули в 3-му кваліфікаційному раунді (ОШ)
Груповий (32)			5 переможців раунду стикових матчів (ШЧ) 17 переможців раунду стикових матчів (ОШ)		10 команд, котрі вибули у раунді стикових матчів
Попередній плей-офф (16)			8 команд, котрі посіли 2-гі місця у групах		8 команд, котрі посіли 3-ті місця у групах
Плей-офф (16)			8 команд-переможців у групах 8 команд-переможців попереднього плей-офф раунду		

Примітки: ШЧ – шлях чемпіонів, ОШ – основний шлях

Слід відзначити, що конкуренція в європейському футболі невпинно зростає, збільшується кількість команд, які вступають у конфліктні ситуації з керівниками організації. Це відповідно загрожує появою конкурентної організації. До прикладу, упродовж 2019–2021 років був ризик об'єднання кращих клубів Англії, Іспанії, Італії тощо у нову – Суперлігу [192]. Конфлікт завершився на користь UEFA [30], проте це було тривожним сигналом і для її майбутнього [150, 525]. З іншого боку, створення нового турніру також пов'язано з бажанням отримати ще більшу фінансову вигоду [548].

Варто відзначити, що у 2023 році Європейський суд визнав неправомірною діяльність FIFA та UEFA щодо Суперліги, їх санкції щодо клубів, які вирішили організувати ці змагання зокрема. Згідно з рішенням суду дії, цих організацій порушують законодавство ЄС щодо конкуренції та свободи надання послуг [150, 421]. Тому цілком очевидним виявляються подальші спроби організації інших

футбольних турнірів високого рівня вже в найближчому майбутньому та переформатування вже існуючих.

Окремі фахівці [30, 113, 150] припускають, що якщо Суперліга таки буде організована, то вона матиме закритий формат схожий до північно-американських професійних ліг ігрових видів спорту.

Клубний чемпіонат світу. Окрім зазначених професійних клубних змагань з футболу, які проводяться під патронатом UEFA, є ще один турнір, який санкціонує FIFA – Клубний чемпіонат світу (FIFA Club World Cup). Його учасниками є не лише європейські команди, але й команди з інших конфедерацій футболу, які підкоряються FIFA [101].

Його засновано у 2000 році, і він вважається по суті продовженням Міжконтинентального кубку, який проводився упродовж 1960–2004 років. Окремі фахівці [126, 369] вважають, що упровадження цього турніру засвідчує бажання FIFA вступити у конкуренцію з UEFA за контроль над клубними турнірами.

Традиційно турнір проводився спершу у грудні щороку. Проте, починаючи з 2020 року, коли змагання були перенесені на лютий 2021 року внаслідок обмежень, пов'язаних із пандемією COVID, турнір проводиться до сьогодні у цьому місяці.

Незважаючи на те, що перший Клубний чемпіонат світу було проведено у 2000 році, наступні 5 років він не проводився, внаслідок банкрутства головного спонсору турніру – компанії ISL. І лише у 2005 після злиття з Міжконтинентальним кубком, повернувся на арену клубного футболу [105].

Щодо формату проведення, то він відрізнявся у 2000 році і починаючи з 2005 року. Так, перші змагання були проведені у Бразилії, і участь у них взяли 6 континентальних чемпіонів, Міжконтинентальний чемпіон і чемпіон приймаючої країни. У груповому етапі вони були розподілені на 2 групи по 4 команди, в яких змагалися за коловим способом (по одній грі з кожною командою). До наступного раунду проходили по 2 кращі команди з груп.

Команди, що посіли перші місця у групах, розігрували Кубок, а другі місця з груп – третє місце.

У 2005 році турнір був побудований на змаганнях з вибуванням і включав змагання шести команд (чемпіонів конфедерацій) загалом. Чемпіони чотирьох конфедерацій, нижчих за рейтингом, розпочинали участь у чвертьфіналах. Команди, котрі програли у цьому раунді, змагалися за п'яте місце. У півфіналі до переможців доєднувалися чемпіони Європи та Південної Америки. Команди, котрі програли, змагалися далі за третє місце, а дві кращі – за чемпіонство.

У 2007 році участь у турнірі брали уже сім команд (6 чемпіонів конфедерацій і команда-чемпіон країни, що приймає турнір). Був впроваджений раунд плей-офф між чемпіонами Океанії та приймаючої країни за право участі у чвертьфінальному раунді. Далі у 2008 році для підвищення зацікавленості глядачів також було впроваджено змагання за 5-те місце у турнірі. Експерименти FIFA з форматом змагань сприяли зростанню призового фонду з \$ 500 тис. до \$ 16,5 млн [105]. Водночас до сьогодні формат зберігається уже впродовж тривалого часу.

В межах участі у Клубному чемпіонаті світу кожна команда отримує в результаті грошову винагороду. Так, переможцю дістається \$ 5 млн, друге місце отримує – \$ 4 млн, третє – \$ 2,5 млн, четверте – \$ 2 млн, п'яте – \$ 1,5 млн, шосте – \$ 1 млн і сьоме – \$ 500 тис.

Сьогодні саме описані чотири турніри є найбільш престижними на арені професійного клубного футболу. Щороку за ними спостерігають мільйони уболівальників, а результати команд і далі вражають.

Повертаючись до історії футболу, слід вказали, що окрім згаданих були й інші клубні турніри, які проводилися упродовж визначеного періоду часу. Серед них: Кубок європейських чемпіонів (1955–1992 роки), до якого потрапляли команди, котрі найбільш успішно провели попередній сезон в своїх національних чемпіонатах (Реформовано у Лігу чемпіонів у 1992 р.); Кубок ярмарків (1955–1971 роки) – участь брали команди, котрі були кращими у національних чемпіонатах минулого сезону (реформовано в Кубок UEFA у 1971

р.); Кубок UEFA (1971–2009 роки) – участь брали команди, що посіли визначені місця в національних чемпіонатах згідно з рейтингом UEFA (реформовано в Лігу Європи у 2009 р.); Кубок володарів кубків (1960–1999 роки) – участь брали володарі кубків країн (об'єднано з Кубком UEFA у 1999 р.); Міжконтинентальний кубок (1960–2004 роки) – участь брали чемпіони Ліги чемпіонів та Кубку Лібертадорес (КОНМЕБОЛ, Пд. Америка) (замінений Клубним чемпіонатом світу під егідою FIFA у 2005 р.); Кубок Інтертото (1995–2008 роки) – літній турнір під егідою UEFA, для команд, котрі не потрапили до розіграшів Ліги чемпіонів, Кубку UEFA (об'єднано з кубком UEFA у Лігу Європи у 2009 р.).

Загалом аналізуючи історичні факти розвитку професійного футболу в Європі, слід відзначити, що до сьогодні у цій частині світу це однозначно найбільш популярний вид спорту. Саме цей факт зумовлює постійні зміни форматів змагань, появу нових турнірів тощо для забезпечення ще більшого рівня видовищності та як наслідок – зростання прибутків керівних організацій [463].

Сучасна система змагань у європейському професійному футболі характеризується своєрідною пірамідою, внизу якої розташовані чемпіонати національних асоціацій-членів UEFA, наступним щаблем є загальноєвропейський турнір – Ліга конференцій UEFA, до якого потрапляють команди з найнижчим коефіцієнтом UEFA. Команди, які розташовуються всередині рейтингу щодо присудженого коефіцієнту, потрапляють до Ліги Європи UEFA. Вершиною умовної піраміди є Ліга чемпіонів UEFA – змагання для найрезультативніших команд національних асоціацій з найвищим коефіцієнтом [185, 226].

Національні асоціації мають схожу систему футбольних змагань і власний рейтинг відповідно. Європейські турніри на сьогодні також здебільшого уніфікували системи розіграшів. Існують окремі відмінності у кількості команд, кваліфікаційних раундів тощо, проте загальна структура збережена в усіх трьох ключових змаганнях.

4.2 Моделі змагань у професійному футболі на різних етапах його розвитку

Футбол з початку свого зародження й подальшого формування та розвитку був і залишається фактично найбільш популярним ігровим видом спорту на території Європи. Темпи його розвитку можна відзначити як достатньо швидкі порівняно, до прикладу, з гольфом, тенісом. Характерною особливістю є і те, що популярність футболу достатньо швидко сприяла формуванню цілісної та злагодженої системи змагань і, відповідно, прибутковості організацій, котрі розвивають футбол, а отже – професійного напрямку його розвитку.

Водночас, з позиції сформульованих у дисертаційній роботі завдань, доцільним виявляється відстежити етапи історичного розвитку виду спорту у поєднанні із встановленням та обґрунтуванням моделей змагань професійного футболу на кожному з них.

Закономірним є те, що розвиток будь-якого виду спорту пов'язаний із розвитком змагальної практики. Орієнтуючись на чинник системності змагань на визначених часових етапах, ми, за аналогією до інтерпретації моделей змагань у інших ігрових видах професійного спорту, виділяли групи моделей і в межах професійного футболу (ентропічні; дискретно-системні; системні; десистемно-адаптовані; ресистемні).

Зважаючи на чинник престижності змагань, який передбачає орієнтацію на ключові, турніри ми, відповідно, визначали конкретні моделі.

Аналізуючи історію розвитку професійного футболу, ми умовно виділяємо перший етап, який розпочався у *1862 році* і тривав *до 1887 року* (табл. 4.7).

Як уже відзначалося, футбол зародився в Англії ще на початку XIX ст. Проте перший зафіксований факт щодо професійного його напрямку припадає на 1862 р. – створення першого професійного футбольного клубу Notts County, який виплачував заробітну плату своїм спортсменам. Водночас, роком активізації розвитку професійного напрямку футболу є 1885 рік, коли Футбольна асоціація Англії узаконила футбол як професійний вид спорту.

Таблиця 4.7

Моделі змагань різних етапів розвитку європейського професійного футболу

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
1862–1887	<ul style="list-style-type: none"> - Перший професійний футбольний клуб (1862, Notts County); - Проведення першого турніру з футболу (Кубок Юдана, Великобританія 1867 р.); - Перша гра між аматорською командою «Old Etonians» та командою, котра складалася з англійських робітників – «Blackburn Olympic», що стала переможною для других (1883 р.) і привернула увагу до професійного футболу; - Узаконення професійного напряму футболу в Англії (1885 р.). 	ЕНТРОПІЧНІ	Мульти-позиційна дифузна	<p>Youdan Cup (1867 р.)</p> <p>Cromwell Cup (1868 р., Англія)</p> <p>Welsh Cup (1877 – 1878 рр., Англія) та ін.</p>	<p>Команди грали у 2-х раундах:</p> <p>1-ий – стикові матчі (пряме вибування команди, котра програла);</p> <p>2-ий – фінальний (одна команда потрапляла до фіналу автоматично випадковим чином, дві інші розігрували півфінал).</p>	<p>Любителі та професіонали змагаються у різних змаганнях;</p> <p>1880-і рр. – факти найму «футбольних спеціалістів» (professors of football).</p>
1888–1915	<ul style="list-style-type: none"> - Старт перших національних чемпіонатів (Англія, Іспанія, Італія, Індія та ін.); - 1888 р. – створення професійної футбольної Ліги Англії; - 1889 р. – створення Футбольного альянсу Англії; - 1892 р. – Футбольні ліга та альянс об'єдналися; - 1898 р. – початок футбольного чемпіонату Італії; заснування Швейцарської Суперліги; - 1897 р. (до 1911 р.) – перший загальноєвропейський турнір – Кубок виклику; - 1901 р. – створення професійної ліги футболу в Угорщині (Nemzeti Bajnokság); - Утворення FIFA (1904). 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна локальна	<p>Національні чемпіонати країн</p>	<p>1891 р. – на ворота вдягли сітки і впровадили пенальті;</p> <p>Команди проводили по два матчі між собою (вдома і на виїзді). Чемпіоном була команда з найкращою результативністю;</p> <p>Із зростанням кількості команд формувалися кілька дивізіонів з урахуванням рівня їх майстерності (на прикладі англійського футболу).</p>	<p>Спортсмени-професіонали приймають участь у власних клубних змаганнях і отримують заробітну плату.</p>

1916–1919	Призупинення розвитку футболу внаслідок подій Першої світової війни					
1920–1938	<ul style="list-style-type: none"> - Активізація розвитку професійного напрямку футболу в інших країнах Європи; - 1921 р. – створення професійної футбольної ліги Італії (Lega Nord – прототип Serie A); - 1929 р. – створення Професійної футбольної ліги Іспанії (Primera División, сьогодні LaLiga); - 1932 р. – перший сезон професійної ліги Франції (сьогодні Ligue 1) - 1938 р. – засновано турнір з футболу у Португалії (Taça de Portugal); - Подальші спроби проведення загальноєвропейських турнірів (1927–1992 рр. – Кубок Мітропи; 1930 р. – перша спроба відкрити турнір для європейських клубів-чемпіонів, Швейцарія). 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна локальна	Національні чемпіонати країн, Кубок Мітропи	Розіграші команд відбувалися на різних рівнях (дивізіонах, лігах тощо) футбольних організацій; Команди проводили по два матчі між собою (вдома і на виїзді). Чемпіоном була команда з найкращою результативністю; 1925 р. – зміна правила офсайду (к-ть гравців для утримання суперника на полі зменшилася з 3 до 2).	Зростання кількості футболістів-професіоналів та укріплення їх позиції у футболі.
1939–1945	Призупинення розвитку футболу внаслідок подій Другої світової війни					
1946–1953	<ul style="list-style-type: none"> - Зростання відвідуваності футбольних турнірів у різних країнах; - 1949 р. – турнір між футбольними клубами Південної Америки (став пусковим для запуску таких змагань у Європі); - Збільшення кількості країн, що організовують власні футбольні чемпіонати. 	ДИСКРЕТНО-	Одно-позиційна локальна	Національні чемпіонати країн	Збереження формату проведення національних турнірів	Суттєве зростання кількості футболістів-професіоналів (станом на 1950 р. – 92 команди в національному чемпіонаті Англії)

Продовження табл. 4.7

1954–1978	<ul style="list-style-type: none"> - Створення UEFA (1954); - Початок проведення першого загальноєвропейського турніру сильніших національних футбольних клубів (1955); - 1963 р. – створення Бундеслиги (Німеччина) 	СИСТЕМНІ	Одно-позиційна Пан'європейська	<p>Кубок Європейських чемпіонів (з 1955 р.)</p> <p>Кубок ярмарків (1955–1971 рр.)</p> <p>Кубок володарів кубків (1960 р.)</p> <p>Кубок Інтертото (1961 р.)</p> <p>Кубок UEFA (з 1971 р.)</p> <p>Суперкубок (з 1972 р.)</p>	<p>Постійне збільшення кількості команд (від 16 до 33), відповідно і зміни формату змагань (від 4 до 6 раундів) у Кубку чемпіонів;</p> <p>1965 р. – впровадження заміни гравців на полі</p> <p>Правило розіграшу за системою плей-офф за умови рівності результату у раундах (скасовано у сезоні 1969–1970 рр.);</p> <p>1965 р. – упроваджено правило «виїзних голів» у перших двох раундах (з наступного сезону у всіх раундах, при якому перевагу здобувала команда, яка забила більше м'ячів на виїзді).</p>	<p>Зростання вартості контрактів кращих футболістів-професіоналів;</p> <p>Зростання змагальних навантажень футболістів.</p>
1979-1990	<ul style="list-style-type: none"> - Впровадження системи коефіцієнтів UEFA для національних асоціацій та їх клубів; - Динамічне зростання кількості вболівальників футбольних турнірів та зацікавленості ЗМІ; - 1985–1986 – 1989–1990 рр. – команди Англії дискваліфіковані з європейських турнірів. 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'європейська	<p>Кубок Європейських чемпіонів</p> <p>Кубок UEFA (1972 р.)</p> <p>Кубок володарів кубків</p> <p>Суперкубок</p> <p>Кубок Інтертото</p>	<p>Формат турнірів зазнає незначних змін щодо зміни кількості команд-учасниць;</p> <p>Змінюється (збільшується/зменшується кількість кваліфікаційних раундів).</p>	

Продовження табл. 4.7

1991–2019	<ul style="list-style-type: none"> - Постійне оновлення форматів ключових турнірів - Постійне зростання кількості національних асоціацій в структурі UEFA - Об'єднання Кубку володарів кубків та Кубку UEFA в один турнір під назвою останнього (1999) - Скандали у професійному футболі через договірні матчі - 2014–2015 рр. – UEFA зобов'язала усі національні асоціації та їх клуби дотримуватися правил фінансової Fair play, щоб брати участь у ключових європейських змаганнях. 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Ліга чемпіонів UEFA (з 1992 р.) Кубок володарів кубків (до 1999 р.) Кубок UEFA (з 2009 р. – Ліга Європи) Суперкубок Клубний чемпіонат світу (2000 р.) Кубок Інтертото (до 2008 р.)	1991 р. – упроваджено груповий етап змагань до Ліги чемпіонів (до Кубку UEFA – у сезони 2004–2005 рр.); Наявність попередніх раундів для команд, котрі мали нижчий рейтинг; 1994–1995 рр. – збільшення балів за перемогу з 2 до 3 балів; 1997 – збільшення груп групового раунду турнірів; 2009 р. – до формату упроваджені так звані «шлях чемпіонів» та «основний шлях» проходження по раундах турнірів.	1996 р. – знято обмеження на кількість легіонерів у європейських клубах; Після 1999 року суттєво зросла кількість команд-учасниць Ліги Європи (понад 140–160 команд), що підвищило конкуренцію на цих змаганнях.
2020–2021	<ul style="list-style-type: none"> - 2021 р. – організація третього великого європейського турніру, що включав клуби, котрі посідали нижню частину рейтингу UEFA; - Турніри відбуваються у повному обсязі незважаючи на пандемію. Проте вони розтягнені у часі і діють обмеження на відвідуваність матчів; - Суттєве падіння доходів (від продажу квитків, спонсорів, ЗМІ) та фінансові збитки організацій професійного футболу (близько \$ 7,91 млрд). 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Ліга чемпіонів UEFA Ліга Європи Ліга конференцій (з 2021 р.) Суперкубок Клубний чемпіонат світу	2021 р. – скасовано правило «виїзних голів», впровадження додаткового часу (30 хв) та пенальті за умови нічийного результату; Турніри переведено у формат одномоментних зустрічей на нейтральному полі; Зміна формату проведення Ліги Європи через появу нового турніру та, відповідно зменшення кількості команд.; Початок застосування системи відеоасистента арбітра (VAR) у матчах, починаючи з 1/16 фіналу турніру.	Зростання заробітної плати гравців на 2% (до \$ 13,45 млрд).

Закінчення табл. 4.7

2022	<ul style="list-style-type: none"> - Повернення глядачів на трибуни; - Поступове зростання доходів організацій. 	РЕСИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'євро- пейська	Ліга чемпіонів UEFA Ліга Європи Ліга конференцій (з 2021 р.) Суперкубок Клубний чемпіонат світу	Турніри відновлюють терміни та формат проведення (по два матчі між командами); Ліга чемпіонів – усього 78 команд; основний турнір: груповий раунд – 32 команди; плей-офф – 16 команд; Ліга Європи – усього 57 команд; основний турнір: груповий раунд – 32 команди, розподілені на 8 груп; стикові матчі – 16 команд (2-гі і 3-ті місця груп); плей-офф – 16 команд (перші номери груп + чемпіони стикових матчів); Ліга конференцій – усього 184 команди; основний турнір: груповий раунд – 32 команди розподілені на 8 груп; стикові матчі – 16 команд (2-гі і 3-ті місця груп); плей-офф – 16 команд (перші номери груп + чемпіони стикових матчів).	Зростання призового фонду турнірів (станом на 2023 р. Ліга чемпіонів – \$ 92,02 млн; Ліга Європи – \$ 24,83 млн; Ліга конференцій – \$ 15,96 млн)
3 2023		СИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'євро- пейська			

На цьому етапі футбол пріоритетно розвивався в Англії, проте й у багатьох європейських і деяких азійських країнах були свої футбольні організації.

Щодо змагальної практики, то для цього часового проміжку характерною була організація кількох турнірів (переважно в Англії), які не мали системного характеру. Так, у 1867 році був проведений перший офіційний футбольний турнір – Кубок Юдана (Youdan Cup). Вже наступного року – Кубок Кромвелля (Cromwell Cup) і далі деякі інші змагання. У 1867 році також була зроблена спроба проведення футбольного турніру за межами Англії, зокрема – в Аргентині. Однак участь у турнірі брали виключно британські спортсмени. Згодом впродовж двох років (1877–1878 рр.) стартував Кубок Уельсу (Welsh Cup) з футболу – суто для британських команд.

Відзначаючи специфіку організації турнірів у часовому проміжку 1862–1887 років як скоріше спонтанну, недостатньо продуману, різноформатну ми визначили модель змагань як *«Мультипозиційну дифузну» ентропічну*.

В межах цієї моделі та етапу загалом спільних турнірів для спортсменів-любителів та професіоналів офіційно не проводилося. Професіоналізм того часу приховувався командами, виплати спортсменам робилися таємно, хоча й усі знали про це. Офіційно аматорський та професійний футбол розвивалися відокремлено. Проте вже у 1880-х рр. присутніми були факти найму так званих «футбольних спеціалістів» (professors of football) у команди, що в подальшому сприяло узаконенню професійного напрямку футболу в Англії у 1885 році.

У 1888 році було створено Футбольну лігу Англії, яка об'єднувала 12 професійних команд. Згодом ліги почали створюватися і в інших європейських країнах. Зважаючи на події починаючи із зазначеного року, ми виділили наступний етап розвитку професійного футболу – *1888–1915 роки*.

У цей час, окрім Англії цей вид спорту активно розвивається в Іспанії, Італії і навіть Індії. Кожна з цих країн започатковує власний національний чемпіонат (Індія – 1888 р.; Італія – 1898 р.; Угорщина – 1901; Іспанія – 1902 р.). Водночас Англія все ще залишається провідною футбольною країною, яка формує ключові засади розвитку виду спорту.

Зважаючи на те, що з 1888 року в історії футболу відбувається формування національних чемпіонатів, кожен з яких характеризується наявністю чітко визначених компонентів організації, правил змагань тощо і водночас відсутністю чіткого міжнародного врегулювання та об'єднання спільними футбольними цілями національних організацій, ми відзначаємо, що модель цього етапу має дискретно-системний характер. З іншого боку, враховуючи чинник престижності змагань ми конкретизували модель цього часового проміжку як *Однопозиційну локальну модель*. З одного боку, для кожної національної асоціації, яка організовувала свій чемпіонат, характерною була наявність визначених взаємопов'язаних компонентів (періодичність проведення, кількість ігор між командами, правила змагань, спосіб визначення переможця тощо), що засвідчує наявність цілісної системи. Проте, з іншого боку, – все ще відсутня виражена співпраця між національними асоціаціями щодо організації клубних змагань та уніфікація щодо форматів їх проведення, що вказує на наявність певної частковості та недосконалості цієї системи змагань.

Слід відзначити, що окремі спроби організувати чемпіонати загальноєвропейського рівня все ж були, зокрема існував (1897–1911 рр.) так званий «Кубок виклику», який проводився в Австро-Угорській імперії (лише для команд Австрії, Угорщини та Богемії). Окремі спроби організації таких змагань були й у Бельгії, Нідерландах, Швейцарії. Проте усі вони не мали системного характеру і були виключно спонтанними спробами об'єднання футболу, і вважати їх достатньо вагомими немає підстав.

Водночас для цього етапу важливою є поява всесвітнього керівного органу футболу – FIFA у 1904 році. Так, це стало знаковою подією в історії виду спорту. Сьогодні ця організація є найбільшою у світі спортивною організацією. Також слід відзначити, що більшу увагу на початку своєї діяльності FIFA приділяла розвитку футболу на національному, а не клубному рівні.

У зазначеному часовому проміжку вона не проводила турнірів всесвітнього рівня у клубному футболі. Тому її вплив у той час ми схильні оцінювати як вагомий, проте не на рівні розвитку професійного напряму футболу, а скоріше як органу, який контролював уніфікацію футбольних правил та традицій у різних країнах.

Загалом слід відзначити, що розвиток футболу від першого до другого етапу відбувався достатньо стрімко. Змагання у цьому виді спорту набували популярності. Від турніру до турніру суттєво зростала кількість футболістів і вболівальників.

Щодо часового *етапу 1916–1919* років, то він був достатньо складним для розвитку футболу, зокрема професійного, на території Європи. Події Першої світової війни реально призупинили футбольне життя, турніри фактично не проводилися. Тому у цьому етапі ми не виділяємо моделі змагань у професійному футболі, а відзначаємо умовно як етап «замороженого футболу».

Вже починаючи з 1920 року футбол в широкому масштабі повертається на європейську спортивну арену. Активізується його розвиток у таких країнах як Іспанія, Італія. Зокрема в Італії у 1921 році створюється так звана Північна футбольна ліга (Lega Nord), яка була прототипом сучасної Серії А. В Іспанії у 1929 році організовується Primera Divisió, (сьогодні LaLiga). У Франції у 1932 році стартує перший сезон професійної ліги (сьогодні Ligue 1).

У більшості країн розширюється футбольний календар змагань, причому національні змагання і далі залишають пріоритетними для клубів. Водночас футбольна спільнота не полишала спроб організації загальноєвропейських клубних змагань. Зокрема у 1927 році був організований Кубок Мітропи (проводився до 1992 року). Ці змагання проводилися у Центральній Європі і до початку Другої світової війни були достатньо престижними, проте після неї втратили свій авторитет. Окрім того, у 1930 році була спроба відкрити турнір для європейських клубів-чемпіонів у Швейцарії. Ці змагання також на той час не отримали належного визнання.

Тобто пріоритетом для кожної футбольної країни у період 1920–1938 років і далі є національні змагання, що вказує на подальшу актуальність ***Однопозиційної локальної моделі***, яка залишається дискретно-системною.

Згодом історичні події у світі, а саме Друга світова війна, вдруге змушують футбольне середовище заморозити свою діяльність. У період 1939–1945 років більшість турнірів не проводяться, змагання здебільшого організовуються спонтанно і не мають системного характеру, тому в історії професійного футболу це фактично другий етап, який ми називаємо «етапом замороженого футболу».

Новий етап розвитку професійного футболу розпочинається у 1946 році. З цього часу суттєво зростає кількість футбольних подій у світі, самих футболістів та команд (у 1950 р. в національному чемпіонаті Англії було 92 команди) та вболівальників футбольного видовища, що сприяє ще більшим доходам організацій та розвитку комерційної складової футболу загалом.

Варто зосередити увагу на тому факті, що у 1949 році було проведено турнір між футбольними клубами Південної Америки, який став достатньо успішним як у спортивному, так і комерційному аспектах. Саме цей турнір став значною мірою пусковим для організації аналогічного змагання на території Європи вже згодом.

На цьому етапі активізується діяльність зі створенням організації, яка б курувала загальноєвропейським футболі, проте спроби на цьому етапі не завершуються успіхом.

Окремі змагання, які об'єднували клуби різних європейських країн, проводилися у часовому проміжку 1946–1953 років. Серед них Іберійський кубок (1935–2005 рр., змагання між португальськими та іспанськими клубами), Кубок Мітропи (1927-1992 рр.), змагання серед клубів Центральної Європи). Проте спільного великого змагання, яке б об'єднувало кращі клуби Європи, все ще не існувало.

Зважаючи на події у світі футболу і зокрема на змагальній арені, відзначимо, для *етапу 1946–1953 років* характерною залишалася та сама **«Однопозиційна локальна» модель дискретно-системного характеру.**

Важливим в історії європейського футболу був 1954 рік. У цей час була створена організація, яка об'єднала і до сьогодні продовжує об'єднувати національні європейські футбольні організації – UEFA (Union of European Football Associations). З цього часу розпочинається відлік наступного історичного етапу розвитку професійного футболу.

Водночас на початку свого існування UEFA не прагнула об'єднати національні асоціації в межах загальноєвропейських клубних турнірів, а радше була зорієнтована на розвиток змагань національних збірних команд.

Проте, уже через рік ідея об'єднання кращих європейських футбольних команд у змаганнях була реалізована і утверджена на майбутнє. Слід відзначити, що згідно з історичними фактами посыл щодо творення такого турніру надійшов від редактора французької спортивної газети L'Equipe – Габріеля Ано. Водночас UEFA реалізувала його у 1955 році. Саме тоді 16 європейських футбольних команд вперше розігрували Кубок європейських чемпіонів.

Тоді не було обумовлено, що учасниками мають бути чемпіони своїх національних чемпіонатів, важливою була популярність команди, яку асоціація висувала до участі.

Паралельно, починаючи також із 1955 року, був створений та розвивався ще один європейський турнір – Кубок ярмарків. Він проводився під егідою FIFA і був приурочений до великих ярмарків, тобто не був основною подією. Проте все ж привертало все більшу увагу до футболу як виду спорту.

Тобто, починаючи з 1955 року, одразу дві події загальноєвропейського рівня у клубному футболі були упроваджені до календаря змагань. Згодом з'являються й інші – Кубок володарів кубків (1960), Кубок Інтертото (1961), Кубок UEFA (1971), Суперкубок (з 1972).

Усі ці змагання включають різну кількість команд, яка з року в рік зростає, і відповідно відрізняються за форматом проведення. При цьому формат проведення достатньо часто зазнає змін. До прикладу, кількість команд в Кубку європейських чемпіонів зростає від 16 (1955 р.) до 32 (1967 р.), що зумовлює і збільшення кількості раундів змагань (з 4 до 6), у кожному з яких команди у двох матчах розігрували право подальшої участі у турнірі.

Наявність нових важливих турнірів загальноєвропейського рівня, які стають більш престижними для європейських футбольних команд поряд з національними чемпіонатами, дають підстави виділити для етапу 1954–1978 років нову модель змагань – *Однопозиційну Пан'європейську*.

Враховуючи чітку визначеність у компонентах змагань, наявність єдиного календаря змагань та чіткої узгодженості щодо організації змагань між національними асоціаціями європейського футболу під патронатом FIFA/UEFA,

можливим виявляється стверджувати факт наявності системи змагань для цього історичного етапу розвитку футболу.

Окрім усього у цьому часовому проміжку вносяться важливі корективи до правил змагань, вони продовжують уніфікувати їх для усіх учасників європейських турнірів. Так, у 1965 році було упроваджено пункт правил щодо можливої заміни гравців, спершу травмованих, а згодом з будь-яких причин. Також у сезоні 1965–1966 років до системи розіграшу було упроваджено додатковий раунд плей-офф у випадку рівності результатів команд в основних раундах турніру (скасовано у сезоні 1969–1970 років).

У цьому ж 1965 році було введено і правило «виїзних голів» у перших двох раундах (з наступного сезону у всіх раундах), при якому перевагу здобувала команда, яка забила більше м'ячів на виїзді.

Виведення клубного футболу на загальноєвропейський рівень сприяло ущільненню співпраці між національними асоціаціями, а також суттєво підвищило популярність виду спорту, і, як наслідок – прибутковість організацій. Статус професійного футболіста також зростає, зростають у вартості і контракти кращих гравців. Водночас збільшення кількості стартів у календарі футбольних змагань призводить до підвищення навантажень на спортсменів, зменшення часу на підготовку і зростання обсягів змагальної діяльності.

Наступний етап, котрий вирізняється в історії розвитку професійного футболу – це *1979–1990 роки*. Його початок знаменується упровадженням системи коефіцієнтів UEFA, що дозволяє визначати рейтинг національних асоціацій і відповідно їх клубів на загальноєвропейському рівні.

В межах цієї системи UEFA існує три групи коефіцієнтів – коефіцієнт національних збірних; коефіцієнт асоціацій; клубний коефіцієнт.

Для визначення учасників ключових європейських футбольних турнірів – Кубка Європейських чемпіонів (сьогодні Ліга чемпіонів), Кубка UEFA (сьогодні Ліга Європи) тощо зокрема застосовується коефіцієнт асоціацій. Своєю чергою, для посіву команд в змаганнях FIFA та UEFA застосовується клубний коефіцієнт.

Створення і використання цієї системи коефіцієнтів вносить свої корективи у систему змагань. Національні асоціації отримують квоти щодо участі своїх клубів у зазначених та інших турнірах. Окрім того, визначається раунд з якого розпочинає участь у турнірі конкретна команда.

Слід відзначити, що сітка учасників різних раундів достатньо часто зазнавала змін. Однак схема визначення команд для участі у загальному вигляді зберігається.

Поява цього компоненту в межах системи футбольних змагань вказує на початок функціонування нової – *Ієрархічної Пан'європейської моделі*, що визначається наявністю загальноєвропейських турнірів, які мають чітку ієрархію, за категоріями турнірів (Кубок Європейських чемпіонів – турнір першої категорії, Кубок UEFA – турнір другої категорії тощо). З іншого боку – починаючи з 1979 року формується чітка система формування складів учасників турнірів, що також вказує на ієрархічність у системі футбольних змагань.

Щодо самого формату змагань, то він не зазнавав вагомих змін у 1970-80-х роках. Водночас цей етап характеризується значною кількістю конфліктних ситуацій на футбольній арені. До прикладу, масові бійки, які розпочинали вболівальники англійських клубів, в результаті призвели до дискваліфікації усіх англійських футбольних команд від європейських змагань протягом 5 сезонів (1985–1986 – 1989–1990 рр.) після трагічної гибелі людей на матчі між італійським «Ювентусом» та англійським «Ліверпулем».

Наступний етап у розвитку футболу розпочинається у 1991 році і триває, на наш погляд, до 2019 року. Формат змагань у цей час зазнає суттєвих змін. З 1991 року до структури зокрема Ліги чемпіонів (до Ліги Європи – у 2004) упроваджується груповий раунд змагань. Після першого та другого відбіркового раундів, команди розподілялися на групи, де змагалися за коловою системою (по дві гри з кожною з інших команд групи). Лідери двох груп змагалися у фінальному раунді.

Окрім цього упродовж 1990–2019 років формат змагань європейських турнірів зазнав постійних оновлень. Змінювалася кількість раундів (до прикладу у 1992–1993 рр. було проведено попередній раунд для команд радянського союзу та Югославії), кількість груп у груповому раунді (у 1994/95 – збільшено до 4-х, 1997–1998 – до 6-

ти; 1999–2000 рр. – до 8-ми), специфіка розіграшів (до прикладу у 1994 році одноразово розігрувався додатковий півфінал між двома кращими командами груп А і Б за вихід до фіналу). Також у сезоні 1994–1995 рр. було збільшено кількість балів за перемогу (з 2 до 3), що мало вагомий вплив на встановлення результативності команд у турнірах.

Для цього етапу характерною є і велика кількість змін, що вплинули на конкуренцію у змаганнях. Зокрема, у 1996 році було знято обмеження на кількість леґіонерів у командах (справа Босмана), що відкрило можливості для клубів підписувати контракти з більшою кількістю бажаних гравців. Окрім того, суттєве розширення UEFA (зростання кількості асоціацій-членів) зумовило збільшення кількості учасників турніру Ліга Європи (до 140, а згодом 160 команд), що також мало вплив на підсилення конкуренції зокрема у цих змаганнях.

Характерні зміни у форматі змагань ми виявили і в сезоні 2009–2010 років, коли до схеми участі у турнірі Ліги чемпіонів (2018–2019 році – Ліги Європи) було упроваджено дві умовні категорії учасників, які проходили по «шляху чемпіона» та «основному шляху». Цей підхід дозволив диференціювати учасників-чемпіонів своїх чемпіонатів та тих, котрі посіли інші місця у своїх домашніх турнірах, у дві групи. При цьому до групового раунду ці дві групи команд не зустрічалися між собою.

Загалом для цього етапу характерною є найбільша динаміка у форматі проведення ключових європейських турнірів порівняно з попередніми історичними етапами. На наш погляд, це пов'язано передусім із зміцненням співпраці UEFA та ЗМІ. В багатьох аспектах саме останні встановлюють вимогу щодо формату змагань, щоб максимально оптимізувати цей процес та зробити зручним у телевізійному плані. Зважаючи на високу вартість телевізійних контрактів, UEFA змушена прислуховуватися і вносити вигідні для телекомпаній корективи.

Незважаючи на те, що з 1991 року в європейському клубному футболі відбувалися суттєві зміни у форматі проведення турнірів, перелік ключових із них істотно не змінився. Провідним змаганням залишився Кубок європейських чемпіонів (сьогодні Ліга чемпіонів), Кубок UEFA (сьогодні Ліга Європи), який у 1999 році було об'єднано з Кубком володарів кубків. У 2000 році було ще організовано Клубний

чемпіонат світу під егідою FIFA тощо. З цієї причини вважаємо, що продовжувала функціонувати *системна Ієрархічна Пан'європейська модель змагань* у професійному футболі.

Достатньо складний етап розвитку загалом у професійному спорті, та професійного футболу зокрема, припав на 2020–2021 роки. Як уже неодноразово згадувалося саме цей короткий етап у функціонуванні спорту проходив під впливом наслідків пандемії COVID. Не обійшли вони і футбольне середовище, проте все ж не мали настільки вагомого вираження для футбольних турнірів. Слід відзначити, що, до прикладу, усі матчі Ліги чемпіонів та Європи відбулися у повному обсязі. Вплив пандемії був виражений у збільшенні тривалості турнірів (до прикладу, змагання Ліги чемпіонів цього сезону тривали рік і два місяці), зменшенні кількості деяких проведених матчів між командами з двох до одного (на нейтральному полі) та обмеженні відвідуваності матчів глядачами. Проте це завдавало вагомих фінансових збитків. Відстежено суттєве падіння доходів (від продажу квитків, спонсорів, ЗМІ) та сумарні фінансові збитки організацій професійного футболу (близько \$ 7,91 млрд.).

Щоб уникнути великої кількості осіб в обслуговуванні турнірів, у сезоні 2020/21 років у футболі використовується система відеоасистента арбітра (VAR) у матчах, починаючи з 1/16 фіналу турніру. Загалом у цьому сезоні були упроваджені і деякі інші зміни. Зокрема, у 2021 році UEFA утвердила проведення третього європейського турніру – Ліги конференцій (третій рівень), що зменшило навантаження на турнір Ліга Європи і відповідно вплинуло на зміну формату останнього. З цього часу учасники в нижній частині рейтингу потрапляють на змагання Ліги конференцій.

Щодо характеристики моделі змагань для цього етапу, слід відзначити, що вона залишилася сталою – *Ієрархічна Пан'європейська*. Проте визначені вище негативні впливи та їх наслідки вказують на її перехід до *групи десистемно-адаптованих моделей*.

Починаючи з 2022 року, футбольний світ поступово повертається на вершини свого розвитку. Завершення пандемії сприяло відновленню календаря змагань і

формату їх проведення, поверненню на трибуни глядачів футбольного видовища та, відповідно доходів від основних статей (спонсорів, ЗМІ тощо).

У 2023 році відбувається і суттєве зростання призового фонду основних європейських турнірів. Так, станом на цей сезон UEFA пропонує \$ 92,02 млн в межах Ліги чемпіонів, \$ 24,83 млн в межах Ліги Європи та ще \$ 15,96 млн – у Лізі конференцій.

Як ключові турніри залишаються перелічені вище, а також додалися Суперкубок та Клубний чемпіонат світу.

Зважаючи на те, що перелік змагань та їх формат залишаються відповідними попередньому етапу, модель змагань зберігається до сьогодні (*Ієрархічна Пан'європейська*). Водночас, судячи з процесів, які мали вплив на внутрішній зміст моделі (поступове відновлення усіх процесів в межах змагальної практики), цю модель змагань ми віднесли до групи ресистемних.

4.3 Формування та розвиток змагань у професійному баскетболі Європи

Баскетбол як вид спорту зародився і розвивався з кінця XIX ст. Згідно історичних фактів доктор анатомії та фізіології, інструктор фізичного виховання коледжу Асоціації молодих християн Джеймс Нейсміт придумав гру за назвою «баскетбол». Основною її метою тоді було підвищення мотивації молодих людей до занять фізичним вихованням [134].

Упродовж 1891–1896 років баскетбол почав суттєво популяризуватися серед молоді. Вже тоді виникали команди, котрі грали за грошові винагороди. Перша така гра відбулася в 1896 році в м. Трентоне (штат Нью-Джерсі). Місцева команда Християнської асоціації для юнаків зустрілася з такою ж командою з Брукліна. Щоб оплатити оренду храму, в якому мав проходити матч, потрібно було брати плату за вхід. Гра проходила у присутності майже 200 глядачів. Після того, як оплатили оренду храму, спортсмени отримали по 15 доларів, а капітани Фред Купер – по \$ 16. Команда Трентона перемогла з рахунком 16:1 [295, 325].

Правила змагань дозволяли командам укладати контракти з різними гравцями на кожну окрему гру. Гравці надавали перевагу тим, хто заплатить більше, тому склади команд були нестабільними.

Майже одразу баскетбол почав розвиватися і в Європі. Перша баскетбольна гра тут була проведена у 1893 році на Монмартрі (Париж, Франція). Своєю чергою перші баскетбольні асоціації в Європі формувалися упродовж 1910–1920 років [305]. Варто зазначити, що деякі з баскетбольних клубів, які функціонували в межах цих асоціацій тоді, існують і до сьогодні.

За однією з версій перший баскетбольний майданчик був сконструйований через п'ять років після започаткування гри (у 1896 році) інструктором YMCA Сендою Беренсон Ебботт [228, 445]. Саме вона обмежила час дриблінгу і володіння м'ячем до 3 секунд [448], що актуально і в сучасному баскетболі.

Під час Першої світової війни баскетбол в Європі не припиняв розвиватися. Зокрема, так звані Американські експедиційні сили постійно возили із собою баскетбольний інвентар і за будь якої нагоди проводили матчі [228].

Перша велика баскетбольна подія відбулася у 1919 році в Жуанвіль-ле-Пон (Франція). Тоді, під час Міжсоюзницьких ігор команда США здобула перемогу над французькою та італійською командами. Італія своєю чергою обіграла Францію. Саме у цих двох європейських країнах баскетбол і починав розвиватися. Проте вже згодом розповсюджувався і в інших європейських країнах.

У 1920-х роках починають створюватися перші національні організації баскетболу, які розвивають цей спорт у своїх країнах. За аналогією до європейського футболу саме внутрішні чемпіонати країн з баскетболу були основою клубних змагань до середини 1950-х років.

Чемпіонат Італії. Ліга Баскет Серії А (Italy's Lega Basket Serie A; LBA) була організована у 1920 році. Перші змагання були організовані Італійською федерацією гімнастики (Italian Gymnastics Federation). Вже наступного року було створено Італійську федерацію баскетболу (Italian Basketball Federation). З цього часу це найвищий рівень в баскетболі Італії [295].

У сезоні 1936–1937 років у структурі італійського баскетболу з'явився другий рівень турнірів – Серія Б, куди входили команди нижчого рівня майстерності. В подальші роки Серія Б ставала на позицію третього рівня баскетболу (періоди 1955–1965 рр., 1974–1986 рр., 2014 р. – по теперішній час), поверталася на другий рівень (1965–1974 рр.). Були періоди в історії італійського баскетболу, коли Серія Б була знижена і до четвертого рівня у структурі ліг (1986–2008 рр., 2011–2014 рр.).

Варто зазначити, що Серія А2 була організована у 1974 році і стала другим рівнем в структурі ліг, не змінюючи з цього часу своєї позиції [228].

Сьогодні (починаючи з 2014 року) структура італійського баскетболу має три рівні – Серія А1, Серія А2 та Серія Б. У цій структурі відбувається постійна ротація команд залежно від їх результатів у конкретному сезоні.

Загалом, станом до сьогодні у Серії А грали 99 команд, сімнадцять з яких ставали чемпіонами.

Інформацію про систему розіграшів ми знаходимо з сезону 1969–1970 років. Регулярний сезон тривав з листопада до квітня. У розіграші приймали участь 12 команд, кожна з яких зіграла 22 гри, після чого дві кращі команди розігрували Кубок Італії, а дві команди, що програли у півфіналі – третє місце чемпіонату. Найгірші команди у цьому сезоні перейшли у нижчий дивізіон.

У наступному сезоні 1970–1971 років після регулярного чемпіонату дві кращі команди розігрували плей-офф за титул, а три гірші команди – плей-офф на виліт. Дві з яких вилетіли до нижчого дивізіону.

У 1971–1972 роках організатори турніру прийняли рішення про розширення Серії А1 до 14 команд, а тому до нижчого дивізіону вилетіла лише одна команда ліги. У 1972–1973 роках і в наступних сезонах кількість ігор в регулярному сезоні зросла до 26 для кожної команди. Команди грали по дві гри (одну вдома і одну на виїзді). Остання в рейтингу команда по завершенні сезону, вибувала у нижчий дивізіон. Інші три команди, що розташовувалися в кінці рейтингової таблиці за підсумками сезону розігрували плей-офф, і одна з них також вилітала до нижчого дивізіону.

У сезоні 1974–1975 років змагання були передані для організації Баскетбольній клубній лізі Серії А1 (Lega Società di Pallacanestro Serie A) або скорочено – Lega

Basket (LBA). LBA перебуває у структурі Італійської федерації баскетболу (FIT). До її складу входять усі професійні баскетбольні клуби Італії.

У регулярному чемпіонаті брали участь 10 команд, які змагалися за коловою системою у двох матчах (один вдома, один на виїзді). Топ-6, Серії А1 команд при цьому відпочивали і починали свою участь у наступному раунді. Далі дві кращі команди у регулярному чемпіонаті приєднувалися до Топ-6 утворюючи групу Серії А1 (Poule Scudetto).

У другому раунді вісім команд Серії А2 та ще вісім команд (котрі залишилися) Серії А1 розподілялися на дві групи і проводили розіграші знову за коловою системою. У підсумку – перші дві команди в обох групах потрапляли до Серії А1, остання команда в кожній групі – до Серії Б.

У сезоні 1975–1976 років кількість команд в Серії скоротилася до 12 (інші проводили розіграші у Серіях А2 та Б). Команди, що у регулярному чемпіонаті посіли 7–12 місця розігравали право залишатися у Серії А. Відповідно команди, котрі посіли 3–12 місця у Серії А2, змагалися за те, щоб потрапити у Серію А.

Шість кращих команд Серії А1 та ще дві кращих з Серії А2 розігравали титул чемпіона Італії. Натомість найнижчі шість команд у рейтингу Серії А грали у класифікаційних групах з командами Серії А1, які посіли 3–12 місця в турнірній таблиці Серії А2.

У сезоні 1976–1977 років формат проведення Чемпіонату Італії з баскетболу зазнав змін. У регулярному сезоні брали участь 12 команд, які змагалися за коловою системою в серії домашніх та виїзних матчів. За перемогу команди отримували по 2 бали, за поразку – 0 балів. До другого етапу проходили шість кращих команд Серії А1 та ще дві кращі команди Серії А2. Їх було розподілено на дві групи по 4 команди. Змагання у цих групах відбувалися за коловою системою. По дві кращі у підсумку команди потрапляли до раунду плей-офф, у якому результат визначався способом прямого вибування гіршої команди у півфінальних та фінальних матчах. Слід відзначити, що команди грали не менше двох і не більше трьох ігор у півфіналі та фіналі (до переваги в кількості виграних матчів). Тобто, якщо команди після

завершення другого матчу мали по одній перемозі, призначався додатковий матч для виявлення переможця.

Ця система розіграшу була актуальною деякий час, проте все ж зазнавала деяких коректив. Так, у сезоні 1978–1979 років кількість команд Серії А1 зросла до 14. До другого етапу проходили шість кращих команд Серії А1 по завершенні регулярного сезону, а команди, котрі посіли сьоме і восьме місця, повинні були боротися у додатковому попередньому раунді з командами, котрі посіли перше та друге місця у турнірній таблиці Серії А2. У цьому раунді команди грали лише одну гру між собою, і відповідно дві кращі проходили далі.

Починаючи з чвертьфіналу команди грали до трьох ігор між собою для визначення кращої. Варто відзначити, що система розіграшу передбачала своєрідні пільги для команд вищих у рейтингу. Так, згідно з рейтингом розіграші відбувалися між командами: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. За тим самим принципом матчі відбувалися і у півфіналі. Проводився також так званий «плей-офф порятунку». Дві команди, котрі у турнірній таблиці регулярного сезону посіли 10 і 11 позицію, виборювали право залишитися у Серії А1. Команда, котра програла переходила до Серії А2, разом з 12, 13 і 14 командами.

У сезоні 1980–1981 років спостерігаємо ще деякі нововведення до існуючої системи змагань італійського баскетболу. Так, по завершенню регулярного чемпіонату було упроваджено так званий раунд «годинника» (італійською – Fase a orologio). Кожна команда грала додатково три гри на своєму майданчику з трьома командами, які розташувалися після неї у рейтингу, і три гри на виїзді з командами, котрі розташовувалися перед нею у рейтингу.

До раунду плей-офф потрапляли вісім команд згідно з рейтингом Серії А1 і ще чотири команди з Серії А2. Чотири лідери проходили автоматично до чвертьфіналу, тоді як вісім інших розігрували цю можливість у двох групах (по чотири команди, ігри на вибування). Далі ігри відбувалися за звичною схемою. Команди, котрі у рейтингу посіли 11–14 місця, переходили до Серії А2 на наступний сезон.

У сезоні 1981–1982 років команди, котрі посідали 9 і 10 місця у рейтингу, залишалися в Серії А1. Ті, котрі посіли 11-те та 12-те місця, грали у плей-офф проти

5-го та 6-го місць Серії A2, щоб залишитися в Серії A1. Команди, що були розташовані на 13 і 14 позиціях, автоматично вилітають до Серії A2 на наступний ігровий сезон.

У наступному сезоні було збільшено кількість команд-учасниць Серії A1 до 16. Водночас відбулися незначні зміни у форматі проведення, які стосувалися лише заключних позицій рейтингу. Так, команди, котрі розташувалися на позиціях 9–12, залишалися в Серії A1, а команди, що посіли 13–16 місця, вилітали до Серії A2.

У сезоні 1984–1985 років вперше до правил змагань з італійського баскетболу було упроваджено трьохочковий кидок.

У 1985–1986 роках згідно з нововведеннями, у першому раунді плей-офф змагалися уже 16 команд, з яких 12 – кращі у регулярному сезоні Серії A1 і ще чотири – кращі у регулярному сезоні Серії A2. У наступних складових чемпіонату схема зберігалася незмінною.

У сезоні 1989–1990 років було змінено співвідношення команд Серій A1 та A2, котрі проходили до раунду плей-офф. Лише 12 команд потрапляли до 1/8 турніру, з яких 10 кращих Серії A1 і лише дві кращі команди Серії A2. При цьому четвірка лідерів автоматично потрапляла до чвертьфіналу Чемпіонату.

Формат змагань дещо змінюється, починаючи з сезону 1998/99 років. У цей час збільшується до п'яти (з трьох) кількість ігор між командами, починаючи з чвертьфінальної частини. Тобто, щоб пройти далі, команді потрібно було здобути три перемоги над суперником.

Вагомі зміни відбулися вже у наступному сезоні (1999–2000 рр.) також. З цього часу команди Серії A2 більше не переходять до Серії A1 під час сезону. З повного складу, а це 16 команд, які змагаються у регулярному сезоні, 14 проходять до раунду плей-офф. З них два лідери не змагаються в 1/8 чемпіонату, а потрапляють одразу на найслабші команди у чвертьфіналі. Кількість матчів залишається такою ж – від трьох до п'яти. Лише команда, що розташувалася на 16-й позиції в рейтингу, вилітає до Серії A2 на наступний сезон.

З наступного сезону 2000–2001 років до Серії A1 переходять три, а не одна команда з Серії A2, що збільшує склад першої до 18 команд. За коловою системою

команди розігрували регулярний сезон. До раунду плей-офф переходили кращі вісім команд рейтингу, де у п'яти серіях розігрували перемогу. Дві найгірші команди сезону потрапляли до Серії А2.

Значні реформи в італійському клубному баскетболі відбулися у сезоні 2001/02 років, коли замість існуючих змагань з'явилися нові – Серія А (замість Серії А1) та чемпіонат Legadue (замість Серії А2). Це було актуальним до 2013 року, після чого назви повернули до старих.

Починаючи з цього сезону кожна з 18 команд грає проти інших 17 дві гри у регулярному чемпіонаті (одну вдома і одну на виїзді). Далі кращі уже 12 команд змагаються у форматі плей-офф (з сезону 2003–2004 – повернення до формату з восьми команд), який визначає чемпіона у фінальній серії за кращими із трьох ігор до 1/8 включно і за кращими з п'яти – починаючи із чвертьфіналу. При цьому чотири лідери потрапляють одразу до чвертьфінальних розіграшів.

Цікавим було упровадження wild card у 2010 році в межах італійського клубного баскетболу. Тоді передостання команда турнірної таблиці, щоб уникнути вильоту до чемпіонату Legadue, могла сплатити суму близько € 500 тис.

Упродовж кількох сезонів варіювалася кількість команд Серії А від 16 до 18, але згодом їх кількість була обмежена 16 командами.

У 2019 році до Серії А додалася ще одна команда (загалом 17). У цьому регулярному чемпіонаті відповідно команди повинні були розіграти уже по 32 гри у двох раундах (в подальшому кількість повернулася до 16 команд і 30 ігор). У сезоні 2019/20 року внаслідок пандемії COVID баскетбольні турніри в Італії були призупинені, тому сезон Серії А1 відбувся не порвною мірою.

Станом на сьогодні у Серії А грають 16 команд. Лише одна команда вилітає до нижчого дивізіону. Натомість переможець Серії А2 отримує підвищення до першого.

Варто зазначити, що Lega Basket Serie A вважається третьою за елітністю баскетбольною лігою у світі після Національної баскетбольної асоціації (NBA) та іспанської ліги АСВ.

Чемпіонат Іспанії. Баскетбол був завезений в Іспанію у 1921 році з Куби і першими, хто грав в цю гру, були школярі. Вже наступного 1922 року було засновано

першу баскетбольну команду Layetano, і з того часу по всій території країни почали створюватися її наступниці. Перші змагання відбулися у 1932 році між командами Каталонії та Мадриду [228].

Незважаючи на високу популярність баскетболу, організацією, що почала займатися його цілеспрямованим розвитком на території Іспанії, була Іспанська баскетбольна ліга (Liga Española de Baloncesto), яка функціонувала упродовж 1957–1983 років. Вищим її дивізіоном був Primera Division. Початковий склад ліги включав шість команд. Змагання відбувалися 49 днів на двох баскетбольних майданчиках (Frontón Vista Alegre у Мадриді та Palacio de Deportes de Montjuic у Барселоні). Через два роки до Ліги увійшли команди й інших регіонів Іспанії. В сезоні Primera Division команди змагалися за коловою системою і тривалий час без раундів плей-офф. За виграш команда здобувала два бали, а та, що програла, – 0 балів. Гірші команди вилітали до другого дивізіону – Segunda Division (з 1978 року – Primera Division B). Переможець Primera Division кваліфікувався до Кубку європейських чемпіонів FIBA.

У 1982 році Іспанська баскетбольна ліга припинила існування, і було засновано нову керівну організації баскетболу в Іспанії – Ліга ACB (Liga ACB, Liga Endesa). Провідні клуби першої відокремилися задля створення нової організації, яка б розвивала баскетбол як професійний вид спорту. Нова Ліга почала проводити змагання аналогічно до італійської LBA у сезоні 1983–1984 років. Ігровий сезон складався з регулярного чемпіонату (вересень-травень), у якому змагання відбувалися за коловою системою, та раунду плей-офф для кращих команд.

До Liga ACB увійшли 16 команд, які були поділені на дві групи. До непарної групи входили перша, третя, п'ята і т.д. команди, до парної відповідно – друга, четверта, шоста і т.д. команди відповідно до результатів попереднього сезону. Після першого етапу чотири кращі команди з кожної групи виходили до групи A1, решта команд – до групи A2. Далі, наприкінці другого етапу чотири лідери групи A1 потрапляли одразу до чвертьфіналу плей-офф, решта команд цієї групи та ще чотири кращі з групи A2 починали плей-офф з 1/8. Команди групи A2, котрі залишилися аутсайдерами розігрували плей-офф на виліт. Три команди потрапляли до нижчого

дивізіону Primera Division B. В наступному сезоні три кращі команди другого дивізіону змагалися уже в першому.

Суттєвим доповненням до формату проведення баскетбольних матчів було запровадження овертайму в разі нічийного результату. А в наступному сезоні у правила іспанського баскетболу було включено триочковий кидок.

Деяких змін формат іспанського клубного баскетболу зазнав і в 1986/87 роках. Тоді кількість команд на підвищення і на пониження відповідно було зменшено до двох. В раунді плей-офф у півфінальних та фінальних матчах перемогу розігрували за найкращими з п'яти ігор замість трьох як у попередніх сезонах. У плей-офф на виліт команди грали лише в одному раунді також за найкращими з п'яти ігор.

У 1988 році кількість команд першого дивізіону баскетболу Іспанії було збільшено до 24. Їх було поділено на дві групи по 12 команд (A1, A2). Після розіграшів, команди ділили на три групи згідно з результатами (перша група – шість кращих команд A1 + дві кращих з A2; у другій і третій рівномірно розподілялися інші команди). За титул боролися перші шість команд першої групи та чемпіони другої та третьої груп. Чотири останні позиції у другій та третій групах розігрували плей-офф на виліт. Позиції сьома та восьма з першої групи та позиції з другої по четверту у другій та третій групах розігрували право участі у групі A1 у наступному сезоні (до трьох перемог).

У сезоні 1990–1991 років в Лізі АСВ знову було змінено формат змагань. Так, 24 команди було поділено на дві групи по 12 учасників, які грали за коловою системою. Далі вісім кращих потрапляли до раунду плей-офф, а чотири аутсайтери кожної групи розігрували плей-офф на виліт в нижчий дивізіон. У плей-офф команди проводили ігри за принципом перший номер рейтингу з останнім номером рейтингу і т. д. В усіх наступних сезонах команди не ділили на групи, у регулярному сезоні вони розігрували право виходу до плей-офф у 34 іграх з іншими командами.

Упродовж наступних сезонів (з 1993 р.), лише кращі вісім команд (по чотири з двох груп) проходили до плей-офф, команди, які посіли місця 9–16 залишалися у вищому дивізіоні і на наступний сезон (у сезонах 1996–1997 – 1997–1998 – місця 9–14, через зменшення загальної кількості команд з 20 до 18), ще чотири нижні позиції

розігрували плей-офф на вибування (з сезону 1998–1999 рр. – дві гірші команди потрапляли до нижчого дивізіону (Liga Española de Baloncesto – LEB Oro) без розіграшу плей-офф на вибування місця 9–16 – залишалися в АСВ).

Наступна суттєва зміна у форматі баскетбольних змагань Іспанії у вищому дивізіоні відбулася у сезоні 2007/08 років. Команда, котра посідала перше місце в регулярному сезоні, отримувала прямий доступ до наступного сезону Євроліги. Окрім того чвертьфінальні та півфінальні зустрічі команд включали триматчеві раунди замість п'ятиматчевих.

Тривалість баскетбольного сезону в Іспанії достатньо стабільна (вересень–червень). Команди при цьому грають близько 300 або й більше ігор.

До сьогодні інших суттєвих змін не було внесено до формату змагань Ліги АСВ. У вищому дивізіоні грають 18 команд, у другому дивізіоні (LEB Oro) також 18 команд. Дві гірші за підсумками регулярного чемпіонату АСВ команди переходять у LEB Oro і навпаки дві кращі з нього піднімаються у Лігу АСВ. Натомість три гірші команди у LEB Oro переходять до третьої ланки іспанського баскетболу – LEB Plata.

Іспанська баскетбольна Ліга сьогодні – одна із провідних за рівнем майстерності в Європі. Про це також свідчить велика кількість її гравців у складі команд NBA.

Чемпіонат Туреччини. Турецька баскетбольна суперліга (Basketbol Süper Ligi; TBSL) є найвищим рівнем чоловічих баскетбольних змагань у цій країні. Ця Ліга була створена у 1966 році і замінила Турецький баскетбольний чемпіонат, який був вершиною баскетболу починаючи з 1946 року. Загалом в Туреччині в баскетбол почали грати ще на початку ХХ ст. в школі, а вже згодом він вийшов в маси. Поступово почали створюватися клуби зацікавлених, що до сьогодні переросло у професійний баскетбол [287, 419].

BSL підконтрольна Турецькій баскетбольній федерації (TBF). Слід відзначити, що в структурі турецького баскетболу є другий рівень (Türkiye Basketbol Ligi; TBL) заснований у 1969 році, а тому за аналогією до італійського та іспанського баскетболу можлива ротація клубів між цими рівнями [215].

У першому сезоні TBSL взяли участь 12 команд. Розіграш відбувався за коловою системою у двох раундах, тобто кожна команда грала по 22 гри з іншими.

За перемогу команди отримували три бали, нічию – два бали та за поразку – один бал. Чемпіоном оголошували команду, що отримувала по завершенні сезону найбільшу кількість балів.

Наступного року кількість команд в лізі зросла до 15. При цьому, якщо у першому сезоні усі команди по завершенні чемпіонату залишалися в Лізі, то в другому – два аутсайдери вилітали з неї.

У сезоні 1978–1979 років команди розігрували уже два раунди. Перший було проведено у звичному форматі, а до другого потрапляли п'ять лідерів, кожен з яких грав з чотирма іншими по дві гри (загалом по вісім).

Достатньо вагомих змін зазнав формат змагань TBSL у сезоні 1981–1982 років. Лігу було розширено до 18 команд, котрі були розподілені на три групи по шість команд (червону, білу та зелену). Розіграш всередині груп відбувався за коловою системою. Далі у наступному раунді по два лідери кожної з груп проходили до фінальної групи інші чотири – до кваліфікаційної. В обидвох групах розіграш знову відбувався за коловою системою по дві гри з кожною з команд. Чемпіоном ставала команда фінальної групи, яка здобувала найбільшу кількість балів, а чотири команди-аутсайдери кваліфікаційної групи вилітали з ліги.

В наступному сезоні формат знову дещо був скоригований. Так, 16 команд було поділено на дві групи, і по три лідери у другому раунді змагалися у фінальній групі за чемпіонство, а усі інші (по п'ять команд) – у кваліфікаційній групі (чотири гірші команди вилітали на наступний сезон).

З сезону 1983–1984 років система змагань TBSL включала регулярний сезон, у якому команди змагалися за коловою системою по дві гри з кожною з інших та раунд плей-офф, до якого потрапляли вісім лідерів регулярного чемпіонату. Дві гірші команди вилітали на наступний сезон.

У сезоні 1988–1989 років в TBSL було внесено зміни щодо потрапляння команд до плей-офф. Два лідери регулярного сезону розпочинали цей раунд з півфіналу, 3–8 позиції рейтингу вступали в гру з першого раунду плей-офф, проте у сезоні 1990/91 років повернулися до попереднього формату.

У 1992 році плей-офф ліги було розширено до 12 команд (загалом 16 в регулярному сезоні), чотири лідери з яких знову ж таки розпочинали з 1/4 раунду, а інші – з 1/8. У 1999 році кількість команд в TBSL було зменшено до 14 і у фінальну серію відповідно потрапляли уже 10 з них, а дві останні – вибували в нижчий дивізіон на наступний сезон. З 10 фіналістів, шість лідерів починали розіграш одразу в плей-офф з 1/4 раунду (спершу по п'ять ігор, з 2003–2004 – до семи), ще чотири команди з гіршим рейтингом розігрували додатковий раунд, що складався з трьох матчів (з сезону 2003–2004 – з п'яти) за вихід в 1/4 [278].

У 2003 році було започатковано додаткову подію – Матч всіх зірок баскетболу (2004–2006 – TBL All-Star Game, 2007–2014 – BSL All-Star Game). Цей матч, який проводиться між національними та іноземними гравцями BSL, а також слем-данки і змагання в тричkových кидках. Склади команд при цьому обираються шляхом онлайн-голосування.

До формату з восьми команд у фінальній серії TBSL вкотре ліга повернулася у сезоні 2004–2005 років. Усі вісім лідерів розпочинали розіграш плей-офф з чвертьфіналу. Слід відзначити, що в чвертьфіналі та півфіналі команди грали до трьох перемог у п'яти можливих іграх, фінал розігрувався до чотирьох перемог у семи можливих матчах. Окрім того, зважаючи на те, що Федерація баскетболу Туреччини прийняла рішення збільшити кількість команд у Першій лізі до 16 на наступний сезон, в сезоні 2004–2005 не було понижень команд. У всі інші сезони дві гірші команди вилітали з Першої ліги. При цьому зросла кількість ігор у регулярному сезоні для кожної з команд до 30 (по дві з кожною з команд).

Слід відзначити також, що у 2000-х роках суттєво зростає зацікавленість баскетболом в країні. Про це, зокрема, свідчить суттєве підвищення кількості глядачів на трибунах з року в рік. Фактично щороку середня відвідуваність у Першій лізі Туреччини зростала на 150–250 осіб [215].

У 2015 році Лігу було перейменовано на Баскетбольну суперлігу (Basketbol Süper Ligi, BSL), однак формат турніру не зазнав змін.

З 2020 року було зменшено кількість матчів у чвертьфіналі до трьох (до двох перемог), для півфіналів та фіналів – до п'яти ігор (три перемоги).

Загалом у турецькому баскетболі є п'ять рівнів (ще TB2L – 3-й рівень, EBBL – 4-й рівень і Ünilig – 5-й рівень), проте усі після другого є або напівпрофесійними, або аматорськими.

Сьогодні BSL входить в першу п'ятірку провідних професійних баскетбольних організацій Європи щодо високого організаційного та економічного рівня функціонування та спортивної результативності своїх команд.

Серед провідних ліг професійного баскетболу національного рівня в Європі також Грецька баскетбольна асоціація (ESAKE, 1927 р.), Німецька баскетбольна Бундеслига (Germany's Basketball Bundesliga, BBL, 1966 р.), Національна баскетбольна ліга Pro A Франції (France's Ligue Nationale de Basket Pro A, LNB Pro A, 1921 р.). Структура цих організацій схожа. В кожній країні існують різні рівні баскетболу, між якими відбувається ротація команд. Схожим є формат, який передбачає наявність регулярного сезону та ігор в раунді плей-офф кращих команд. Водночас кількість команд, відповідно кількість ігор в сезоні між ними і деякі інші компоненти систем змагань мають відмінності, які сформувалися внаслідок економічних, соціальних чинників та традицій баскетболу в конкретній країні.

Незважаючи на те, що баскетбол у світі загалом активно розвивався ще з кінця XIX ст., перша міжнародна баскетбольна організація була створена у 1932 році за рішенням міжнародної конференції національних баскетбольних асоціацій у Женеві. Це була Міжнародна федерація баскетбольних асоціацій (FIBA). Представники восьми національних баскетбольних асоціацій, в тому числі Аргентини, Греції, Італії, Латвії, Португалії, Румунії, Швейцарії, Чехословаччини ініціювали її створення. Одразу баскетбол було включено і до програми Ігор Олімпіад (1936 р. в Берліні). Таке рішення було прийнято по причині того, що аматорський баскетбол досягнув, на думку фахівців, рівня професійних гравців [82, 261].

FIBA передбачила європейські змагання ще у 30-х роках XX ст. Як засвідчують дослідники [204], тоді федерація ризикнула об'єднати зусилля Західної, Центральної та Східної Європи, а також частини Близького Сходу для організації турнірів. Проте, лише наприкінці 1980-х років європейський професійний баскетбол зміг стати на

шлях американського професійного баскетболу, поступово перетворюючись на розважальний бізнес.

Трансформація європейського баскетболу розпочалася фактично з моменту укладання Римського договору щодо спільного європейського ринку (1957 р.). У той час спортивне баскетбольне товариство розділилося на два табори: перші – прихильники так званої меритократичної системи (традиційні відкриті ліги, що організовуються асоціативними організаціями; поширена в Європі); другі – прихильники неоліберальної системи (закриті спортивні ліги, керування якими здійснюють корпоративні акціонери, поширена в Північній Америці). У цей час баскетбол починає розвиватися уже не як націоналізований спорт, а глобалізований продукт споживчої культури [93, 179, 199].

Наслідком цих процесів стає ідея створення першого європейського клубного змагання, яка одразу береться в опрацювання. Ця концепція була обговорена зокрема керівництвом FIBA під час проведення Eurobasket у 1957 році в Болгарії. Тоді було створено спеціальну комісію з цього питання, яка зобов'язала національні федерації Європи відправити чемпіонів своїх змагань. Тоді відома газета L'Équipe надала трофей, і у 1958 році відбувся перший Кубок Європи FIBA для чоловічих команд.

Якщо до моменту європейської співінтеграції баскетбол в Європі зокрема утримувався подалі від підприємницької сфери, то після 1960-х років завдяки новим відкриттям можливостей, які надавало Європейське Економічне Співтовариство (1957 р.), а згодом Європейський Союз (1993 р.), він почав переймати досвід американської NBA і активно комерціалізуватися.

Незважаючи на те, що професійний баскетбол в Європі функціонував на основі «відкритих ліг», спроби створити «закриту лігу» – аналог NBA все ж були. Зокрема, у 1974 році Американська баскетбольна асоціація (ABA) намагалася ініціювати створення Європейської професійної баскетбольної ліги (EPBL) за власні кошти. Проте EPBL не отримала підтримки FIBA, а також громадськості.

Загалом у цьому часовому проміжку Європа достатньо негативно сприймала професіоналізацію спорту на основі північноамериканської моделі [142]. Про це свідчить, до прикладу, факт, що у 1974 році у заголовку французької газети «L'Équipe

basket» була фраза «Європейський професіоналізм, йди додому!» (“European Professionalism, Go Home!”).

Європейський баскетбол того часу розвивався на своєрідній межі між спортивним аспектом і підприємницьким. В контексті останнього слід відзначити, що для того, щоб демонструвати себе і підтримувати існування, баскетбольні європейські організації почали достатньо активно підписувати угоди з телевізійними компаніями і отримувати від цього прибутки [203, 305].

Починаючи з 1980-х років меритократична європейська модель професійного спорту почала помалу поступатися позиціям комерційної моделі [204]. Вагомий вплив отримують підприємці, які приходять у європейський спорт, зокрема баскетбол, і починають розвивати його бізнес-компонент і відповідно трансформувати його ідентичність.

Євроліга (Euroleague). Повертаючись до змагальної клубної баскетбольної практики в Європі, слід відзначити відносно пізню появу перших європейських змагань. Як уже було вказано, перша така спроба була зроблена лише у 1958 році. Це був Кубок європейських чемпіонів ФІБА для чоловічих команд (сьогодні Євроліга). Тоді у змаганнях взяли участь 23 команди – чемпіони європейських національних ліг, які проводили розіграші за турнірною системою [520].

У першому раунді змагання проводились у чотирьох групах за територіальною приналежністю: Група А (Північно-Східна Європа) – чотири команди, Група В (Центральна Європа) – 7 команд, Група С (Південно-Східна Європа) – сім команд, Група D (Південно-Західна Європа) – п'ять команд, які проводили внутрішні розіграші для визначення двох переможців у кожній з них. На кожному з етапів команди грали по дві гри (одну вдома і одну на виїзді). Далі вісім кращих команд потрапляли до чвертьфіналу, де виборювали право подальшої участі у турнірах на вибування з одною з команд також у двох іграх. За тим же принципом було розіграно півфінальні та фінальні зустрічі баскетбольних команд [164].

У наступному сезоні команди (21) уже не були поділені на групи за територіальною ознакою. При цьому відбувалися перший та другий відбіркові раунди. Команда-володар попереднього Кубка автоматично проходила до

чвертьфіналу поточних змагань, де до неї долучалися ще сім переможців попереднього раунду. Далі розіграші відбувалися за форматом попереднього сезону.

У наступних сезонах кількість команд-учасниць Кубку європейських чемпіонів ФІВА змінювалася (23–26), проте формат розіграшів залишився таким же.

Зміни до формату проведення змагань були зроблені у сезоні 1965–1966 років. Тоді до системи змагань було упроваджено груповий раунд, у якому змагання проводилися за коловою системою. Він проводився після першого та другого відбіркових раундів, які були у системі змагань і раніше. Розіграші відбувалися у двох групах (А і В) по вісім команд у кожній. Команді для виграшу потрібно було отримати дві перемоги (максимум три гри). У півфіналі команда, котра посіла перше місце в одній з груп, грала з командою, котра посіла друге місце в іншій групі (фінал чотирьох). Ті, котрі програли, розігрували третє місце, а два фіналісти змагалися за Кубок. При цьому півфінальні та фінальні поєдинки відбувалися в одній грі.

У наступному сезоні знову були внесені корективи до системи змагань. Таким чином, команди-чемпіони своїх національних чемпіонатів проводили розіграші на виліт у двох раундах. Далі 1/8 фіналу відбувалася за коловою системою по групах (дві групи по вісім команд), де команди грали по дві гри з усіма іншими у групі. До наступного раунду потрапляли вісім команд, які були розподілені по чотири у дві групи. Кожна команда повинна була зіграти з трьома іншим по дві гри (ці дві гри зараховувалися як одна перемога або поразка за сумою балів. За умови нічийного результату враховувалися: особисті ігри між командами; показник середнього значення результатів; індивідуальні перемоги та поразки команди). У підсумку визначалися по два переможця, які переходили у фінал чотирьох. Чемпіон Групи А грав при цьому з командою, котра посіла друге місце у Групі В і навпаки (одна гра на заздалегідь визначеному полі). Відповідно переможці зустрічалися у фіналі (одна гра на заздалегідь визначеному полі). Команди, котрі програли фіналістам, розігрували третє місце у змаганнях.

З сезону 1976–1977 років вкотре були внесені зміни до формату змагань. Так, команди-учасниці розподілялися на шість груп по три-чотири для виявлення переможців кожної, котрі проходили до півфіналу. При цьому команди повинні були

зіграти по дві гри з трьома іншими у групі. У півфіналі відповідно шість команд-чемпіонів своїх груп також грали по дві гри з п'ятьма іншими. Дві кращі команди згідно з набраними балами розігрували Кубок у фіналі.

У сезоні 1982–1983 років організатори Кубка європейських чемпіонів FIBA повернулися до попереднього формату відбіркових раундів, де команди розігрували право виходу до півфіналу у два етапи у змаганнях на виліт (дві гри – по одній вдома і на виїзді). А далі шість кращих змагалися за вихід у фінал, де в одній грі визначався переможець.

Керівництво FIBA почало активніше експериментувати з системою змагань Кубок Європейських чемпіонів у 70–80-х роках. Це було пов'язано з потребою задовольнити запити ЗМІ щодо оптимального телевізійного формату змагань, а також тримати в постійній інтризі вболівальників, оскільки саме продаж прав на телетрансляції та квитків на матчі – стали провідним джерелом доходів організації.

Отож, уже у сезоні 1987–1988 років вкотре було внесено оновлення в систему змагань. Турнір розпочинався в першого раунду, у якому команди розігрували право виходу до наступного у двох матчах на виліт згідно з жеребкуванням. Далі в 1/8 фіналу змагалися 16 команд також у спосіб прямого вибування з однією з команд згідно жеребкування (дві гри). В 1/4 формат змагань змінювався – вісім команд, котрі потрапляли до раунду, грали по дві гри з усіма іншими. Півфінальні та фінальна зустрічі відбувалися в одній грі. У півфіналі команда з першим номером рейтингу грала з командою, що посіла четверту позицію, відповідно команди на другій і третій позиціях проводили розіграші між собою (по одній грі на виліт). Фінал турніру, а також гра за третє місце у Кубку проводилися також в одній грі на заздалегідь визначеному майданчику [520].

Сезон 1990–1991 років був останнім, коли участь у Кубку європейських чемпіонів FIBA брали лише переможці національних чемпіонатів. В наступному сезоні список учасників було розширено ще до команд-володарів титулів та кращих команд (не лише лідерів) деяких сильніших національних асоціацій. У сезоні 1991–1992 років змагання отримали іншу назву – чемпіонат Ліги Європи FIBA, а кількість учасників зросла до 33 команд.

Водночас формат змагань також зазнав змін щодо структури та змісту. Відбірковий раунд складався з двох етапів. При цьому десять команд (гірші згідно з рейтингом), змагалися у першому раунді турніру у спосіб прямого вибування (дві гри). До наступного другого раунду проходили п'ять переможців першого раунду, та з нього розпочинали змагання ще 19 команд, які були вищими у рейтингу (загалом 24 команди). Розіграш також відбувався у спосіб прямого вибування. Команди згідно з жеребкуванням грали дві гри з однією з інших команд.

Регулярний сезон був відкритий відповідно для 12 переможців відбіркового раунду і до них доєдналися ще володар титулу та три команди-чемпіони тих країн, які у попередньому сезоні посіли друге та третє місце в Лізі Європи. Регулярний сезон проводився з розподілом команд на дві групи (А і В) по вісім у кожній. Змагання у групах відбувалися за коловою системою. Кожна команда грала з сімома іншими командами по дві гри. Відповідно чотири кращих команди з кожної групи потрапляли далі до чвертьфіналів.

За умови рівності підсумкової кількості балів між командами, організатори застосовували наступні критерії визначення переможців: очні здобутки, різниця в балах у регулярному сезоні, бали, набрані упродовж регулярного сезону. Чвертьфінал змагань відбувався у форматі трьох ігор між сіяними і несіяними командами, тобто кращі з однієї групи грали проти нижчих у рейтингу – з іншої (1-4; 2-3) і навпаки. Півфінальні, фінальна ігри та гра за третє місце зберегли формат попередніх сезонів.

У сезоні 1992–1993 років відбулося суттєве зростання кількості команд-учасниць Ліги Європи до 42. Вони розігрували право потрапити до 16 кращих, щоб розігравати першість у двох відбіркових раундах. У першому – 26 команд розігрували право переходу у другий раунд. В останньому до 13 переможців доєдналися ще 13 команд, які згідно з рейтингом попереднього сезону отримали право розпочинати змагання на цьому етапі.

У 1996 році змагання змінили назву на Євроліга FIBA. Цього ж року відбулося суттєве зменшення кількості команд-учасниць турніру. Лише 24 кращі команди (згідно з рейтингом національних чемпіонатів FIBA) брали участь у цьому сезоні

змагань (1–4 місце – по три команди, 5–8 місця – по дві команди, 9–12 місця – по одній команді). Деяких змін зазнала і система змагань. Варто відзначити, що певною мірою вона ускладнилася, набувши нових компонентів.

У відбірковому раунді команди були розподілені на чотири групи (А, В, С, D). При цьому команди з однієї країни не потрапляли в одну групу. У групах команди грали по дві гри з кожною з п'яти інших команд. У наступному кваліфікаційному раунді команди перерозподілялися по інших чотирьох групах (Е, F, G, H), згідно з результатами у першому відбірковому раунді. Три кращих команди групи А, потрапляли до групи Е разом з трьома гіршими з групи В. І навпаки гірші з групи А об'єднувалися з кращими з групи В у групу F. Те саме відбувалося при формуванні груп G і H з учасників груп С і D по завершенні першого відбіркового раунду. У другому раунді команди грали за тим же форматом, що й у першому (по 10 ігор).

До раунд плей-офф потрапляли по чотири кращі команди з кожної групи, які розпочинали ігри способом прямого вибування з 1/8. При цьому в 1/8 та 1/4 команди грали до двох перемог (максимально три гри), а у півфіналах та фіналі команди грали лише одну гру. Пріоритет в іграх плей-офф належав кращим командам групового етапу. До прикладу, команда з першим місцем у групі Е грала в 1/8 з командою, котра посіла четверте місце в групі H і навпаки, друга команда групи Е грала проти третьої з групи H і навпаки. Такий же розподіл спостерігався і між групами F і G.

Окрім усього у Євролізі команди, котрі опинилися на шостому місці на другому етапі змагань (групи Е-H) по суті відбирали місце для своєї країни у наступному сезоні. Натомість ці місця займали ті країни, команди яких вийшли до півфіналу Кубка Європи у попередньому сезоні. Національні федерації можуть мати загалом не більше трьох місць у Євролізі. Якщо претендує четверта, то її місце передається іншій національній федерації згідно з рейтингом FIBA, котра має лише дві команди. Слід відзначити, що цей підхід до проведення Євроліги забезпечував більш об'єктивне визначення чемпіона у підсумку, порівняно із попередніми варіантами.

Вагомі зміни в баскетбольній змагальній практиці європейських клубів відбулися у сезоні 2000–2001 років. У цьому році на арену виходить нова, в чомусь конкурентна для FIBA організація – Об'єднання європейських баскетбольних ліг

(Union des Ligues Européennes de Basketball, ULEB). ULEB була створена ще у 1991 році. Упродовж фактично десяти років ця організація займалася по суті організацією баскетбольного шоу – Вікенд всіх зірок (ULEB All-Star Game), до якого залучалися найвидатніші гравці спершу іспанської та італійської, а згодом і інших провідних європейських баскетбольних країн (1992–1994 рр.). Це радше були змагання в демонстрації талантів, а не спрямовані на досягнення спортивного результату. Це було цікаво глядачам, а відповідно, приносило достатньо вагомий прибуток.

Проте у 2000 році ситуація змінилася. У цьому році провідні клуби FIBA зустрілися з керівництвом ULEB і по суті організували власні змагання під назвою Євроліга [122]. FIBA не мала правових засобів захисту назви «Євроліга», а тому змушена була поступитися. Натомість організувала змагання під назвою Супроліга (FIBA SuproLeague).

Тобто у сезоні 2000–2001 років було проведено одразу два змагання між провідними клубами Європи з баскетболу найвищого рівня. Отже, у 2001 році Європа мала двох континентальних чемпіонів — «Массабі» у Супролізі FIBA та «Kinder Bologna» у Євролізі ULEB.

Продовжуючи обговорення найвищого рівня змагань у європейському клубному баскетболі, ми зупинимося на змаганнях Євроліги в новому форматі.

Кращі клуби були розподілені між двома лігами. Серед учасників Євроліги були команди з Іспанії, Італії, Греції, Бельгії, Португалії, Англії та Швейцарії, які на той час уже були членами ULEB. Окрім того, незважаючи на те, що національні асоціації Литви, Хорватії, Ізраїлю та Словенії не були членами названої організації, їхні клуби все ж брали участь у Євролізі. Щодо внутрішніх правил Євроліги було обумовлено, що команда може складатися з мінімум 12 і максимум 16 гравців. У складі може бути не більше двох спортсменів зі США.

Формат змагань загалом було збережено у першому сезоні. Структура змагань включала регулярний сезон (24 команди) та плей-офф (16 команд). При цьому регулярний сезон складався уже не з двох, а з одного раунду, але у тому ж форматі (чотири групи по шість команд грали за коловою системою по дві гри з кожною

іншою командою групи). Плей-офф також не зазнав змін, окрім лише того, що півфінальні та фінальний матчі проходили до трьох перемог (максимум п'ять ігор).

У наступному сезоні FIBA погодилася не проводити змагання найвищого рівня для баскетбольних клубів Європи, передавши цю ініціативу повністю ULEB. Натомість більшу увагу FIBA зосередила на проведенні баскетбольних змагань між країнами. На сьогоднішні членами FIBA є 213 національних федерацій, які функціонують на п'яти континентах: Африка, Америка, Азія, Європа та Океанія. Ще починаючи з 1950 року проводиться регулярний чемпіонат світу з баскетболу серед чоловіків, а з 1953 року у цих змаганнях починають брати участь жінки. Ці два турніри проводяться незалежно один від одного, з інтервалом один раз на чотири роки. Також під егідою FIBA проходять континентальні першості на всіх п'яти континентах, та окрім того, проводяться юніорські (до 18 років) і юнацькі (до 20 років) першості континенту в країнах Америки, Африки та Європи [59].

Повертаючись до баскетбольних клубних змагань в Європі, слід вказати на те, що вже в наступному сезоні 2001/02 років суттєво зросла кількість команд-учасниць оновленої Євроліги (до 41 загалом, з яких 32 – у регулярному сезоні).

У цьому сезоні клуби різних країн заходили у змагальну сітку на різних етапах. Згідно з рейтингом національних чемпіонатів ті клуби, які представляли національні чемпіонати з найнижчим рейтингом, вступали у змагання на перших етапах, інші поступово підключалися на наступних (табл. 4.8).

У регулярному сезоні команди були розподілені на чотири групи (A, B, C, D) по вісім у кожній і відповідно грали по дві гри з усіма іншими командами групи. У груповому етапі формат був схожим, але групи (E, F, G, H) склалися з чотирьох учасників. Команди у півфінальних та фінальних поєдинках у цьому сезоні повернулися до розіграшу в одній грі.

Аналіз інформації щодо системи змагань Євроліги на початку XXI ст. засвідчує достатньо високу динаміку змін і своєрідні «експерименти» з кількістю учасників та форматом проведення. Очевидно, це пов'язано із намаганням організаторів знайти оптимальну організаційну модель, яка, з одного боку, дозволяла б популяризувати

змагання, а з іншого, за умови великої кількості учасників, знайти якомога менш громіздкий варіант об'єктивного визначення переможця.

Таблиця 4.8

**Формула участі команд у різних раундах турніру Євроліги ULEB
(сезон 2001–2002 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди, котрі проходять з попереднього раунду
Перший кваліфікаційний	6	Чемпіон Швеції Другі команди Німеччини, Литви, Словенії Треті команди з Хорватії та Туреччини	
Другий кваліфікаційний	8	Чемпіони Португалії, Швейцарії, Другі команди з Бельгії, Ізраїлю Третя команда з Франції	три переможці першого кваліфікаційного раунду
Третій кваліфікаційний	4		чотири переможці другого кваліфікаційного раунду
Регулярний сезон	32	Чотири кращі команди з Греції, Італії, Іспанії Дві кращі команди з Хорватії, Франції, Туреччини, Югославії Чемпіони з Бельгії, Німеччини, Ізраїлю, Литви, Польщі, росії, Словенії 3 команди з wild card	два переможці третього кваліфікаційного раунду
Груповий раунд	16		чотири переможці груп регулярного сезону чотири команди з другим місцем в групах регулярного сезону чотири команди з третім місцем в групах регулярного сезону чотири команди з четвертим місцем в групах регулярного сезону
Фінал чотирьох	4		Чотири переможці груп у груповому етапі

Саме тому бачимо, що у наступному сезоні 2002–2003 років формат змагань передбачав початок із регулярного сезону. Кількість учасників, які розпочинали змагання з цього раунду, становила 24, тобто кваліфікаційних раундів проведено не було, а учасники потрапляли в сітку за схемою, що відображена у таблиці 4.9.

Таблиця 4.9

**Формула участі команд у різних раундах турніру Євроліги ULEB
(сезон 2002–2003 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд
Регулярний сезон	32	три кращі команди з Італії, Іспанії, Греції, дві кращі команди з Франції, Туреччини, Югославії. чемпіони з Хорватії, Німеччини, Ізраїлю, Литви, Польщі, росії, Словенії дві команди з wild card
Груповий раунд	16	три переможці груп регулярного сезону три команди, котрі посіли друге місце в групі у регулярному сезоні три команди, котрі посіли третє місце в групі у регулярному сезоні три команди, котрі посіли четверте місце в групі у регулярному сезоні три команди, котрі посіли п'яте місце в групі у регулярному сезоні одна команда, котра посіла шосте місце, але мала найвищий рейтинг поряд з іншими у регулярному сезоні
Фінал чотирьох	4	чотири переможці групового раунду

Варто зазначити, що у регулярному сезоні команди були поділені уже на три групи по вісім у кожній (у 2008 році повернулися до формату з чотирьох груп по шість команд). Усі інші компоненти залишилися без змін порівняно з попереднім сезоном Євроліги.

Обговорюючи учасників регулярного сезону, слід відзначити, що кількість команд від країн залежала від рейтингу їх національного чемпіонату, від результативності команд. Відповідно wild card ULEB надавала зазвичай перспективним, на їх думку, командам слабших національних чемпіонатів, які не мали змоги потрапити туди через рейтинг.

У 2003 році організатори дещо змінили підхід до формування груп у груповому раунді Євроліги, поділивши тих, хто увійшов до нього, на чотири рівні [217]: рівень 1 – три переможці груп і одна команда, котра посіла друге місце з найбільшою кількістю балів; рівень 2 – інші команди, котрі посіли другі місця у своїх групах, і ще дві кращі команди, котрі посіли треті місця; рівень 3 – одна команда, що посіла третє

місце, та ще три команди з четвертим місцем; рівень 4 – три команди, котрі посіли п'яте місце, та ще одна команда з найвищим результатом на шостому місці.

Групи для групового раунду формувалися таким чином, що не більше двох команд з одного рівня могли бути представлені у групі, а також не більше двох команд з однієї країни. При цьому якщо ці пункти вступали в конфлікт, пріоритет надавався першому.

У 2004 році до системи змагання Євроліги було включено ще чвертьфінальний раунд після групового. Отже, з цього часу по дві, а не по одній команді, проходили далі після групового раунду і проводили розіграші за схемою: перше місце з групи А проти другого місця з групи В і навпаки. Теж саме відбувалося між чотирма командами груп С і D. Розіграші відбувалися до двох перемог у максимумі трьох іграх (з 2008 року – до трьох, тобто максимум по п'ять ігор).

Згідно з рейтингом національних чемпіонатів право участі в Євролізі отримували по чотири команди з двох країн, котрі розташовувалися на першому та другому місці, по три команди з країни, що посіла третє місце, ще по дві команди з країн на четвертому-шостому місцях. Організатори національних чемпіонатів з сьомого і далі місць згідно з рейтингом – делегували лише по одній команді. Проте у цій схемі відстежувалися достатньо часті зміни. Були сезони, коли від однієї країни участь в Євролізі брали п'ять команд, оскільки окремі могли потрапляти у змагання через досягнення минулих сезонів. Щонайбільше три команди від країни могли кваліфікуватися до Євроліги, проте окремі клуби можуть потрапити до змагань через надану їм A-linces баскетбольної Євроліги. Ці ліцензії надаються за своєрідною формулою. Вона враховує продуктивність кожної команди у своїй національній лізі та Євролізі, доходи від телебачення, які надходять до Євроліги від країни, де розташований клуб, і відвідуваність команди вдома.

ULEB повністю опікувалося Євролігою та Кубком ULEB (змагання другого рівня у європейському баскетболі) до 2009 року, а тоді майно обох цих змагань було передано Комерційним активам Євроліги (Euroleague Commercial Assets, ECA) – компанії, власниками якої є 11 європейських клубів. При цьому ULEB продовжує займатися питаннями організації самих змагань, натомість ECA приймає важливі

стратегічні рішення щодо їх розвитку, займається питаннями участі команд та співпрацею із ЗМІ.

У сезоні 2009–2010 років вперше в новій епосі Євроліги організатори проводили кваліфікаційний раунд безпосередньо перед стартом основного турніру. У ньому змагалися вісім команд за системою прямого вибування після двох ігор, з яких двоє переможців проходили до регулярного сезону і приєднувалися до інших 22 команд, котрі кваліфікувалися одразу.

Наступного сезону змагання змінили назву на Євроліга Turkish Airlines через титульного спонсора [313]. Водночас формат змагань не зазнав змін, за винятком лише збільшення команд у кваліфікаційних раундах до 16, які змагалися у двох групах (по вісім команд) на виліт за вихід до регулярного сезону (по одній команді-переможниці у групі отримували шанс).

Варто відзначити, що команди загалом могли потрапити до змагань кількома шляхами: володарі титулів Євроліги, кваліфіковані за ліцензією А (згідно з рейтингом клубів Євроліги), перша, друга, третя та ін. позиції (згідно з квотами) в національній лізі після плей-офф, команди, котрі виграли у відбірковому раунді, команди, котрі отримали wild card, чемпіони Єврокубку.

У 2012 році були упроваджені нові критерії розподілу ліцензій Євроліги. Двадцять три команди одразу потрапляли до регулярного сезону, ще одна – приєднувалася після відбіркових раундів, у яких вісім команд боролися за останнє місце у регулярному сезоні.

У сезоні 2013–2014 років, команди, котрі вибули у регулярному сезоні, отримували право продовжити боротьбу в Єврокубку (змаганнях другого ріння у клубному європейському баскетболі).

У 2015 році FIBA намагалася переманити назад кращі команди ULEB до свого змагання Ліга чемпіонів, яке планувалося провести як змагання першого рівня в оновленому форматі (16 кращих команд повинні були змагатися за коловою системою). Цей задум не було реалізовано. Проте формат змагань Євроліги зазнав наступних суттєвих змін у сезоні 2016–2017 років. Зокрема було заплановано участь лише 16 команд. При цьому у регулярному сезоні усі 16 команд грали за коловою

системою з іншими 15-ма командами по дві гри (вдома і на виїзді). Далі вісім кращих команд згідно з набраними балів потрапляли до плей-офф. Тут команди грали до трьох перемог (максимум п'ять матчів). Пільги отримували сильніші: пари були утворені з команд з найвищим і найнижчим рейтингом (1-8, 2-7, 3-6, 4-5), і вирішальні ігри проходили на майданчику команди, що була вищою у рейтингу.

Чотири команди відповідно проходили до фіналу чотирьох, де схема була збережена. Фіналісти розігрували трофей, а ті, хто програли їм, – третє місце у змаганнях (в одній грі). Щодо кваліфікації на турнір, то з 16 учасників 11 команд кваліфікувалися маючи так звані довготермінові ліцензії, ще п'ять – на основі поточних заслуг (позиція в національній лізі, чемпіонство в Єврокубку, wild card).

У 2019 році Євролігу було розширено до 18 команд, ще дві команди отримали wild card. Проте сезон 2019–2020 років відбувся не повною мірою, його було скасовано невдовзі після оголошення обмежень на спортивні події внаслідок пандемії COVID [8]. Водночас наступного сезону ті ж самі команди розіграли основний титул.

Згодом, у сезоні 2021–2022 років співвідношення команд у регулярному сезоні було дещо скориговано згідно з критеріями. Таким чином, 13 ліцензованих клубів з довготерміновою ліцензією отримали право участі, ще два фіналісти Єврокубку, а також одна команда з дворічною wild card та дві – з однорічною. Фактично щороку вносяться корективи щодо кількості команд-учасниць згідно з визначеними критеріями відбору.

У 2023 році до формату змагань Євроліги було включено додатковий раунд (табл. 4.10). Таким чином, по завершенні регулярного сезону, команди котрі посіли 7–10 місця, повинні були розіграти право виходу до плей-офф у раунді плей-ін. Кожну гру приймає команда з вищим рекордом регулярного сезону.

Оновленою є система розіграшу у цьому раунді. Так, команда, котра посіла сьоме місце, приймає на домашньому полі команду, котра посіла восьму позицію, (переможець проходить до плей-офф), а дев'ята команда таким же чином приймає десяту. Та, котра прогнала, вибуває. Тоді команда, котра прогнала у першій грі,

приймає переможця другої, і переможець отримує також місце у плей-офф [218]. Сучасний розподіл команд в системі змагань Євроліги відображений у таблиці 4.10.

Таблиця 4.10

**Формула участі команд у різних раундах турніру Євроліги
(станом на сезон 2023–2024 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі потрапляють у раунд	Команди з попереднього раунду	Спосіб проведення змагання
Регулярний сезон	18	12 ліцензованих клубів з довготерміною ліцензією один клуб з дворічною ліцензією wild card два фіналісти Кубка Європи		Коловий (по дві гри з іншими командами)
Плей-ін	4		Команди з 7–10 місцями у регулярному сезоні	Пряме вибування після програшу
Плей-офф	8		Шість кращих команд після регулярного сезону Дві команди-переможниці раунду плей-ін	Пряме вибування після програшу
Фінал чотирьох	4		Чотири кращих команди плей-офф	Пряме вибування після програшу

Команди-учасниці Євроліги ретельно відбираються на основі їх результатів у відповідних національних лігах, що гарантує участь виключно кращих команд у елітному турнірі. Конкуренція є достатньо жорстокою: команди представляють такі країни, як Іспанія, Греція, Туреччина тощо. Кожна з цих команд має свій унікальний стиль гри та демонструє грандіозне видовище на змагальній арені.

Євроліга пропонує захопливий і швидкий баскетбол з іграми з високими результатами, приголомшливими данками, неймовірними проявами командної роботи та індивідуального таланту.

Отже, ми з'ясували специфіку становлення та еволюції змагань Євроліги. Слід відзначити достатньо активну зміну формату проведення, постійне доповнення структурних складових системи змагань. Вочевидь, це пов'язано з пропрацюванням оптимальної системи змагань в аспектах зручності організації, залучення команд, формування зацікавленості глядачів та телекомпаній, а отже, й активізації розвитку комерційної складової європейського баскетболу.

Єврокубок (Кубок ULEB). У 2002 році ULEB організувала ще один загальноєвропейський турнір – Кубок ULEB (Єврокубок). Він став об'єднанням Кубку Сапорти та Кубку Корача. Кубок Сапорти з 1966 року проводився як турнір другого рівня в європейському баскетболі, а Кубок Корача з 1971 року – як турнір третього рівня [326].

Перший Кубок ULEB стартував у сезоні 2002–2003 років. Тоді планувалася участь 32 команд у регулярному чемпіонаті. Проте внаслідок конфлікту між FIBA та ULEB команди розподілилися між Кубком ULEB (залишилося 24 команди) і Кубком чемпіонів Європи FIBA.

Формат першого Кубку ULEB включав регулярний сезон (24 команди) та матчі плей-офф (16 команд) за аналогією до Євроліги. При цьому у регулярному сезоні команди були розподілені на чотири групи (A, B, C, D по шість у кожній), де проводили розіграші за коловою системою (по дві гри з кожною командою). По чотири найбільш результативні команди з кожної групи потрапляли відповідно до раунду плей-офф. А тоді у двох матчах розігрували право переходу на наступний етап. При цьому команда з найвищим рейтингом групи A грала проти команди з четвертим місцем у групі D, команда з другим місцем відповідно проти третього місця, і навпаки. За тим же принципом проводили розіграші і групи B та C в 1/8 фіналу. У чвертьфіналі заздалегідь було визначено, переможці яких пар 1/8 фіналу будуть змагатися між собою. Те ж саме стосувалося і півфінальних матчів.

У наступному сезоні в розіграші Єврокубку брали участь вже 36 команд. У регулярному сезоні вони були розподілені на шість груп і лише по дві команди з кожної проходили до раунду плей-офф, а також ще чотири команди з третіх позицій своїх груп, що мали найкращий рейтинг у підсумку [491].

У 2004–2005 роках серед учасників було уже 42 команди, які у регулярному сезоні були поділені на сім груп. Відповідно по дві кращі команди з п'яти груп і по три кращі ще з двох груп проходили до раунду плей-офф. Зміст усіх інших складових системи змагань залишився незмінним.

На початкових етапах розвитку турніру організатори постійно експериментували з кількістю учасників. Як ми відстежили, ця кількість суттєво коливалася від одного до іншого сезону. Достатньо насиченим у цьому відношенні став останній сезон змагань під назвою Кубок ULEB 2007–2008 років. Вперше у ньому взяли участь аж 54 команди. Вони були поділені на дев'ять груп (по шість у кожній). Вперше у цьому сезоні у раунді плей-офф команди розпочинали розіграш в 1/32 фіналу, куди потрапляли по три кращі команди з усіх груп за підсумками регулярного сезону, а також четверті позиції з п'яти груп, які мали кращий загальний рейтинг. В 1/32 фіналу було проведено жеребкування команд для подальшого розіграшу. При цьому в 1/32, 1/16 та 1/8 фіналу команди грали по дві гри на виїзд (одну вдома і одну на виїзді), а починаючи з 1/4 і до фіналу включно – розіграш відбувався в одній грі.

У 2008 році змагання змінили офіційну назву на Єврокубок, перейшовши під керівництво Євроліги баскетбол (Euroleague Basketball), якою керує ЕСА та FIBA Європа, так само як і змаганням Євроліга. У сезоні 2008–2009 років до участі було допущено 48 команд і було змінено формат проведення. До системи розіграшу було додано два кваліфікаційні раунди, які передували регулярному сезону [491].

У першому раунді брали участь 16 команд, які згідно з жеребкуванням змагалися у двох матчах на виїзд. Вісім переможців проходили до другого раунду, а вісім команд, котрі програли – вилітали до змагань третього рівня у європейському баскетболі – ЄвроЧелендж (FIBA EuroChallenge).

У другому кваліфікаційному раунді також брали участь 16 команд: вісім переможців попереднього та ще вісім, котрі автоматично відібралися до цього етапу. Так само вісім переможців після двоматчевих розіграшів проходили далі – до регулярного сезону, інші вісім – вилітали у ЄвроЧелендж. Перші два кваліфікаційні раунди організувала FIBA Європа, а усі наступні раунди – Євроліга баскетболу.

У регулярному сезоні 24 команди були поділені на вісім груп по чотири у кожній, де проводили розіграш за коловою системою. Далі потрапляли по дві кращі команди з кожної групи.

Вперше в історії турніру, за аналогією до змагань Євроліга, було розіграно груповий етап, де команди були поділені на чотири групи по чотири команди. Вони грали за коловою системою по дві гри з кожною іншою командою. Далі по дві команди з групи потрапляли на «Фінал восьми», де в одноматчевих зустрічах вирішувалася доля кожної команди. Розпочиналися вони з 1/4 і завершувалися фінальною зустріччю кращих двох команд.

У сезоні 2009–2010 років формат змагань Єврокубок прирівняли до Євроліги. Таким чином, він включав кваліфікаційний раунд (16 команд змагалися на виїзд в двох матчах), регулярний сезон (32 команди поділені на вісім груп, змагалися за коловою системою), груповий раунд (16 команд поділені на чотири групи змагалися за коловою системою), чвертьфінал (по дві гри на виїзд), фінал чотирьох (півфінал, гра за третє місце, фінал – по одній грі на виїзд). Щодо кваліфікації команд до того чи іншого раунду Єврокубку, слід відзначити, що вона у різні роки відбувалася по-різному [491].

Корективи було внесено і до формату змагань. Так, тепер у півфінальних матчах команди розігравали право виходу до фіналу у двох, а не в одній грі. Фінальний поєдинок включав лише один матч, як і було.

У 2013/14 роках конкуренція на арені Єврокубку посилилася. До регулярного сезону потрапляли уже не 32, а 48 команд. Цікавим є те, що аналогічно до NBA, у цьому сезоні було прийняте рішення розподілити команди у регулярному сезоні на дві регіональні конференції (Східну та Західну), для економії часу та коштів на переїздах гравців. Отже, дві конференції були розподілені на чотири групи кожна по шість команд, де вони змагалися за коловою системою. По дві кращі команди з кожної групи отримували «квиток» до наступного раунду, де до них долучилися ще вісім команд, котрі вилетіли з 1/8 фіналу Євроліги. У груповому раунді команди були також поділені на вісім груп по чотири у кожній, де продовжували змагання за коловою системою. Двоє лідерів кожної групи відповідно проходили до раунду

плей-офф, де лідер однієї групи продовжував розіграш з другим місцем іншої. При цьому, розпочинаючи з 1/8 і до фіналу команди грали по дві гри (вдома і на виїзді).

Орієнтовна формула участі команд в різних раундах змагань Єврокубку наведена в таблиці 4.11.

Таблиця 4.11

**Формула участі команд у різних раундах турніру Єврокубку
(станом на сезон 2015–2016 років)**

Раунд змагань	К-ть команд	Команди, котрі перейшли з попереднього раунду	Команди з Євроліги	Спосіб проведення змагання
Регулярний сезон	36	32 команди, згідно з рейтингом участі у національних чемпіонатах своїх країн Чотири команди з wild card		Коловий (по дві гри з іншими командами групи)
Раунд 32-х	32	По чотири кращі учасники з шести груп регулярного сезону	По чотири команди, котрі посіли п'яті та шості місця в групах регулярного сезону Євроліги	Коловий (по дві гри з іншими командами групи)
Плей-офф	16	вісім переможців і вісім других місць з груп з 1/32 фіналу		Пряме вибування після програшу

У 2016 році Євроліга баскетболу оголосила новий формат змагань із 24 командами (реально у цьому сезоні було 20). У регулярному сезоні їх ділили на чотири групи по шість команд (у цьому сезоні по п'ять команд) без врахування регіональних конференцій. Розіграші відбувалися за подвійним коловим форматом. Чотири команди, котрі пройшли першу кваліфікацію в чотирьох групах, змагалися далі в чотирьох групах по чотири команди за коловою системою. Дві перші кваліфіковані команди цих груп грали відповідно у чвертьфіналах, півфіналах і фіналах плей-офф до двох перемог у максимально трьох іграх.

Наступні вагомі зміни формату відбулися у сезоні 2021–2022 років. Це стосується регулярного сезону. У ньому приймали участь 20 команд, які були розподілені на дві групи по 10, де за коловою системою проводили розіграші. Далі

по вісім кращих команд з кожної групи отримували змогу пройти до Топ-16 і раунду плей-офф. Формат матчів у цьому раунді, починаючи з 1/8 і до фінальних, передбачав лише одну гру на полі команди, яка мала перевагу в очках.

У сезоні 2023–2024 років вкотре організатори змагань оголосили про внесення коректив, зокрема щодо проведення раунду плей-офф. У цьому сезоні до 1/8 фіналу потрапляють одразу команди, котрі посіли 1–2 місця у своїх групах. Команди на 3–6 місцях додатково розігрують право потрапляння до 1/4 фіналу Єврокубку. Окрім того формат півфіналів і фіналу плей-офф було повернуто до кращого з трьох.

Змагання Єврокубку впродовж своєї нетривалої історії зазнавали суттєвих змін у форматі. Кожного сезону відбувалися зміни у складі учасників, їх кваліфікації, самого формату проведення різних складових змагань. Очевидно, це пов'язано з постійним пошуком оптимальної структури і змісту компонентів Єврокубку, яку, як можна вважати, досі не знайдено, оскільки експерименти з форматом тривають.

Кубок європейських чемпіонів FIBA. У сезоні 2002/03 років, після того, як турнір Євроліга (перший рівень) перейшов під патронат ULEB та був організований ще один турнір – Кубок ULEB (другий рівень), FIBA об'єднала свої зусилля в організації турніру третього рівня в європейському клубному баскетболі – Кубку європейських чемпіонів (FIBA Europe Champions Cup). З 2003 року турнір перейшов на четвертий рівень, після організації Ліги Європи FIBA.

У першому сезоні взяло участь 64 команди, 15 з яких були чемпіонами своїх національних чемпіонатів, що підтримали FIBA у протистоянні з ULEB. Формат змагань передбачав розподіл команд на конференції (Північ, Південь, Захід) за регіональною приналежністю [536]. У своїх конференціях команди розподілялися на групи, у яких змагалися за коловою системою (по дві гри з кожною іншою командою). За підсумками цього етапу до загальноєвропейського рівня змагань далі проходили по дві кращі команди з кожної групи та ще дві команди з третім місцем – кращі в рейтингу. Проте етап конференцій не завершувався на цьому. Організатори передбачили у форматі змагань ще визначення умовного переможця конференції (лише у Північній та Південній) серед чемпіонів своїх груп. Отже, вони розіграли півфінали, гру за третє місце та фінал в одній грі.

Загальноєвропейський етап передбачав участь 24 команд, які також розподілялись на шість груп по чотири у кожній і грали за коловою системою (по дві гри з кожною командою своєї групи). Переможці груп і ще два других місця з кращим результатом групового етапу проходили до чвертьфіналу, де після двох матчів визначалися півфіналісти. Наступним раундом був так званий «Фінал чотирьох», де в одній грі визначалися спершу фіналісти, далі володар третього місця і тоді переможець Кубка європейських чемпіонів. Переможець отримував wild card для участі в Лізі Європи FIBA 2003–2004 рр.

У наступному сезоні 2003–2004 років турнір було перейменовано на Кубок Європи FIBA (FIBA Europe Cup) і переведено на четвертий рівень баскетбольної піраміди. При цьому формат змагань також було змінено. Перший етап – змагання в межах конференцій складався з двох раундів – групового і плей-офф. Груповий проводився за коловою системою (у двох іграх з усіма іншими командами групи). Після того стартував чвертьфінал, де вісім кращих команд повинні були здобути дві перемоги (максимум у трьох іграх) над суперником. При формуванні пар суперників перевагу мали команди з кращою результативністю у своїх групах, вони отримували змогу грати зі слабшими командами іншої групи у цій частині змагань. Півфінали і фінал проводилися в одній грі на вибування. Цього року кількість конференцій було збільшено до чотирьох (Західна, Східна, Південна, Центральна), а кількість команд була меншою (41) на противагу попередньому сезону, оскільки збільшилася кількість загальноєвропейських турнірів. Переможці конференцій проходили до наступного етапу змагань – загальноєвропейського «Фіналу чотирьох», де відбувалося по одній грі у півфіналах (з наступного сезону – дві гри), гри за третє місце і у фіналі змагань.

У сезоні 2004–2005 років організатори знову внесли корективи до формату змагань Кубок Європи. В межах чотирьох конференцій визначалась трійка лідерів (у груповому раунді та раунді плей-офф). Лише два фіналісти конференції проходили до загальноєвропейського етапу, де змагання цього разу розпочиналися з чвертьфіналу (двоматчеві серії), далі відбувалися півфінали, гра за третє місце і фінал

(в одному матчі). Варто зазначити, що у цьому сезоні участь у турнірі брали загалом 32 європейських команди.

Сезон 2005–2006 ознаменувався знову змінами як у назві, так і форматі проведення турніру. Таким чином, змагання отримали назву Кубок Європи FIBA Челендж (FIBA EuroCup Challenge). У цьому сезоні до участі у змаганнях було залучено 24 команди. З цього сезону був відсутній розподіл команд на конференції. Змагання розпочиналися з групового етапу за коловою системою (вісім груп по три команди). Кожна команда проводила по дві гри з двома іншими учасниками своєї групи, після чого по дві кращі команди з групи потрапляли до Топ-16, де розпочинали парні ігри, в яких команди-лідери одних груп зустрічалися у двох матчах з командами, котрі посіли другі місця в інших групах. Чвертьфінали, півфінали та фінал відбувалися в одноматчевих зустрічах команд.

У 2006–2007 роках змагання проводилися під назвою Єврокубок FIBA. І це був останній сезон цих змагань. Варто відзначити, що починаючи від першого сезону цього турніру і до сезону 2006–2007 років відбулося зменшення кількості команд з 64 до 16. Ця тенденція, очевидно, була пов'язана із фактично щорічним збільшенням кількості європейських баскетбольних турнірів і відповідно розпорошенням команд між ними. Зрештою організатори вирішили призупинити Кубок Європи і зосередитися на інших змаганнях.

Ліга Європи FIBA (згодом Кубок Європи). Одразу після Кубку Європи у 2003 році FIBA заснувала ще один турнір, який вважався турніром третього рівня в європейському професійному баскетболі (Кубок Європи у цьому сезоні перемістився на четвертий рівень) – Ліга Європи FIBA (FIBA Europe League).

У першому сезоні участь у турнірі взяли 30 європейських команд, з яких лише п'ять були чемпіонами і ще шість віце-чемпіонами своїх національних чемпіонатів. Формат змагань був схожим до Євроліги, яку проводила ще FIBA. Команди у регулярному сезоні розподілялися на чотири групи по 7-8 команд і грали за коловою системою по дві гри з кожною іншою командою. У підсумку четвірка кращих з кожної групи проходила до раунду плей-офф, де змагання розпочиналися з 1/8 фіналу, у якому сильніші команди одних груп грали зі слабшими – з інших (1-4, 2-3).

При цьому 1/8 і 1/4 фіналу проходили до двох перемог (максимум три матчі), а півфінали та фінали – в одній грі.

У наступному сезоні кількість команд Ліги Європи зросла до 32, проте лише троє з них були чемпіонами своїх національних чемпіонатів, що свідчило про відносно невисокий рівень даних змагань.

У сезоні 2005–2006 років турнір змінив назву на Кубок Європи FIBA (FIBA EuroCup). Дещо змінився і формат змагань. Регулярний сезон складався з двох етапів. На першому 32 команди були розподілені уже на вісім груп по чотири у кожній, де змагалися за звичною коловою системою. До другого етапу проходили по дві кращі команди з кожної групи (разом 16), які знову були поділені на чотири групи по чотири команди у кожній і змагання вкотре відбувалися за коловою системою.

До чвертьфіналу потрапляли по дві команди з кожної групи другого етапу, де розпочиналися розіграші на вибування у трьох іграх з командою-суперником (сильніші команди одних груп грали проти слабших у інших групах). «Фінал чотирьох» передбачав півфінальну і фінальну частину, також гру за третє місце, у яких переможець визначався в одному матчі.

У сезоні 2007–2008 років до структури турніру було додано два кваліфікаційні раунди. Загалом участь у Кубку Європи брали тоді 38 команд. У першому раунді змагалися 12 команд (одна гра на вибування), котрі були вихідцями з країн, що мали найнижчий рейтинг або ж ті команди, котрі посіли найнижчі місця у своїх національних чемпіонатах. Відповідно, до другого кваліфікаційного раунду проходили шість переможців першого, до яких приєднувалися ще 26 команд, що мали вищий рейтинг. Другий раунд так само передбачав один матч на виліт.

У наступному раунді 16 переможців кваліфікації були розподілені на чотири групи по чотири команди і змагалися уже за коловою системою в межах цих груп. Кращі дві команди з кожної групи виходили до чвертьфіналу, де формат змагань не змінився. «Фінал чотирьох» також відбувався за форматом попереднього сезону.

Вкотре зміни до формату проведення були внесені у сезоні 2008–2009 років. Структура турніру не змінилася, водночас всередині компонентів були внесені корективи. Так, в першому кваліфікаційному раунді взяли участь 28 команд, 14 з

яких проходили до другого кваліфікаційного раунду, де до них приєднувалися ще дві команди, котрі мали вищий рейтинг. У цьому раунді розіграш відбувався в одній грі на виліт.

До регулярного сезону відповідно проходили вісім команд-переможців другого кваліфікаційного раунду, ще вісім команд, котрі за досягненнями у національних чемпіонатах одразу розпочинали сезон з цього раунду, і нововведенням було те, що ще 16 команд переходили у регулярний сезон Кубка Європи з турніру другого рівня – Єврокубка. Це були команди, які вилетіли на стадії кваліфікації до змагань.

У 2008 році змагання вкотре змінили назву і були відомі уже як Єврочеллендж (EuroChallenge).

Отже, 32 команди у регулярному сезоні змагань Єврочеллендж 2008/09 були поділені на вісім груп по чотири, де продовжили змагання за коловою системою. Інші складові турніру не зазнали змін у форматі проведення.

У сезоні 2009–2010 у структурі турніру були відсутні кваліфікаційні раунди, усі інші складові і їх зміст залишились аналогічними попередньому сезону.

У наступні роки основні змагання турніру за структурою та змістом залишалися незмінними, окремі впровадження та корекції були радше ситуативними і стосувалися кваліфікації команд до тих чи інших раундів змагань згідно з рейтингом, а також наявності чи відсутності кваліфікаційних етапів змагань.

Зміни у форматі відбулися у сезоні 2013–2014 років. Тоді організатори прийняли рішення поділити учасників на дві конференції згідно з географічним розташування при проведенні жеребкування. До конференцій зокрема потрапляли команди котрі були розташовані ближче. В межах кожної конференції команди розподілялися на чотири групи по чотири команди. Серед них проводилося жеребкування щодо визначення групи для участі у регулярному сезоні кожної з команд. Формат проведення регулярного сезону, чвертьфіналу та «Фіналу чотирьох» не зазнали змін порівняно з попередніми сезонами.

Сезон 2014–2015 років був останнім у проведенні Єврочелленджу FIBA. У 2015 році змагання були скасовані, оскільки не виправдали сподівань організаторів, не

отримавши високого статусу у піраміді клубних змагань з баскетболу в Європі. Їм на зміну прийшов Кубок Європи FIBA.

Кубок Європи FIBA (FIBA Europe Cup). Постійна конкуренція за передові позиції у проведенні клубних змагань з баскетболу в Європі між FIBA та ULEB спричиняла до пошуку нових варіантів і форматів змагань, зокрема з боку першої, оскільки два ключових за рівнем турніри належали все ж ULEB. Одним з таких рішень було створення нового турніру, який би перевершив Єврокубок ULEB і зайняв його другу позицію в рейтингу загальноєвропейських турнірів.

Перший сезон стартував у 2015 році і у ньому взяли участь одразу 56 команд. Для жеребкування їх було розбито на дві конференції по чотири групи, які включали по сім команд. Під час жеребкування ці команди розподіляли на 14 груп по чотири команди у кожній для проведення регулярного сезону. Змагання у регулярному сезоні відбувалися за коловою системою (дві гри з кожною з команд групи). До наступного раунду проходили по дві кращі команди з кожної групи і ще по дві результативніші команди з третім місцем з кожної конференції (загалом 32). Далі команди знову були поділені на групи (8 груп по чотири команди), де проводили розіграш за коловою системою.

До раунду плей-офф потрапляли 16 кращих команд (по дві з групи) і, розпочинаючи з 1/8 фіналу, рухалися до головного трофею. При цьому в 1/8 та 1/4 фіналу команди грали до двох перемог (максимально три гри), а у півфіналах, фіналі та гри за третє місце – по одній. Для цього раунду змагань, за аналогією до описаних вище у раунді плей-офф, сильніші команди мали своєрідні пільги: вони починали ігри зі слабшими командами, що дозволяло зберігати інтригу до фіналу змагань.

У наступному сезоні до Кубку Європи FIBA приєдналися 38 команд. При цьому 26 з них проходили пряму кваліфікацію, а ще 12 – «спустилися» з кваліфікаційних раундів Ліги чемпіонів. Ці команди були розподілені на 10 груп (сім груп – по чотири команди, три групи – по три) для проведення регулярного сезону (колова система).

Дві кращі команди з кожної групи та ще чотири найбільш результативні команди, котрі посіли третє місце у своїх групах (по дві з кожної конференції), проходили до другого етапу регулярного сезону. На цьому етапі команди ділили на

шість груп по чотири команди, і розіграші продовжувалися знову за коловою системою. Чемпіони кожної групи і ще дві кращі команди на другому місці у групах проходили до раунду плей-офф, де зустрічалися з вісьмома командами, котрі вибули з регулярного сезону Ліги чемпіонів. Ігри плей-офф, починаючи з 1/8 і завершуючи фіналом, проходили уже у форматі двоматчевих зустрічей.

У наступному сезоні формат змагань передбачав ще й два кваліфікаційні раунди. Команди ділилися на сіяних та несіяних згідно з їхніми коефіцієнтами і жеребкувалися. Команди з однієї країни не могли у цій частині турніру грати одна проти одної. Розіграші в кваліфікаційних раундах відбувалися у двох матчах кожен. У першому раунді ігри проводили 20 команд, 10 переможців з яких пройшли о другого раунду, де грали проти ще 10 команд, які кваліфікувалися одразу до цього раунду.

Участь в основній частині Кубка Європи взяли 32 команди, серед яких 10 тих, котрі проходили кваліфікацію, 19 команд, котрі вибули у кваліфікаційних раундах Ліги чемпіонів та ще три команди – «щасливі невдахи» (з найменшою різницею очок у другому кваліфікаційному раунді). Вони були розподілені на вісім груп по чотири команди у кожній для проведення першого етапу регулярного сезону. По дві кращі команди проходили до другого етапу цього раунду (чотири групи по чотири команди). До раунду плей-офф проходили відповідно по дві кращі команди з кожної групи (загалом вісім), і до них доєднувалися ще вісім команд, що перейшли з Ліги чемпіонів. Розіграш трофею відбувався у двоматчевих поєдинках (вдома і на виїзді).

В наступних сезонах формат змагань було збережено. Проте наступний сезон 2020–2021 років внаслідок пандемії COVID-19 було суттєво скорочено. Він тривав усього три місяці, а тому регулярний сезон складався лише з одного етапу, а матчі плей-офф були розіграні в одній грі. Якщо у попередніх сезонах проводилось понад 200 ігор, то у цьому лише 46.

Сезон 2021–2022 років відбувся у повному обсязі. Загалом учасниками Кубка Європи були 45 команд і 32 команди – в основній частині турніру. Кваліфікація цього разу відбувалася у три етапи. У них брали участь 19 команд, які були розподілені на чотири групи, у яких змагання розпочиналися з чвертьфіналів або півфіналів

(залежно від кількості команд). Чотири чемпіони своїх груп та ще дві команди-фіналісти кваліфікації потрапляли до регулярного сезону, де до них приєднувалися 26 команд, котрі мали вищий рейтинг і розпочинали змагання з регулярного сезону. У регулярному чемпіонаті продовжували змагатися 32 команди, який по аналогії до попередніх сезонів (окрім 2020–2021 рр.) відбувався у два раунди за коловою системою (перший – вісім груп по чотири команди, другий – чотири групи по чотири команди).

До раунду плей-офф ФІВА не допустила лідера однієї з груп регулярного сезону – російську команду, через повномасштабне вторгнення росії в Україну, виключивши зі змагань. Відповідно команда, що посіла третє місце у цій групі, пройшла до чвертьфіналу [491]. Усі раунди плей-офф (чвертьфінали, півфінали та фінал) відбувалися у двох іграх.

У сезоні 2022–2023 років загальна кількість учасників Кубка Європи зросла до 47, водночас до основних змагань, як зазвичай, проходили 32 команди. Формат змагань порівняно з попереднім сезоном не зазнав суттєвих змін, за винятком кількості команд у кваліфікаційних етапах (22 команди). Натомість у сезоні 2023–2024 року ФІВА прийняла рішення про збільшення кількості команд в основній частині турніру з 32 до 40. Щодо загальної кількості команд-учасників, включаючи кваліфікаційні етапи, то їх налічувалося 51 команда. У цьому сезоні було змінено формат кваліфікаційного раунду. Якщо раніше ігри відбувалися на виліт, то в новому сезоні команди (22) ділилися на групи (сім груп по 3–4 команди), у яких змагання проводились за коловою системою. Чемпіони груп та ще дві команди («щасливі невдахи») згідно з рейтингом потрапили до першого етапу регулярного сезону. У цьому раунді уже представлено 10 груп по чотири команди. Чемпіони груп, а також шість команд, що посіли другі місця у своїх групах і мали кращий рейтинг, проходили до другого етапу регулярного сезону, де формат було збережено як у попередніх сезонах: чотири групи по чотири команди змагалися по колівій системі. Дві кращих з кожної групи проходили до плей-офф, який також не зазнав змін свого формату.

Загалом змагання Кубок Європи сьогодні є другорядним змаганням FIBA. Як нам вдалося з'ясувати, організатори достатньо часто вдавалися до змін формату їх проведення, що пов'язано з високим рівнем конкуренції на європейській баскетбольній арені, постійним бажанням підвищити рейтинг і зацікавленість у них як з боку команд, так і з боку глядачів.

Ліга чемпіонів FIBA. Ще одним змаганням у європейській баскетбольній піраміді, починаючи з 2016 року, є Ліга чемпіонів FIBA (The Basketball Champions League), яка стала ключовим турніром FIBA з цього часу [295].

У перших змаганнях, включно з кваліфікаційним етапом взяли участь 52 команди. До основних змагань потрапляли натомість лише 40 команд. Структура змагань по суті нічим не відрізнялася від вище описаних і включала кваліфікаційні раунди, регулярний сезон та плей-офф. Водночас внутрішнє наповнення цих компонентів зазнавало деяких змін.

Так перший сезон на стадії кваліфікації передбачав участь 18 команд, які згідно з географічним розташуванням (ближче одна до одної) були розбиті на пари суперників. До другого етапу пройшли відповідно дев'ять команд-переможців, до яких приєдналися ще сім команд, які завдяки рейтингу розпочинали змагання з цього етапу. Учасники знову були розподілені на пари суперників згідно з географічним розташуванням. Кваліфікаційні розіграші відбувалися у двох іграх (вдома і на виїзді). За сумою очок визначався переможець, який проходив до основних змагань.

Вісім переможців кваліфікації та ще 32 команди, які потрапляли одразу до регулярного сезону згідно з рейтингом, у цьому раунді були розведені у п'ять груп по вісім команд, з обмеженням, що команди з однієї країни не повинні були учасниками однієї групи. Розіграш в групах відбувався за коловою системою у двох іграх (вдома і на виїзді). Переможці своїх груп, команди, котрі посіли другі, треті та четверті місця і ще чотири кращі команди, які розташувалися на п'ятому місці у групах, проходили до 1/8 фіналу. Відповідно команди, які посіли шосте та сьоме місця, отримали право на участь в 1/8 фіналу Кубка Європи FIBA у поточному сезоні.

Плей-офф Ліги чемпіонів складався з двох етапів. Команди, котрі у регулярному сезоні посіли перші та другі місця у своїх групах, проходили одразу до другого етапу

(1/8). Інші 16 команд розпочинали раунд з кваліфікації до плей-офф. У другому раунді сіяні команди жеребкувалися проти несіяних (переможців кваліфікації плей-офф). Відповідно переможці продовжували розіграші в чвертьфіналах, далі у півфіналах і фіналі. При цьому кваліфікація, 1/8 та 1/4 відбувалися у двох матчах, а «Фінал чотирьох» (півфінали та фінал) – в одному.

Сезон 2017–2018 років Ліги чемпіонів знову був відкоригований щодо свого формату. Загалом участь взяли 56 команд, а в основній частині їх кількість було скорочено до 32. Кваліфікаційні матчі відбувалися у три етапи. У них команди були розподілені на сіяних та несіяних згідно з клубними коефіцієнтами. Відповідно пари суперників формувалися з команд різних статусів. У кожному з трьох кваліфікаційних етапів участь брали по 16 команд, вісім з яких проходили далі, у другому та третьому етапах до восьми переможців долучалися ті вісім команд, які кваліфікувалися згідно з рейтингом одразу до них.

У регулярному сезоні 24 команди, котрі пройшли пряму кваліфікацію, та вісім переможців кваліфікації (разом 32) були розподілені на чотири групи по вісім команд. За коловою системою команди у двох матчах розігрували право виходу до раунду плей-офф. Переможці груп, команди, що посіли другі, треті та четверті місця виходили до 1/8. Команди, що розташувалися на п'ятому та шостому місцях переходили до 1/8 фіналу Кубка Європи FIBA у поточному сезоні.

У плей-офф у сезоні 2017–2018 років команди, котрі посіли перші та другі місця у групах регулярного сезону, мали статус сіяних, інші (треті та четверті місця) – несіяних. Відповідно сіяні команди жеребкувалися проти несіяних для продовження турніру. За аналогією до попереднього сезону, 1/8 та 1/4 фіналу проходили у дві гри (друга на майданчику сіяної команди), а матчі «Фіналу чотирьох» – в одній грі.

Окремі зміни до формату змагань були внесені у сезоні 2019/20 років. Кваліфікація у цьому сезоні відбувалася в два етапи замість трьох. У раунді плей-офф 1/8 фіналу було замінено на серію плей-офф за найкращими з трьох матчів замість двох. Натомість чвертьфінали, півфінали, гра за третє місце та фінал відбувалися в одному матчі. Також з цього сезону команди не відправлялися до

регулярного сезону Кубку Європи, як це відбувалося у попередні роки. Цей сезон Ліги чемпіонів було скорочено внаслідок пандемії COVID-19.

Сезон 2020–2021 років також було дещо змінено. Зокрема задля забезпечення безпеки гравців та інших учасників турніру. Кваліфікаційний етап передбачав проведення чотирьох турнірів, кожен з яких складався з півфіналів та фіналів у чотирьох групах по чотири команди по одній грі на виліт.

До регулярного сезону потрапляли чотири переможці груп кваліфікації та ще 28 команд, котрі одразу кваліфікувалися до цього раунду. У регулярному сезоні було сформовано вісім груп по чотири команди, які змагалися за коловою системою (по дві гри з кожною іншою командою групи). Переможці груп, а також команди, котрі посіли другі місця, проходили до раунду плей-офф. Цей раунд в обговорюваному сезоні також зазнав змін у форматі проведення. Отже 16 команд у ньому були поділені на чотири групи по чотири команди, котрі знову змагалися за коловою системою у двох іграх (вдома і на виїзді). Лідери груп та команди на другій позиції потрапляли далі до «Фіналу восьми», де переможці – сіяні, а другі місця – несіяні, відповідно починали розіграші один проти одного на виліт в одній грі включно з грою за третє місце та фіналом.

У сезоні 2021–2022 років у регулярний сезон було упроваджено так звані плей-іни. Тобто по завершенні змагань у групах, переможці проходили одразу до 1/8 фіналу, а команди, котрі посіли другі та треті місця, продовжили змагання за вихід до цієї частини турніру. У трьох матчах згідно з жеребкуванням другі позиції грали проти третіх. Відповідно до плей-офф проходили вісім таких команд.

В 1/8 розіграшу за аналогією до попереднього сезону було сформовано чотири групи по чотири команди, які продовжували змагатися по колу. Чвертьфінали передбачали формат «краща з трьох» (до двох перемог), а півфінали, гра за третє місце та фінал – одну гру. Такий формат змагань залишається чинним до сьогодні.

Ці змагання постійно зазнавали змін формату проведення. Фактично кожного наступного сезону формат або повністю оновлювався, або додавались чи змінювались окремі його складові.

Загалом упродовж історії формування професійного баскетболу в Європі існувало досить багато інших турнірів різних рівнів, які проводилися у певні часові проміжки, потім розформовувалися, об'єднувалися або реформувалися в інші. Серед них варто відзначити наступні: Міжконтинентальний кубок 1960–2004), Кубок ФІВА Сапорти (1966–2002 рр.), Міжнародний різдвяний турнір (1966–2006 рр.), Кубок Корача ФІВА (1971–2002), Кубок Рончеті (1971–2002 рр.), Суперкубок Європи (1983–1991 рр.), ФІВА EuroStars (1996–2001, 2007), Супроліга ФІВА (2000–2001 рр.), Регіональний Кубок виклику Європи ФІВА (2002–2003 рр.) тощо [228, 278].

Підсумовуючи, варто зазначити, що сучасна система змагань у європейському професійному баскетболі включає чотири основні змагання, два з яких проводяться під патронатом Євролігою баскетболу (Euroleague Basketball) і ще два – ФІВА Європе. Кваліфікуються клуби на ці змагання відповідно до своїх результатів у національних або регіональних лігах у попередньому сезоні.

Історично найбільш престижним є турнір Євроліга, у якому сьогодні беруть участь 18 кращих клубів Європи, другим у цій піраміді є Єврокубок, який приймає 20 європейських команд, при цьому чемпіон та віце-чемпіон цих змагань кваліфікуються у наступному сезоні автоматично до Євроліги. Ці два змагання проводяться Євролігою баскетболу.

Два інші турніри під егідою ФІВА Європе мають нижчий рейтинг у баскетбольному світі, проте об'єднують більшу кількість команд. Першим рівнем клубних європейських змагань в межах ФІВА Європе залишається Ліга чемпіонів, яка приймає станом на сьогодні 52 команди (включно з кваліфікаційними етапами). Другим рівнем відповідно є Кубок Європи, який об'єднує сьогодні 47 команд. При цьому команди, котрі не потрапляють у регулярний сезон Ліги чемпіонів, можуть продовжити змагатися у Кубку Європи в поточному сезоні.

Сезон в європейському баскетболі триває близько восьми місяців (вересень–квітень), що створює достатньо високе навантаження на організм спортсменів, проте не знижує їх мотивації до високорезультативної змагальної діяльності.

Щодо призового фонду зазначених змагань, слід зазначити, що найвищі призові отримують переможці Євроліги. Станом на 2023 рік, чемпіон отримав майже

€ 1,76 млн (у сезоні 2021–2022 € 1,5 млн), друге місце – € 996 992, третє – € 879 699. Варто вказати, що призові гроші розподілялися між 14 кращими командами цих змагань, не отримували нічого 15–18 позиції.

FIBA в межах своїх змагань також пропонують достатньо великі призові кошти командам-учасникам. Загалом у 2024 році було виділено € 4,8 млн на Лігу чемпіонів, з яких € 3,05 млн – для команд. Ця сума також розподіляється між учасниками залежно від їх результативності. Фіналісти при цьому отримують по € 300 тис. за участь у фіналі та ще € 600 тис. отримує чемпіон.

Висока конкуренція між керуючими організаціями баскетболу в Європі визначає значною мірою постійні зміни як щодо кількості, так і щодо форматів змагань. Як і Євроліга баскетболу, так і FIBA прагнуть залучити кращі команди до своїх змагань, що змушує їх постійно враховувати кроки своїх конкурентів та підвищувати якість спортивного видовища.

4.4 Моделі змагань у професійному баскетболі на різних етапах його розвитку

Професійний напрям в межах різних видів спорту в Європі в багатьох аспектах розвивався за схожим сценарієм. На це впливали чинники зовнішнього середовища, зокрема економічна ситуація в тих чи інших країнах, політика щодо розвитку спорту в суспільстві, судові рішення прийняті щодо одних видів спорту, що за правом прецеденту відбивалося і на інших [501].

Водночас варто вказати на те, що різні види спорту при цьому мали і мають різні традиції у різних країнах, а отже, формування моделей змагальної практики в ті чи інші періоди мало свої особливості.

Щодо зокрема баскетболу, варто відзначити, що на відміну від футболу він сформувався та тривалий час розвивався на території США і був завезений в Європу вже як самодостатній вид спорту. Незважаючи на те, що перша офіційна гра з баскетболу в Європі відбулася ще у 1893 році (Париж, Франція), говорити про

професійний напрям його розвитку ще не доводиться, оскільки навіть перший баскетбольний майданчик було збудовано лише через три роки (у 1896 р.).

Як нам вдалося відстежити в історичному аналізі фактів перші кроки до поступової професіоналізації було зроблено лише у 1920-х роках.

Якщо для професійного гольфу, тенісу і навіть футболу ми визначили поступове формування системності змагань, і першою групою виділених нами моделей були ентропічні, то для баскетболу тенденції були дещо іншими.

Старт у розвитку змагальної практики саме професійного напрямку баскетболу в Європі ми пов'язуємо зі створенням баскетбольних команд і ліг у різних країнах Європи, які одразу починають систематично проводити свої чемпіонати. Причому ми схильні вважати, що вже наявний тоді досвід саме футбольних організацій був своєрідним підґрунтям для цього.

Отже, перша група моделей розвитку системи змагань європейського професійного баскетболу мала **дискретно-системний** характер і отримала назву – **Однопозиційна локальна модель**. Згідно з встановленими фактами розвивалася вона достатньо тривалий час – з 1920 до 1956 року (табл. 4.12).

Характерним для неї є поступове розкручування змагань у баскетболі як видовища, зокрема в таких країнах, як Італія, Франція, Греція та Іспанія. У цих країнах створюються перші організації, які займаються розвитком професійного баскетболу, в їх числі Ліга Баскет Серії А (1920 р., Італія), Ліга Pro (1921 р., Франція), професійні команди в Іспанії (з 1922 р.), Грецька баскетбольна асоціація (ESAKE, 1927 р.). В цих країнах організуються перші офіційні національні чемпіонати, що дає в подальшому поштовх для розвитку аналогічних у інших країнах.

Для кожного з чемпіонатів, які проводяться зазначеними організаціями, характерним був власний формат, про які ми не знаходимо достатньо інформації.

Вартим уваги є 1932 рік, коли було створено FIBA. Проте керівна організація на той час активно розвивала міжнаціональні турніри, тоді як клубні змагання ще тривалий час залишалися виключно прерогативою національних ліг.

Таблиця 4.12

Моделі змагань різних етапів розвитку європейського професійного баскетболу

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
1920–1938	<ul style="list-style-type: none"> - Старт перших національних чемпіонатів: • Ліга Баскет Серії А (Італія, 1920 р.); • Ліга Pro (Франція, 1921 р.); • Панеллінський чемпіонат (Греція, 1927); - Створено першу баскетбольну команду в Іспанії (1922 р.); - 1932 р. – заснування FIBA; - Акцент на проведенні змагань між національними збірними командами на загальноєвропейському рівні. 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна локальна	Національні чемпіонати країн	<ul style="list-style-type: none"> До 1960-х років про формати проведення національних змагань недостатньо інформації; У національних лігах можлива ротація команд між вищим та нижчим рівнем залежно від результативності в сезоні. 	<ul style="list-style-type: none"> Постійно зростає кількість професійних баскетболістів. Клуби в межах національних ліг укладають контракти з кращими гравцями.
1939–1945	Призупинення розвитку баскетболу внаслідок подій Другої світової війни					
1946–1957	<ul style="list-style-type: none"> - Турецький баскетбольний чемпіонат (1946 р.) та ін.; - Акцент на проведенні змагань між національними збірними командами на загальноєвропейському рівні. 	ДИСКРЕТНО-СИСТЕМНІ	Одно-позиційна локальна	Національні чемпіонати країн	<ul style="list-style-type: none"> До 1960-х років про формати проведення змагань недостатньо інформації; У національних лігах можлива ротація команд між вищим та нижчим рівнем залежно від результативності в сезоні. 	<ul style="list-style-type: none"> Постійно зростає кількість професійних баскетболістів; Клуби в межах національних ліг укладають контракти з кращими гравцями.

Продовження табл. 4.12

1958–1980	<ul style="list-style-type: none"> - 1958 р. – Кубок європейських чемпіонів FIBA для чоловічих команд (Євроліга); - Ієрархія турнірів; - Поява рейтингу національних ліг (1958); - 1974 р. – Американська баскетбольна асоціація (АВА) ініціювала створення Європейської професійної баскетбольної ліги (ЕРВL) за власні кошти (невдала); - Європа достатньо негативно сприймала професіоналізацію спорту. 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Кубок Європейських чемпіонів FIBA (1958 р.); Міжконтинентальний кубок (1960 р.); Кубок Сапорти (1966 р.); Кубок Корача (1971 р.)	<p>Формат першого турніру передбачав спершу розіграші в групах за коловою системою (по дві гри з кожною командою), далі – вісім кращих команд проводили ігри на вибування (у двох іграх); Команда-володар кубку автоматично проходила до чвертьфіналу наступного сезону;</p> <p>Зростання кількості команд-учасниць в подальшому сприяло упродовженню відбіркових раундів до турнірів.</p>	<p>Зростає кількість висококласних європейських футболістів, відповідно видовищність баскетбольних матчів;</p> <p>Порівняно з європейським футболем – у провідних баскетбольних лігах заробітна плата баскетболістів була значно нижчою. Проте з ростом майстерності вона зростала.</p>
1981–2000	<ul style="list-style-type: none"> - Активніше розвивається бізнес-компонент у європейському баскетболі, система змагань стає більш спрямованою на отримання прибутків. - В другій половині 90-х рр. баскетбол в Європі стає одним з найбільш популярних видів спорту на телебаченні. - Упровадження Національного рейтингу баскетбольної компанії Євроліги (за країнами), (2000–2007 рр.) 		Ієрархічна Пан'європейська	Кубок європейських чемпіонів FIBA (з 1991 р. – Ліга Європи FIBA); Міжконтинентальний кубок (1960–2004 рр.); Кубок Сапорти (1966–2002рр.); Кубок Корача (1971–2002 рр.)	З сезону 1991–1992 рр. до Кубку європейських чемпіонів почали допускати не лише переможців національних чемпіонатів, але й інші кращі команди кращих національних ліг.	<p>Значна частка баскетболістів в європейських командах (Італії, Іспанії, Франції тощо) – американці.</p> <p>FIBA не встановлює обмежень на заробітну плату гравців з іноземних ліг.</p>

2001–2019	<ul style="list-style-type: none"> - Турнір Євроліга переходить під патронат ULEB (сезон 2001–2002 рр.); - ULEB організовує другий за рівнем баскетбольний турнір – Кубок ULEB (Єврокубок) у 2002–2003 рр.; - FIBA організовує третій (з 2016 р. – четвертий) за рівнем баскетбольний турнір Кубок європейських чемпіонів у 2002–2003 рр.; - FIBA організовує свій ключовий станом на сьогодні (третій за рівнем у баскетбольній піраміді) турнір Ліга чемпіонів FIBA у 2016 р.; - ULEB і FIBA конкурують за організацію передових турнірів; - 2006 р. – заснування ЕСА (Комерційні активи Євроліги) – акціонерне товариство, що забезпечує координацію діяльності баскетбольних клубів. До сьогодні займається організацією та проведенням турнірів Євроліга та Єврокубок; - З 2019 року Євроліга баскетболу проводить закриті змагання за прикладом NBA. 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Євроліга, Кубок ULEB (Єврокубок, 2002 р.) Кубок європейських чемпіонів (Кубок Європи FIBA Челендж, 2002 р.); Кубок Європи FIBA (2015 р.); Ліга чемпіонів FIBA (2016 р.)	Формат ключових змагань передбачав регулярний сезон (у Кубка Європи FIBA два етапи), груповий раунд та плей-офф. В більшості сезонів проводилися кваліфікаційні раунди. Кожен з раундів зазнавав змін у кількості етапів та учасників фактично щороку; Розіграші відбувалися до двох перемог, максимум трьох іграх у раундах на вибування (з 2008 року – до трьох, тобто максимум по п'ять ігор).	Шість гравців Євроліги отримують зарплату у понад \$ 2 млн на рік (максимальна – Шарунас Ясікявічус 4,2 млн) (станом на 2007 р.); Податки за контракти гравців сплачує їх команда, а не вони самі; Європейські гравці також наповнюють клуби NBA.
-----------	---	----------	----------------------------	---	--	---

Закінчення табл. 4.12

2020-2021	<ul style="list-style-type: none"> - Скасовуються, скорочуються, відкладаються баскетбольні турніри та змагання як внутрішні, так і загальноєвропейські. Діють обмеження на відвідуваність матчів - Суттєве падіння доходів (близько 30% у сезоні порівняно із попереднім) та фінансові збитки організацій. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Євроліга, Єврокубок, Кубок Європи FIBA, Ліга чемпіонів FIBA		<ul style="list-style-type: none"> - Станом на 2020 рік країн Європи пропонують гравцеві в середньому від 60 до 500 тисяч доларів за сезон за гру в лізі найвищого рівня.
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Повернення глядачів на трибуни; - Поступове зростання доходів організацій; - Посилення цифровізації національних чемпіонатів та загальноєвропейських турнірів з баскетболу. 	РЕСИСТЕМНІ	Ієрархічна Пан'європейська	Євроліга, Єврокубок, Кубок Європи FIBA, Ліга чемпіонів FIBA	<p>Турніри відновлюють терміни та формат проведення (по два матчі між командами);</p> <p>До формату Євроліги включають додатковий раунд плей-ін (по завершенні регулярного сезону, команди котрі посіли 7–10 місця повинні розіграти право виходу до плей-офф).</p>	<p>14 гравців Євроліги отримують зарплату у понад \$ 2 млн. на рік (максимальна – Шейн Ларкін \$ 4 млн) (станом на 2023 р.);</p> <p>Середня заробітня плата баскетболіста невисокого рівня – \$ 600 на місяць;</p> <p>Ведеться рейтинг кращих гравців за критеріями: кількість зіграних ігор, блоки, підбирання, триочкові, набрані очки, рейтинг продуктивності тощо за що баскетболісти отримують нагороди.</p>
3 2023		СИСТЕМНІ				

У проміжку між 1939–1945 роками розвиток баскетболу в Європі загалом, як і інших видів спорту і навіть інших сфер діяльності людини, внаслідок подій Другої світової війни загальмувався. По завершенні війни продовжували організовуватися національні ліги баскетболу в різних європейських країнах, які проводили внутрішні чемпіонати та кубкові змагання. Зокрема 1946 року було організовано Турецький баскетбольний чемпіонат, який проводився під керівництвом Турецької баскетбольної федерації.

Зважаючи на історичні факти, ми встановили, що Однопозиційна локальна модель упродовж 1920–1957 років має дискретно-системний характер, оскільки з одного боку на національному рівні у багатьох європейських країнах розвивалися власні системи баскетбольних змагань на клубному рівні. Клуби укладали зі спортсменами контракти, в яких була визначена їх заробітна плата, обов'язки та права. Натомість на загальноєвропейському рівні таких змагань у цей період не проводилося, акцент було зроблено на міжнаціональні баскетбольні змагання.

Цілеспрямований розвиток саме професійного напрямку баскетболу в Європі, за свідченням фахівців, розпочався після укладання Римського договору щодо спільного європейського ринку (1957 р.). Цей документ по суті визначив достатньо вагомі перспективи для розвитку підприємницької діяльності між європейськими країнами, що зокрема стосувалося і професійного спорту. Водночас варто відзначити, що все ж тривалий час розвиток професійного баскетболу в Європі штучно пригальмовувався, проте баскетбол усе одно почав розвиватися як явище глобального характеру в Європі, а відповідно згодом комерціалізація, а отже і професіоналізація, захопили його.

Це сприяло можливості європейських країн і FIBA об'єднати зусилля над створенням клубного загальноєвропейського баскетбольного турніру. А отже, в історії професійного баскетболу Європи відстежується новий етап розвитку та модель змагань. Він тривав орієнтовно з 1958 до 1980 року, а модель отримала назву –*Ієрархічна Пан'європейська модель*. З цього моменту розпочинається відлік наступного етапу у розвиткові професійного європейського баскетболу. Характерним для нього є наявність уже достатньо сформованої системи змагань,

чітко визначеного календаря як національних, так і загальноєвропейських турнірів. Щодо останніх, то першим і ключовим турніром був Кубок європейських чемпіонів ФІВА для чоловічих команд (сьогодні Євроліга) у 1958 році. Вже тоді у ньому взяли участь 23 команди-чемпіони національних чемпіонатів своїх країн.

Упродовж кількох наступних років ФІВА організувала ще кілька турнірів загальноєвропейського рівня, серед яких Міжконтинентальний кубок (1960), Кубок Сапорти (1966), Кубок Корача (1971). При цьому вже тоді існувала рівневість між зазначеними турнірами. Перший рівень належав Кубку європейських чемпіонів ФІВА для чоловічих команд, другий – Кубку Сапорти, третій – Кубку Корача.

Національні чемпіонати країн також вийшли на новий якісний рівень. Розширювалася географія їх проведення, зростала кількість висококласних баскетболістів, які демонстрували видовищну гру (зокрема італійські, іспанські тощо). Окрім цього, 1974 року Американська баскетбольна ліга ініціювала створення «закритої ліги» (на основі NBA) – суто комерційної структури – Європейської професійної баскетбольної ліги (EPBL) за власні кошти, на території Європи. Однак спроба була невдалою, оскільки ФІВА не підтримала її, боячись конкуренції для себе і втрати контролю над розвитком європейського баскетболу.

З організацією загальноєвропейських турнірів ФІВА також упроваджує Рейтинг національних ліг Кубку європейських чемпіонів (згодом Євроліги) та Загальний об'єднаний рейтинг європейських національних ліг (за країнами) у 1958 році. Перший базувався на результатах виступів у Кубку європейських чемпіонів, другий – на результатах усіх європейських клубних змагань [491]. Тобто перші існуючі рейтинги передбачали врахування виключно спортивної результативності баскетбольних ліг. На основі цих рейтингів команди отримували місце у загальноєвропейських змаганнях з сезону в сезон.

Щодо форматів ключових турнірів, то спостерігається постійний пошук оптимального по відношенню до суспільних умов розвитку. Організатори фактично щороку експериментують з упровадженням нових компонентів та їх змісту у структуру турнірів.

Зокрема щодо Євроліги варто відзначити, що перші змагання розпочиналися з відбору команд в територіальних групах за коловою системою, далі кращі вісім продовжували розіграші в основній частині турніру – на вибування. Вже у наступному сезоні додався відбірковий раунд, який замінив розіграші в територіальних групах, а ще за кілька сезонів до структури змагань було впроваджено груповий раунд (розіграші в групах за коловою системою).

В подальшому також змінився підхід до організації раунду плей-офф. При цьому 1/8 та 1/4 розіграшу проводили, розподіляючи команди на групи. Далі відбувався «Фінал чотирьох» у матчах на виліт.

Щороку змінювалася кількість команд-учасниць турніру, а також кількість груп та учасників у них у різних раундах Євроліги. Схожі тенденції відстежувалися і в інших загальноєвропейських турнірах того історичного етапу. Тобто упродовж 1958–1980 років відбуваються достатньо прогресивні зміни у форматах турнірів. Організатори, враховуючи зовнішні суспільні чинники та внутрішні особливості розвитку баскетболу у різних європейських країнах, намагалися постійно удосконалювати систему баскетбольних змагань.

Наступний етап розвитку європейського професійного баскетболу припадає на 1981–2000 роки. Достатньо умовним є початок етапу. Оскільки йдеться про те, що на початку 80-х років ХХ століття суттєво активізується комерціалізація європейського спорту загалом. це значною мірою пов'язано із прийняттям рішення щодо допуску спортсменів-професіоналів до олімпійських змагань.

Щодо професійного баскетболу, то у ньому також відбуваються суттєві зміни. Зокрема, в Європі інтегрується американська модель професійного спорту і FIBA починає враховувати досвід своїх колег на північноамериканському континенті – NBA, яка на той час вже досягла вершин успіху. У професійний європейський баскетбол приходять підприємці, що спричиняє до трансформації вектору руху від спортивного до комерційного.

Отже, змагання більшою мірою ніж раніше стають інструментом для отримання прибутків. Водночас, європейське суспільство все ще складно сприймає професіоналізацію спорту за американською моделлю, тому не усі засади і досвід

останньої вдається інтегрувати, зокрема європейський професійний баскетбол продовжує працювати на основі «відкритих ліг».

Відповідно до встановлених нами критеріїв на цьому етапі продовжує розвиватися *Ієрархічна Пан'європейська модель*, що має системний характер, проте внаслідок суспільних змін, вона функціонує у відносно нових умовах розвитку виду спорту.

Ключовими турнірами тут залишаються Кубок європейських чемпіонів FIBA (з 1991 – Ліга Європи FIBA, з 1996 – Євроліга), Міжконтинентальний кубок, Кубок Сапорти, Кубок Корача, FIBA EuroStars (1996–2001 рр.).

Зокрема щодо FIBA EuroStars, то цей новий турнір був своєрідним відображенням «All Stars NBA». Сюди запрошували кращих гравців сезону для створення грандіозного баскетбольного шоу (Схід проти Заходу). Варто відзначити, що цим змаганням передували інші, які проводила ULEB під назвою All-Star Game (1992–1994 рр.). Тобто по суті FIBA перехопила ініціативу.

Формати ключових турнірів, які проводяться під патронатом FIBA, продовжують модифікуватися упродовж зазначеного часового проміжку. Водночас слід зазначити, що проаналізовані історичні факти дають підстави стверджувати, що зміни формату турнірів на цьому етапі значною мірою пов'язані з тісною співпрацею із телевізійними компаніями.

Кубок європейських чемпіонів в кінці 80-х років включав два етапи змагань за коловою системою у групах. Далі 1/8, чвертьфінали, півфінали та фінал відбувалися за системою прямого вибування (в двох або одній грі). При цьому за аналогією до системи розіграшів NBA лідери рейтингів отримували пільги (грали спершу зі слабшими командами, вирішальні ігри проводилися на їхньому полі).

Важливо відзначити що до 1991 року до Кубка європейських чемпіонів (з 1996 р. – Євроліга) проходили виключно команди-чемпіони своїх внутрішніх змагань, починаючи з сезону 1991–1992 років за головний титул змагалися також й інші кращі команди деяких сильніших національних асоціацій.

На початку 90-х років формат турніру вкотре піддався корекції. Загалом він включав кваліфікаційні змагання (один або два раунди), регулярний сезон (змагання у групах) та раунд-плей-офф на виліт.

Достатньо часто упродовж 1981–2000 років спостерігалася зміна кількості команд-учасниць (від 24 до 42), що також в значною мірою впливало на задуми організаторів щодо формату проведення турніру.

Загалом цей етап у розвитку змагальної практики професійного європейського баскетболу має важливе значення, оскільки рівень майстерності баскетболістів, рівень організації змагань та їх наповненість, більш комерціалізований підхід, а отже, вимоги до видовищності баскетбольних змагань суттєво зростають, що робить баскетбольні змагання ще більш популярними в Європі.

Не менш важливим з позиції удосконалення змагальної практики в європейському професійному баскетболі є й наступний етап. Його тривалість ми обмежили *2001–2019 роками*. Відповідно модель зберегла свій основний зміст з попередніх етапів (*Ієрархічна Пан'європейська*).

Варто відзначити, що продовжується інтенсивна комерціалізація діяльності провідних європейських організацій баскетболу. Водночас вагомою у цьому періоді стала поява по суті конкурентної організації для FIBA, що спричинило до низки подій. Зокрема ключовий турнір – Євроліга переходить під контроль ULEB. У 2000 році провідні клуби FIBA, незадоволені її політикою, зустрілися з керівництвом ULEB, яка існувала і раніше, проте не проводила самостійно важливих турнірів. Саме тоді було прийнято рішення про запровадження нового турніру Євроліга під патронатом останньої. FIBA юридично не володіла назвою «Євроліга», а тому не мала змоги відстоювати свої права на неї. Натомість FIBA організувала власний турнір найвищого рівня у цьому сезоні – Супролігу, проте він не став системним.

Крім того у 2002 скасовуються турніри Кубок Сапорти і Кубок Корача. Натомість ULEB організує власний турнір другого рівня – Кубок ULEB (Єврокубок). На противагу їй FIBA у цьому ж році організує ще один турнір Кубок європейських чемпіонів. Починаючи з початку 2000-х баскетбольний європейський ринок перестав бути монополією FIBA, натомість створилися конкурентні умови, що

мали деяку перевагу зокрема в тому, що кожна з організацій хотіла підвищити якість проведення власних змагань, щоб випередити конкурента, запропонувати кращі умови командам для участі тощо. Водночас ми відзначаємо щодо цього суттєву перевагу ULEB, яка перехопила ініціативу проведення клубних загальноєвропейських змагань, натомість залишивши FIBA змагання між країнами.

У 2006 році створюється нова організація – Комерційні активи Євроліги (ЕСА). Це акціонерне товариство, більшість акцій якого належить ULEB. До сьогодні ЕСА забезпечує координацію діяльності баскетбольних клубів, вирішуючи фактично усі фінансові питання. Зокрема і щодо організації та проведення турнірів Євроліга та Єврокубок. Це визначає пріоритетно комерційну спрямованість цих змагань.

Формати змагань зазнали також певних змін та оновлень, враховує зміни керівництва і тенденції того часу.

Стосовно назви моделі, яка виділяється упродовж 2001–2019 років (*Ієрархічна Пан'європейська*) варто вказати, що ієрархія турнірів відстежувалася і на попередньому етапі, коли провідним був турнір Євроліга FIBA, другорядними відповідно Кубок Сапорти, Кубок Корача тощо. Проте ця ієрархія була дещо розмитою, оскільки турніри були відносно незалежними один від одного, не спостерігалось ротації команд між ними, зокрема під час сезону, як це відбувається сьогодні між, до прикладу, командами Євроліги та Єврокубку. Окрім Євроліги FIBA у той час інші турніри не мали високої статусності в календарі.

Ми схильні вважати, що лише на початку 2000-х років після описаних подій встановилася чітка ієрархія між турнірами, а отже, назва моделі є доцільною.

Варто також наголосити, що FIBA далі веде боротьбу за організацію кращих турнірів загальноєвропейського рівня у клубному баскетболі і у другому десятилітті XXI століття організовує ще два – Кубок Європи FIBA (2015) та Лігу чемпіонів FIBA (2016). В її власній ієрархії Ліга чемпіонів – турнір першого рівня, Кубок Європи – другого. Проте в загальній піраміді це турніри третього та четвертого рівнів (перший – Євроліга, другий – Єврокубок).

Щодо формату змагань, то в багатьох аспектах він є схожим в усіх змаганнях. Турніри передбачають наявність кваліфікаційного раунду, регулярного сезону (у

Кубку Європи FIBA два етапи, у інших – один), раунду плей-офф. Загалом система змагань включає розіграші у змішаному форматі, тобто наявний відбірково-коловий спосіб проведення (регулярний сезон, в окремі сезони – кваліфікаційні раунди) та спосіб прямого вибування команд (плей-офф, в окремі сезони – кваліфікаційні раунди). Більш детально формати змагань ми розглядали у підрозділі 4.3. Водночас слід констатувати, що в другому десятилітті XXI століття Євроліга почала поступово переходити на систему «закритої ліги», зменшивши при цьому кількість учасників до 16 команд, а згодом збільшивши лише до 18. Змінилася і специфіка розіграшів: перший етап – ігри за коловою системою між усіма командами, другий – плей-офф, де вісім кращих змагаються у матчах на виліт. Більшість команд кваліфікуються до Євроліги на основі довготермінових ліцензій.

Таким чином, на цьому етапі відбувається формування двох протилежних підходів до організації змагань у європейському клубному баскетболі, функціонують як «відкриті», так «закриті» змагання.

У 2019 році діяльність всіх спортивних організацій зазнала суттєвого впливу наслідків пандемії COVID, про що неодноразово уже згадувалося у цій роботі. Те саме стосувалося і європейського професійного баскетболу. Незважаючи на врегульовану роками і досвідом систему змагань, вона все ж була скоригована відповідно до зовнішніх умов. Етап 2019–2020 років характеризується переходом ***Ієрархічної Пан'європейської моделі*** змагань у європейському клубному баскетболі у групу ***десистемно-адаптованих моделей***.

Зокрема, скорочуються або скасовуються змагання і турніри, забороняється присутність глядачів. До прикладу, у сезоні 2019–2020 років Євроліга розширюється до 18 команд, проте сезон припиняється після оголошення обмежень. Тоді керівництво прийняло рішення, що у наступному сезоні ті самі команди боротимуться за титул. FIBA також суттєво скоротила сезон своїх змагань.

Усі ці дії суттєво вплинули на доходи організацій від змагань, вони впали фактично на 30% порівняно з сезоном 2018–2019 років. Водночас баскетболісти отримують змогу відпочити і більш якісно відновитися до наступного сезону, за умови продовження раціонально спланованих навантажень. Загалом цей сезон став

достатньо складним, проте вже наступний розкрив нові резерви розвитку баскетболу в Європі, зокрема його змагальної практики.

Уже починаючи з 2022 року, суспільство почало поступово повертатися до звичного життя, відновлюються і спортивні події в тому ж обсязі, що і до пандемії. Отже, ми схильні вважати цей рік роком переходу на новий етап розвитку європейського клубного баскетболу. Водночас щодо моделі змагань, то це та ж сама **Ієрархічна Пан'європейська модель**, проте, зважаючи на поступовий процес повернення до вихідного рівня вона має **ресистемний характер**.

В календарі баскетбольних європейських клубних змагань залишаються до сьогодні ті ж ключові чотири турніри, два з яких проводить ULEB та ще два, котрі організовує FIBA.

Формати змагань здебільшого не зазнали вагомих змін. Проте, до прикладу, у турнір Євроліга було упроваджено додатковий раунд плей-ін (по завершенні регулярного сезону, команди котрі посіли 7–10 місця повинні розіграти право виходу до плей-офф), що дозволяє підвищити інтригу у визначенні переможця.

Сучасний європейський баскетбол розвивається в багатьох аспектах завдяки сучасним технологічним можливостям [200]. Сьогодні можливості цифровізації ключових параметрів баскетболістів дають змогу внести оперативні корективи до тренувального та змагального процесів, а отже, підвищити як індивідуальну, так і командну видовищність ігор.

Технології, які зокрема почали активно застосовуватися після пандемії, дозволяють віртуальне залучення вболівальників, миттєве відтворення, відстеження продуктивності гравців тощо. Зростають і доходи баскетбольних організацій Європи, що дає змогу збільшувати призовий фонд змагань, про що йшлося у попередньому підрозділі 4.3.

Сьогодні **Ієрархічна Пан'європейська модель**, на нашу думку, повернулася в статус системної, відновивши свої основні компоненти та їх змістове наповнення.

Загалом формування моделей у європейському професійному баскетболі відбувалося у досить подібному до футболу напрямі. Це пов'язано з тим, що футбол є найбільш популярним спортивним видовищем в Європі, який має глибші традиції,

а отже, баскетбол як спортивна гра цілком очевидно розвивався, враховуючи досвід футбольних організацій Європи, але також, як уже відзначалося, – не меншу роль відіграла і орієнтація на моделі розвитку північно-американського баскетболу на прикладі NBA.

Висновки до розділу

Становлення та розвиток ігрових видів професійного спорту в Європі був дещо сповільненим, враховуючи суттєвий вплив Великобританії та її принципу аматорства в спорті. До всього ж футбол, наприклад, починав розвиватися саме в цій країні. Професійний напрям розвитку футболу був узаконений у цій країні у 1885 році.

Баскетбол, своєю чергою, був завезений в Європу з Північної Америки і почав розвиватися активніше лише після 1920-х років [491]. На початкових етапах розвитку професійний футбол та баскетбол в Європі розвивалися виключно на рівні національних чемпіонатів.

Варто відзначити, що після появи FIFA (1904) та FIBA (1932) як футбол, так і баскетбол в Європі були об'єднані у змагання національних збірних команд, тоді як клубні змагання міжнародного взірця почали проводитися у футболі після створення UEFA (1954), а у баскетболі з 1958 року (Кубок європейських чемпіонів FIBA).

Щодо перших ознак системи змагань, то у професійному європейському футболі та баскетболі вони почали з'являтися приблизно в один час – на початку 1920-х років. Водночас цілісна система сформувалася лише у 1950-х роках в обох видах спорту.

Структура системи їх змагань є схожою в деяких аспектах, зокрема існують рівні змагань і організації використовують систему підвищення та пониження команд між ними. У професійному футболі сьогодні існує три рівні, які повністю контролює UEFA (Ліга чемпіонів, Ліга Європи та Ліга конференцій – по низхідній), натомість у баскетболі два найвищі рівні (Турнір Євроліги, Єврокубок – по низхідній) контролює Євроліга, а третій і четвертий (Кубок Європи FIBA, Ліга чемпіонів FIBA – по низхідній) – FIBA. В останньому випадку до всього ж

відстежується конкуренція між організаціями, що загалом не характерно для інших ігрових видів професійного спорту в Європі чи США. До того ж Євроліга та Єврокубок – більшою мірою комерціалізовані змагання, еталоном для яких очевидно є чемпіонат NBA у Північній Америці.

Щодо встановлених нами моделей змагань, то упродовж усієї історії формування та розвитку професійного футболу та баскетболу їх було досить багато.

Футбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1862–1887 рр.); дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1888–1953 рр.); системні моделі: однопозиційна Пан'європейська (1954–1978 рр.); ієрархічна Пан'європейська (1979–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна Пан'європейська (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 р.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (з 2023 р.).

Баскетбол: дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1920–1957 рр.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (1958–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна Пан'європейська (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 р.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (з 2023 р.).

Отже підходи до розвитку змагань у футболі та баскетболі в Європі загалом схожі, окрім деяких вказаних аспектів. Значною мірою це обумовлено специфікою побудови європейського суспільства, яке має, на нашу думку, визначальний вплив на формування загальних закономірностей і підходів щодо побудови систем змагань у спорті загалом і в європейському зокрема.

Результати за розділом подано у наукових працях [27-29, 44, 47, 49, 53, 59, 61-65, 67, 69].

РОЗДІЛ 5

ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ТА ІНДИВІДУАЛЬНО- КОМАНДНИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ

5.1 Формування та розвиток змагань у професійному гольфі

Гольф як вид спорту зародився ще у XV ст. у Шотландії. Він спершу не здобув позитивного сприйняття і вважався грою, популярність якої суперечить військовим принципам навчання населення. У цей час вважалося, що населення повинно удосконалюватися у дисциплінах, які мають військово-прикладне значення (стрільба з луку тощо). Але уже на початку XVI ст. гольф став фактично однією з основних розваг тутешніх графів та графинь, а згодом вийшов за межі суто аристократичного виду розваг і почав захоплювати різні верстви населення [25].

Однією з перших організацій, яка займалася кураторством гольфу, була і залишається The Royal and Ancient Golf Club of St Andrews (R&A, 1754, Шотландія). Спершу клуб функціонував локально у місті Сент-Ендрюс, але вже згодом гольф розповсюдився фактично по усій Шотландії і став дуже популярним серед її населення [26, 272]. Водночас, деякі історичні дані вказують на те, що була організація, заснована дещо раніше, у 1744 році, а саме Почесна компанія Единбургських гольфістів (Honourable Company of Edinburgh Golfers) [531]. Honourable Company розробила при цьому набір правил для гольфу і коли керівництво R&A придумало так званий кодекс Сент-Ендрюса у 1754 році, організація значною мірою використала напрацювання Honourable Company.

За межі Великобританії гольф вийшов лише у другій половині XIX ст. і у 1856 році перший клуб гольфу був заснований у Франції шотландськими солдатами.

У XIX ст. у Великобританії загалом сформувалися сприятливі умови для розвитку спорту. У цей час країна виходить на достатньо високий рівень економічного розвитку, у людей з'являється вільний час і фінансовий ресурс для отримання соціальних благ, таких як розваги, зокрема, спортивного характеру. Ця

сфера потрапляє у межі зацікавленості так званих британських джентельменів. Це були достатньо заможні, освічені та інтелігентні люди, одним із основних занять яких у вільний час був саме спорт [161, 501].

Як йдеться в історії спорту, саме джентельменами було встановлено чітку межу між поняттями аматор та професіонал у спорті на початку XIX ст. Водночас цікавим є факт, що у гольфі, який вже тоді був популярним саме серед джентельменів, вони змагалися поряд із професіоналами на спеціальних полях.

Історія засвідчує, що перші гольфісти не були професіоналами у тому сенсі, який ми надаємо цьому поняттю сьогодні. Так, щоб отримати фінансові засоби для виживання, гольфісти у XIX столітті надавали послуги інструкторів для багатих людей, які хотіли освоїти цей вид спорту, а також займалися продажем інвентарю.

Характерним є те, що на початку 1800-х років кращі гравці у гольф Шотландії почали регулярно брати участь у змаганнях з гольфу у місті Сент-Ендрюс, які включали кілька десятків раундів упродовж кількох днів [25].

У другій половині XIX ст. турніри з гольфу передбачали значний призовий фонд. Першим з таких був British Open (1860) [161]. Проте, з яких джерел формувався призовий фонд невідомо. Це найстаріший турнір з гольфу, який до сьогодні вважається одним із найпрестижніших у цьому виді спорту. Саме цей турнір вважався першим чемпіонатом з гольфу серед професіоналів [271].

Повертаючись до керівної організації, яка опікувалася цим турніром – R&A, слід зазначити, що тривалий час її членами могли бути виключно чоловіки, і лише у 2014 році організація дозволила участь жінкам.

Через приблизно 60 років після появи British Open на шотландській гольф-арені з'являються й такі турніри, як Walker Cup і Ryder Cup. Багато турнірів також починають набувати міжнародного значення та, окрім британських спортсменів, залучають і гольфістів з інших країн.

В другій половині XIX ст. починають відкриватися гольф-клуби в Австралії (1870), Канаді (1873), Південній Африці (1885), США (1895) тощо [134]. Слід відзначити, що спроби культивування гольфу були у США ще в другій половині

XVIII ст., водночас активної фази розвитку як професійного виду спорту гольф набув тут лише наприкінці XIX ст. [271].

Історичні факти засвідчують, що у 1895 році у м. Ньюпорт (штат Род-Айленд) 10 професійних гравців та ще один аматор зіграли у першому відкритому чемпіонаті з гольфу США (US Open). Цей турнір сприяв у подальшому появі інших, серед яких Western Open (1899). Водночас на той час – це були поодинокі масштабні ігри, які не мали турнірного характеру [272].

Історично важливим для історії розвитку професійного гольфу є 17 січня 1916 року, коли було засновано Професійну асоціацію гольфістів (PGA). Її учасниками стали 35 осіб. За ініціативи Родмана Ванамейкера був організований чемпіонат PGA (PGA Championship) з призовим фондом. У тому ж 1916 році у жовтні він відбувся вперше, а переможець (Джеймс М. Барнс) отримав приз у розмірі \$ 2,580.

Цікавим історичним фактом є те, що першим професійним гольфістом, який насправді зміг жити виключно на ресурс, отриманий від занять гольфом, був Волтер Хаген. Він переміг у п'яти турнірах PGA, чотирьох British Open і двох US Open упродовж 20-х рр. XIX ст. Цей спортсмен став першим гольф-мільйонером в історії.

Після Другої світової війни турніри PGA стали більш структурованими, а їх популярність стрімко почала зростати наприкінці 1950-х – початку 1960-х років. У ці роки професійні турніри з гольфу виходять і на телеарену, і цей вид спорту фактично одразу захоплює широку аудиторію телеглядачів.

У 1958 році було створено «Всесвітню раду аматорського гольфу», яка опікувалась розвитком цього напрямку гольфу. Тоді вона організовувала два командних чемпіонати світу серед любителів: «Eisenhower Trophy» для чоловіків і «Espirito Santo Trophy» для жінок [316]. Водночас вже у 2003 році назву організації було змінено на Міжнародну федерацію гольфу (IGF), яка з цього часу розвиває як аматорський, так і професійний напрям [270].

Змагальний календар у професійному гольфі є достатньо насиченим стартами різного рівня. Водночас найбільш вагомими турнірами (так звані «мейджорси») вже тривалий час є Відкритий чемпіонат Великобританії (The British Open), Відкритий

чемпіонат США (US Open), Турнір Мастерс (The Masters), Чемпіонат Професійної асоціації гольфістів (PGA Championship).

The British Open. Першим, як було уже зазначено, серед названих був організований турнір The British Open. Турнір є відкритим як для професіоналів, так і для любителів. Хоча з практичної позиції вважається, що це професійний турнір, у якому бере участь відносно невелика кількість провідних гольфістів-любителів світу за запрошенням або пройденою кваліфікацією. Турнір проводиться щороку.

У 1860 році було зіграно перший The British Open в клубі Prestwick в м. Ейрширі, Шотландія. Гра тоді складалася з трьох раундів, а поле містило 12 лунок [71]. Сумарна відстань, яку потрібно було розіграти гравцям, становила 3799 ярдів (3474 м). Варто зазначити, що на сьогодні ігрова дистанція – понад 6500 м (відстань змінна залежно від поля проведення). Тоді у 1860 році гольф-клуби Шотландії та Британії могли заявити на змагання до трьох своїх кращих спортсменів, які повинні були представити сертифікат на дозвіл участі від їхнього клубу.

У той час гольф був достатньо дороговартісним заняттям. Ключки та м'ячі були виконані вручну, тому дозволити собі їх придбати міг не кожен, а лише заможні джентельмени. Так звані професійні гольфісти заробляли тим, що робили ставки, створювали ключки та м'ячі для гольфу, а також навчали заможних людей грі. У перших змаганнях як призу було виставлено пояс Challenge (став перехідним), виготовлений з червоної шкіри, зі срібною пряжкою. Пожертвований пояс був місцевим графом Еглінтоном. Обумовлювалося, що гольфіст, який тричі поспіль перемаже у змаганнях, зможе забрати пояс собі безповоротно [135].

Наступного 1861 року у The British Open брали участь як любителі, так і професіонали. Після успіху попередніх змагань кількість учасників зросла до 10 (8 любителів і 2 професіонали).

З 1863 року був започаткований призовий фонд змагань (10 фунтів стерлінгів). Цікавим є те, що його розподіляли між другим, третім та четвертим місцями, тоді як переможець отримував лише пояс Challenge. Проте це тривало лише рік, уже у 1864 році переможцю також виплачувався грошовий приз [20, 71].

Цікаво простежити, що співвідношення гравців The British Open упродовж 60-х років XIX ст. і в подальшому змінювалося на користь професіоналів, тобто якщо у перших змаганнях не було жодного, то вже у третіх змаганнях взяли участь вісім професіоналів і шість любителів, і в подальшому кількість перших лише зростала.

Ці роки загалом характеризувалися нарощуванням популярності турнірів з гольфу та розширенням їх масовості на території Великобританії, водночас існує думка, що у той час турніри The British Open скоріше мали характер напівпрофесійних, судячи із сучасних трактувань поняття «професійний спорт». Так, спортсмени уже отримували грошові винагороди, однак цей ресурс все ще не можна було вважати достатнім для проживання. З іншого боку, керівні структури скоріше витрачали власні кошти на проведення змагань і не отримували доходів [535].

Наступним етапом у розвиткові змагань The British Open була угода між клубами Prestwick, Edinburgh Golfers та R&A у 1872 році. У ній було визначено, що відтепер кожен з трьох клубів зобов'язується внести по 10 фунтів стерлінгів на новий трофей, а саме срібний винний глечик (The Golf Champion Trophy), а сам турнір проводитиме по черзі кожен з них [303].

У 70-х роках XIX ст. щорічно зростає кількість учасників змагань The British Open, серед яких переважають професійні гольфісти. Так у 1879 році загальна кількість спортсменів на цих змаганнях становила 47. Для порівняння у 1878 році їх було 27. Зростає також і призовий фонд The British Open, який на кінець десятиліття дорівнює £ 45. У цей період зростає також і кількість глядачів. Ці факти засвідчують ще більшу зацікавленість і відповідно популярність гольфу як виду спорту, що в подальшому сприятиме його наповненню все більшою кількістю рис професійного спорту.

У період до 1889 року у турнірах The British Open однозначну перевагу мали шотландські професіонали. У цей час гравці уже повинні були зіграти 36 лунок за один день (спершу у три раунди по 12 лунок, а з 1873 – у два по 18 лунок), що є достатньо високим змагальним навантаженням на організм людини загалом.

У 1888 році структура турніру була дещо зміненою. З цього часу його почали проводити у два дні: перший – відбірковий, другий – плей-офф.

З 1892 року The British Open розширився до 72 лунок, які повинні були бути зіграні у чотирьох раундах. Призовий фонд уже дорівнював £110 і розподілявся поміж чемпіоном та призерами змагань.

За межами Шотландії турнір вперше відбувся у 1894 році. Тоді честь проводити його випала гольф-клубу Royal St George's в Англії [275].

Певні зміни в організацію змагань The British Open були внесені у 1898 році, коли кількість учасників суттєво зросла. Тоді після перших двох раундів організаторам довелося зменшити їх кількість. У цей рік усі заявлені спортсмени (76 гравців) зіграли 36 лунок у перший день і лише 43 з них потрапили у розіграш наступного дня (ті, хто перебував в радіусі 19 ударів від лідера) і зіграли ще таку ж кількість лунок. Водночас слід зазначити, що переважна кількість тих, хто потрапив до розіграшу плей-офф, були професійними гравцями у гольф (32 спортсмени) [529]. Ця традиція продовжувалася в наступні роки проведення турніру. У цьому ж році відбулися зміни і у розподілі призових коштів. Якщо до цього часу вони розподілялися поміж 12 лідерів, то з 1898 року лише шестірка кращих могли отримати грошову винагороду у The British Open.

У 1899 році гольфісти-професіонали ініціювали зустріч з організаторами змагань, у якій просили збільшити призовий фонд турніру до £ 200, заявивши, що гроші, які запропоновані як винагороди, не відповідають важливості самої події. У відповідь організатори частково підтримали цей запит і наступного року збільшили призовий фонд The British Open до £115 [535].

З 1904 року турнір уже проводився у три дні і передбачав, що відбірковий етап проходитиме у три раунди (спортсмени розподілялися на три групи і розігрували у них право виходу у плей-офф) на 36 лунках, тоді як у раунді плей-офф гольфісти продовжували розіграш ще на 36 лунках в одному раунді. Вже на цей час кількість бажаючих брати участь у The British Open була понад 140 спортсменів.

Корективи до організації змагань були внесені і у наступному – 1905 році. Спортсмени і далі грали упродовж трьох днів (чотири раунди), проте, щоб оптимізувати кількість учасників фіналу, організатори постановили, що у перші два дні відставання від лідера повинно становити не більше 14 ударів.

У 1907 році до турніру було введено кваліфікацію, яка замінила відбіркові 36 лунок. Заявлені гравці були розподілені на дві секції, в кожній з яких зіграли 36 лунок. Гравці, котрі набрали 165 балів і більше, отримали змогу перейти у наступний раунд змагань. Кваліфікаційні бали могли змінюватися щороку.

Обов'язковою вимогою The British Open 1909 року стала участь як мінімум 30 професійних гравців у кожній із кваліфікаційних секцій. У цьому році до фінального раунду пройшли 63 професійні гольфісти і лише шість любителів.

У 1910 році кваліфікаційні змагання були скасовані, а 210 гравців зіграли на 18 лунках у перші два дні. Серед них кращі 64 гольфісти розіграли ще 36 лунок у фіналі [451]. Крім того, слід відзначити, що тепер спортсмени грали упродовж уже чотирьох днів (кількість раундів не змінилася). Дещо зріс призовий фонд змагань. Він становив уже £ 125 і розподілявся серед вісімки кращих гравців турніру.

Наступний рік проведення The British Open (1911) також не передбачав кваліфікаційного відбору, але, зважаючи на достатньо велику кількість бажаючих прийняти участь, організатори розподілили усіх на три секції, і перші 36 лунок гравці повинні були зіграти упродовж трьох днів. Із загальної кількості 226 гравців лише 73 зіграли у фіналі. Водночас у цьому ж році вперше двоє кращих гравців після попередніх раундів брали участь у раунді плей-офф, де боролися за перемогу.

Зважаючи на постійне зростання кількості бажаючих приймати участь у турнірі The British Open у 1912 році повернулися до практики кваліфікації. З 295 гольфістів до турніру потрапили лише 62, які зіграли у трьох відбіркових раундах, а кращі – у фіналі. Відзначимо, що у цьому році, внаслідок зміни у системі змагань, організатори повернулися до двох днів проведення чотирьох раундів The British Open.

Починаючи з 1915 і до 1920 року The British Open не проводився, оскільки світ перебував у стані Першої світової війни. З 1920 року кваліфікація гольфістів-професіоналів та любителів проходила роздільно. Лише вісім любителів отримали право взяти участь в основних змаганнях у цей рік. Зріс і призовий фонд змагань, який становив уже £ 200, з яких £ 75 отримав переможець [303].

Суттєві кроки, які дозволяли простежити подальшу професіоналізацію гольфу, були зроблені 1921 року. Так, один з популярних американських журналів Golf

Illustrated написав відкритого листа до PGA Америки, запропонувавши обрати з числа провідних американських гольфістів 12–20 найкращих для участі у The British Open. Передбачалося, що ця команда фінансуватиметься із суми передплати на журнал [396]. Зазначимо, що до цього моменту жоден американець все ще не вигравав турніру The British Open. Фонд отримав назву British Open Championship Fund. Ідею було затверджено [518], та обрано команду з 12 осіб для участі у турнірі. Серед учасників більшість були професійними гравцями, і лише кілька спортсменів були любителями. Вперше у The British Open у 1920 році перемогу здобув американський гравець. Надалі американські спортсмени ще багаторазово виборювали першість на британському турнірі, проте згадок про формування схожих команд не було.

У 1926 знову повернулися до триденного формату проведення турніру із чотирма раундами без кваліфікації та раунду плей-офф. Триденний формат зберігався аж до 1965 року, проте упродовж цього часу деякі зміни у ньому все ж спостерігалися. Так, у 1927 році знову повернули кваліфікаційні змагання безпосередньо перед проведенням основного турніру. Нововведенням стало також упровадження так званого пар (кількість ударів, за які гольфіст повинен закотити м'яч у лунку). Залежно від відстані до лунки пар міг встановлюватися у кількості трьох–чотирьох ударів. Для цілого ж турніру їх кількість коливалася від 70 до 73 ударів. Гравець, який перевищував бар'єр, вибував зі змагань після визначеного раунду. У цьому ж році збільшили і призовий фонд змагань, який становив уже £ 250. Слід зазначити, що у 1930 році ця сума зросла до £ 400, а у 1931 до £ 500, £ 100 з яких отримував переможець.

До Другої світової війни система проведення змагань залишалася незмінною. Упродовж 1940–1945 років The British Open не проводився.

Слід підсумувати, що до Другої світової війни гольф розвивався шляхом експериментів. Організатори упродовж тривалого часу випробовували різні схеми та формати проведення турніру. Кількість днів, раундів проведення постійно змінювалася. Якісне наповнення також зазнавало змін – кваліфікаційні змагання в одні роки були проведені, а в інші – скасовані, те ж саме стосується і раунду плей-

офф, який був непостійною складовою у зазначений період. Щодо професіоналізації турніру, то слід відзначити, що все більше учасників переходили в ранг професіоналів, поступово зростав і призовий фонд змагань, а отже, їх доходи. З'являлися особистості поза гольфом, які цікавилися його розвитком (до прикладу власники журналу *Golf Illustrated*, які у 1921 році разом з PGA Америки сформували оплачувану команду для участі у турнірі, про що йшлося вище). Отже, цей період в історії гольфу засвідчує подальшу професіоналізацію та спрямованість організаторів розвиватися у цьому напрямі й надалі.

Формат змагань 1946 року залишився відповідним довоєнному, проте кількість учасників на полі обмежили сотнею кращих. Призовий фонд турніру цього ж року зріс одразу на 100% і становив уже £ 1 тис. (\$ 4 тис.) починаючи із зазначеного року.

На змаганнях 1947 року було встановлено пар на рівні 68 ударів для чемпіонату (замість 72) [252], що певною мірою ускладнило турнір для учасників. Наступного року організатори знову збільшили пар турніру (71), і він й надалі зберігається в межах 70–73 у наступних турнірах.

Відновлення в межах *The British Open* раунду плей-офф відбулося у 1949 році (востаннє до цього він був проведений 1933 року), проте цей раунд у подальшому все ще не затримався на постійній онові в межах формату проведення. Ще на 50% було збільшено призовий фонд змагань, він склав уже £ 1,5 тис., 300 з яких отримував переможець. Водночас зростання цієї суми відбувалося і в подальшому (в 50-х рр. до £ 5 тис.; в 60-х рр. до £ 30 тис. (\$ 72 тис.); в 70-х до £ 155 тис. (\$ 325 тис.); у 80-х рр. до £ 725 тис. (\$ 1,165 млн) у 90-х рр. до £ 2 млн (\$ 3,085,500 млн).

Знаменним для турніру 1951 року було те, що вперше його проведення було винесено за межі Великобританії, у Північну Ірландію. Після цього подібне трапилося аж у 2019 році.

Наступний важливий крок у зміні правил проведення турніру був зроблений у 1957 році, коли після трьох перших раундів (36 лунок), до фінальних лунок лідери виходили останніми (до цього часу лист учасників фіналу формувався з допомогою випадкового жеребкування) [318]. Це можна визначати як пільги кращим гольфістам за успішність виступів на конкретному етапі, а також спосіб підвищення конкуренції

на спортивній арені. Слід відзначити, що це важливий крок організаторів турніру у напрямі утримання спортивної інтриги до останнього моменту змагань і таким чином – це можливість ще більшою мірою зацікавити публіку та зберегти глядача упродовж усього часу проведення турніру.

З 1961 року організатори The British Open збільшили кількість учасників на полі змагань після кваліфікації до понад 100 і їх кількість поступово зростала з року в рік (у 1964 – 120, 1965 – 130, 1971 – 154 учасники і т.д.).

У 1965 році у формат змагань було знову внесено корективу. Відтепер фінальний раунд змагань проводився у суботу (до цього було два раунди у п'ятницю – третій та фінальний). The British Open застосовував такий розклад до 1980 року, коли перший раунд було перенесено на четвер, а фінальний – на неділю, як і в інших мейджорсах. Своєю чергою у 1966 році було упроваджено чотириденний розклад змагань, коли одному раунду відводився цілий день.

У 1968 році упроваджується ще один елемент в межах правил проведення The British Open, а саме зріз учасників змагань відтепер і до 1985 року проводився двічі – після 36 і 54 лунок (до цього часу був один зріз після 36 лунок). Окрім того, із 1968 року усі минулі чемпіони турніру отримували право потрапляти до списку учасників без проходження кваліфікації [109].

У 1970 році було знову проведено раунд плей-офф у турнірі, водночас він передбачав уже не 36, а лише 18 лунок для двох лідерів змагань. Такий плей-офф був актуальним ще у 1975 році, після чого було упроваджено сумарний чотирилуноковий плей-офф, який вперше було застосовано у 1989 році.

Обов'язковим нововведенням 1974 року став новий «американський м'яч» для гольфу (діаметр 1,68 дюйма, 42,67 мм) замість «британського м'яча» (1,62 дюйма, 41,15 мм) [551].

Упродовж 80–90-х років ХХ ст. у формат проведення змагань вносились лише незначні зміни, зокрема, що стосувалося кількості зрізів учасників змагань (з 1985 року з двох залишили лише один після 36 лунок); раунду плей-офф у 1989 році (переведення на чотирилуноковий замість 18 лунок), натомість більшість компонентів залишалися сталими упродовж тривалого часу.

У другій половині ХХ ст. у проведенні The British Open спостерігалася стабілізація розкладу проведення змагань. У цей період турнір стає суто липневим, тоді як у першій половині століття спостерігалася своєрідна асинхронність його проведення з року в рік. Вочевидь це пов'язано із появою нових, популярних турнірів у цей період, тому організатори кожного з них визначили конкретні терміни проведення, щоб не конкурувати за учасників. Такий конфлікт в історії гольфу, зокрема простежувався у 50–60-х роках, коли поряд із The British Open проводився і PGA Championship (терміни збігалися в межах тижня), що спричиняло до суттєвих труднощів у виборі змагань для учасників і їх втрати для організаторів. Зокрема, як свідчить історія, провідні гольфісти у цей час надавали перевагу саме PGA Championship, оскільки призовий фонд там був суттєво більшим [436, 535]. З'являється ще більше професійних гольфістів, які бажають боротися за головний титул, а до системи змагань періодично вносяться зміни (систематично проводяться кваліфікаційні змагання; збільшується кількість зрізів в основних змаганнях тощо). Кількість любителів у The British Open різко знижується, оскільки вони починають суттєво відставати від результатів професіоналів, а тому відсіюються у передуючих етапах та раундах [109, 275].

У другій половині ХХ ст. достатньо стрімко зростає призовий фонд змагань. Якщо в 50-х роках він становив £ 5 тис., то уже в кінці 90-х років ця сума сягала £ 2 млн. І цілком очевидно, що причиною цього була поява та інтенсивний розвиток нових професійних турнірів на спортивному гольф-ринку (US Open, PGA Championship, Masters тощо) та відповідно приріст прибутків організацій гольфу.

У 2000-х роках гольф продовжує розвиватися як професійний вид спорту, до якого залучаються все більші фінансові ресурси, а результати спортсменів продовжують зростати завдяки інтенсивним, системним тренуванням, удосконаленню інвентарю тощо.

Вже у 2000-му році вперше турнір трансливався на міжнародну телеавдиторію, зокрема у США трансляція відбувалася на одному з найбільш популярних на той час каналів ABC Sports (згодом підключили і канали TNT та ESPN). Інший британський канал, який також працює на міжнародну аудиторію, а саме BBC, також трансливав

турнір. Це був вагомий крок у розвиткові та популяризації виду спорту, а також крок до вигідних контрактів зі ЗМІ міжнародного рівня.

У 2015 році контракт на телевізійні права The British Open у Великобританії отримала телекомпанія Sky Sports (з кінця 2018 року Comcast викупили Sky Sports, а отже, права на трансляцію перейшли до неї). Що стосується США, то в 2016 році трансляцію британського гольф-турніру взяла на себе телекомпанія NBC, а точніше її дочірній платний канал Golf Channel, замінивши у цьому телекомпанію ESPN.

Призовий фонд турніру продовжував зростати фактично з року в рік і вже на початку XXI століття становив £ 2,8 млн (\$ 4,175,325). Слід відзначити також, що починаючи з 2017 року, призові кошти виплачувалися спортсменам уже в американських доларах, а не в англійських фунтах стерлінгів. Це засвідчує посилення впливу PGA Америки на проведення британського турніру.

Щодо структури турніру та розкладу його проведення, то слід зазначити, що його тривалість продовжує перебувати в межах чотирьох днів (з четверга до неділі), у кожному з яких проводиться по одному раунду. Причому в неділю відбувається фінальний раунд і, якщо це передбачено – плей-офф. Останній, знову ж таки присутній в системі змагань не кожного року. Водночас, коли програма змагань включала його, він проводився для чотирьох кращих спортсменів на чотирьох лунках (як було передбачено ще у 1989 році), де переможець визначається за найменшою кількістю ударів на чотирьох лунках. Відмінний варіант проведення спостерігався лише у 2002 році, коли у плей-офф потрапили чотири кращих спортсмени, які змагалися в парах. Слід відзначити, що до 2021 року The British Open – єдиний гольф-турнір, у якому до плей-офф було залучено чотирьох спортсменів.

У першому десятилітті XXI ст. дещо зростає змагальна дистанція турніру The British Open. У другій половині десятиліття вона становить не менше 6600 м.

Ще однією відмінністю в межах системи загань The British Open в першому десятилітті XXI ст. було те, що кількість учасників, котрі звільнялися від кваліфікаційних змагань перед основним стартом, суттєво зросла. Фактично дві третини з бажаючих прийняти участь могли одразу змагатися у раундах The British Open. Організатори формували списки таких учасників за категоріями до кожних

змагань. До прикладу: перша десятка The British Open попереднього року, екс-чемпіони віком до 60 років, переможці US Open, BMW PGA Championship, Masters встановлених років тощо. Загалом понад 30 категорій спортсменів щороку. Кількість польових гравців основного турніру була встановлена в межах 156 учасників.

The British Open не проводився у 2020 році через пандемію COVID. У цей період фактично усі спортивні заходи були скасовані на жаль. Своєю чергою, у 2021 році турнір було проведено, однак із обмеженнями для глядачів. Щодня глядацька аудиторія не повинна була перевищувати 32 тис. осіб, тоді як загалом рекордним щодо відвідуваності був показник у 183 тис. осіб у 2019 році.

Сьогодні система змагань The British Open передбачає відкриту кваліфікацію, яка проводиться безпосередньо перед основними змаганнями і складається з визначеної щороку кількості турнірів. До основної сітки змагань потрапляють 156 гравців, водночас більшість з них оминають кваліфікацію завдяки критеріям та виняткам щодо допуску, про що йшлося вище. Інші гравці потрапляють до The British Open через відкриту кваліфікаційну серію. Водночас, якщо між гравцями фіксується нічийний рахунок у кваліфікації, до основного турніру приймають того, у котрого вищий рейтинг згідно з офіційним світовим рейтингом гольфістів (Official World Golf Ranking, OWGR) на цьому тижні.

Основний турнір проводиться у визначені дні липня з четверга до неділі і включає щоденно по одному раунду, останній з яких – фінальний. У системі змагань The British Open передбачено 72 лунки, які розподілені по 18 у кожному раунді. Після 36-ї лунки передбачено зріз спортсменів, а далі проходять лише 70 з 156 учасників. При цьому спортсмени у перші два дні грають у групах по троє, а в наступні два дні – у групах по двоє учасників. Два останні раунди передбачають зворотну участь гольфістів, залежно від рейтингу у турнірі. Лідери стартують останніми. Якщо в останньому раунді не вдається визначити переможця (внаслідок нічийного рахунку), проводиться ще раунд плей-офф, який грають на чотирьох лунках до першої перемоги одного з гольфістів.

Сьогодні The British Open є одним із чотирьох провідних турнірів з гольфу (Majors) і упродовж вже трьох століть дозволяє виявляти кращих серед кращих у цьому виді спорту.

US Open. В числі мейджорсів є ще один достатньо давній турнір, який з початку свого існування також мав і зберігає велику кількість традицій і власну систему змагань. Йдеться про Відкритий чемпіонат США (US Open). Вважається, що це найскладніший турнір серед чотирьох мейджорсів, оскільки організатори змагань щороку обирають поля та планування для турніру так, щоб гравці змагалися у якомога більш жорстких умовах. При цьому, акцент робиться на перший удар. Досить часто навіть у лідерів турніру результат близький до пару. Сьогодні цей турнір входить до офіційного розкладу як PGA Tour, так і European Tour.

Уперше US Open було проведено у 1895 році в гольф-клубі Newport Golf and Country Club Асоціацією гольфу США (USGA, створено 1894). Перший турнір було розіграно на 36-ти лунках у чотирьох циклах по 9 лунок (до 1897 року) в один день на полі із загальною довжиною 5038 м. Вже у цих перших змаганнях брали участь 10 професіоналів і лише один аматор [43, 476]. Перший призовий фонд US Open складав \$ 335, з яких переможець отримав \$ 150.

Слід відзначити, що на початку свого розвитку турнір розцінювався лише як другорядна подія поряд з Аматорським чемпіонатом США з гольфу, який також проводився USGA. Очевидно, це пов'язано з тим, що на той час у США не було ще великої кількості професійних гравців у гольф, а більшість таких залучалися до US Open з Великобританії [117, 433]. Саме тому довший час перемогу здобували останні (до 1911 року). Згодом результати на US Open почали зростати, професіонали демонстрували яскраве шоу на спортивній гольф-арені, що викликало вагому зацікавленість подією, а американські гравці достатньо динамічно наближалися до своїх визначних титулів у турнірі.

У 1898 році US Open розширили з 36 до 72 лунок, тобто гольфістам слід було пройти уже не чотири, а вісім циклів по полю (чотири раунди). Водночас було збільшено і кількість змагальних днів до двох (по 36 лунок щодня).

У 1899 році було збільшено загальний призовий фонд змагань до \$ 750, проте переможець продовжував отримувати лише \$ 150 з них. Водночас, вже наступного 1900 року трофей для переможця зріс до \$ 200.

Слід зазначити, що ранні роки проведення US Open характеризувалися відносною нестабільністю календаря змагань. Так, в один рік турнір міг проводитися у червні чи липні, в інший у вересні чи жовтні. На відміну від The British Open, де тривалий час місце змагань могло бути однаковим, для проведення US Open щороку змінювалося місце [43].

Водночас, якщо у The British Open тривалий час зберігалася відносна рівновага між любителями та професіоналами, то US Open фактично одразу формувався як суто професійний турнір. Про це свідчить і наявність призового фонду змагань уже на першому змаганні US Open. Тоді як британський турнір упродовж перших років свого існування та розвитку передбачав лише приз у вигляді ременю, про що йшлося вище [20, 355].

У 1901 році система змагань US Open доповнюється раундом плей-офф (18 лунок) між фіналістами змагань. Водночас цей раунд є частиною змагань лише тоді, коли у фінальному раунді не вдається визначити переможця. Цікавим є те, що плей-офф проводиться як у форматі з двома, так і трьома фіналістами (1913, 1939 роки). Ще одне доповнення системи змагань було упроваджено 1904 року, а саме зрізи після 36 лунок (вибували ті, хто відставав у понад 15 ударів від 10-го місця). А вже у 1909 організатори визначають пар для проходження поля, який становить в загальній кількості 72 (на типовому полі у 18 лунок) і в наступних роках коливається в межах 70–72 пар для одного поля.

Зважаючи на збільшення кількості бажаючих взяти участь в US Open, у 1916 році організатори впровадили кваліфікаційні змагання, що проводилися перед основним стартом. Так, учасники кваліфікаційних змагань повинні були зіграти на 36 лунках. При цьому переможець турніру попереднього року звільнявся від кваліфікації. Водночас як повноцінний компонент системи змагань US Open, кваліфікаційні змагання затвердили лише у 1924 році [476].

У 1919 році було зроблено спробу перейти на триденний формат проведення US Open (по 18 лунок у перші два дні і ще 36 – в третій день), однак у 1920 організатори повернули дводенний формат. У 1926 році у змаганнях остаточно затвердили триденний графік (до 1965 р.) за форматом 1919 року [476].

Цікавим в історії US Open є 1922 рік, коли USGA внаслідок великої популярності гольфу на території країни упровадила продаж квитків для відвідувачів турніру. По суті цей крок був стартовим для розвитку гольфу як сфери спортивного бізнесу у США. В подальшому квитки на змагання US Open продавали уже на постійній основі, і до прикладу у 1932 році відвідування одного дня турніру коштувало глядачам \$ 2,2, а триденний абонемент був оцінений у \$ 5,5.

Щодо призового фонду, то суттєве його зростання відбулося у 1919 році, уже після Першої світової війни. Тоді він становив \$ 1300, а вже через 3 роки – \$ 1725 (з 1926 року – \$ 2 тис.). Переможець отримував \$ 500 з них.

Після війни кількість учасників турніру US Open зменшилася, а тому певний час «зрізи» не проводилися і кожен мав змогу боротися до фіналу (до 1926 року).

Система розіграшу плей-офф зазнає змін у 1928 році. Організатори збільшують кількість лунок у цьому раунді до 36, що відповідно збільшило напруження та інтенсивність змагальної діяльності спортсменів. Водночас, справді «марафонським» можна назвати плей-офф 1931 року (єдиний в історії US Open), коли фіналісти (Billy Burke і George Von Elm) розігрували чемпіонство на 72 лунках. Після цього організатори скоротили плей-офф до 18 лунок знову, хоча пізніше ще кілька разів застосовувався формат з 36 лунок для цього раунду (1939, 1946 роки).

У 1929 році створюється так званий PGA Tour [272], і US Open, окрім всього стає його частиною. При цьому, у тому ж році суттєво зростає призовий фонд змагань до \$ 5 тис. Частка чемпіона також зростає – до \$ 1 тис. Цей факт, очевидно, засвідчує зростання фінансових можливостей USGA щодо витрат на змагання.

Повертаючись до питання аматорства та професіоналізму в межах US Open, слід відзначити, що тривалий час обидві категорії змагалися фактично на рівних. Проте після 30-х років на US Open розпочалася ера професіоналів. Останній аматор виграв головний титул у 1933 році (John Goodman – страховий агент) [433].

У 1938 році USGA оптимізує кількісний склад учасників турніру, встановлюючи обмеження на 14 кращих клубів. Такий крок зроблений організаторами, очевидно, через зростання кількості бажаючих брати участь в US Open. До прикладу, у 1936 році було зафіксовано рекордну кількість учасників кваліфікаційних змагань 1278 осіб, що суттєво ускладнювало проведення турніру.

У період з 1942 до 1945 року турнір не проводився через Другу світову війну. Упродовж фактично усієї першої половини XX століття US Open динамічно розвивався. У цей період суттєво зростає кількість професійних гольфістів в США. І якщо до 20-х років у змаганнях все ще домінували гравці з Великобританії, то вже згодом ініціативу в чемпіонстві US Open перехоплюють американські професіонали. Фактично останні витісняють і любителів з турніру. Зростає суттєво і призовий фонд, який до половини століття закріплюється на межі \$ 15 тис. (починаючи з 1947 року), тоді як частка переможця становила близько \$ 2 тис. [424]. Такий фінансовий ресурс суттєво покращує фінансове становище лідерів змагань. Відчутно зростає і кількість глядачів та вболівальників американського гольфу, які готові витратити кошти на очні перегляди турнірів.

Також для цього періоду характерною була відносна стабілізація графіку проведення турніру. Якщо на початку свого становлення змагання в різні роки проводилися і в літні, і в осінні місяці, то до 50-х років XX ст. за турніром зафіксувалися червневі дні.

У 1948 році вперше в історії US Open кваліфікацію змагань намагалася пройти жінка (Babe Didrikson Zaharias), проте USGA відхилила її заявку на участь, аргументуючи це тим, що захід проводиться лише для чоловіків. Цей рік знаменувався ще однією достатньо визначною подією для американського гольфу. Так, вперше в історії US Open (при PGA) на поле вийшов гравець афро-американського походження (Ted Rhode) [72].

Важливим досягненням початку 50-х років XX століття був вихід американського гольфу на телебачення. Так, у 1954 році фінальний раунд US Open вперше трансливався на національному телебаченні компанією NBC. Водночас, упродовж тривалого часу це була трансляція лише фрагментів матчу. Вперше

фінальний раунд з усіма 18-ма лунками транслювався на телебаченні лише у 1977 році. Упродовж 1966–1994 років права на телетрансляції турнірів з гольфу на території США, в тому числі і US Open, належали телекомпанії ABC Sports. PGA Tour на ABC був своєрідним брендом, який використовувався для телетрансляцій головних професійних турнірів з гольфу PGA Tour. Водночас у 1995 році був укладений новий контракт з NBC Sports, які наступні 20 років транслювали US Open (до 2014 р.), а вже починаючи з 2015 контракт на телетрансляцію подій USGA був укладений з Fox Sports (на 12 років), проте у 2020 ці права знову перебрала на себе телекомпанія NBC.

Після 50-х років XX ст. продовжує динамічно зростати і призовий фонд змагань, який з 1950 до 1970 зростає від \$ 15 тис до \$ 195,700. При цьому частка переможця також суттєво зростає у цей період з \$ 4 тис до \$ 30 тис. На початку 80-х років сума призового фонду зростає вже до \$ 356,7 тис., а чемпіонський здобуток при цьому становить \$ 55 тис. Своєю чергою початок 90-х років знаменується переходом призового фонду за межі \$ 1 млн (\$ 1,200 млн), а чемпіон при цьому отримує уже \$ 220 тис. А вже на початку 2000-х років сума призового фонду сягає понад \$ 6 млн часткою переможця у \$ 1 млн. (2002 р.), що дозволяє повною мірою провідним гольфістам забезпечити собі гідне життя.

У 1965 році кількість змагальних днів US Open збільшується до чотирьох, і фактично кожен раунд проводиться в один день, що певною мірою зменшує навантаження на спортсменів і дозволяє їм краще себе проявити з одного боку, а з іншого – дозволяє отримувати додаткові прибутки від продажу квитків на ще один турнірний день. При цьому вартість квитків на перегляди турнірних раундів поступово зростає і, до прикладу у 1966 році вхід на перші два раунди коштував \$ 5, по \$ 7 у вихідні дні і \$ 5 – на раунд плей-офф. У 1973 році вартість квитка була оцінена у \$ 10, а вже через 10 років (1983 р.) досягнула позначки у \$ 24 за день відвідування змагань. Така квиткова політика, зважаючи ще й на велику кількість відвідувачів, приносила достатньо непогані доходи USGA.

Кількість учасників основного турніру стабілізується на рівні 150 осіб, і серед них переважають професійні гольфісти. До прикладу, у 1963 році жоден аматор не

пройшов зріз після перших 36 лунок. Водночас, незважаючи на розширення географії учасників змагань, перемогу здебільшого здобували американські спортсмени. Першим іноземцем, який виборов перемогу на US Open після 40-річної перерви був гравець з Південної Африки (Gary Player) [117].

Включно до 1975 року гольфістам на US Open забороняли мати власних кедді (помічників гравця, котрі переносять інвентар та дають поради щодо ведення гри), однак уже у 1976 році ці люди були присутні поряд зі своїми гольфістами [566].

Наприкінці 70-х років у проведенні US Open спостерігається тенденція до збільшення кількості гравців, які проходили до основних раундів змагань повз кваліфікацію. Наприклад, у 1978 році таких учасників було 43 зі 153 (чемпіони US Open минулих років, чемпіони інших мейджорсів тощо). Загалом поступово зростає загальна кількість гравців, які бажають брати участь в US Open, і розширюються категорії тих, хто може не проходити для цього кваліфікацію. До прикладу у 2007 році таких учасників вже було 72 (17 категорій) з 156. Варто також відзначити, що до 2009 року кількість гравців, які брали участь в US Open та намагалися пройти кваліфікацію, зросла до понад 9000 [117].

У середині 90-х років кількість учасників відбіркових змагань до US Open суттєво зростає, причому велика кількість іноземних представників виходять на передові позиції. Варто відзначити, що з 1994 до 2010 років, з 17 переможців US Open вісім були представниками інших країн (найбільша кількість з Південної Африки).

У 2007 році USGA вперше в історії уклала комерційне партнерство. Це була корпорація American Express (сума не розголошувалася). Ця угода дала змогу American Express створити спеціальну зону «Кімната трофеїв» на US Open 2007 року для власників своїх карток. Саме тоді виникло певне занепокоєння серед членів USGA щодо посилення процесу комерціалізації, а отже, й залежності від бізнес-організацій. Водночас цей процес був незворотнім, оскільки весь професійний спорт на початку XXI ст. вже перетворився на потужну сферу бізнесу, що потребувало і потребує високого рівня взаємодії комерційного характеру з іншими організаціями.

У 2008 році востаннє було зіграно раунд плей-офф на 18 лунок. Після цього він не відбувався до 2018 року. А у 2018 він був суттєво скороченим – з 18 до двох лунок.

З цього часу гравці грають першу та 18-ту лунки до пар-4 паралельно. US Open – єдиний турнір серед мейджорсів з таким форматом проведення [72].

Загалом аналізуючи історичні аспекти формування турніру US Open, варто відзначити, що фактично від самого початку ключові її компоненти залишалися сталими. Доповнення та удосконалення вносили здебільшого для оптимізації складу учасників та підвищення рівня видовищності змагань.

Сьогодні цей турнір продовжує розвиватися і залучати найвидатніших гольфістів у світі. Це змагання з гольфу з найбільшим призовим фондом, який станом на 2024 рік становив \$ 21,5 млн, з часткою переможця у ньому \$ 4,3 млн. Водночас в останні роки простежуються деякі зміни у форматі проведення, що є наслідком достатньо глобальних зовнішніх впливів.

PGA Championship. Наступним з позиції заснування був PGA Championship, який також сьогодні входить до числа основних змагань в гольфі. Його старт датується 1916 роком, тоді ж коли було засновано Професійну асоціацію гольфістів (PGA). Безпосередньою організацією турніру займається PGA, і сам турнір проводиться у різних містах США [436].

Ідейним засновником турніру, як і створення PGA був власник одного з американських універмагів Rodman Wanamaker. І цікавим є те, що у PGA Championship він вбачав турнір виключно для професійних гольфістів [280].

Формат проведення вже у перший рік зачіпав п'ять днів змагань. У всі дні спортсмени повинні були реалізувати 36 лунок, а за умови рівності рахунку, грали додаткові лунки. Основним раундам PGA Championship передували кваліфікаційні змагання, які відбувалися у семи секціях (Метрополітен, Середній Захід, Південно-Східна, Нової Англії, Центральна, Північ і Південний захід, Тихоокеанська) на 36 лунках. У разі рівності результату в секції відбувався плей-офф. Кількість фіналістів в кожній секції визначалася пропорційно кількості учасників у ній.

У 1916 році до фінальних раундів пройшли 32 гольфісти. Упродовж п'яти днів було проведено перший, другий тури, чвертьфінал, півфінал і фінал (на противагу The British Open та US Open, де передбачено три раунди + фінальний раунд і можливий плей-офф). Ігри було проведено на вибування одного з учасників пари і

таким чином до другого туру проходило 16 гольфістів, чвертьфіналу – вісім, півфіналу – четверо і до фіналу – двоє учасників [437].

На першому PGA Championship призовий фонд був більший, аніж на The British Open та US Open (\$ 2,580). При цьому і частка переможця була вищою на \$ 200 (\$ 500) у PGA Championship, порівняно з двома попередніми [436]. Окрім фінансової нагороди були передбачені трофей Wanamaker і медальні нагороди (переможцю – діамантова, другому місцю – золота, півфіналістам – срібна) [280, 437].

Турнір не відбувався у 1917 та 1918 році через Першу світову війну. А вже у 1919 році був знову проведений. Формат проведення чемпіонату у цьому році був змінений: 32 учасники були розподілені на чотири групи, де змагалися попарно у першому, другому та чвертьфінальному раундах за системою прямого вибування. Четверо переможців груп проходили до півфіналу, де визначали двох учасників фінального старту. Окрім того до системи розіграшу було введено пар, який становив сумарно 71 удар на усіх лунках (в подальшому 70–72 пар).

У 1922 році було збільшено кількість учасників PGA Championship до 64. Отже, з цього часу у групових турнірах було по 16 гольфістів (чотири групи), котрі змагалися у першому раунді, по вісім – у другому, по чотири – у третьому та двоє гравців проходили до чвертьфінального раунду. В подальшому чемпіони груп продовжували боротьбу за титул у півфіналі, де визначалися два фіналісти. Тобто загалом формат турніру передбачав уже шість раундів (180 лунок). Перші два з яких – по 18 лунок, а інші (третій, чвертьфінал, півфінал, фінал) – по 36 [437]. Водночас у 1924 році повернулися до формату 1919 року з 32 учасниками в п'яти основних раундах, проте загалом у цьому році формат матчу передбачав уже 12 раундів (216 лунок) включаючи кваліфікацію. Такий формат залишався чинним до 1935 року.

Слід відзначити, що у перші два десятиліття свого розвитку розклад проведення стартів PGA Championship щороку змінювався, мігруючи від серпневих до грудневих днів. Змінювався і призовий фонд змагань, за яким відстежувалася хвилеподібна динаміка: спершу він утримувався на межі \$ 2580, а потім то зростав до \$ 15441, то спадав до \$ 5 тис., зафіксувавшись у 1930 році на позначці \$ 10300.

У 1931 році було здійснено нововведення, яке стосувалося звільнення чинного чемпіона від кваліфікаційних змагань. Натомість у 1935 році на поле основних раундів організатори повернули 64 гравці. Відповідно було збільшено кількість основних раундів до шести, однак перші два гралися на 18 лунках (інші – на 36), що дозволило зберегти сумарну кількість ігрових лунок (216). У 1936 році кількість змагальних днів зросла до семи, оскільки кваліфікаційні змагання організовувалися уже у два дні (по 18 лунок). Водночас формат змагань ще неодноразово змінювався. Так, «повне поле» з 64 гравцями в основних раундах PGA Championship проіснувало ще до 1942 року і повернувся до первинного варіанту у 32 гравці і п'яти основних раундів по 36 лунок. У 1946 році в основних стартах знову приймали участь 64 гравці (шість раундів).

Формат проведення раунду плей-офф PGA Championship зазнав змін після 1958 року. Якщо до цього часу він проводився на додаткових лунках, то з 1958 року змінився на гру із підрахунком ударів («stroke play» – гравцю додаються удари на кожній лунці і виграє той, хто зробив їх найменше). У 1961 та 1967 роках такі ігри було проведено на 18 лунках, а згодом (1977–1996 рр.) плей-офф перевели у формат «раптова смерть» («sudden-death» – підрахунок ударів на одній лунці. Перемогу здобуває той учасник, у котрого їх найменше). З 2000 року і до сьогодні на PGA Championship діє формат раунду плей-офф з трьома лунками.

Варто зазначити, що у 30-х – початку 40-х років призовий фонд PGA Championship коливався в межах \$ 7,2 тис. (1931–1934 рр.) – 11,05 тис. (1940 р.) з часткою переможця у \$ 1–2 тис. Водночас у 1944 році загальна сума зросла одразу до \$ 14,5 тис., а призові для переможця – до \$ 3,5 тис. відповідно.

Під час Другої світової війни PGA Championship не проводився лише у 1943 році. У 1944 році PGA America залучає як спонсора змагань розважальну організацію Athletic Round Table (ART), яка в подальшому виступає спонсором і інших турнірів з гольфу США в межах PGA Tour, зокрема і US Open також.

Особливістю турніру щодо невеликої кількості учасників було те, що у ньому брали участь виключно професіонали, яких на той час існувало ще не так багато.

Водночас, переможцями PGA Championship ставали здебільшого американські спортсмени і лише іноді гравці британського походження.

В другій половині 40-х років XX ст. призовий фонд PGA Championship зростає до \$ 17,7 тис. (частка переможця – до \$ 3,5 тис.), а в першій половині 50-х років уже до \$ 20,7 тис. (частка переможця – до \$ 5 тис.).

Щодо формату змагань, то він знову зазнає змін у 1956 році, коли PGA Америки скасовує кваліфікаційні змагання до PGA Championship і упроваджує сьомий раунд основних змагань. Отже, у 1956 році на полі основних змагань було уже не 64, а 128 професійних гравців у гольф, які змагалися на 162 лунках у семи раундах (п'ять перших – по 18 лунок + півфінали і фінал – по 36 лунок). При цьому програма змагань скоротилася до 5 днів.

З 1958 року організатори проводять змагання за цілком новою системою: замість матчевої гри впроваджується гра на підрахунок кількості завданих ударів («stroke play») за принципом проведення The British Open та US Open. З цього року проводилося два зрізи гравців (після першого та другого дня). З 1965 року і до сьогодні організатори залишили один зріз після другого дня. Загалом до двох наступних раундів проходять близько 70 гравців (іноді більше, за умови рівності результату). Кільком провідним гравцям дозволялося пропускати зрізи і проходити далі. Згідно з новою системою учасники змагаються на 72 лунках упродовж чотирьох днів (три раунди + фінал). Такий крок організаторів, очевидно, був пов'язаний з тенденціями формату інших ключових турнірів PGA Tour і потребою уніфікувати їх організаційні аспекти. Окрім того, система stroke play дозволяє, за умови більшої кількості гравців, не розтягувати турнір і оптимізувати затрати часу на проведення змагань. З іншого боку, вона є більш видовищною, що більшою мірою приваблює глядачів, а відповідно, і фінансовий ресурс для організаторів.

Вартість квитка на PGA Championship у 1960 році була зафіксована на рівні \$ 3 на перші два раунди і \$ 5 на інші два, що на той час давало достатній дохід PGA Америки за статтею продажу квитків (у 1960 році зафіксовано 14141 глядач на фінальному матчі і загалом 53509 – за усі 4 дні змагань [102]). Це, в числі інших

чинників, відбилося і на зростанні призового фонду змагань до початку 60-х років до понад \$ 60 тис (частки переможця – в \$ 11 тис.).

У 1968 році відбувся останній PGA Championship перед відокремленням професіоналів від PGA Америки та утворенням Дивізіону гравців турніру, який згодом було перейменовано на PGA Tour. Останній відповідно створив незалежний American Professional Golfers, Inc. (APG). Водночас у тому ж році було досягнуто компромісу щодо повернення гравців турніру до PGA як окремого дивізіону з власною Радою управління та комісаром [499].

До 1969 року PGA Championship мав доволі нестійкий графік. Змагання могли проводити щороку у різні місяці, що іноді ставало на заваді участі провідних гольфістів у інших мейджорсах (часто події PGA Championship, US Open The British Open накладалися або планувалися поспіль протягом кількох тижнів). Із зазначеного року чемпіонат був остаточно утвердженим на серпень (за винятком 1971 р. – був проведеним у лютому), що дозволило розвести у часі основні змагання у гольфі.

До цього часу суттєво зросла і відвідуваність матчів PGA Championship. У 1969 році на фінальному матчі було зафіксовано кількість відвідувачів на рівні 23543 осіб, тоді як за усі чотири дні квитки придбали 80847 осіб.

Наприкінці 60-х–початку 70-х років ХХ ст. відстежується суттєве зростання призового фонду змагань, який станом на 1970 рік становив уже \$ 200 тис (з часткою переможця – \$ 40 тис. Це значною мірою стало наслідком ефективної економічної політики PGA Америки і розширення фінансових можливостей організації відповідно. У наступні роки простежувалося подальше зростання суми призового фонду, і у 1988 році вона перевищила поріг в \$ 1 млн (частка переможця – \$ 160 тис.) і продовжувала з року в рік зростати. А наприкінці 90-х років сума призового виграшу зросла більш ніж втричі – до \$ 3,5 млн (частка переможця – \$ 630 тис.).

На фоні расової дискримінації у 1990 році компанія, яка виступала спонсором змагань PGA Championship, а саме International Business Machines Corporation (IBM) й інші компанії також відмовилися від реклами під час турніру [570].

Як відомо, турнір PGA Championship з самого початку свого створення є компонентом PGA Tour. Водночас у 1998 році його було включено ще до календаря PGA European Tour.

З історії турніру слід виділити 2004 рік, який став одним з найприбутковішим для PGA Америки. Вагомим внеском до бюджету організації стала висока відвідуваність змагань. У цьому році було зафіксовано 94 тис. проданих квитків та загальна відвідуваність 320 тис. осіб за один тиждень [108]. Гаманець PGA Америки поповнився у цьому році на \$ 76,9 млн (у 2002 р. – \$ 50,4 млн).

У 2004 році також з'являються категорії гравців, які можуть приймати участь у PGA Championship, серед яких: усі колишні чемпіони турніру; переможці п'яти останніх US Open; переможці п'яти останніх Masters; переможці п'яти останніх The British Open; члени команди США на Кубку Райдера та ще 7 категорій визначених PGA Америки (загалом 12–14 категорій). Окрім того, кількість гравців зазначених та ін. категорій, які можуть бути запрошеними на турнір, фіксується у кількості 156 осіб. Ця кількість допускається і сьогодні.

Щодо розвитку турніру у другому десятилітті 2000-х років, слід відзначити ще більш суттєве зростання призового фонду змагань, який станом на 2023 рік становив \$ 17,5 млн. При цьому суттєвих змін у структурі чемпіонату у цей період знову ж таки не відбувалося. Водночас, зважаючи на те, що у 2019–2020 роках інтенсивно розповсюджувалася пандемія COVID фактично в усьому світі, у цих роках PGA Championship був проведений без залучення глядачів, а у 2021 PGA Америки визначила, що щодня на полі змагань PGA Championship можуть бути присутніми лише 10 тис. уболівальників.

Підсумовуючи щодо турніру PGA Championship, слід констатувати, що він посідає чинне місце у структурі календаря професійних гольфістів.

Masters Tournament. Останнім щодо часу формування серед чотирьох основних гольф-турнірів, але водночас першим у календарі змагань гольфістів, є Masters Tournament (The Masters). Датою його створення є 1934 рік. За ініціативою чемпіона серед любителів того часу Боббі Джонса (Bobby Jones) та інвестиційного банкіра Кліффорда Робертса (Clifford Roberts), був започаткований турнір, який сьогодні є

офіційною подією трьох турів з гольфу: PGA Tour, European Tour і Japan Golf Tour. Проводиться він Національним гольф-клубом Огасти (Augusta National Golf Club) і виключно на полі клубу [373]. На початку турнір мав назву «Національний турнір за запрошенням Огасти» (Augusta National Invitation Tournament), а вже у 1937 році перейменований у Masters Tournament.

З самого початку турнір проводився за системою «stroke play» і за прикладом The British Open та US Open включав чотири раунди змагань упродовж чотирьох днів (по 18 лунок кожен). Турнір, на відміну від інших трьох мейджорсів, передбачав (так і залишається до сьогодні) невелику кількість учасників, які запрошувалися виключно Augusta National Golf Club (1934 р. – 72 учасники). Серед учасників могли бути як гольфісти професіонали, так і любителі. Водночас учасники обиралися згідно з визначеними категоріями (чемпіони The Masters, The British Open, US Open, PGA Championship, British Amateur, US Amateur та ін.).

Системою змагань також передбачено наявність 72 пар (на стандартному полі з 18-ма лунками), які можуть використати гравці упродовж раунду. Водночас перші турніри не передбачали «зрізів» гравців (до 1957 р.), а раунд плей-офф (якщо у ньому була потреба) проводився на 36 лунках [279].

Уже в перший рік свого проведення призовий фонд The Masters становив \$ 5 тис., приблизно стільки ж, як і турніри US Open та PGA Championship, які були на той час уже достатньо популярними. Частка переможця The Masters була дещо вищою і становила \$ 1,5 тис. (US Open та PGA Championship – по \$ 1 тис.). Це було своєрідним додатковим заохоченням для учасників турніру.

Вже перший турнір транслювався по CBS Radio у прямому ефірі [432], що також засвідчує високий рівень його престижу на той час. Ну і той факт, що The Masters одразу було включено до PGA Tour як одного з чотирьох найбільш рейтингових турнірів, підтверджує це також. Достатньо масштабна глядацька аудиторія вже перших турнірів є ще одним підтвердженням високої його популярності на території США. Слід зазначити, що вже у 1939 році було зафіксовано 10 тис. глядачів фінального матчу The Masters [74]. У 1950 році ця цифра сягнула 18 тис. вболівальників на полі.

До Другої світової війни The Masters як гольф-турнір розвивався достатньо стабільно. Слід відзначити, що з 1934 до 1942 року учасниками турніру були здебільшого американські спортсмени, за винятком кількох британців та австралійців. Відповідно чемпіонами у цьому проміжку були виключно представники США [373]. Окрім того, слід відзначити відносну стабільність календаря проведення турніру з року в рік уже від самого початку його розвитку. Так, основні матчі одразу припадали на квітень, що є незмінним до сьогодні.

Упродовж 1943–1945 років турнір не проводився і був відновлений лише у 1946 році за тими ж принципами і правилами. Водночас, вже у 1946 році призовий фонд зріс на 100% і становив \$ 10 тис. (частка переможця \$ 2,5 тис.).

У 1952 році ціна квитка на фінальний поєдинок становила \$ 5, а кількість відвідувачів 18 тис. осіб. Це дозволило організаторам підвищити призовий фонд змагань до \$ 20 тис. (частка переможця \$ 4 тис.). Слід відзначити, що на той час саме продаж квитків був основним джерелом доходів професійних спортивних організацій, і гольфу в тому числі. У 1959 році кількість відвідувачів фінального поєдинку турніру The Masters зросла до 30 тис., що своєю чергою дозволило ще більш суттєво підвищити призовий фонд змагань, який станом на цей рік становив \$ 76,1 тис. (частка переможця \$ 15 тис.).

У 1956 році The Masters виходить на національне телебачення завдяки співпраці з телекомпанією CBS, яка транслювала третій та четвертий раунди турніру і робить це до сьогодні. Отже, з цього часу організатори турніру отримують додаткові фінансові надходження і за співпрацю з телекомпаніями.

Окремі зміни у форматі змагань були внесені знову у 1957 році. Дещо зросла кількість учасників турніру, проте був впроваджений один «зріз» після перших 36 лунок (далі проходили спортсмени, котрі проходили 36 лунок за ± 150 ударів залежно від року проведення). Якщо раніше раунд плей-офф фіналісти розігрували на 36 лунках, то з цього часу організатори зменшили їх кількість до 18. І в 1962 році чемпіонство було розіграно у раунді плей-офф за таким форматом.

Розіграш плей-оффу на 18 лунках зберігався включно до 1970 року. У 1976 році організатори замінили цей раунд на «раптову смерть лунки». Розіграш відбувався на

18-й, а з 2005 року – на 10-й лунці. Вперше плей-офф в оновленому форматі було розіграно у 1979 році.

У 1960 році до програми змагань The Masters було введено додатковий конкурс Par 3 Contest (не був проведений у 2020 та 2021 рр. через пандемію COVID). Ця подія з цього часу і до сьогодні відбувається у середу турнірного тижня. Поле учасників включає як минулих чемпіонів, так і гравців основних змагань поточного року. Разом вони петляють навколо невеликого майданчику з дев'ятьма лунками. Переможцем стає той учасник, який має найкращий результат проти пару після дев'яти лунок [503]. Це додаткове показове змагання в межах турніру, яке не впливає на результати основного змагання. Цікавим є те, що за період існування конкурсу жоден його переможець не тріумфував у The Masters того ж року.

Загалом Par 3 Contest – це своєрідна передтурнірна атракція як для учасників, так і для глядачів змагань. При цьому конкурс став однією з багатьох традицій турніру The Masters і залишається достатньо популярним видовищем і сьогодні.

Цікавим фактом в історії The Masters є те, що лише у 1961 році турнір вдалося виграти іноземному гравцеві (Гері Плеєр – Південна Африка. Вигравав також у 1974 та 1978 роках). Однозначною залишалася кількісна перевага саме американських гольфістів на турнірі [279]. Пізніше, у 1980 році турнір виграв перший європеєць (Северіано Баллестерос – Іспанія. Виграв також у 1983 році).

У 1981 році покриття поля було змінено з райграсу (газонна трава) на зелену лугову траву, що певною мірою мало вплив на хід та манеру гри в подальшому. Уже наступного року Augusta National Golf Club зняв обмеження на кедді (асистента гольфіста) для учасників. Якщо до цього часу спортсмен міг працювати на турнірі лише з кедді клубу, то з 1983 року він отримав змогу наймати власного кедді [373].

Першим темношкірим і водночас наймолодшим гравцем, який здобув перемогу у турнірі The Masters, був Тайгер Вудс (1997). На той час йому було лише 21 рік. Слід відзначити, що його гра і перемога відповідно суттєво підвищили рейтинги турніру. Перемога Вудса дозволила встановити рекорд телевізійних рейтингів гольфу. Фінальний раунд тоді побачили близько 44 млн глядачів у США.

У 1998 році The Masters увійшли також до системи змагань European і Japan Golf Tour, продовжуючи при цьому залишатися одним із основних турнірів PGA Tour.

Щодо призового фонду змагань, то слід відзначити його достатньо динамічний приріст. У 1988 році загальна сума призових перетнула позначку в \$ 1 млн (частка переможця \$ 200 тис.) і продовжувала зростати фактично кожного наступного року.

З 2008 року турніром The Masters зацікавилася телекомпанія ESPN. Була підписана угода з Augusta National Golf Club, і телекомпанія отримала змогу транслювати перші два раунди турніру, тоді як CBS Sports продовжувала транслювати третій і четвертий раунди (як було домовлено ще з 1956 року). Натомість у Великобританії телетрансляцію The Masters проводила компанія BBC. Однак у 2020 році у Великобританії не було безкоштовної трансляції турніру на BBC Sport, оскільки права отримала платна телекомпанія Sky Sports. Водночас BBC Sport демонструвала телеглядачам розширені основні моменти турніру цього року [530].

У 2020 році турнір The Masters накладався на проведення матчів NFL. Зважаючи на вищу популярність останніх серед населення США, у цьому році фінальний раунд гольф-турніру побачили 5,59 млн глядачів. Згідно з рейтингом Nielsen це був рік найнижчої телепопулярності фінального раунду The Masters з 1957 року [364].

Фактично щороку поле на 100% заповнене глядачами (близько 40 тис. осіб щодня). Водночас у 2020 році The Masters, як і більшість інших турнірів, проходив за зачиненими дверима внаслідок пандемії COVID. У 2021 році до перегляду поєдинків була допущена обмежена кількість відвідувачів щодня, а вже у 2022 році глядачі змогли повернутися на трибуни у великій кількості знову.

До 2023 року суттєво зріс і призовий фонд. У 2021 році призовий фонд турніру The Masters становив \$11,5 млн, а до 2023 зріс до \$ 17,5 млн. Це засвідчує високу популярність і відповідно суттєве зростання доходів Augusta National Golf Club.

Загалом усі із провідних гольф-турнірів мають велику кількість спільних рис, як турніри трьох основних гольф-турів PGA Tour European Tour, Japan Golf Tour, проте для них характерні і власні особливості, що можна відстежити у таблиці 5.1.

Жоден із провідних турнірів не проводиться організацією PGA Tour, водночас усі вони є в структурі її календаря. При цьому кожен з чотирьох турнірів проводиться

іншою організацією (асоціацією – у US Open та PGA Championship; клубом – у The British Open та The Masters).

Таблиця 5.1

Особливості організації та проведення «великих» турнірів з гольфу

Мейджорси Критерії порівняння	The British Open	US Open	PGA Championship	The Masters
Рік створення	1860	1895	1916	1934
Керівна організація	The Royal and Ancient Golf Club of St Andrews (Королівський і старовинний гольф-клуб Сент-Ендрюс)	United States Golf Association (Асоціація гольфу США)	Professional Golfers' Association of America (Асоціація професійних гольфістів Америки)	Augusta National Golf Club (Національний гольф-клуб Огасти)
Місце проведення	Весь світ, окрім США, Мексики	США		Огаста (Джорджія, США)
Терміни проведення	Липень	Червень	Травень	Квітень
Формат проведення	Stroke play		Match play – до 1957 Stroke play – з 1958	Stroke play
Формат плей-офф	Чотири лунки	Дві лунки	Три лунки	«раптова смерть»
Учасники	любителі і професіонали		професіонали	любителі і професіонали
Відбір учасників	Наявність у категорії допуску або через кваліфікаційні змагання			За запрошенням організації (за категоріями)
Призовий фонд станом на 2023 рік	\$ 16,6 млн	\$ 20 млн	\$ 17,5 млн	\$ 18 млн
Додаткові заходи	-	-	-	конкурс Par 3
Тури, до яких належить турнір	PGA Tour, European Tour, Japan Golf Tour			
Місце у календарі PGA Tour	4	3	2	1

Щодо локації проведення турніру, то тут також є свої відмінності. Наприклад, The British Open, як єдиний неамериканський турнір проводиться в різних країнах, окрім США, тоді як US Open та PGA Championship – в різних штатах та містах США. І лише один з чотирьох турнірів – The Masters – проводиться завжди лише в Огасті,

на території Національного гольф-клуб Огасти. Тобто останній фактично є невід'язним, що не характерно для більшості популярних змагань загалом.

Цікавими досліджувани турніри є і за своїм змістом. Зокрема, що стосується формату проведення. Так, у трьох з чотирьох, а саме The British Open, US Open та The Masters від самого початку створення формат передбачав гру за так званою системою Stroke play (гра на кількість ударів по кожній з лунок із сумарним підрахунком у підсумку). А от PGA Championship до 1957 року проводився за системою match play (гра проти суперника на вибування). Проте уже з 1958 року і до сьогодні його організатори замінили її на систему Stroke play.

Хоча формат проведення змагань в усіх чотирьох турнірах сьогодні збігається, підхід до проведення раунду плей-офф відрізняється. У різні роки, у мейджорсах регулярно змінювалася система розіграшу цього раунду, однак сьогодні плей-офф The British Open розігрується на чотирьох лунках, US Open – на двох лунках, PGA Championship – на трьох лунках, а плей-офф The Masters, грають за системою так званої «раптової смерті лунки» (до виграшу на одній лунці).

Щодо статусу учасників турніру, то у цьому питанні три з чотирьох турнірів мають однаковий підхід. Так, до участі у The British Open, US Open та The Masters допускаються як професійні гольфісти, так і любителі, але PGA Championship був і залишається відкритим лише для професіоналів гольфу. Слід відзначити, що цей аспект працює відповідно до з специфіки діяльності керівної організації того чи іншого турніру. Так, Королівський і старовинний гольф-клуб Сент-Ендрюс, який опікується британським турніром, формувався в умовах суспільства, де професіонали у спорті були фактично другосортними, тоді як любителі вважалися ключовими персонами у цій сфері [134]. Водночас більшість гольфістів, які сьогодні беруть участь у The British Open, є професійними гравцями у гольф.

Що стосується Асоціації гольфу США, то свій турнір US Open вона починала розвивати в умовах, коли на території США ще не було жодного професійного гравця у гольф (кінець XIX ст.), тому їх більшість була представниками Великобританії, а американські гравці були здебільшого любителями. Лише поступово, коли розвиток гольфу на континенті активізується (в першій половині XX

ст.), починають з'являтися перші професіонали. Достатньо швидко їх представництво у US Open розширюється, і вони починають перемагати британських спортсменів. Сьогодні учасниками можуть бути обидві категорії спортсменів.

Особливістю турніру The Masters у цьому контексті є те, що Національний гольф-клуб Огасти від початку свого існування допускав до змагань і професійних гравців у гольф, і любителів. Проте учасниками цього турніру є виключно запрошені гравці. А от щодо Асоціації професійних гольфістів Америки, то ця організація опікується виключно професійним гольфом, а отже, свій PGA Championship організовує лише для спортсменів з цим статусом.

Фактом є те, що аматор у гольфі не має права прийняти грошову винагороду вищу, аніж \$ 750, незважаючи на перемогу, і відповідно можливість отримати вищу винагороду у турнірі. Якщо він приймає вищу грошову нагороду, то переходить у ранг професійних гравців і втрачає можливість брати участь у змаганнях для любителів гольфу. Це Правило 3-1 Королівського і старовинного гольф-клубу Сент-Ендрюса, яке розповсюджується для усіх гольфістів. Проте аматор може отримати приз турніру, у якому приймає участь [309].

Не усі бажаючі мають змогу одразу взяти участь у мейджорсах. Для того, щоб потрапити до основних раундів змагань у The British Open, US Open, PGA Championship, потрібно пройти кваліфікацію напередодні. А от турнір The Masters не передбачає кваліфікації, а натомість, як уже було відзначено, участь у змаганнях для спортсменів можлива лише за наявності запрошення від керівної організації.

Ще одним критерієм, який ми розглядали як порівняльний для мейджорсів, була наявність додаткових заходів. Ми виявили, що лише турнір The Masters з 1960 року упровадив додаткове атракційне змагання напередодні – Par 3 Contest (міні-змагання з гольфу для минулих чемпіонів і гравців основних змагань поточного року. Цей турнір має ще кілька цікавих традицій, серед яких: вручення зелених піджаків чемпіонам, вечерея чемпіонів та інше, що додатково захоплює та мотивує до участі у ньому, а також сприяє популяризації турніру та гольфу в цілому. Інші три турніри не

передбачають додаткових заходів, але не перестають бути цікавими як для участі, так і для перегляду.

Найбільш вагомим мотиваційним стимулом для участі і здобуття перемог у мейджосах є призовий фонд змагань. Сьогодні найбільшим він є у US Open (\$ 17,5 млн). Турніри The Masters та PGA Championship станом на 2022 рік накопичили у призовому фонді по \$ 15 млн, а The British Open – \$ 14 млн. Відповідно найвищою частка переможця є на US Open (\$ 3,150 млн).

Водночас, підсумовуючи інформацію щодо системи проведення мейджорсів, слід констатувати, що за більшістю критеріїв, які ми обрали для порівняння вони схожі, хоча і мають кожен свої особливості. З 1968 року, вони стали частиною так званого PGA Tour, який сьогодні залишається вершиною у розгалуженій турнірній системі гольфу. До цього року турніри розвивалися ізольовано, і достатньо часто спостерігалися накладання у календарі. Зокрема у 40–50-х роках ХХ ст. три з основних турнірів (The British Open, US Open та PGA Championship) проводилися протягом кількох послідовних тижнів (наприклад у 1947, 1950 роках), а іноді і зовсім паралельно (наприклад, у 1951 році), що унеможливлювало участь провідних гольфістів в кожному з них. Натомість сьогодні кожен з чотирьох турнірів проводиться у визначені для них терміни: The Masters – у травні, PGA Championship – у червні, US Open – у липні та The British Open – у серпні. Це дозволяє спортсменам краще планувати участь у них. У той же час до сьогодні історія не знає гольфістів, які б упродовж одного року змогли виграти усі мейджорси.

Розглянуті чотири найпопулярніші турніри у світовому гольфі були об'єднані у турніри Великого Шлему («Grand Slam») за аналогією до тенісу у 1979 році і до 2015 році формально були об'єднані під цією назвою. З 2015 року офіційно ця назва не вживається, хоча зазначені турніри все ще так називають. Окрім усього ці турніри є найрейтинговішими у великих гольф-турах, а саме PGA Tour, European Tour та Japan Golf Tour, особливості яких ми обговоримо далі.

Система турів в гольфі. Календар змагань з гольфу включає велику кількість змагань різного рівня. Водночас сучасна система змагань у гольфі побудована на так званих турах, які відповідно включають певну кількість змагань. Організації, котрі

відповідають за проведення гольф-турів, не завжди організовують самі змагання. Професійні гольф-тури є по суті інструментом, який пов'язує між собою змагання з гольфу у календарі. Сьогодні існують окремі тури для чоловіків і жінок. Зазвичай тур базується на певному географічному регіоні, але деякі турніри можуть проходити і в інших частинах світу.

Як засвідчують історичні факти [418], система гольф-турів формувалася здебільшого на спробах, іноді на помилках, тобто якогось конкретного задуму від самого початку не було. Як уже відзначалося на прикладі основних гольф-турнірів, кожен з них засновувався окремим клубом чи організацією або ж і комерційним спонсором. Водночас згодом кількість турнірів почала зростати, і професійні гольфісти зосереджували свою увагу більшою мірою на самих змаганнях, а не просто на роботі у клубі чи інструкторами з гольфу. Збільшення кількості турнірів в окремому географічному регіоні в подальшому спричинила до їх об'єднання в окремі тури, які контролювалися певною організацією.

Загалом сьогодні організовано понад 20 професійних турів з гольфу. Проводяться вони або PGA, або ж незалежною організацією конкретного туру, яка відповідає за подію, пошук спонсорів тощо. Переважна більшість турів організовані з комерційною метою, для нарощування прибутків шляхом максимізації призових грошей. Майже щотижня в межах туру проводяться змагання протягом більшої частини року. До участі у конкретному турі допускаються гравці, котрі отримали так звану «картку туру», а отже змогу брати участь у більшості змагань туру.

Як засвідчує практика, кількість гольфістів, які бажають взяти участь у турнірах, зазвичай перевищує кількість учасників, яких він може прийняти. Тому PGA розробила систему для визначення учасників турніру. Зокрема, учасниками турніру можуть стати 125 переможців цього турніру минулого року, його переможці за останні два роки та переможці великих турнірів (The British Open, US Open, Masters і PGA Championship) за останні десять років. Окрім того допуск до турніру можуть отримати гравці, які пройшли так звану «Q-School» (вступний турнір) [96, 211, 474].

Отримати низку переваг, які стосуються запрошення гравців, котрі не кваліфікуються в інших категоріях, можуть і спонсори турнірів.

Навіть після того, як гравець зареєструвався на турнір, як правило, він не має гарантії отримання грошового призу. На більшості турнірів PGA приблизно 150 спортсменів розігрують чотири раунди в гольф. Після перших двох раундів відбувається зріз, і кількість гравців скорочується до 70 кращих. Гравці, які не пройшли зріз, не отримують жодних призів, тоді як гравці, які проходять його, гарантовано отримують мінімальну суму призових грошей.

Відповідно це стосується вищих за рангом турів. Щодо нижчих за рангом – то участь у них може взяти фактично будь-який зареєстрований професіонал, який сплатить відповідний вступний внесок.

Окрім цього в системі змагань з гольфу з 1986 року передбачений офіційний світовий рейтинг (Official World Golf Ranking; до 1997 року – Sony Rankings), який охоплює турніри і тури (станом на 2022 рік – 21 тур, понад 214 турнірів). Офіційний світовий рейтинг побудований на позиціях гравця в індивідуальних турнірах (не на парних чи командних змаганнях) упродовж двохрічного періоду. Оновлюється він щопонеділка після останніх турнірів вихідного дня. Рейтинг також застосовується і як кваліфікаційний критерій для відбору учасників провідних турнірів.

Ідея формування Офіційного світового рейтингу у гольфі належить Королівському та Старовинному гольф-клубу Сент-Ендрюса, керівництво якого зіткнулося у 80-х рр. XX ст. з тим, що існуюча система запрошення на The British Open не відповідає сучасним запитам.

Перший рейтинг було опубліковано у 1986 році перед турніром The Masters. Спосіб розрахунку рейтингу змінювався. Спершу він був розрахований на трирічний період: бали поточного року множилися на чотири (на три у 1986 році), попереднього року – на два, і третього року – на один. Відповідно результатом була загальна кількість балів спортсмена у цілих числах.

Так, усі тури та турніри, які були включені до Офіційного світового рейтингу з гольфу, поділені на категорії і відповідно до цього надавали спортсменам встановлену кількість балів. За перемогу у мейджорсах нараховувалося 50 балів, чим

нижчий клас змагань – тим менша кількість балів відповідно нараховується спортсмену (мінімум 8 балів). Інше правило рейтингу вказувало на те, що друге місце на змаганнях повинне отримати 60% балів переможця конкретних змагань. Також було передбачено, що кількість учасників на полі, які отримують бали, повинна дорівнювати кількості балів переможця. До прикладу, на мейджорсі гравці, які фінішували в межах 30–40 позицій, отримували по 2 бали, а всі, хто посіли позиції від 50-го місця, – по 1 балу [293].

У подальшому, з 1989 року, спосіб формування рейтингу був дещо скоригований. З цього часу він базувався на середніх балах за сукупністю зіграних змагань. Такий крок організаторів змусила зробити певна несправедливість у підсумковому прийнятті рішення щодо відображення статусу окремих (особливо старших) гравців, котрі брали участь у меншій кількості турнірів упродовж року, аніж їх молодші колеги, але демонстрували суттєво вищі ігрові показники на значимих змаганнях. Також у цьому році було введено нову систему встановлення значення кожного турніру. Так, мейджорси й надалі дозволяли переможцю отримати 50 балів, за інші змагання – до 40 балів, але за умови, якщо на них були присутні 100 кращих гольфістів рейтингу. Слід відзначити, що на більшості турнірів PGA Tour (за винятком мейджорсів) нараховують переможцям приблизно по 25 балів, European Tour – близько 18 балів, а Japan Tour – приблизно 12 балів.

Сьогодні чотири мейджорси гольфу приносять переможцям максимум по 100 балів. При цьому в кожному турі є «флагманська подія», яка гарантовано приносить більшу кількість балів: в PGA Tour – The Players Championship (до 80 балів), European Tour – BMW PGA Championship (до 64 балів), Japan Golf Tour – Japan Open Golf Championship (до 32 балів), Asian Tour – Indonesian Masters (до 20 балів) тощо.

Рейтинг події з гольфу розраховується з урахуванням класу учасників змагань. Гольфіст, який входить до топ-200, має своє рейтингове значення. Так, перший – 45 балів, другий – 37 балів, третій – 32 бали і т. д. Спортсмени на позиціях 101–200 отримують рейтингове значення одиницю. Максимальне значення рейтингу – 925 балів, за умови, що участь у змаганнях братимуть усі топ-200 гольфістів.

Окрім того, розраховується і «домашній рейтинг події». При цьому до уваги беруться списки топ-30 кращих гольфістів туру, водночас PGA Tour використовує бали FedEx, що визначені після плей-офф, а на «великих» турнірах використовуються рейтинги кращих 30 гольфістів у світі. Кращий учасник домашнього туру отримує вісім балів, позиції 16–30 – по одному балу. Максимальний показник для турніру – 75 балів, за умови, що всі 30 кращих учасників змагаються.

Сумарно значення світового рейтингу та рейтингу домашнього туру підсумовуються, що дає так звану «силу поля» і трансформується на рейтинг конкретної події з допомогою спеціальної таблиці. До прикладу, сила поля 100 дає події рейтинг 24 бали, сила поля 500 – 62 бали [418].

Окремі зміни до формування Офіційного світового рейтингу в гольфі було внесено у 1996 році. Тоді період, який враховувався, було скорочено до двох років. Таким чином, бали за поточний рік для спортсмена подвоювалися. Рейтинг більше не обмежувався цілими числами. У 2001 році вкотре було змінено формат рейтингу. З цього часу замість подвоєння кількості балів за турнір, який відбувався упродовж 12 місяців, кожні 13 тижнів віднімається 1/8 від вихідного «помноженого» значення. З 2007 року у системі зберігається набрана кількість балів за кожну подію упродовж 13 тижнів, після чого зменшується рівними кроками щотижня протягом двох років.

В Офіційному світовому рейтингу в гольфі з 2010 року встановлено мінімальну (40) та максимальну (60) кількість змагань, у яких повинен взяти участь гольфіст упродовж двох років. З 2012 року максимальну кількість турнірів зменшено до 52. Отже з цього часу для розрахунку рейтингу гольфіста беруться до уваги його останні 52 результати упродовж дворічного циклу.

Важливою датою для підвищення впорядкованості та ефективності системи змагань у професійному гольфі був 1996 рік, коли було створено International Federation of PGA Tours – організацію, котра об'єднала керівництво провідних турів у цьому виді спорту для вирішення глобальних проблем та виявлення спільних перспектив подальшого розвитку професійного гольфу [123]. Саме International

Federation of PGA Tours заснувала Чемпіонат світу з гольфу в 1999 році та затвердила Офіційний світовий рейтинг гольфу.

Серед найбільш популярних та фінансово вигідних чоловічих гольф-турів сьогодні відзначимо PGA Tour, European Tour, Japan Tour, Asian Tour. Є й інші, але вони значно менш популярні серед професійних гольфістів.

PGA Tour. У історії розвитку професійного гольфу 1968 рік прийнято вважати «формальним» початком організації PGA Tour, коли так званий «Дивізіон гравців турніру» відокремився від PGA, тоді і був організований однойменний гольф-тур, який сьогодні є найвищим у рейтингу серед усіх інших. Більшість турнірів PGA Tour проводяться на території США та Північної Америки [272].

Основними в турі є чотири турніри, які за аналогією до тенісу об'єднані у турніри Великого Шлему (мейджорси: The Masters, PGA Championship, US Open, The British Open). Ці турніри мають найвищий рейтинг та призовий фонд.

Серед інших професійних турів та турнірів під егідою PGA Tour наступні:

- The Players Championship (штат Флорида, США). Проводиться з 1974 року у березні і є виключно подією PGA Tour. Змагання включають 50 кращих гравців у гольф, згідно з офіційним світовим рейтингом з гольфу. У 2022 році зафіксовано найвищий призовий фонд змагань серед усіх заходів з гольфу (\$ 20 млн, з яких \$ 3,6 млн – частка переможця). За перемогу у турнірі присуджується 80 балів.

- FedEx St. Jude Championship (США). Проводиться з 1967 року (раніше у червні, а зараз – у липні). Професійний турнір з гольфу, який з 2007 року є першим турніром у системі плей-офф FedEx Cup, участь у якому можуть взяти 125 найкращих гравців з рейтингу FedEx Cup. Призовий фонд змагань сьогодні становить \$ 15 млн.

- BMW Championship (США). Цей професійний турнір започаткований у 2007 році Західною асоціацією гольфу, проте з 2012 року він входить також до PGA Tour. Проводиться щороку у серпні. BMW Championship відкритий для 70 найкращих гольфістів PGA Tour після турніру FedEx St. Jude Championship. Призовий фонд змагань також встановлений на позначці \$ 15 млн сьогодні.

- PGA Tour Championship (США). Заснований у 1987 році. Проводиться щороку у серпні (до 2019 року – у вересні). До 2007 року на полі змагань виступали 30

фінансових гольф-лідерів минулого сезону PGA Tour. З 2007 року чемпіонат став фінальною подією FedEx Cup, що вміщав чотири турніри, а право участі визначалося балами у FedEx Cup, що накопичені упродовж сезону. З 2019 року FedEx Cup було скорочено до трьох змагань, де PGA Tour Championship залишається фінальною подією [539].

- Korn Ferry Tour (Колумбія, Панама, Чилі, Бразилія, Мехіко, Канада). Проводиться з 1990 року. Тур проводиться для професійних гравців, котрі або ще не досягли рівня PGA Tour в ключових турнірах, або ж тих, котрі не набрали достатньої кількості балів у FedEx Cup, щоб відповідати кваліфікаційному рівню. Гравці, котрі входять до 25 кращих у рейтингу Korn Ferry Tour на кінець року, отримують членство в PGA Tour на наступний сезон. З 2013 року тур є основним для тих, хто має намір пройти до PGA Tour.

- PGA Tour Canada (Канада). Перший сезон у турі стартував у 1971 році. Спершу тур передбачав ігри на 36 та 54 лунки. А вже з 1989 року усі змагання проводилися на 72 лунках, тобто були професійними. Це також тур нижчого рівня, за перемогу у якому присвоюється шість балів в Офіційному світовому рейтингу з гольфу. П'ять кращих гольфістів туру отримують можливість перейти до Korn Ferry Tour.

- PGA Tour Latino America (країни Латинської Америки). Тур заснований у 2012 році. Це тур нижчого (третього) рівня, проте він присутній в Офіційному світовому рейтингу з гольфу. За перемогу у ньому присуджується 6 балів. Ігрове поле туру включає до 144 гравців. Так само як і в попередньому турі, п'ять кращих гольфістів сезону отримують можливість перейти до Korn Ferry Tour.

- PGA Tour China (Китай) – ще один міжнародний розвиваючий тур в межах PGA Tour, заснований у 2014 році. За аналогією до двох попередніх – п'ять кращих гольфістів сезону отримують можливість перейти до Korn Ferry Tour. Також цей тур пропонує переможцю шість балів до офіційного світового рейтингу з гольфу.

- Щорічний кваліфікаційний турнір «Q-School» для провідних гольф-турів PGA і LPGA, а також European Tour [474]. Фіксована кількість гольфістів, котрі беруть участь у події, можуть виграти членство в турі на наступний сезон, тобто так звану «карту туру», яка дає їм право брати участь у більшості подій туру без необхідності

проходити кваліфікацію. «Q-School» передбачає чотири етапи, які схожі на звичайні турніри з гольфу, де невелика кількість кращих гравців переходить до наступного етапу. Останній етап триває шість раундів, на відміну від звичного формату професійного гольф-турніру.

Деякі тури нижчого статусу є відкритими для усіх зареєстрованих професіоналів, котрі сплачують вступний внесок, і тому не передбачають проходження кваліфікаційної школи.

Система змагань у гольфі, зокрема на прикладі PGA Tour є достатньо складною. Не усі заходи, які є частиною туру, проводяться цією організацією. До прикладу, як уже зазначалося, усі мейджорси куруються різними організаціями (клубами чи асоціаціями), або ж так званий Ryder Cup (змагання між командами Америки та Європи у непарний рік), який організовується спільно PGA Америки та Ryder Cup Europe. Натомість в деякому сенсі аналог Ryder Cup – Presidents Cup (змагання між командами Америки та Світу без Європи раз на два роки у парний рік) організовується PGA Tour. Водночас усі ці змагання є частиною PGA Tour. Тобто щодо системи змагань велика кількість організацій професійного гольфу достатньо ефективно співпрацюють, як демонструє багаторічна практика.

Загалом більшість професійних турнірів і турів з гольфу проводяться за системою «stroke play», водночас командні турніри, такі як Ryder Cup та Presidents Cup, організовуються за системою «match play». Інша особливість та, що знову ж таки більшість професійних гольф-турнірів проводяться на 72 лунках, тоді як аматорські можуть розіграватися на меншій кількості лунок (18, 36, 54 тощо).

European Tour (сьогодні також відомий як DP World Tour). Цей тур вважається другим за класом після PGA Tour. Він підпорядкований PGA European Tour (організація також курує European Senior Tour для гравців віком від 50-ти років і розвиваючий Challenge Tour). Цей тур є головним гольф-туром у Європі.

До 1970-х років кожен із турнірів, котрі проводилися в Європі організовувався окремими організаціями без спільного календаря. У 1972 році Професійна асоціація гольфістів (Professional Golfers' Association, яка представляла інтереси професійних гравців у гольф у Великобританії та Ірландії) заснувала інтегрований European Tour.

До нього в той час увійшли вісім великих турнірів у континентальній Європі в межах Ордену «За заслуги» (1975–2008 рр., з 2009 – Race to Dubai).

Перший офіційний турнір European Tour – Open de España – відбувся в Golf Club de Pals (Жирона, Іспанія). Основними турнірами туру були і залишаються Відкриті чемпіонати Італії (Italian Open), Іспанії (Spanish Open), Німеччини (German Open) та Швейцарії (Swiss Open), окрім того і турніри Dutch Open, Madrid Open та Lancia d'Oro також входять до календаря туру.

У перші роки свого розвитку European Tour проводився впродовж шести місяців (з квітня по жовтень), здебільшого на полях Великобританії та Ірландії. З роками відбувалося його розширення і на інші території Європи. А вже згодом, у 1982 році подію було виведено і за межі Європи, а саме Відкритий чемпіонат Тунісу (Tunisian Open) також було включено до календаря туру в рамках програми, спрямованої на розповсюдження професійної гри в усьому світі [256, 539]. У цьому році European Tour розширився до 27 турнірів, і сезон було продовжено до листопада. Ще через сім років, у 1989 році тур вперше проводить турнір в Азії (Dubai Desert Classic).

У 1984 році відповідальність за розвиток туру була передана незалежній організації PGA European Tour.

Загалом упродовж свого існування European Tour стикався з ризиком, що його найкращі гравці віддавали пріоритет участі у змаганнях PGA Tour, оскільки призовий фонд у них зазвичай суттєво вищий, а також кращі європейські гравці прагнули стати учасниками ключових американських турнірів, а отже, намагалися брати участь у якомога більшій кількості американських змагань, щоб адаптуватися на їхніх полях. Водночас PGA European Tour, щоб знизити ризики подібних втрат, у 1988 році створила так званий «Volvo Bonus Pool». Це своєрідний фонд з додатковими призовими грошми, які наприкінці сезону розподілялися між найбільш успішними гравцями року. Цей фонд був актуальним до 1998 року, після чого акцент змістився на збільшення призового фонду кожного конкретного турніру.

До 1990 року в розкладі туру уже було 38 турнірів, з яких 37 проводилися в Європі, а початок сезону було перенесено на лютий.

У 1992 році в межах European Tour учасники вперше брали участь у змаганнях у Східній Азії. Це був турнір Johnnie Walker Classic (Бангкок). З цього часу Східна Азія стає по суті другим домом для туру. У 1994 році European Tour дебютував в межах Відкритого чемпіонату Чехії (Czech Open). Ці змагання не стали сильною стороною туру, оскільки гольф у колишньому радянському регіоні не мав належного фундаменту для розвитку.

Важливим роком загалом для професійного гольфу був 1995, коли European Tour розпочав політику сумісного санкціонування турнірів разом з іншими турами PGA, включивши до переліку своїх турнірів чемпіонат Південної Африки PGA (PGA South African Championship) у Південноафриканському турі (тепер Sunshine Tour). Ця політика була поширена на PGA Tour Австралазії в 1996 році, і найбільш широко на Азійський тур. У 1998 році European Tour додав до свого офіційного розкладу три головних змагання в США – Masters Tournament, PGA Championship і US Open [256].

Провідні гравці туру змагаються на мейджорсах, і їхні призові гроші зараховуються до Ордену «За заслуги» (з 2009 – Race to Dubai). Загалом гравці упродовж сезону, щоб зберегти членство в European Tour, повинні були взяти участь в 11 його турнірах.

У 1999 році було засновано Чемпіонат світу з гольфу (WGC) з трьома індивідуальними турнірами, які пропонували значно більше призових, ніж більшість європейських подій, доданих до розкладу European Tour. Також кращі європейські гольфісти брали участь у чотирьох мейджорсах. Тобто сім змагань приносили найбільший фінансовий ресурс, за умови успішного виступу, і залишалося обрати ще чотири змагання в межах туру, щоб закрити вимогу щодо кількості змагань. Проте у 2009 році мінімальна кількість турнірів для участі зросла до 12, а у 2011 – до 13 подій [222]. З 2013 року командні змагання, такі як Кубок Райдера та Кубок Президентів, було дозволено зараховувати до мінімуму. У 2016 році, своєю чергою мінімальну кількість турнірів було зафіксовано на рівні п'яти (з 2018 – чотирьох) подій, без врахування мейджорсів і чотирьох турнірів WGC [381].

У 2009 році орден «За заслуги» був замінений на The Race to Dubai з призовим фондом \$ 7,5 млн (спочатку \$ 10 млн), що розподілялися між кращими 15 гравцями

наприкінці сезону [132]. Переможець при цьому отримує \$ 1,5 мільйона доларів (на початку \$ 2 млн). Переможець The Race to Dubai також отримує 10-річне звільнення від European Tour, а переможець турніру Dubai World Championship – п'ятирічне, що дозволяє таким гольфістам більш вільно почувати себе у формуванні власного календаря змагань, не обтяжуючи себе вимогами туру.

Упродовж достатньо тривалого часу у професійному європейському гольфі спостерігався економічний спад, що зумовило потребу у зниженні призового фонду у 2009 році до \$ 3,75 млн. Водночас вже згодом фонд знову почав зростати і у 2018 році досягнув \$ 8 млн, з часткою переможця у \$ 3 млн [157].

У 2017 році Чемпіонат BMW PGA, який є змаганням European Tour, став першим турніром, що увійшов до так званої Rolex Series – преміум-категорії турнірів із високими призовими (не менше \$ 7 млн). Ця серія об'єднує сьогодні виключно кращих гравців туру [256]. Першими в числі Rolex Series були: Чемпіонат BMW PGA, Відкритий чемпіонат Франції (Open de France), Відкритий чемпіонат Ірландії (Irish Open), Відкритий чемпіонат Шотландії (Scottish Open), Відкритий чемпіонат Італії (Italian Open), Turkish Airlines Open, Nedbank Golf Challenge, Чемпіонат світового туру DP (DP World Tour Championship) [223]. У сезоні 2019 року до Rolex Series було включено Чемпіонат Абу-Дабі HSBC. Починаючи з сезону 2019 року, Чемпіонат Абу-Дабі HSBC (Abu Dhabi HSBC Championship) став офіційною подією Rolex Series, а Open de France було віднесено до регулярного туру [224].

У 2020 році на сезон серйозно вплинула пандемія COVID-19; як наслідок, Turkish Airlines Open і Nedbank Golf Challenge були скасовані, а Irish Open та Italian Open були перенесені до регулярних змагань.

У 2021 році було прийнято рішення щодо скорочення кількості змагань в Rolex Series до чотирьох турнірів: чемпіонат Abu Dhabi HSBC Championship, Scottish Open, Чемпіонат BMW PGA та DP World Tour Championship, що завершується в Дубаї. Водночас на цих подіях призові фонди було збільшено до \$ 8 млн. У сезоні 2022 року до серії було додано також Dubai Desert Classic, тобто календар Rolex Series розширився до п'яти подій. У листопаді 2021 року тур було перейменовано на DP World Tour у рамках спонсорської угоди з дубайською компанією DP World [234].

У 2020 році European Tour уклав так званий «стратегічний альянс» з PGA Tour. В межах угоди друга придбала 15% акцій European Tour Productions [474]. Альянс передбачав співпрацю двох великих гольф-турів у низці сфер, включаючи глобальне планування, керівництво призовими фондами, ігрові можливості для відповідних учасників і комерційні можливості [256].

У 2022 році частка PGA Tour в European Tour Productions зростає уже до 40%, що сприяло подальшому зростанню призових фондів змагань European Tour, а провідні гравці в рейтингу DP World Tour з цього часу отримують PGA Tour картки на наступний сезон [156].

Загалом European Tour достатньо стрімко розвивається, постійно розширюючи свою географію та залучаючи все нових партнерів до співпраці. Слід відзначити, що до пізнього березня усі події туру відбуваються поза межами Європи, до того ж більшість з них санкціоновані з іншими турами. Далі змагання зазвичай продовжуються в Європі і на рідному континенті мають вищий призовий фонд, ніж ті, котрі проводяться за її межами. Винятками є лише великі турніри (мейджорси, події Чемпіонатів світу з гольфу тощо). Здебільшого календар змагань туру залишається стабільним від року до року і санкціонований з подіями інших турів. Водночас турніри достатньо часто змінюють назви, що зумовлено появою нового титульного спонсора.

Japan Golf Tour. Цей тур був заснований у 1973 році на фоні того, що сам вид спорту здобув високу популярність у Японії. Значна кількість японських гольфістів ставали відомими у світі як учасники інших турів.

Перший гольф-клуб у цій країні, Tokyo Golf Club, було створено ще у 1913 році японськими гравцями у гольф. А вже у 50–60-х рр. ХХ ст. починається розширене будівництво спеціальних полів для гольфу, і японські гольфісти поступово створюють суттєву конкуренцію на міжнародній спортивній гольф-арені [498].

У 1980-х роках в Японії простежується бурхливий економічний розвиток, а також ухвалюється ряд законів, які пом'якшили обмеження на землекористування. Це відповідно стає додатковим стимулом для ще більш інтенсивного будівництва гольф-полів, яких до кінця десятиліття налічується уже понад 1 тис.

Офіційні турніри Japan Golf Tour додають спортсменам балів до Світового рейтингу з гольфу. Окрім того, успіх у турі також може надати учасникам право грати на головних гольф-турнірах.

Кількість подій в Japan Golf Tour варіюється з року в рік. Так, у 1990 році, до прикладу, було 44 офіційних турніри в межах туру, у 1999 – 32, 2002 – 29, 2007 – 24 турніри. Слід вказати на те, що якраз у 90-х роках тур був третім найприбутковішим гольф-туром після PGA Tour та European Tour, проте у першому десятилітті XXI ст. його випередили інші, внаслідок скорочення кількості турнірів в календарі.

Сезон зазвичай у цьому турі тривав близько 10-11 місяців, проте сьогодні його тривалість дещо зменшено – до 9 місяців (квітень-грудень). Водночас слід зазначити, що сезони 2020 та 2021 років були фактично об'єднані в один, причиною чого була пандемія COVID, яка вирувала в усьому світі. Через заборону на проведення масових заходів, багато гольф-турнірів були або перенесені або і зовсім скасовані.

Починаючи з 1998 році Japan Golf Tour спільно з PGA Tour та European Tour був залучений до санкціонування чотирьох мейджорсів. Проте ці чотири події вважаються неофіційними в турі, перемоги у них відповідно є неофіційними, і офіційних грошей учасники Japan Golf Tour на них не отримують.

У грудні 2022 року було оголошено про нову угоду, яка включає Japan Golf Tour, PGA Tour і European Tour. Вона передбачає, що починаючи з 2023 року трійка кращих гольфістів сезону в Japan Golf Tour отримають статус для участі в European Tour у наступному сезоні [112].

PGA Tour Champions. Цей тур є своєрідним відгалуженням PGA Tour. Його специфічним аспектом є те, що учасниками можуть стати виключно досвідчені спортсмени у віці 50 років і старші.

У 1980 році було засновано тур Senior PGA Tour [239]. У 2002 році його було перейменовано на Champions Tour, а в 2015 він отримав сучасну назву – PGA Tour Champions. Більшість турнірів туру проходять у США, водночас є кілька, які проводяться за їх межами. Кількість подій, які були частиною туру в той чи інший сезон, коливається від 26 до 29.

Щодо системи змагань, то більшість турнірів проводяться у три раунди (54 лунки), що відрізняє їх від турнірів інших професійних гольф-турів. Поле включає 81 гравця, які змагаються без зрізів. Водночас п'ять кращих сенйорів розігрують чотири раунди (72 лунки) зі зрізом на 36 лунці. Тур завершується розіграшом Чемпіонату на Кубок Чарльза Шваба (Charles Schwab Cup Championship). До 2015 року поле гравців цих змагань включало 36 кращих, і проводилися вони на 72 лунках без «зрізів», з 2016 року кількість лунок було зменшено до 54.

До 2015 року Charles Schwab Cup був своєрідною сезонною гонкою за балами. Вони нараховувалися гольфістам, котрі потрапляли в 10 кращих (1 бал за кожну виграну \$ 1 тис.). Упродовж 1990–2015 років 30 кращих гравців змагалися в Charles Schwab Cup Championship. Він проходив у чотири раунди, в яких бали отримували усі учасники, п'ять кращих, при цьому, отримували ануїтети (щорічні платежі). З 2016 року формат цих змагань був змінений на плей-офф, подібний до того, який використовувався для Кубка FedEx в основному турі PGA. В основі кваліфікації до плей-офф з цього часу закладено грошові винагороди під час сезону PGA Tour Champions. Із загальної кількості учасників на першу подію плей-офф, PowerShares QQQ Championship, потрапляють 72 кращих гравці в списку грошових призів. Окрім того на цю подію потрапляють також гравці, що фінішували на найвищих позиціях у SAS Championship.

Кожен гольфіст, котрий пройшов кваліфікацію, отримує загальну суму очок, що дорівнює заробленій за сезон. Очки під час перших двох подій плей-офф, QQQ Championship і Dominion Charity Classic, також базуються на зароблених грошах, за винятком того, що переможець кожної з цих подій отримує подвійні бали. Поле плей-офф у раунді Dominion Charity Classic скорочується до 54 гравців і, до 36 гольфістів у Charles Schwab Cup Championship. Після Dominion Charity Classic очки поля скидаються, щоб кожен із решти 36 гравців теоретично міг виграти Кубок [166].

Щодо можливостей потрапити на PGA Tour Champions, то критерії заздалегідь визначені. Серед них: 30 найкращих гравців у рейтингу чемпіонів PGA Tour попереднього року, 30 гравців, які входять до 70 кращих у сумісному грошовому списку PGA Tour і PGA Tour Champions, члени Всесвітнього залу слави гольфу, які

досягли віку 50 років, переможці турніру PGA Tour Champions за попередні 12 місяців тощо. Тобто це достатньо елітний тур, який відповідно презентує високий рівень видовищності змагань та конкуренції на них.

Asian Tour є по суті третім за масштабом чоловічим професійним гольф-туром у світі. Більшість його турнірів сконцентровані в Азії, за винятком Японії, яка має свій власний гольф-тур (Japan Golf Tour). Бали, набрані в межах офіційних турнірів Asian Tour зараховуються до Світового рейтингу з гольфу.

Цей тур координується із Сінгапуру правлінням, до складу якого входять більшість професійних гравців у гольф, і комітетом гравців турніру, що складається з гравців-членів, яких підтримує виконавча команда.

Заснування туру припадає на 1994 рік, проте перший сезон стартував у 1995 як APGA Omega Tour (отримав таку назву зважаючи на титульного спонсора). Вже у 1998 році Asian Tour став шостим членом Міжнародної федерації турів PGA (International Federation of PGA Tours) [466].

Згідно з новою угодою про спонсорство, між 1999 і 2003 роками тур був відомий як Davidoff Tour, перш ніж прийняти свою нинішню назву в 2004 році.

Слід вказати на те, що Asian Tour починаючи з 2009 року має конкурента у своєму спортивному бізнесі – OneAsia Tour. Взаємовідносини керівництв обох – достатньо ворожі сьогодні.

Серед чотирьох основних світових гольф-турів, лише на азійському спортивному ринку простежується така конкуренція. Водночас сьогодні вищим у рейтингу, а відповідно цікавішим як для спортсменів, так і глядачів залишається Asian Tour. Окрім того цей тур, через його членство в Міжнародній федерації PGA Tours, є єдиним визнаним паназійським професійним гольф-туром в Азії [367].

У 2010 році Asian Tour започаткував Азійський тур розвитку (Asian Development Tour, ADT) як своєрідний цикл розвитку. У перший рік було зіграно п'ять подій. До 2015 року тур розширився до проведення 28 турнірів із сумарним призовим фондом у \$ 2,2 млн. Проте до 2019 року кількість турнірів скоротилася до 19, а сумарний призовий фонд був дещо нижчим за \$ 1,5 млн.

У турнірі найбільша питома вага азійських спортсменів, водночас відбувається постійне зростання і учасників з інших країн. Серед іноземців найбільша кількість спортсменів з Австралії.

Asian Tour змінює кількість подій в календарі фактично щороку. Так, у 2004 їх було 21 (сумарний призовий фонд – \$ 11,4 млн), у 2008 – 32 (сумарний призовий фонд – \$ 43,55 млн). Водночас, обговорюючи сучасний календар змагань туру, слід відзначити, що кількість змагань у ньому дещо зменшилася. Зокрема це пов'язано в останні роки із наслідками пандемії COVID, яка набула найбільш масового розповсюдження якраз-таки на території Азії. Так, у сезоні 2020/2021 з 20 запланованих турнірів 12 не було проведено. Окрім того два змагання відбулися вже у 2022 році. Тобто цей сезон захопив фактично 3 роки. На 2022 рік в межах Asian Tour також заплановано 20 турнірів.

До способів отримання картки Asian Tour належить присутність спортсмена у списку 35 кращих у кваліфікаційній школі туру, потрапляння до п'ятірки кращих в межах Ордену «За заслуги» Азійського туру розвитку та місце у 60 кращих Asian Tour у попередньому сезоні.

Слід відзначити, що Asian Tour співпрацює з European Tour та з Japan Golf Tour. Зокрема з European Tour спільно проводяться окремі турніри, які пропонують вищі призові гроші порівняно з внутрішніми змаганнями Asian Tour. Іноді три тури (ще з PGA Tour або Sunshine Tour) спільно санкціонують окремі гольф-події.

Підтримку Asian Tour отримує від різних організацій. Так з 2008 року 50% заробітку гравців на US Open і The Open Championship зараховуються до Ордену «За заслуги» в Asian Tour. Два Opens були виділені з-поміж інших великих змагань, оскільки вони мають відкриту кваліфікацію, у якій можуть брати участь гольфісти з Asian Tour [367]. Партнерами туру є Sofitel (офіційний готель), Srixon (офіційний м'яч), Pin High (офіційний партнер одягу) і ESPN Star Sports (офіційний регіональний телевізійний мовник).

Найбагатша гольф-подія в Азії, HSBC Champions, вперше відбулася в листопаді 2005 року з призовим фондом \$ 5 млн. Інша грошова гольф-подія, проте для обмеженої кількості учасників у Малайзії, CIMB Classic, була запущена в 2010 році

з призовим фондом у \$ 6 млн. Це був перший турнір Asian Tour, який спільно санкціонований з американським PGA Tour. Він розпочався як неофіційна подія в цьому турі, але пропонував гроші та бали FedEx Cup у 2013 році. У 2016 році найбагатшою подією туру був Venetian Macao Open з призовим фондом \$1,1 млн.

Як уже зазначалося, Asian Tour має власну кваліфікаційну школу, після проходження якої 35 її кращих гольфістів можуть отримати карту на власне сам тур. Кваліфікаційна школа відбувається загалом у 5 етапів з середини листопада до середини січня. По завершенні цих етапів відбувається фінальний відбірковий етап у 5 раундів, де в останньому залишаються 35 кращих гравців, які ранжуються для виступів у новому сезоні Asian Tour [96].

Asian Tour з усіма турнірами посідає чинне місце у системі змагань з гольфу. Велика кількість професійних і висококваліфікованих спортсменів – це вихідці саме з цього туру. Сьогодні Asian Tour активно співпрацює з іншими світовими лідерами в організації та проведенні турнірів з гольфу, його турніри викликають широке зацікавлення аудиторії та приносять достатньо вагомі прибутки їх лідерам.

Серед перелічених та описаних професійних гольф-турів не вказано і половини, оскільки їх достатньо велика кількість. До інших важливих можна додати: PGA Tour of Australasia, Sunshine Tour (Африка), Canadian Tour (Канада), Tour de las Américas (Латинська Америка), PGA Tour China (Китай), the Korean Tour (Південна Корея), the Professional Golf Tour of India (Індія) тощо (загалом понад 20). Натомість PGA Tour, European Tour, PGA Tour Champions, Japan Golf Tour, Asian Tour є найбільш престижними і прибутковими сьогодні.

Слід констатувати, що більшість організацій турів тісно співпрацюють і часто сумісно санкціонують окремі турніри. Зокрема плідною є співпраця між PGA Tour та усіма іншими елітними турами. По суті, можна сказати, що остання надає патронат та розкручує велику кількість турнірів завдяки своєму авторитету і впливам.

Загалом структура координування турнірів у гольфі є достатньо складною і має свої специфічні особливості. Найбільші турніри, які є частиною турів, зазвичай проводяться окремим клубом або асоціацією, проте вони та інші турніри об'єднуються у цілісні гольф-тури, про які йшла мова, та деякі інші.

Членами турів стають спортсмени, які досягли високого рівня результатів у гольфі на нижчих рівнях (за прикладом кваліфікаційної школи). Кожен тур має визначену кількість змагань, у якій треба брати участь щороку.

Історично першими формувалися гольф-турніри, проте з часом, коли їх кількість ставала все більшою, з'явилася потреба в їх об'єднанні для кращого координування і можливостей формування календарів змагань, чим і займалися організатори турів.

Важливим в межах календаря змагань у гольфі був період 1979–2014 років. У цей час PGA Америки організувала турнір «PGA Grand Slam of Golf», який проводився для чемпіонів чотирьох «Великих» турнірів (British Open, US Open, PGA Championship, Masters Tournament) в поточному році після завершення сезонів PGA Tour та European Tour. Відповідно у цьому проміжку часу ці турніри були умовно об'єднані у Великий Шлем з гольфу. Упродовж 1979–1990 рр. змагання відбувалися у форматі stroke play на 18 лунках, які були розіграні в один день. З 1991 до 2014 року турнір проводився у два дні і уже на 36 лунках, проте винятковими були 1998 та 1999 роки, коли гольфісти змагалися в парах у форматі match play. За умови, якщо один гравець у сезоні здобував перемогу у кількох «Великих» турнірах або ж котрийсь із переможців відмовлявся від участі у Grand Slam of Golf, PGA Америки запрошувала на поле для чотирьох гравців екс-переможця турніру такого рівня з найкращими загальними результатами на мейджорсах цього року.

Поле для гри змінювалося щороку, проте у період 1994–2006 років турнір проводився на Гаваях на острові Кауаї, а далі у 2007 переїхав на Бермудські острови. Призовий фонд PGA Grand Slam of Golf був зафіксований на позначці \$1,35 млн. Захід у 2015 році повинен був проводитися на території Національного гольф-клубу Трампа (Каліфонія, США), але через те, що Д. Трамп негативно висловлювався про латиноамериканських іммігрантів, PGA скасувала змагання. У 2016 році турнір був і зовсім вилучений з календаря змагань після того, як PGA Америки прийняла рішення, що турнір у такому форматі не відповідає «сучасному ландшафту гольфу». І хоча подія більше не проводилася, за чотирма «Великими» турнірами було закріплено умовну назву Grand Slam у гольфі.

Слід також відзначити й ще одну групу важливих подій в календарі змагань з професійного гольфу – World Golf Championships (WGC), яка була започаткована у 1999 році. Це група щорічних спільних турнірів (WGC Championship, WGC Match Play і WGC Invitational, WGC Champions. Останню додано у 2005 році), що створені PGA Tour для об'єднання найкращих гравців світу разом. Турніри цієї категорії є подіями в PGA Tour і European Tour. При цьому вони спільно санкціонуються і Asian Tour, Japan Golf Tour, Sunshine Tour і PGA Tour of Australasia. Тобто кращі спортсмени усіх цих турів запрошуються до участі у подіях WGC. Змагання проводяться у різних куточках світу. У 2021 році PGA Tour зменшила кількість турнірів WGC до двох – Match Play і HSBC Champions. Ця група турнірів є достатньо престижною і популярною сьогодні у сериовищі гольфістів. Окрім того, ці події пропонують високий призовий фонд, а переможці змагань, як правило, отримують 70–78 балів до свого рейтингу.

Загалом сьогодні змагання у професійному гольфі – це масштабна, розгалужена система, яка має своє «коріння» фактично в кожному кутку світу. Професійний гольф – це один із найприбутковіших ігрових видів професійного спорту у світі, а провідні спортсмени у ньому достатньо часто очолюють рейтинги найбагатших спортсменів [583]. До прикладу, відомий гольфіст Тайгер Вудс у 2022 році став третім у світі спортсменом-мільярдером (до нього це були баскетболісти Майкл Джордан та ЛеБрон Джеймс). Водночас доцільно відзначити, що від зафіксованої суми доходів спортсмена лише 10% припадають на отримані від турнірів, ще 90% надходжень складають кошти від рекламних контрактів з Nike, Rolex, Gatorade, Monster Energy, TaylorMade, Buick та Gillette [34].

Професійний гольф є достатньо унікальним, судячи з ведення фінансової діяльності. За твердженням Моу, R. L., Liaw, T. [399], він являє собою відносно чисту форму капіталізму. На відміну від більшості ігрових командних видів професійного спорту, гольфісти не мають гарантованих контрактів. Свої доходи вони отримують виключно за поточні результати турніру. Окрім того, гравці витрачають власні кошти на проїзд, кедді та харчування. По суті гравець у гольф свої інвестиційні рішення повинен приймати із врахуванням того, які його спортивні вміння і навички

сприятимуть перемозі, а отже і збільшенню доходу. У цьому питанні було проведено ряд достатньо цікавих досліджень. Так, ще в 1990 році фахівцями [211] було доведено, що рівень і структура призового фонду гольф-турніру впливають на продуктивність гри учасників. Вищі призові призводять логічно до вищої продуктивності гри. Водночас такий ефект виникає здебільшого в останніх раундах турніру.

Структура призових коштів для PGA, LPGA та Senior PGA має багато спільних рис, хоча сума призового фонду відрізняється в різних турнірах, як уже відзначалося. Зокрема фахівці R. G. Ehrenberg і M. L. Vognanno [211] відстежили, що гранична віддача для покращення продуктивності гри на один ранг набагато вища для тих гравців, чий ранг близький до лідерів після трьох раундів.

5.2 Моделі змагань у професійному гольфі на різних етапах його розвитку

Історія професійного гольфу наповнена великою кількістю подій, які у результаті спричинили до появи та функціонування ефективної в організаційному та економічному аспектах системи змагань. Саме цей вид спорту активно розвивається та популяризується у світі сьогодні і приносить великі прибутки як спортсменам, так і організаціям гольфу.

Натомість для більш якісного обґрунтування специфіки формування системи змагань у цьому виді спорту доцільно структурувати цей процес і з'ясувати етапи розвитку виду спорту та, що більш важливо, – виявити ключові моделі формування цієї системи в історичному контексті.

Слід відзначити, що визначаючи моделі змагань, ми повинні були встановити ключовий чинник, який би дозволив виділити та обґрунтувати їх для різних часових етапів розвитку гольфу. Для нашої роботи ми виділили чинник престижності змагань, який передбачав орієнтацію на ключові турніри чи змагання на конкретному етапі еволюції. Також, аналізуючи історичний хід розвитку подій у професійному гольфі, нам вдалося виявити свого роду групи моделей, в основу чого було покладено наявність ознак системності змагань.

Отже, аналізуючи хід історії розвитку змагальної практики в гольфі та детально вивчаючи ключові дати та події у цьому процесі ми виявили наступні етапи, а в їх межах і моделі змагань з гольфу (табл. 5.2)

Етап 1860–1915 рр. слід охарактеризувати як початковий у розвитку гольфу. При цьому відзначимо, що у цьому виді спорту паралельно одразу розвивалися аматорський та професійний його напрям. Цікавим є те, що первинно гольф популяризувався на території Великобританії (більшою мірою – в Шотландії). Британське суспільство у той час пропагувало аматорство у спорті [4, 23, 134], а професійний спорт відкидало як низькосортний.

В більшості видів спорту, які у той час розвивалися на території країни, розвиток аматорського та професійного напрямку відбувався відокремлено, тоді як в гольфі все ж таки перевагу одразу отримав професійний напрям, а гольфісти-любители та професіонали фактично змагалися в одних і тих же змаганнях.

Для цього етапу характерна відсутність злагодженої системи змагань у гольфі, оскільки він лише починав розвиватися і в основному методом «спроб та помилок», проте уже у цьому проміжку часу ми виділили дві ключові моделі змагань з гольфу.

Однотурнірна ентропічна модель (1860–1894 рр.). Твердження про наявність саме такої моделі пов'язане з тим, що на цьому етапі існував лише один турнір, який був ключовим для гольфістів-професіоналів – British Open (1860), інші змагання не були системними, зазвичай спонтанними. А от British Open став першим щорічним професійним гольф-турніром. Виступ на цих змаганнях вважався пріоритетним, провідні спортсмени готувалися саме до них. Як уже зазначалося у попередніх розділах роботи, на початкових етапах розвитку British Open не мав єдиного формату проведення, він постійно зазнавав змін. Змінювалася кількість змагальних днів (від одного до трьох), тривалість раундів, кількість лунок, які потрібно пройти учасникам (з 36 до 72). Згодом (у 1907 році) було упроваджено кваліфікаційні раунди.

Таблиця 5.2

Моделі змагань різних етапів розвитку професійного гольфу

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
1860–1915	<ul style="list-style-type: none"> - Набір турнірів різного рівня, не об'єднаних між собою; - Відсутність співпраці на міжнародному рівні (відсутність міжнародної керівної структури); - Відсутність системи змагань. 	НЕСИСТЕМНІ	1860–1894 рр. Однотурнірна	British Open (1860 р.)	<ul style="list-style-type: none"> Нестабільність формату (систематичне упровадження змін до організації); Поступове збільшення кількості змагальних днів від одного до трьох; Спосіб визначення переможця – stroke play; Збільшення кількості змагальних лунок з 36 до 72 (у 1892 р. – British Open, 1898 р. – US Open); Раунд плей-офф (з 1888 – British Open, 1901 р. – US Open); Зріз учасників після 36 лунок (1904 р. – US Open); Раунди кваліфікації (з 1907 р. – British Open). 	<ul style="list-style-type: none"> Перевага британських гольфістів; Нестабільна кількість учасників змагань; Хаотична участь у змаганнях. Для участі у турнірі потрібен сертифікат клубу; Професійні гольфісти заробляють інструктажем та продажем інвентарю, отримують невеликі призові від змагань.
			1895–1920 рр. Двотурнірна	British Open, US Open (1895 р.)		
1916–1920	<ul style="list-style-type: none"> - Відсутність суттєвого розвитку гольфу на території Європи внаслідок подій Першої світової війни; - Активізація його розвитку у Північній Америці, створення Професійної асоціації гольфістів (PGA, 1916 р.); - Створення нового Великого професійного турніру (1916 р.); - Відсутність системи змагань. 		Двотурнірна	British Open не проводився у 1916–1920 рр., US Open – не проводився 1917 і 1918 рр., PGA Championship (1916 р.) – не проводився 1917 і 1918 рр.	<ul style="list-style-type: none"> Нестабільність формату (систематичне упровадження змін до організації); Розбіжності у форматі проведення турнірів: US Open – 3 дні (3 раунди, спосіб визначення переможця – stroke play), PGA Championship – 5 днів (5 раундів, спосіб визначення переможця – match play); Раунди кваліфікації (36 лунок); 72 лунки основних змагань; Зріз учасників після 36 лунок; Плей-офф за потреби у різних форматах. 	<ul style="list-style-type: none"> Зростання кількості учасників змагань американського походження; Лідерство за британськими гольфістами; Зростання призового фонду (US Open – \$1300, PGA Championship – \$2580 у 1920 р.).

Продовження табл. 5.2

1921–1941	<ul style="list-style-type: none"> - Відсутність узгодженого календаря турнірів (накладання турнірів, постійні зміни термінів проведення різних турнірів); - Створення четвертого Великого турніру; - Відсутність узгодженої системи змагань; - Початок квиткового бізнесу в гольфі. 		1921–1933 Тритур- нірна	British Open, US Open, PGA Championship	<p>Нестабільність формату (систематичне упродовження змін до організації);</p> <p>Розбіжності у форматі проведення турнірів: British Open, US Open, – 3 дні (3 раунди, спосіб визначення переможця – stroke play), PGA Championship – 5 днів (5 раундів, спосіб визначення переможця – match play), The Masters Tournament – 4 дні (4 раунди, спосіб визначення переможця – stroke play);</p> <p>Раунди кваліфікації (36 лунок); 72 лунки основних змагань; Зріз учасників після 36 лунок; Плей-офф за потреби у різних форматах.</p>	<p>Відносне вирівнювання результатів британських та американських гольфістів у турнірах;</p> <p>Постійне варіювання кількості учасників від невеликої після і перед війнами, до суттєвого зростання у «спокійний» час;</p> <p>Зростання призового фонду кожного турніру понад 100%.</p>
1942–1945	Етап «відносно замороженого» гольфу					
1946–1967	<ul style="list-style-type: none"> - Поступове зростання популярності гольфу у світі; - Створення IGF (1958 р.); - Зацікавленість з боку ЗМІ (перші контракти з телевізійними компаніями); - Поступове розуміння потреби формування цілісної системи змагань з гольфу керівними організаціями різних країн; - Відносна стабілізація термінів проведення окремих турнірів. <p>Зростання кількості подій з гольфу у світі.</p>	ДИСКРЕТНО - СИСТЕМНІ	Чотири- турнірна	British Open, US Open, PGA Championship, The Masters Tournament	<p>Приведення системи визначення переможця до єдиного взірця за способом stroke play (останнім впровадив PGA Championship у 1958 році);</p> <p>Раунди кваліфікації на 36 лунках у трьох з чотирьох основних змагань (PGA Championship упродовжує 7-ий раунд основних змагань замість кваліфікаційних стартів у 1956 р.).</p>	<p>Допуск темношкірих гравців до змагань (1961 р.);</p> <p>Зростання кількості спортсменів з європейських, африканських країн, які створюють конкуренцію на міжнародній гольф-арені;</p> <p>Розширення кількості учасників основних турнірів;</p> <p>Подальше зростання призового фонду.</p>

Продовження табл. 5.2

1968-1985	<ul style="list-style-type: none"> - Активізація розвитку гольфу у світі; - Встановлення міжнародного контролю над турнірами (PGA Tour); - Формування гольф-турів на різних континентах; - Об'єднання провідних турнірів у Grand Slam (1979 р.); - Система відбору до кожного змагання; - Наявність узгодженого календаря змагань; - Наявність чіткої, координованої системи змагань. 	СИСТЕМНІ	1968–1979 Турова	«Великі» турніри PGA Tour (1968 р.), European Tour (1972 р.), Japan Golf Tour (1973 р.)	Формат проведення чотирьох мейджорсів зберігається; Для участі у турі необхідно отримати «карту туру»; В межах туру у турнірах вищого рангу проводиться чотири раунди (приблизно 150 гольфістів). Після перших двох – розріз (залишаються 70 кращих гольфістів); У турнірах нижчого рангу можуть взяти участь будь-який зареєстрований професіонал; На змагальному полі гольфістам допомагають кедді (з 1975 р.).	Перелік кращих гравців географічно розширюється; Зростання конкуренції; Збільшення призових фондів для учасників турнірів, що вимірюється у мільйонах доларів.
1986-2019	<ul style="list-style-type: none"> - Формування та поступове удосконалення рейтингу гравців та турнірів (з 1986 р.); - Створення International Federation of PGA Tours (1996 р.); - Удосконалення системи змагань з гольфу; - Зростання кількості турнірів у кожному турі; - Спільне санкціонування турами окремих турнірів, перехресний залік окремих турнірів в різних турах. 		З 2015 Турово-ієрархічна	Grand Slam (до 2014 р.) далі «Великі» турніри, PGA Tour, Japan Golf Tour PGA Tour Champions, Asian Tour (1994 р.) та ін. World Golf Championships (WGC, 1999 р.)	Виведення подій турів за межі «свого континенту»; Зростання кількості турнірів у турі; Відносне збереження форматів змагань щодо попереднього етапу; Об'єднання кращих гравців у гольф в одній події (своєрідний тур чемпіонів), що санкціонований різними турами (WGC).	Потреба проходити «кваліфікаційну школу», що наявна в більшості турів; Потреба у виборі пріоритетних турнірів в межах турів з урахуванням рейтингу; Подальше зростання призового фонду.

Закінчення табл. 5.2

2020–2021	<ul style="list-style-type: none"> - Зміни у форматах проведення турнірів і турів внаслідок пандемії COVID (скасування окремих турнірів, зменшення їх кількості у турах тощо); - Вимушене зменшення кількості глядачів на трибунах змагань; - Втрата доходів організацій; - Активізація застосування комп'ютерних технологій у розвиткові гольфу (переведення окремих турнірів в онлайн-формат проведення). 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Турово-ієрархічна	«Великі» турніри, PGA Tour, Japan Golf Tour, PGA Tour Champions, Asian Tour та ін. WGC	<p>Зменшення кількості турнірів в турах у 2019–2020 роках;</p> <p>Проведення окремих турнірів в онлайн-форматі;</p> <p>Поступове відновлення турнірів починаючи з 2021 року.</p>	<p>Труднощі для спортсменів через потребу перелаштуватися на онлайн-посидинки в окремих турнірах;</p> <p>Необхідність наявності сертифікату вакцинації проти COVID;</p> <p>-Підвищення інтенсивності гри гольфістами, внаслідок зменшення інших видів їхньої активності (після 2020 р.).</p>
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Вихід гольфу на новий – значно вищий рівень розвитку; - Зростання інвестицій у гольф. 	РЕСИСТЕМНІ	Турово-ієрархічна	«Великі» турніри, PGA Tour, Japan Golf Tour, PGA Tour Champions, Asian Tour та ін. WGC	<p>Повернення до календаря з великою кількістю змагань;</p> <p>Відновлення турів у доковідному форматі.</p>	<p>Суттєве зростання загальної кількості гравців у гольф (з 61 млн до 66,6 млн).</p>

Для участі у турнірі спортсмену потрібно було отримати сертифікат свого клубу. Лише троє кращих спортсменів могли представляти свій клуб на British Open. І на тому етапі це були виключно шотландські та британські гольфісти.

Вже на перших змаганнях була передбачена грошова винагорода спортсменам. Спершу вона була незначною (£10 у 1863 р.), проте з кожним роком призовий фонд змагань нарощувався (£ 110 у 1892 р.).

Слід наголосити, що в межах одотурнірної моделі ще недоцільно говорити про сформовану систему змагань, проте турнір British Open все ж мав свої компоненти змагань, які теоретично також можна об'єднати у систему.

Двотурнірна ентропічна модель змагань (1895–1920 рр). Вважаємо, що поява ще одного «Великого» турніру характеризує початок розвитку такої моделі змагань у гольфі. Так у 1895 році на території США був організований власний відкритий турнір з гольфу – US Open, який фактично одразу став достатньо популярним серед професійних гольфістів і не лише з США, а й з Великобританії. При цьому останні тривалий час домінували, оскільки у США ще не було належним чином підготованих спортсменів у цьому виді спорту.

Слід відзначити, що British Open та US Open у цій моделі не були узгодженими між собою. Організації, які курували турніри, жодним чином не співпрацювали. Самі спортсмени планували участь у бажаному старті. Проте це певною мірою розосередило британських гольфістів, які отримали змогу у виборі пріоритетного турніру. При цьому US Open одразу пропонував вищий призовий фонд змагань (£ 90 – British Open, \$ 335 – US Open у 1895 р.).

Щодо формату проведення, то в обох змаганнях відстежується все ще його нестабільність. Постійно упроваджуються компоненти, які оптимізують чи частково ускладнюють участь спортсменів. Так, обидва змагання проводяться із використанням способу визначення переможця stroke play (гравцям плюсуються удари на кожній лунці і виграє той, хто зробив їх найменше). Змагання відбуваються на 72 лунках (з 1898 року у US Open). Додається також раунд плей-офф (з 1888 – British Open, 1901 – US Open), який проводиться у подальшому за необхідності.

В межах проведення US Open у 1904 упроваджуються зрізи в основних змаганнях після 36 лунок, відбувається відсіювання частини учасників. Натомість у турнірі British Open у 1907 році упроваджуються раунди кваліфікації, оскільки зростає кількість гольфістів. Згодом ці ініціативи будуть упроваджені навзаєм у зазначених турнірах. Тобто, незважаючи на неузгодженість у проведенні турнірів у їх форматах відстежуються компоненти, які поступово уніфікуються.

Підсумовуючи отриманий фактичний матеріал щодо цього етапу розвитку гольфу, варто вказати на достатньо стрімкий розвиток його популярності на території Великобританії та США. Проте ми не відстежили злагодженої співпраці між організаціями ключових турнірів, що спричиняло відокремлений розвиток змагань з гольфу на території цих країн.

Упродовж етапу 1916–1920 рр., незважаючи на те, що це час Першої світової війни та поствоєнний етап, розвиток гольфу, зокрема на теренах США, відбувається достатньо інтенсивно. У Європі, своєю чергою, цей процес тимчасово призупиняється (British Open не проводиться упродовж зазначеного часу, інші турніри не започатковуються).

Повертаючись до гольфу у США, слід відзначити, що у 1916 році була створена перша і одна із провідних керівних організацій професійного гольфу – PGA Америки, яка займалася розвитком суто цього напрямку. У цьому ж році вона засновує ще один – третій за рахунком «Великий» турнір з гольфу – PGA Championship, до участі у якому допускають виключно гольфістів-професіоналів. На цьому етапі і далі має місце *Двотурнірна ентропічна модель змагань*. З урахуванням того, що британський турнір не проводився, на арені залишався US Open та новостворений PGA Championship, які на цьому етапі також не були узгоджені між собою, оскільки проводилися різними організаціями, які не комунікували щодо узгодження та уніфікації системи змагань та календаря стартів, а продовжували проводити турніри дещо хаотично, хоча й щорічно (окрім 1917 та 1918 рр.).

Отже, і на цьому етапі до формату обох змагань фактично щороку впроваджуються оновлення. Так, US Open продовжує проводитися у три раунди (3 дні) із застосуванням способу проведення stroke play, тоді як PGA Championship проводиться у 5 раундів (5 днів) із застосуванням способу проведення змагань match play (гра в парах, де визначається кращий).

З іншого боку, до числа спільних компонентів турнірів слід віднести наявність кваліфікації до основних стартів (на 36 лунках), основні раунди проводяться на 72 лунках зі зрізом після 36 лунок. Також в обох турнірах допускається проведення раунду плей-офф за потреби, проте його формати відрізняються.

Незважаючи на достатньо складний період всесвітньої історії і зокрема ускладнення суспільного розвитку загалом і спорту зокрема, кількість учасників професійних турнірів гольфу зростає. При цьому частка гравців з США починає переважати. Водночас лідерство все ще залишається за британськими гольфістами. Призовий фонд новоствореного професійного турніру PGA Championship фактично на 100% перевищує фонд турніру US Open, що дозволяє першому переманити кращих гравців до себе (US Open – \$1300, PGA Championship – \$2580 у 1920 р.).

Етап 1921–1941 рр. – міжвоєнний у суспільному розвитку, де більшість сфер функціонування суспільства поступово врегульовуються. Закономірно, що ці процеси відбуваються у гольф-структурах і загалом у розвитку виду спорту.

На цьому етапі все ще не існує спільного календаря змагань. Турніри проводяться хаотично, а вибір дати пов'язаний виключно зі зручністю для організаторів. Ключові турніри постійно накладаються, що унеможливило участь професіоналів в усіх бажаних стартах. Як наслідок, все ще не відстежується узгодженої системи змагань. Проте у цьому часовому проміжку організатори турнірів поступово починають упроваджувати квитковий бізнес, продаючи квитки, що відповідно відкриває нове джерело доходів для них. Розвиток змагальної практики у гольфі на цьому етапі ми об'єднали у дві моделі.

Тритурнірна ентропічна модель (1921–1933 рр.). У цей час на гольф-арену повертається турнір British Open, інші два ключових турніри – US Open та PGA Championship також активно розвиваються. В сумі ці три турніри утворювали дану модель, оскільки були найпрестижнішими та найбільш прибутковими для гольфістів-професіоналів. В межах тритурнірної ентропічної моделі змагань у гольфі наявні й інші турніри, проте вони не мають вагової цінності, проводяться несистематично, а отже не можуть бути «обличчям» виду спорту.

Чотиритурнірна ентропічна модель (1934–1941). Вже у 1934 році до трьох визначних «Великих» турнірів з гольфу додається ще один – Masters Tournament, який проводиться Національним гольф-клубом Огасти також на території США. Тобто з чотирьох основних турнірів з цього часу і до сьогодні три є надбанням США (US Open, PGA Championship, Masters Tournament) і лише один турнір (British Open) проводиться на території Європи.

Обидві ці моделі ми визначили як ентропічні, оскільки реальної співпраці організаторів ключових турнірів щодо планування спільного календаря чи чіткого узгодження поля діяльності на змагальній гольф-арені все ще немає. Кожен з турнірів розвивається самостійно. Водночас поступово продовжують уніфіковуватися окремі компоненти формату цих турнірів. Так, в усіх чотирьох професійних турнірах гравці грають на 72 лунках. Окрім того до трьох змагань потрібно пройти кваліфікацію на 36 лунках (British Open, US Open, PGA Championship), допуск до турніру Masters базується виключно на запрошеннях організаторів.

Також залишаються розбіжності у плануванні кількості раундів та способі проведення змагань. Так British Open та US Open проводяться у 3 дні (3 раунди, PGA Championship – 5 днів (5 раундів), а Masters Tournament – 4 дні (4 раунди). Спосіб визначення переможця у British Open, US Open та Masters Tournament – stroke play, тоді як у PGA Championship – match play. Також наявні відмінності у форматі проведення раунду плей-офф, який в усіх змаганнях передбачений за потреби.

У цьому часовому проміжку спостерігається відносно вирівнювання результатів британських та американських гольфістів. Характерним аспектом етапу є і постійна зміна кількості учасників змагань від невеликої безпосередньо після війни до суттєвого збільшення кількості у «спокійний» час.

Важливо також відзначити, що фактично на 100% зростає призовий фонд турнірів щодо попереднього часового етапу, оскільки квитковий бізнес працює достатньо ефективно і дозволяє акумулювати більше коштів.

В контексті нашого питання з позиції всесвітньої історії і відповідно з урахуванням подій, котрі відбувалися у світі, нами був виділений історичний етап 1942–1945 рр. Це достатньо короткотривалий, проте водночас і складний часовий проміжок. Розвиток гольфу призупиняється, жодних вагомих кроків не робиться внаслідок подій Другої світової війни, а ключові турніри «заморожуються» (British Open не проводився упродовж 1942–1945 рр., US Open – упродовж 1942–1945 рр., Masters Tournament – упродовж 1943–1945 рр., PGA Championship – у 1943 р.). У тих змаганнях, які все ж проводяться, кількість учасників суттєво зменшується. Зважаючи на це, ми не виділяли окремої моделі змагань у гольфі для цього етапу.

Вже наступний етап 1946–1967 рр. яскраво виділяється у розвитку змагань з гольфу. У цей час цей вид спорту популяризується за межами США та Великобританії. У другій половині етапу відстежується створення нових турнірів в Європі та Азії, що відповідно спричинене появою великої кількості гольфістів професійного рівня. Водночас ключовими залишаються чотири турніри, про які йшлося вище – British Open, US Open, PGA Championship, Masters Tournament.

У цьому часовому проміжку ми відстежили поступове налагодження кроків назустріч незалежних керівних організацій турнірів, їх розуміння у потребі формування цілісної системи змагань. Про це, зокрема, свідчить відносно узгодження (фіксування) термінів проведення у 50–60-х роках між трьома американськими турнірами (Masters Tournament – квітень, US Open – червень, PGA Championship – липень). Проте все ще спостерігається відносна неузгодженість між організаторами British Open та PGA Championship, оскільки

обидва турніри проводяться у липні, тобто співпраця не виходить за межі континентів. На цьому етапі розвитку ми виділили *чотиритурнірну дискретно-системну модель* змагань у гольфі.

Слід відзначити, що у цьому часовому проміжку, внаслідок поширення та популяризації гольфу відстежується зацікавлення його подіями з боку ЗМІ. Так, зокрема у 1954 році відбувається перша телетрансляція US Open на широку аудиторію. Зауважимо, що до прикладу Masters Tournament вже у перший рік свого існування (1934 р.) транслювався на CBS Radio у прямому ефірі, проте все ж першим на екрани потрапив US Open у 1954 році. Відповідно згодом й інші гольф-події також почали виводити на екрани.

Провідні організації гольфу починають укладати контракти з телекомпаніями. Це своєю чергою дозволяє виокремити ще одне джерело доходів для гольфу, що спричинило ще більшу його популяризацію.

Щодо узгодженості в межах змагальної практики провідних гольф-турнірів упродовж 1946–1961 років слід відзначити уніфікацію способу визначення переможців. Так, з 1958 року (у цей рік впроваджено на PGA Championship) і до сьогодні переможець «Великих» турнірів визначається із застосуванням способу stroke play. У трьох з чотирьох турнірів наявні кваліфікаційні змагання на 36 лунках для відбору кращих учасників змагань (на PGA Championship упроваджується 7-й раунд основних змагань замість кваліфікаційних стартів у 1956 р.).

Важливим у цьому часі щодо участі спортсменів у змаганнях є те, що у 1961 році допуск отримують темношкірі гравці і одразу демонструють, що є гідними конкурентами для європейців та американців. Кількість бажаючих брати участь у «Великих» турнірах зростає, що призводить до розширення сітки змагань. Продовжує суттєво зростати і призовий фонд усіх турнірів. Станом на 1967 рік на British Open зафіксовано \$ 42 тис., на US Open – \$ 169,4 тис., на PGA Championship – \$ 148,2 тис., на Masters Tournament – \$ 162,35 тис.

Суттєві зміни, які вказують на початок формування цілісної системи змагань у гольфі, відбуваються починаючи з 1968 року.

Ми виділили наступний *етап 1968–1985 рр.*, який характеризується високим рівнем масовості у професійному гольфі у світі. Окрім того у 1968 році створюється організація PGA Tour, яка по суті є першим міжнародним керівним органом професійного гольфу. PGA Tour встановлює контроль над турнірами, і саме тоді починається робота над єдиним календарем змагань та упорядкуванням системи змагань. У цьому часі турніри у різних куточках світу починають об'єднуватися у цілісні тури. Саме тому ми виділили **турову модель** змагань з гольфу, яка активно розвивалася упродовж 1968–1978 рр. і в подальшому.

На цьому етапі формується три ключових тури, серед яких PGA Tour (1968), European Tour (1972) та Japan Golf Tour (1973), які існують до сьогодні. Кожен з турів об'єднує певну (20–30) кількість турнірів, яка щороку може змінюватися. Водночас кожен тур має впорядкований календар, який до всього ж узгоджується з PGA Tour. Водночас апогеєм сезону продовжують залишатися чотири «Великих» турніри – British Open, US Open, PGA Championship і Masters Tournament, які при цьому проводяться все тими ж організаціями, що їх заснували.

Упродовж 1968–1985 рр. формат проведення чотирьох «Великих» турнірів не зазнав вагомих змін і зберіг характерні риси попереднього етапу. Водночас для того, щоб стати учасником турнірів певного туру, спортсмен повинен з цього часу працювати для отримання так званої «карти туру». Для безпосередньої участі у турнірах туру вищого рангу гольфісту необхідно пройти через чотири раунди змагань (приблизно 150 учасників). Після перших двох зазвичай відбувається зріз, і серед претендентів на чемпіонство залишаються лише 70 кращих гольфістів. Натомість у турнірах туру нижчого рангу може прийняти участь будь-який зареєстрований професіонал.

Важлива подія в професійному гольфі відбулася у 1979 році, коли PGA Америки за погодженням з іншими організаціями умовно об'єднала чотири «Великих турніри» в Grand Slam у гольфі і організувала новий турнір PGA Grand Slam, у якому брали участь чотири чемпіони поточного року. Ці змагання були

упродовж 1979–2014 рр. найбільш престижні у гольфі, тому це дало підстави виділити наступну модель змагань у гольфі як *Grand Slam-модель*.

У цей час це була найбільш значима гольф-подія у сезоні. Водночас система турів у гольфі і усі інші змагання відповідно були збережені в межах цієї моделі.

Ця модель, на нашу думку, наявна на двох етапах у розвитку гольфу: описаному та наступному *etani 1986–2019 рр.* Водночас, зважаючи на те, що вже у 2015 році турнір PGA Grand Slam було скасовано, то світ гольфу повернувся, як ми вважаємо, до дещо видозміненої турової моделі змагань.

Повертаючись до характерних рис етапу 1986–2019 років, слід відзначити, що він, на нашу думку, розпочинається з утвердження рейтингової системи змагань у гольфі (Official World Golf Ranking, OWGR). При цьому рейтинг засновується на індивідуальних результатах участі гравця у змаганнях упродовж дворічного періоду. Кожен старт туру несе у собі певну кількість балів, які може отримати гольфіст. Найвищий рейтинг відповідно належить чотирьом «Великим» турнірам. З 1986 року рейтинг зазнавав корекцій, проте до сьогодні врахування балів у ньому є визначальним чинником допуску спортсменів до тих чи інших стартів.

Модель змагань на цьому етапі отримала назву *Турово-ієрархічної системної моделі*. По своїй сутності ця система змагань побудована на турах і турнірах, водночас з упровадженням рейтингу спортсменів та змагань, останні отримали згідно з цим свій власний рівень «вартості», і сформувалася своєрідна ієрархія змагань календарі подій з гольфу. На цьому етапі також відбувається оптимізація кількості турнірів у турах. Кількість турів, участь у яких стає складовою визначення рейтингу гольфістів, зростає. До календаря змагань додається Asian Tour (1994), який фактично охоплює змаганнями усю Азію, за винятком Японії, яка має власний тур.

Не менш важливим для цього часового проміжку є тісна співпраця усіх керівних організацій професійного гольфу. Наприкінці ХХ ст. тури стають ще більш узгодженими. Відбувається спільне санкціонування турами окремих турнірів, перехресний залік окремих турнірів в різних турах.

Яскравою подією і відображенням цього процесу стає організація World Golf Championships (WGC) у 1999 році – групи турнірів створених PGA Tour для кращих гравців. Водночас вони спільно санкціонуються і Asian Tour, Japan Golf Tour, Sunshine Tour та PGA Tour of Australasia.

Загалом для гольф-подій етапу 1986–2018 рр. характерним є виведення окремих найпрестижніших турів за межі «свого континенту», тобто до прикладу PGA Tour проводить події в Азії чи Європі. Ці кроки сприяють розширенню турів, тобто збільшенню кількості змагань в їх межах. Натомість формат проведення як «Великих» турнірів, так інших змагань залишається фактично незмінним.

Для нових гравців, які бажають стати учасниками того чи іншого туру, з'являється необхідність пройти так звану «кваліфікаційну школу», і лише після того вони отримують змогу здобути «карту туру» для участі в турнірах. У цьому часі календар змагань стає доволі насиченим подіями різного рівня, а отже гравці повинні обирати для себе оптимальну кількість стартів щодо власних можливостей та особистих рейтингових позицій.

Цей етап слід вважати достатньо продуктивним та ефективним з організаційної та економічної позиції, проте є зовнішні чинники, які мають вагому силу впливу на будь-які суспільні процеси. Отож, у 2020 році світ стикнувся з глобальною і складноконтрольованою ситуацією, що пов'язана із негативним впливом на здоров'я людей у світі – пандемія COVID. Це вплинуло на розвиток суспільства загалом і спорту зокрема. Щодо розвитку гольфу, саме 2020 рік став крайньою точкою виділення наступного етапу розвитку у гольфі (загалом 2020–2021 рр.).

При цьому модель змагань залишається тією ж – *турово-ієрархічною* й надалі, проте вона уже належить до групи *десистемно-адаптованих*, оскільки сама система змагань зазнає певних негативних змін (скасування окремих турнірів, зміни формату проведення змагань тощо), що спричиняє до суттєвого зниження відвідуваності турнірів, фінансових втрат організацій тощо.

Водночас в межах цієї моделі характерним є пошук нових рішень щодо проведення змагань із застосуванням технологій віртуального середовища. Окремі турніри у цей час проводяться в онлайн-форматі, що дає змогу зберегти змагальну практику для спортсменів, «завоювати» глядача у такому середовищі та загалом налагодити новий напрям розвитку професійного гольфу. Тобто цей етап і модель змагань з гольфу, з одного боку, слід вважати недостатньо ефективною, проте з іншого боку, рішення, які були прийняті у цей час, дозволяють зберегти фундаментальні компоненти системи змагань, хоча й у дещо зміненому вигляді.

Існують свої нюанси і для самих учасників у цей час. Так, є труднощі для гольфістів перелаштуватися на участь в онлайн-форматі в окремих турнірах. З'являється також потреба в обов'язковій вакцинації і представленні відповідного сертифікату організаторам. Водночас у світі гольфу відстежується інтенсифікація гри, а отже, і її видовищність. До цього призводить зменшення кількості змагань в календарі і відповідно якісніша підготовка спортсменів до конкретних стартів.

У 2022 році, на нашу думку, розпочався відносно новий етап розвитку гольфу, для якого характерно суттєве збільшення кількості гольфістів у світі (з 61 млн до 66,6 млн). Модель змагань для цього етапу є незмінно *турово-ієрархічною*, оскільки зберігає ключові компоненти (тури, турніри тощо) та їх наповненість, проте у цьому випадку ми відносимо її уже до групи *ресистемних*, оскільки ці складові відновлюються поступово повною мірою і продовжують удосконалюватися.

Формування системи змагань у професійному гольфі було достатньо тривалим процесом. Сьогодні система змагань у цьому виді спорту продовжує удосконалюватися з урахуванням сучасних тенденцій, можливостей та суспільних запитів щодо спортивного видовища. Водночас на початкових етапах розвитку гольфу змагання не мали злагодженої системи, що мало місце з 1860 до 1945 року включно, отже, такі моделі змагань у гольфі, як одностурнірна, двостурнірна, трестурнірна та чотиритурнірна ми відносимо до групи ентропічних.

Починаючи з 1946 і до 1967 року включно, ми відстежили відносне узгодження діяльності окремих організацій з гольфу щодо проведення турнірів, а отже, виділили дискретно-системну групу, в яку включили чотиритурнірну модель змагань з гольфу.

Вже починаючи з 1968 року ми відстежили наявність чітко сформованої системи змагань. У цей час утворюється керівна міжнародна структура у професійному гольфі PGA Tour, яка бере на себе патронат над усіма подіями. Наступні кроки робляться на укладення оптимального календаря змагань, визначення пріоритетних та інших турнірів, уніфікується формат проведення змагань тощо. Отже, турову, Grand Slam та турово-ієрархічну моделі (після появи офіційного рейтингу) ми розглядаємо в межах групи системних моделей.

З 2019 року, через вплив пандемії COVID на світ і процеси, що в ньому відбуваються, зокрема в професійному гольфі відстежуються певні деструктивні процеси, які значною мірою мають негативний вплив на розвиток системи змагань. Загалом відбувається своєрідне руйнування окремих компонентів (скасування одних турнірів, переформатування інших), тому наявна турово-ієрархічна модель у часовому проміжку 2019–2021 років переходить у групу десистемно-адаптованих моделей.

Вже згодом, по «стишенні» негативного впливу пандемії і поступовому відродженні усіх гольф-подій, а отже, і структури системи змагань починаючи з 2022 року, ми з'ясували, що та сама *Турово-ієрархічна модель* відновлювалася. Зважаючи на специфіку часового етапу і події, що відбуваються, ми визначили її в групі ресистемних моделей змагань. Проте у 2023 році усі складові системи і їх зміст повністю відновилися і продовжують удосконалюватися, що вказує на повернення моделі у групу *системних*.

Моделі змагань, які в майбутньому ще будуть формуватися зокрема у професійному гольфі також за ознакою системності, можуть бути віднесені до відповідної групи.

5.3 Формування та розвиток змагань у професійному тенісі

Ера сучасного тенісу розпочинається у другій половині XIX століття. Її попередником вважають гру «лаун-теніс» [484]. Засновником гри вважається майор Волтер Уінгфілд. Він використовував цю гру для розваги гостей на прийомах у своєму особняку в Уельсі [486]. Він фактично одразу зрозумів, що цю гру можна комерціалізувати і вже у 1874 році запатентував «лаун-теніс» та почав продавати обладнання та підручники з навчання гри, а також опублікував перші правила гри у брошурі «Сферистика або лаун теніс» [311]. Згодом Волтер Уінгфілд втратив цілісний контроль над своїм винаходом, і лаун-теніс почав стрімко розвиватися в усьому світі, а інші країни (Великобританія, США, Канада тощо) також почали виробляти конкурентоспроможне обладнання.

Домінування Великобританії на міжнародній арені, яке мало потужний вплив і на формування спорту в світі, позначилося на темпах професіоналізації тенісу. Так, кінець XIX – перша половина XX століття знаменувалися превалюванням аматорства у спорті, тоді як професійний спорт розвивався у відносно сповільнених темпах і у більшості видів спорту – окремо від аматорського [134, 311]. Схожа ситуація простежувалася і у тенісі, який найбільшою мірою розвивався у Великобританії наприкінці XIX століття. На той час його розвиток повною мірою обумовлювався англійською концепцією аматорства [485, 486].

Попри усе, 1875 рік вважається роком народження сучасного тенісу, за твердженнями Міжнародної федерації тенісу (International Tennis Federation, ITF). Клуб любителів тенісу округу Мерилібон в Англії опублікував перші правила гри. А вже у 1877 році було проведено перший масштабний турнір, який одразу був відкритим для усіх бажаючих. Це був Wimbledon Championships (Великобританія), який на той час курував Всеанглійський клуб крокету і лаун-тенісу (All England Croquet and Lawn Tennis Club). Цікавим є те, що вже у перших змаганнях з учасників вимагалася оплата у розмірі одного фунта і одного шилінга, а глядачі повинні були придбати квитки ціною в один шилінг [97]. Цей аспект засвідчує, що вже перші турніри з лаун-тенісу мали незначну, але все ж наявну комерційну основу.

Важливим моментом того часу для тенісу було заснування Асоціації лаун-тенісу (Lawn Tennis Association, LTA) у 1888 році [484]. Організація вже згодом розробила 43 правила гри, багато з яких чинні до сьогодні. Також вона затвердила проведення 73 турнірів упродовж десятиліття.

Достатньо інтенсивно розвивається лаун-теніс і в США. Там створюється інфраструктура, відкриваються тенісні клуби та проводяться змагання у другій половині XIX ст. Важливим щодо того був 1881 рік, коли було створено Національну асоціацію лаун-тенісу США (United States National Lawn Tennis Association, USLTA). Сьогодні вона має назву – Асоціація тенісу США. Організація займається стандартизацією правил змагань і проведенням турнірів [486]. На той час до неї увійшли 34 клуби. У цьому ж році стартував ще один значущий для тенісистів турнір – U.S. Open (тоді US National Men's Singles Championship) [183].

Варто зупинитися на тому, що саме в США теніс почав формуватися як професійний вид спорту. Цьому сприяли ринкові взаємовідносини в країні, а також фактичне нівелювання значення аматорства у спортивному середовищі.

До кінця XIX століття лаун-теніс окрім Великобританії та США розвивався і в Австралії, Франції, Австро-Угорщині, Італії, Перу, Швейцарії, Аргентині, Греції, Данії тощо. Тобто цей вид спорту по праву отримав світове визнання.

Ще однією важливою датою в історії тенісу є 1913 рік, коли 12 національних лаун-тенісних організацій домовилися щодо створення Міжнародної федерації лаун-тенісу (International Lawn Tennis Federation, ILTF) у Парижі. Наявність керівної міжнародної організації була прямою потребою того часу, оскільки вид спорту стрімко розвивався у світі. З цього часу міжнародні зв'язки в питаннях тенісу стають міцніші, з'являється ще більша кількість відкритих чемпіонатів у різних країнах і стабілізується календар змагань загалом.

Перший тур (по Північній Америці) виключно для професіоналів тенісу започаткував промоутер Чарлз Пайл (Charles Pyle) ще на початку 20-х років XX ст. Його підтримали американські та французькі тенісисти. Саме вони грали показові матчі для глядачів, які своєю чергою, оплачували це видовище [130].

Історичною датою першого професійного тенісного турніру прийнято вважати 9 жовтня 1926 року. Він відбувся у Нью-Йорку (США) на критій арені «Медісон-сквер-гарден». За подією тоді спостерігали близько 13 тис. глядачів. Слід констатувати, що ідея із заснуванням професійного туру була неоднозначно сприйнята тенісним середовищем. Були ті, хто прагнув розвивати ідею професійного туру, але була і своєрідна опозиція, яка критикувала рух у цьому напрямі [352, 376].

Водночас факти засвідчують, що така професійна практика у той час все ще не була популярною і не приносила достатньо коштів її ідейнику. Але розвиток професійного тенісу не припиняється, а починає набирати обертів.

Слід відзначити, що фахівці E. V. Imas, O. V. Borisova у своїй праці [311] відзначають саме 1926 рік – як початок третього періоду розвитку тенісу, у якому активізується розвиток саме професійний його напрямок. Більше того у цей період теніс був чітко розподілений на аматорський (турніри «Великого шлему», Кубок Девіса, Кубок федерації тощо) та професійний (серія турів). Цікавим є і те, що одразу поряд з чоловічим, розвивається і жіночий професійний теніс. Так Ч. Пайл залучив до свого туру одну із провідних тенісисток того часу (S. Lenglen), організувавши у тому ж 1926 році паралельно і жіночі змагання. Неоднозначним в історії є те, що гравці, які отримували статус професіоналів, втрачали можливість брати участь у великих (аматорських) турнірах [524].

На той час професійні тенісисти підписували контракт із професійним промоутером, який контролював їхні виступи. До прикладу, у тому ж 1926 році гравці С. Ленглен і В. Річардс гастролювали по Північній Америці разом з Полом Фере і Мері К. Браун згідно з контрактом з Ч. Пайлом. Ключовими заходами їх професійного календаря були особисті змагання в турах та професійні чемпіонати за запрошеннями, які були еквівалентами турнірів Grand Slam.

Тури, які організовувалися як комерційні шоу-заходи, викликали більше зацікавлення тенісистів-професіоналів, аніж турніри, адже перші приносили значно більші прибутки. До прикладу тенісист Фред Перрі у 1937 році заробив у північноамериканському турі \$ 91 тис. (сьогодні це понад \$ 1,7 млн), а на U.S. Professional Championship у 1938 році – лише \$ 450. І таких прикладів достатньо

багато. Тобто на цей час система змагань у професійному тенісі все ще не мала стабільного і єдиного вигляду, а була організована дещо хаотично. Водночас це стає суттєвим поштовхом для подальшого розвитку професійного напрямку тенісу і розширенням мережі його змагань.

У 1927 році було створено Професійну асоціацію лаун-тенісу (PLTA), яка по суті є національною організацією в США, що захищає інтереси професійних гравців і інструкторів спорту. У 1971 році організацію перейменовують у Асоціацію професійного тенісу США (USPTA). У тому ж 1927 році було вперше проведено чемпіонат США з тенісу серед професіоналів.

Тогочасні матчі в межах професійних тенісних турів не були пов'язані між собою. Це були поодинокі ігри між окремими висококласними гравцями, які не мали подальшого розвитку.

У 1948 році створюється іще одне професійне тенісне турне з високим призовим фондом (\$ 353 тис.). Це турне, своєю чергою, сприяло створенню Національної тенісної ліги (NTL) [3]. У цей час відбувається урегулювання трудових взаємовідносин з допомогою укладання контрактів між організаторами змагань і тенісистами-професіоналами щодо заробітної плати перших [267].

До початку так званої «ери відкритого тенісу», професіоналів не допускали до більшості турнірів, навіть до головних у цьому виді спорту – турнірів Grand Slam. При цьому учасникам-любителям змагань не вручали призових грошей, а лише компенсували окремі витрати на переїзди.

Слід відзначити, що заборона участі у найбільш масштабних турнірах не зупиняла багатьох тенісистів від переходу у статус професіоналів, адже у професійних турах можна було отримати суттєві грошові винагороди.

Зважаючи на зростання кількості професійних тенісистів у світі, вже згодом у їх середовищі було започатковано власні мейджорси. До них відносять турнір Уемблі (Wembley tournament) у Лондоні, Професійний чемпіонат США (the U.S. Professional Championship) та турнір в Парижі (Championnat International de France Professionne,' French Pro Championships). Це були три ключові професійні турніри серед чоловіків до 1968 року [465].

Першим щодо започаткування був U.S. Professional Championship. Він проводився на кортах з різним покриттям в період з 1927 до 1999 року. Wembley tournament, своєю чергою, було започатковано у 1934 році і проводився він до 1990 року на Wembley Arena у Великобританії. Однією з особливостей цього турніру було те, що гра відбувалася виключно на дерев'яному покритті. Третій серед професійних тенісних турнірів – French Pro Championships вперше було проведено у 1930 році і щорічно він стартував до 1968 року. Ці змагання проводилися на різних кортах, як дерев'яних, так і ґрунтових. Гравець, який здобув перемогу на усіх трьох турнірах упродовж календарного року, вигравав «Професійний Великий шлем» [347, 352].

U.S. Professional Championship (US Pro). Чемпіонат вважався мейджорсом у професійному чоловічому тенісі упродовж 1927-1967 років (до початку ери Відкритого тенісу у 1968 році). Так, один з перших видатних американських професійних гравців, Вінсент Річардс (Vincent Richards), у 1927 домовився про проведення турніру з Говардом Кінсі (Howard Kinsey) в тенісному клубі Nolek (Нью-Йорк). За перемогу над суперником В. Річардс отримав \$ 1 тис. [144].

В подальшому турнір набув системного характеру і проводився щороку у різних куточках США. Відповідно покриття корту могло бути різним: трав'яним, ґрунтовим, твердим (асфальтованим, бетонним), дерев'яним. Згодом турнір почали проводити на ґрунтових кортах Har-Tru. У цей час U.S. Professional Championship був подією, яка передувала US Open і очевидно використовувався для підготовки кортів до останніх. Проте у 1978 році US Open переїхав на корти з твердим покриттям. Тоді два змагання розділилися, і американські професіонали почали проводити свої змагання на ґрунтових кортах США. Турнір упродовж своєї історії проводився в одиночних і парних розрядах.

US Pro став першим професійним заходом (з 1937 р.) відкритим для тенісистів-любителів і з того часу вважався одночасно відкритим Чемпіонатом США з тенісу.

Упродовж так званої професійної ери тенісу (1927–1967 рр.) перемогу у U.S. Professional Championship здобували здебільшого американські професіонали, тоді як в еру відкритого тенісу спортсмени з інших країн (Великобританії, держав Південної Америки, Іспанії, Швеції тощо) все частіше здобували перемогу в турнірі.

Система проведення турніру змінювалася. Спершу застосовувалася відбірково-колова система гри (1927–1950 рр.). Так, 16 професійних тенісистів у першому раунді (Раунд 16) змагалися у групах (чотири групи) по дві пари гравців, переможці в яких змагалися між собою у чвертьфінальних раундах (загалом вісім гравців). До півфіналу проходили четверо і до фіналу двоє кращих тенісистів, які розігрували між собою чемпіонство. Кожна гра тривала до реалізації 4-х очок одним з тенісистів. У 1951 році U.S. Professional Championship був розділений на дві події – Cleveland International Pro (16 учасників) і Forest Hills (шість учасників). Перша була проведена за звичною відбірково-коловою системою, а друга – за коловою (до чотирьох очок).

Окремі джерела [144] наводять інформацію щодо схожих варіантів організації U.S. Professional Championship і в подальших роках. Так, у 1954 році поряд з Cleveland International Pro був організований і турнір для професійних тенісистів в Лос-Анджелесі, обидва проводилися за відбірково-коловою системою в межах чотирьох раундів, про які йшлося вище.

У період 1955–1956 років підрахунок набраних очок гравцями на U.S. Professional Championship відбувався за Van Alen Streamlined Scoring System (VASSS). Ця система підрахунку передбачала скорочення тривалості матчів. Так, VASSS дозволяє вести підрахунок від нуля до чотирьох очків, при цьому перемога присуджується гравцеві, котрий першим набере чотири очки, навіть якщо його суперник має три очки. Таким чином усувається раніше обов'язкова розбіжність у два очки.

У 1963 році спостерігалася суттєва фінансова криза у проведенні U.S. Professional Championship, проте в подальшому його проведення не призупинялося до 1967 року.

Wembley Professional Championships. Турнір з тенісу, який проводився у Лондоні упродовж 1934–1967 років і вважався одним із мейджорсів у професійному тенісі. Проводився він і після 1967 року (до 1990 р.), був перекинутий у нижчу категорію турнірів. Цікавим є те, що цей турнір упродовж 1934–1967 років проводився виключно на дерев'яних кортах, а коли вийшов з числа мейджорсів, то покриття змінили на пластикове.

Wembley Professional Championships відбувався щорічно, водночас були періоди, коли він не проводився (1940–1948, 1954–1955, 1972–1975 рр.). Немає достовірних відомостей і щодо проведення турніру у 1936 та 1938 роках, однак згадки щодо поодиноких матчів, які ідентифікували, як турнір Wembley [131].

Аналізуючи формат проведення турніру, слід відзначити, що у перший рік (1934) Wembley Professional Championships проводився за коловою системою. Також за цією системою турнір було проведено і у 1939 році. З одного боку – тому що кількість учасників була невеликою (чотири-шість), а з іншого – ця система дозволяє визначити переможця у найбільш об'єктивний спосіб. У інші роки турнір проводився за системою раундів, у кожному з яких формувалися пари гравців, і той, котрий програвав, вибував. Раундів було чотири: перший, чвертьфінал, півфінал і фінал.

Зважаючи на різну кількість учасників, списки раундів могли формуватися по-різному. Так, в одні роки (1937, 1949, 1951–1953, 1959 рр. тощо) усі заявлені учасники розпочинали змагання з першого раунду. У інші (1935, 1950, 1956–1958 рр. тощо) – окремі (вищі у рейтингу) учасники потрапляли одразу в чвертьфінал турніру. Отже, можна припустити, що на той час сталої моделі системи змагань у Wembley Professional Championships ще не було, вона радше була спонтанною.

Історичні факти вказують, що у період 1970–1983 років Wembley Professional Championships був головним рейтинговим турніром тенісного туру Гран-прі.

French Pro Championship (French Pro). Турнір під назвою Чемпіонат Франції серед професіоналів (Championnat International de France Professionnel) вперше був проведений у 1930 році Асоціацією професійних тенісистів Франції (АФРТ). До 1967 року цей чемпіонат вважався одним з головних тенісних турнірів серед професійних спортсменів [269]. Змагатися у турнірі було дозволено виключно чоловікам.

French Pro проводився у Парижі на ґрунтовому корті Ролан Гаррос. Лише упродовж 1963–1967 років ці змагання відбувалися на стадіоні «П'єр де Кубертен» на дерев'яному покритті. У 1950 і 1953 роках турнір проводили на цементному покритті, проте існує припущення, що ці турніри не були зараховані як French Pro.

Турнір не проводився у 1933, 1940–1949, 1954, 1955, 1957 роках. Щодо формату проведення змагань, то упродовж розвитку турніру він змінювався. Так, на початку

упродовж 1930–1932 років French Pro відбувався за коловою системою. У ті роки кількість учасників змагань була незначною (по 4). У 1934 році, враховуючи збільшення їх кількості до 8 осіб, спосіб проведення передбачав пряме вибування після програшу у трьох раундах (чвертьфінал, півфінал, фінал). Вже у наступному, 1935 році, список учасників French Pro включав 16 тенісистів, що спричинило до збільшення кількості раундів до чотирьох (раунд 16, чвертьфінал, півфінал, фінал).

В подальшому змагання проводилися за цим же способом, проте залежно від кількості учасників варіювалася кількість раундів. В окремі роки (1939, 1956, 1958, 1964, 1965 тощо) провідним тенісистам-професіоналам в рейтингу дозволялося не брати участь у першому раунді турніру, а одразу змагатися у другому, формуючи пару зі спортсменами, які здобули перемогу на першому етапі змагань.

U.S. Professional Championship, Wembley Professional Championships, French Pro Championship умовно були головними подіями у професійному тенісі у першій половині ХХ ст. Гравці з статусом аматора також могли брати участь у цих подіях, проте не мали змоги отримувати грошові винагороди при цьому.

Цікавим фактом в історії цих професійних турнірів є те, що їх ієрархія щодо класу могла змінюватися щороку. До прикладу, у 1934 році U.S. Pro вважався турніром високого класу, оскільки участь у ньому брали висококласні гравці з найвищим рейтингом. Водночас у 1936 році – це була пересічна подія, у якій взяли участь професійні інструктори гри. На той час вищий рівень організації та популярність у світі мали все ж турніри любителів, тому професійні вважалися другосортними. У будь-який момент професійний тенісний турнір міг бути скасованим через низьку зацікавленість глядачів у ньому.

Описані змагання лише умовно називали мейджосами того часу. Були й інші версії щодо мейджорсів у професійному тенісі у 30–60-х роках ХХ століття. Очевидно, що чіткого визначення щодо них не було, оскільки в різні роки різні турніри пропонували більший чи менший грошовий приз, а отже, спортсмени обирали ключові змагання, де могли б отримати найвищий заробіток.

До початку ери відкритого тенісу на спортивній арені часто виникали і певний час функціонували й інші професійні турніри з тенісу. В їх числі: Bristol Cup (1920–

1932 pp.), Professional Championship of the World (1927–1928 pp.), World Pro Championship (1932–1933 pp.), Bonnardel Cup (1935–1937 pp.), International Pro Championship of Britain (1935–1939 pp.), U.S. Pro Hard Courts (1945–1946 pp.), Philadelphia U.S. Pro Indoor (1950–1952 pp.), Australian Pro (1954 p.), Tournament of Champions (1957–1959 pp.), Masters Pro (1956–1965 pp.), Kramer Cup (1961–1963 pp.), Madison Square Garden Pro (1966–1967 pp.), Forest Hills Pro (1966 p.), Wimbledon Pro (1967 p.) [376].

Загалом кожен із турнірів заслуговував уваги у той чи інший час. Окремі з них тимчасово піднімалися до найвищого рівня, коли інші не проводилися. Деякі зазнавали фінансових труднощів і в результаті ліквідовувалися.

Як демонструє практика, у першій половині ХХ ст. фактично жоден із професійних тенісних турнірів (окрім трьох головних) на мали стабільного графіку проведення і значною мірою організовувалися ситуативно (за наявності бажаючих брати участь та тих, хто за цим спостерігав).

Формати проведення турнірів у різні роки відрізнялися, що також напряду залежало від кількості учасників. За умови незначної кількості бажаючих, турніри проводилися за коловою системою, якщо ж кількість професійних тенісистів зростала у турнірі, то спосіб проведення змагань змінювався на пряме вибування або так званий Раунд Робін (гравці об'єднуються в групи по три-чотири особи і змагаються з усіма іншими членами групи. Після цього вони ранжуються за кількістю матчів, сетів і виграних ігор, а також за результатами очних матчів. Один, два чи чотири гравці, які стали кращими, потрапляють до наступного етапу турніру).

Слід відзначити, що понад чотири десятиліття в тенісному середовищі велися дискусії щодо відкритих змагань між любителями та професіоналами. Значна частина тенісної спільноти прагнула покінчити з таємними виплатами спортсменів, але були консерватори, котрі постійно виступали проти такого рішення у Міжнародній федерації лаун-тенісу (ILTF – згодом ITF). Водночас, у 1967 році було засновано дві нові професійні групи у тенісі. Перша – Національна тенісна ліга під керівництвом колишнього капітана Кубка Девіса США Джорджа МакКолома та друга – Чемпіонат світу з тенісу (WCT) на чолі з промоутером Нового Орлеана

Дейвом Діксоном, яка фінансувалася нафтовим і футбольним магнатом Далласа Ламаром Хантом [257]. Обидві ці групи у той час підписали контракти зі значною кількістю найкращих тенісистів світу як серед любителів, так і професіоналів.

У цьому ж році Асоціація лаун-тенісу (LTA) Великобританії постановила скасувати різницю між любителями та професіоналами гри у своїх турнірах, що стало першим вагомим кроком до об'єднання. ІЛТФ у березні 1968 року була змушена провести екстрене засідання, на якому було утверджено 12 турнірів відкритого типу. З цього моменту розпочалася ера відкритого тенісу [259, 269].

У квітні 1968 року було проведено перший відкритий турнір British Hard Courts у Борнмуті. Наступним став Wimbledon Championship. Його загальний призовий фонд тоді становив \$ 62,760. Уже згодом професіонали беруть участь у U.S. Open. Загальний призовий фонд цих змагань у 1968 році становив \$100 тис. Вже згодом призові фонди провідних тенісних стартів зросли до мільйонів доларів.

Перші роки переходу від так званого «квазіаматорства» до повноцінного професійного тенісу характеризувалися суттєвим спротивом і відповідно бар'єрами у розвитку. У вирішеннях окремих питань контролю над професійними тенісними турнірами доходило навіть до судових позовів. У чоловічому тенісі було утворено Асоціацію тенісистів-професіоналів (АТР; 1972 р.) та Жіночу тенісну асоціацію (WTA; 1973). Ці організації фактично одразу здобули високий рівень визнання і відповідно впливу на подальший розвиток системи змагань у професійному тенісі.

Великий вплив на розвиток тенісу мали ЗМІ. Дуже часто провідні тенісисти орієнтувалися не стільки на підсумковий результат своїх ігор, скільки на видовищність і по суті «унікальність» власної гри. Окрім того у 1970-х роках було проведено ряд міжнародних турнірів під назвою «Гран-прі», що стало ще одним суттєвим кроком у напрямі розвитку професійного тенісу. Призові кошти вручалися кращим спортсменам за підсумком місць, які вони посідали упродовж серії турнірів [134].

Розвиток системи змагань з професійного тенісу активізувався в еру відкритого тенісу. Вершиною в рейтинговій таблиці змагань для професіоналів стали чотири турніри Великого Шлему (Grand Slam) – Wimbledon Championship, US Open,

Australia Open, Rolan Garros, які проводяться Міжнародною федерацією тенісу (ITF), Асоціацією тенісистів-професіоналів (чоловіки) та Жіночою асоціацією тенісу (жінки). Регламент кожного із чотирьох великих змагань розробляється та затверджується спеціальним Комітетом Grand Slam, який є у структурі ITF.

Характерним для усіх цих змагань є те, що кваліфікаційна сітка для одиночних розрядів складається з 128 гравців, парних – 64 пари, мікстів – 48 пар. Слід вказати на те, що жодні інші змагання не передбачають участі такої великої кількості тенісистів. Так само лише на цих турнірах спортсмени та спортсменки можуть виступати в змішаних розрядах.

Wimbledon Championship. Найстаріший серед чотирьох турнірів є Wimbledon Championship, який проводиться ще з 1877 року. Цей турнір став другим з чотирьох (після French Open), до якого були допущені професійні тенісисти у 1968 році. Відповідно цього року змагання вперше пропонували грошову нагороду переможцям. Сумарний призовий фонд становив £ 26,150. Переможець серед чоловіків в одиночному розряді міг отримати £ 2 тис., переможниця відповідно £ 750, переможці в чоловічому парному розряді – £ 800, жіночому – £ 500, в міксті – £ 450. В наступні роки призовий фонд змагань постійно зростає.

В еру відкритого тенісу чемпіонат набував все більшої популярності. Оскільки до гри були допущені професійні гравці, конкуренція відповідно стала жорсткішою, що суттєво підвищило видовищність і зацікавленість глядачів. Фактичним підтвердженням цього був, до прикладу, факт з 1973 року, коли показник відвідуваності сягнув вище 300 тис. осіб і продовжував зростати.

Змагання спеціалізовані на відкритих трав'яних кортах з перших років заснування. Він єдиний з чотирьох головних турнірів, котрий зберігає цю традицію до сьогодні. Проводяться Wimbledon Championships на території All England Lawn Tennis and Croquet Club (AELTC). Елітарною традицією турніру є і те, що він проводиться під патронатом королівської сім'ї.

Турнір поєднує змагання як для чоловіків, так і для жінок упродовж 13 днів. В одиночних чоловічих розрядах до участі допускаються по 128 гравців, в парних чоловічих та жіночих – 64 пари і в мікстах (змішаних парних розрядах) – 48 пар.

Окрім цього, в межах Wimbledon Championship проводять і юнацькі змагання (в одиночних та парних жіночих і чоловічих розрядах).

Як і в інших в турнірах Grand Slam, упродовж зазначеного часу фіналісти грають сім матчів в одиночних розрядах, шість матчів – у парних і п'ять матчів – у мікстах. Кваліфікаційні змагання проводяться за сім–вісім днів до основних стартів і завершуються за два–три дні до їх початку.

Щодо формату проведення змагань, то важливо відзначити, що він зазнавав змін упродовж історії. Як відомо, сьогодні змагання відбуваються згідно посівів гравців. Вперше посів було впроваджено ще у 1924 році. Певний час це була спрощена система, яка дозволяла країнам номінувати чотирьох кращих своїх гравців, котрі були розташовані в різних чвертях жеребкування.

Цю систему було замінено на турнірі 1927 року. З цього часу гравців розсіювали згідно зі заслугами. Водночас до 1968 року на кожному мейджорсі організатори самостійно визначали кількість сіяних гравців. Відповідно вона могла коливатися в межах 8–20 гравців залежно від року. Після 1968 року кількість сіяних гравців було зафіксовано в межах 16 гравців, а з 2001 року цю кількість було подвоєно (до 32). Починаючи з 2019 року організатори турніру повернулися до кількості 16 сіяних гравців. АТР и WTA на основі рейтингу за останній тиждень перед турніром визначають посів в одиночному розряді (жінки) та парних розрядах. Посів у змішаному парному розряді визначається як середнє значення рейтингів партнерів.

На трьох інших мейджорсах аналогічний підхід застосовується і щодо одиночних розрядів чоловіків, проте на турнірі Wimbledon застосовується дещо інший спосіб. Так, посів тенісистів-чоловіків в сітці турніру здійснюється на основі рейтингу, що публікується за останній тиждень перед турніром. До нього доплюсовуються бали, що здобув конкретний гравець упродовж попередніх 52 тижнів на трав'яних кортах. Окрім цього для тенісиста визначається кращий його виступ на такому турнірі упродовж цього часу, і 75% очок, які він отримав у цьому змаганні також додаються до загальної суми.

Іноді гравець, який виявляється лідером посіву у Wimbledon Championship є нижчим у рейтингу АТР щодо до деяких інших учасників.

Протокол змагань формується таким чином, щоб «сіяні» гравці зустрілися між собою якомога пізніше, що загострює інтригу, а отже, і видовищність турніру.

Чоловіки в одиночному та парному розрядах змагаються до перемоги у трьох сетах (до п'яти сетів). У фінальному сеті вони не грають тай-брейк, переможець визначається згідно з виграними двома геймами сету. П'ятисетовий формат проведення чоловічих одиночних змагань було впроваджено на Wimbledon Championship одразу із його заснуванням, тоді як інші турніри Grand Slam впровадили цей формат дещо пізніше. Інші події турніру проходять до трьох сетів (до двох перемог).

Wimbledon Championship тривалий час залишався єдиним з чотирьох турнірів Grand Slam, у якому не впроваджувалися тай-брейк у фінальному сеті, що спричиняло до досить довготривалих ігор учасників. Слід відзначити, що до 2018 року включно гра на тай-брейку відбувалася за умови рахунку 6:6 у всіх сетах, окрім п'ятого (у матчах з п'яти) або третього (у матчах з трьох). У такій ситуації необхідно було здобути перемогу у двох геймах. Водночас, з 2019 року у всіх розрядах за умови рахунку 12:12 у вирішальному сеті проводився тай-брейк. Тоді Новак Джокович здобув перемогу у Роджера Федерера з рахунком 13:12. У 2022 році було прийнято рішення, що усі матчі передбачатимуть тай-брейк у фінальному сеті, при досягненні результату 6:6. Тай-брейк для кращих означає, що переможцем стає той, хто набере 10 очок і отримає перевагу у два очки (до прикладу при рахунку 9:9, гра може зупинитися, якщо один з гравців добере ще два очки, 9:11) [571].

До початку основного турніру проводяться кваліфікаційні турніри для тенісистів, які не потрапили до основної сітки. Через сито кваліфікаційних змагань найліпші з них отримують можливість виступити у головних змаганнях.

У першому колі головних змагань до участі допускаються 128 спортсменів. До цього числа тенісистів можливо доєднатися трьома способами:

1. Потрапити до 104 найкращих гравців у рейтингу, які зареєстровані на турнір Великого шлему. Важливо відзначити, що гравцеві не потрібно бути серед 104 кращих гравців світового рейтингу, а лише одним із 104 кращих серед зареєстрованих на конкретні змагання.

Якщо ж тенісист з числа 104 кращих зареєстрованих отримає травму, він може «захистити» свою позицію в рейтингу і таким чином після одужання повернутися в основну сітку турнірів. До прикладу, Енді Маррей (титулований британський тенісист) займав другу позицію у світовому рейтингу, але йому довелося «захистити» свій рейтинг через травму. Згодом, у 2019 році він повернувся на Відкритий чемпіонат Австралії, використавши свій захищений номер два і одразу потрапив до основної сітки.

Загалом до Wimbledon Championships 2019 року, окрім гравців, які потрапили в основну сітку зі своїм регулярним рейтингом або через кваліфікацію, було ще шість гравців, котрі використовували свої захищені рейтинги. Водночас це спричинило до зменшення кількості wild card (до 6).

Свою специфіку має відбір тенісистів до парних розіграшів. В основній сітці тут можуть зіграти 64 пари. У цьому розряді немає кваліфікації. За рейтингом проходять 57 пар учасників, ще сім позицій зарезервовані за wild card.

Гравці можуть реєструватися на турнір у парному розряді згідно з власним одиночним або парним рейтингом (залежно від того, який є вищим). Очки кожної пари додаються і формується загальний рейтинг для парного турніру.

Що цікаво, в парному розряді, так це те, що гравці можуть реєструватися зі своїм одиночним або парним рейтингом – залежно від того, який з них найкращий. Рейтинги гравців додаються, і 57 пар із найнижчими загальними рейтингами проходять пряму кваліфікацію.

2. Виграти три раунди кваліфікації (16 гравців). У кваліфікаційних раундах Grand Slam і Wimbledon Championships зокрема участь беруть 128 гравців (наступні 119 зареєстрованих на турнір тенісистів після перших 104 і ще 8 тих, хто отримає wild card) і кожному потрібно виграти три раунди кваліфікації для потрапляння в основну сітку. Кожному з гравців за цих умов потрібно виграти 10 матчів, що є дуже виснажливо. Це складний шлях, і цікаво вказати на те, що до 2021 року жодному гравцеві, який проходив цей шлях до турніру, не вдалося виграти головний приз у жодному з чотирьох турнірів Grand Slam.

3. Отримати wild card (вісім гравців). Це по суті – гравці-щасливчики. Ці вісім спортсменів і спортсменок отримують такі ж бали та гроші, як і ті гравці, котрі потрапили на турнір завдяки двом попереднім шляхам.

Wild card від організаторів турніру отримують зазвичай місцеві тенісисти та тенісистки, молоді та перспективні гравці або хороші спортсмени, котрі повернулися після травм. Водночас в межах турнірів Grand Slam можливий так званий «обмін wild card». Тобто наприклад US Open надає wild card британському гравцеві, а натомість Wimbledon Championships приймає на тих же умовах гравця з США.

В кваліфікаційному турнірі серед чоловіків матчі останнього (третього) кола також відбуваються у форматі п'яти сетів, що є ще однією особливістю турніру Wimbledon щодо інших мейджорсів. З кваліфікацією у цьому турнірі пов'язаний ще один аспект – вона завершується ще до моменту жеребкування основних сіток тенісистів. Спортсмени одразу знають прізвище свого суперника, не очікуючи на додаткове жеребкування, яке наявне в інших турнірах Grand Slam.

Парні чоловічі змагання також проводяться у п'яти сетах (такий підхід застосовується ще на Кубку Девіса). У міксті, своєю чергою, проводиться повноцінний третій сет (на інших мейджорсах – чемпіонські тай-брейки).

Усі події Wimbledon Championship проводяться за системою прямого вибування.

Тривалість тенісних турнірів коливається в широких межах. В історії тенісу є зафіксований найтриваліший і найкоротший турніри (в п'яти сетах) Так, якраз-таки на Wimbledon Championship у 2010 році відбувся найтриваліший у часі матч між 19-ю ракеткою світу американцем Джоном Ізнером (John Isner) та 148 гравцем у рейтингу – французом Ніколасем Маю (Nicolas Mahut). Гра тривала сумарно 11 год 5 хв. (3 дні). Лише фінальний п'ятий сет продовжувався 8 год 11 хв. Перемогу тоді отримав американський спортсмен. Найкоротший тенісний матч був зафіксований у 1987 році між чеським гравцем Карелом Новачеком (Karel Novacek) та аргентинцем Едуардо Бенгочеа (Eduardo Bengoechea). Тенісисти зіграли 29 хвилин. У трьох сетах «суху» перемогу здобув чех.

Щодо інших організаційних моментів турніру слід відзначити, що більшість кортів, на яких змагаються спортсмени, не мають штучного освітлення. Організатори пояснюють це тим, що електрифікація кортів призведе до затягування турнірів за північ (як це часто відстежується на Australian Open і US Open до прикладу) і вболівальникам буде складно повертатися додому. Коли ж у 2009 році на Центральному корті Всеанглійського клубу з'явилося штучне освітлення, мерія округу Мертон офіційно заборонила проведення змагань після 23:00.

Щодо тенісних м'ячів для Wimbledon Championship, то слід відзначити, що з 1902 року офіційним є м'яч компанії «Slazenger». Зазвичай перед турніром дві вантажівки вивантажують близько 57 тис. м'ячів. Зберігаються вони у спеціально обладнаних кімнатах. До 1986 року колір м'ячів незмінно залишався білим. Однак ЗМІ у комерційних інтересах почали вимагати більш яскравих кольорів, і наперекір віковій традиції організатори утвердили жовтий колір м'яча. Слід відзначити, що інші мейджорси змінили колір на жовтий значно раніше (US Open в 1974, Australian Open і Rolan Garosa в 1978 роках).

Можливість відвідати Wimbledon Championship є не у всіх бажаючих. Значна кількість квитків (близько 10%) розповсюджується серед членів клубу, спонсорських компаній тощо. Глядачі, котрі бажають придбати квитки через інтернет, повинні спершу зареєструватися, а потім очікувати своєї лотереї: комп'ютер випадковим чином обирає тих, хто може їх придбати (лише кожен четвертий зареєстрований отримує цей шанс). Інші квитки продають у касах за день до кожного змагання, що викликає неабиякий ажіотаж і черги на багато кілометрів. Одна особа може придбати лише один квиток. У той же час квитки на Центральний корт в останні чотири дні уже не продаються.

Ті, хто не змогли придбати бажані квитки на трибуни, мають змогу купити значно дешевший вхідний квиток, який дозволяє пройти на змагання, але не передбачає посадкового місця. Вартість квитків може варіюватися залежно від ігрового дня і корту. Так, квитки на Центральний корт вартують від £ 56 до 190, №1 – £ 29 до 98, № 2 і 3 – £ 41 до 68, вхідний квиток – £ 8 до 25.

Серед важливих аспектів організації змагань є суддівство. Так, щодо Wimbledon Championship, то організатори змагань надають цьому важливого значення. Так, у суддівстві турніру беруть участь 358 осіб. Вони відповідають за організацію понад 650 матчів упродовж двох тижнів. Більшість (240) суддів – представники Великобританії, які є членами Асоціації британських офіційних осіб тенісу (Association of British Tennis Officials, АВТО). Інші (118) суддів – це представники країн решти світу (Європи, США, Азії, Південної Америки, Австралії).

Загалом в структурі суддівської бригади є рефері і шеф суддів, 42 судді на вищій, 288 лінійних суддів і 28 спеціалістів з технології «Hawk-Eye» (система комп'ютерного зору, програмно-апаратний комплекс, який моделює траєкторію ігрового снаряда).

Загалом з початку своєї історії Wimbledon Championship проводиться щороку. Водночас турнір не проводився у 1915 році через події Першої світової війни, упродовж 1940–1945 років через події Другої світової війни, а також був скасований у 2020 році через пандемію COVID.

US Open – другий найстаріший турнір з тенісу, який було започатковано ще у 1881 році. Сьогодні ці змагання проводяться на твердому покритті в Квінсі, Нью-Йорк, проте упродовж тривалого часу турнір змінював локацію проведення, гастролюючи по всіх США, і проводився на різних покриттях (1881–1974 рр. – трав'яний, 1975–1977 рр. – зелена глина, з 1978 р. – тверде). З 1968 року до турніру отримали допуск тенісисти-професіонали. З 1987 року турнір є завершальним у серії Grand Slam.

Змагання за аналогією до Wimbledon Championship проводяться у чоловічих та жіночих одиночних (по 128 учасників) та парних розрядах (по 64 пари), а також 48 пар змагаються у змішаному парному розряді. Окрім цього US Open також включає змагання для дорослих, юніорів та гравців на візках.

За системою проведення US Open має багато схожих аспектів з усіма іншими мейджорсами в тенісі. Так, до змагань допускається 128 учасників, які тим чи іншим шляхом проходять відбір до змагань (посів, кваліфікація, наявність wild card) і в

подальшому проходять шлях, який описаний вище, при розгляді особливостей системи змагань Wimbledon Championship.

Водночас особливістю є те, що на відміну від попереднього турніру на US Open тай-брейки застосовуються достатньо давно. Слід відзначити, що саме на US Open вперше було введено цей елемент в структуру змагальної діяльності у 1970 році (вирішальний гейм до семи балів за умови рівного рахунку учасників 6:6). У період з 1971 до 2021 року застосовувалися стандартні тай-брейки у кожному сеті одиночного матчу (від першого до сьомого, перемога з різницею у два бали). Починаючи з 2022 року були введені певні зміни в цьому аспекті. З цього часу, якщо в останньому сеті матчу (третьому – для жінок, п'ятому – для чоловіків) досягається співвідношення балів 6:6, гравці повинні розіграти розширений тай-брейк до 10 балів. Якщо ж у цій частині матчу рахунок становитиме 9:9, то перемогу здобуває той гравець, котрий отримає наступні два бали поспіль.

Турнір організовується некомерційною організацією Тенісною асоціацією США (USTA). Цікавим є те, що найбільша питома вага доходів від реалізації квитків, спонсорства та телевізійних угод US Open спрямовується на розвиток тенісу в США.

Перший відкритий US Open включав серед учасників 96 чоловіків та 63 жінки. Змагання передбачали призовий фонд у розмірі \$ 100 тис., який у подальшому зростав. Цікавим є те, що цей турнір у 1973 році став першим, на якому призові кошти присуджувалися у рівному розмірі для чоловіків та жінок [144]. Згодом змагання все більше потрапляють під вплив телебачення, і організатори вносять кілька змін, щоб задовільнити потреби ЗМІ. Так, у 1975 році трав'яне покриття змінюють на ґрунтове, оскільки останнє покращувало потужність відстрибування м'яча. Ще одним додатковим заходом з причини покращення співпраці ЗМІ стало встановлення прожекторів на кортах, що дозволяло проводити нічні змагання.

У 1978 році Національний тенісний центр USTA (Квінс, Нью-Йорк; у 2006 році перейменовано в Національний тенісний центр Біллі Джин Кінг) перебирає на себе права і можливість проводити US Open [488]. Відповідно змінюється і покриття кортів – з ґрунтового на тверде.

У період 1984–2015 років у практику проведення турніру було упроваджено концепцію «Суперсубота». Вона передбачала проведення фінальних матчів серед чоловіків і жінок в останню суботу та неділю турніру відповідно. Півфінали при цьому проводилися в день перед тим. Така концепція у певному сенсі була «виграшною» з позиції залучення глядачів і ЗМІ, водночас для спортсменів цей підхід виявлявся дещо складним, оскільки перерва між півфіналом і фіналом була лише один день, що не давало змоги повноцінно відновитися, а отже й демонструвати результативну гру [125]. Водночас слід відзначити, що на практиці концепція «Суперсубота» упродовж зазначеного терміну не була повною мірою реалізована. Так, на п'яти турнірах поспіль (2008–2012 рр.), чоловічі півфінали постійно переносилися на понеділок через погоду. У наступні ж два роки (2013 та 2014 рр.) фінальні турніри серед чоловіків були навмисно перенесені на понеділки. Це викликало відповідно обурення АТР, оскільки спричиняло до відхилення в організації інших турнірів Grand Slam [75, 552].

Вже наступного, 2015 року концепцію «Суперсубота» було відмінено, і US Open повернувся до звичного формату проведення змагань з фіналами серед жінок і чоловіків у суботу та неділю з півфіналами у четвер та п'ятницю відповідно.

Ще одним цікавим фактом з історії US Open є те, що у 2018 році він став першим турніром серед чотирьох мейджорсів, на якому було упроваджено «shot clock» (таймер розминки і подачі). Це нововведення дозволяє встановлювати час для розминки гравців (5 хв) та подачі (25 с). Це правило було прийнято по причині зростання темпу гри [371]. Введення «shot clock» виявило свою ефективність, і в подальшому цю технологію було встановлено і на інших турнірах Grand Slam.

Відкритий чемпіонат США є єдиним турніром Grand Slam, що проводиться щорічно з моменту заснування. Проте у 2020 році, внаслідок вирування пандемії COVID, зустрічі відбувалися без глядачів.

Щодо призового фонду змагань, то від початку ери відкритого тенісу в 1968 році і до 2022 року його сума зросла від \$ 100 тис. до \$ 60,1 млн.

Roland-Garros (French Open) – третій з позиції заснування турнір Grand Slam (1891 рік), який названий на честь французького льотчика Roland Garros [266]. Змагання проводяться в Парижі (Франція) на однойменному стадіоні.

Турнір сьогодні є головним і єдиним чемпіонатом світу з тенісу на ґрунтовому покритті. Цікавим в історії турніру є також те, що до 1975 року він залишався єдиним змаганням серед заходів Grand Slam, який не проводився на трав'яному покритті.

Зважаючи на особливості ґрунтового покриття (повільніший темп гри, більший відскоки м'яча тощо), Roland-Garros вважається найскладнішим, з погляду фізичних напружень змаганням з тенісу.

У річному сезоні Roland-Garros – другий турнір, який проводиться після Australian Open та перед Wimbledon. Триває він упродовж двох тижнів, і до участі у ньому допускаються гравці як в одиночних (чоловічому та жіночому) розрядах, так і в парних (жіночому та чоловічому) розрядах і в мікстах.

Цей турнір став першим в історії (у 1968 році) серед чотирьох мейджорсів в тенісі, у якому взяли участь спортсмени-професіонали.

Формат проведення змагань відповідає також усім іншим турнірам Grand Slam. Водночас з 2022 року було упроваджено новий формат тай-брейку. З цього часу за умови, що у вирішальному сеті рахунок залишається нічийним, проводиться гра до 10 очок. Якщо ж у тай-брейку досягається рахунок 9:9, перемогу отримає той учасник, котрий набере два очки поспіль.

Щодо призового фонду змагань, то він стартував відповідно у 1968 році, коли турнір відкрився як професійний. Отже, у цьому році призовий фонд становив £ 26,150. Вже в наступні роки він починає суттєво зростати, і через 10 років перевищує £ 2 млн (1978 р.), а ще через 6 років – наближається до £ 15 млн (1984 р.). Сьогодні (станом на 2022 р.) призовий фонд Roland Garros становить € 43,6 млн.

У цьому контексті також цікаво буде відстежити еволюцію структури призового фонду. Так, слід відзначити, що його розподіл між жінками та чоловіками, зокрема на прикладі одиночних розрядів, тривалий час був нерівномірним. У 1970-х роках частка призових грошей жінок-переможниць Roland-Garros становила 1/3-1/4 від грошових винагород чоловіків (до прикладу 1974 £ 120 тис. отримав переможець

і £ 40 тис. – переможниця змагань), у 1980-х їх частка суттєво зростає (до прикладу, у 1983 році £ 675 420 отримав переможець і £ 526 тис. – переможниця змагань). І лише у 2007 році було прийнято рішення про рівномірний розподіл призових коштів для жінок та чоловіків на різних етапах змагань [472].

Щодо винагород на змаганнях, то з 1981 року для гравця, котрий демонструє найвищу спортивну майстерність і співпрацю з ЗМІ, упроваджено так звану нагороду Prix Orange, для гравця, який демонструє найсильніші риси характеру і яскраву індивідуальність, передбачено Prix Citron, гравцеві – відкриттю року – Prix Bourgeon.

У своїй історії турнір Roland Garros не проводився упродовж 1915-1919, внаслідок подій Першої світової війни, також у 1940 році, коли німці почали окупувати Францію. Упродовж 1941–1945 років турнір проводили німці, а тому результати цих стартів не враховувалися і французи вважають, що у ці роки офіційно змагань не було.

Australian Open. Ще одним турніром в четвірці Grand Slam з тенісу є Australian Open. Він проводиться щорічно, починаючи з 1905 року. Australian Open керує Tennis Australia – колишня Австралійська асоціація тенісу (ЛТАА). Турнір розпочинається в середині січня, і спортсмени змагаються упродовж двох тижнів. Змагання відбуваються у тих самих розрядах, що і в інших мейджорсах з тенісу.

Щодо професіоналізації турніру, то слід відзначити, що у 1968 році, коли стартувала ера відкритого тенісу, Australian Open напередодні прийняття рішення був проведений все ще лише для любителів, а у 1969 році стартував уже як відкритий для усіх бажаючих, зокрема і для тенісистів-професіоналів. У цьому році на корті змагалися 48 чоловіків і 32 жінки.

Australian Open тривалий час проводився на трав'яних кортах. Не проводився турнір лише у роки світових воєн (1915–1916 рр., 1941–1945 рр.).

У 1971 році умови турніру певною мірою було спрощено для спортсменів шляхом упровадження тай-брейків у всіх сетах, окрім вирішальних.

Впродовж тривалого часу Australian Open мігрував по різних кортах Австралії, а свій «постійний дім» отримав у 1972 році у Мельбурнському клубі тенісу Kooyong.

Варто відзначити, що на початкових етапах професіоналізації турніру, його статус серед професіоналів був досить низьким, оскільки призові гроші, які могли запропонувати організатори спортсменам, були суттєво нижчими, порівняно з іншими турнірами Grand Slam. Відповідно це спричиняло своєрідне замкнене коло, коли висококласні гравці не вносили у свій календар Australian Open, що своєю чергою суттєво знижувало глядацьку зацікавленість, а отже, і прибутки організаторів, а це, як наслідок – незацікавленість найрейтинговіших гравців. Окрім того небажання брати участь провідних тенісистів у турнірі було спричинено і відносно далекою відстанню для переїзду на змагання [75]. Проте 1975 рік змінив ситуацію, і рейтинг Australian Open почав суттєво зростати. Це пов'язано з тим, що у турнірі цього року взяли участь перша ракетка світу Джиммі Коннорс і друга ракетка світу Джон Ньюкомб, які продемонстрували високий рівень тенісу на корті і жорстку конкуренцію, що спричинило до напливу вболівальників, з одного боку, і відкриттям самого турніру для інших висококласних тенісистів у подальшому. Окрім того це був перший турнір Australian Open, який транслювався каналом CBS в США, що також демонструвало зростання його статусності.

Слід відзначити, що у 1976 році турнір не проводився через зміни у календарі, оскільки у цьому році було прийнято рішення перенести турнір на середину січня. Отже, змагання були проведені у січні 1977 року.

Наприкінці 1970-х років повторно виникло припущення, що Australian Open все ж не заслуговує утримувати місце у топовій четвірці тенісних турнірів, водночас згодом організаторам все ж вдалося зберегти його статусність. Фактично щороку їм доводилося боротися за закордонних гравців, і слід відзначити, що ці труднощі їм вдавалося долати.

Міжнародна зацікавленість турніром почала значно підвищуватися знову у 1984 році, коли телевізійна компанія ESPN вперше здійснила трансляцію Australian Open в США.

У 1987 році турнір знову було дещо зміщено у часових межах з листопада-грудня на другу половину січня, щоб уникнути проведення у різдвяно-новорічний період, що також було своєрідним негативним моментом в організації. З цього часу

дати проведення турнірів були незмінними, за винятком 2021 року, коли змагання довелося перенести на лютий через ситуацію із пандемією COVID.

Повертаючись ще до 1987 року, окрім усього, слід відзначити, що він став останнім роком проведення змагань на трав'яному покритті. Водночас на трибунах було зафіксовано рекордну кількість глядачів – 140 тис. У 1988 році Australian Open переїхав у Фліндерс парк (сьогодні Мельбурн парк) на тверде покриття (поліуретанова гума).

У 1990-х роках Australian Open суттєво підвищив свою статусність. Чітким критерієм цього зокрема є кількість вболівальників, яка суттєво зросла. Так, у 1994 році показник відвідуваності вперше досягнув позначки у 332 926 осіб, уже на початку XXI століття перевищив 500 тис. і продовжував зростати.

Важливі зміни для чемпіонату відбулися у 1996 році, коли він отримав переваги від модернізації території Мельбурнського парку. Це дозволило фактично подвоїти розміри арени. Завдяки інвестиціям зі США у розмірі \$ 23 млн, організатори придбали два нових шоу-корти на 3000 та 800 місць та ще вісім нових кортів від компанії Rebound Ace (м'які тенісні хардкорти з поліуретанової гуми).

У 2000 році розширення матеріально-технічної бази продовжилося. У цьому році організатори відкрили ще один корт з висувним дахом Vodafone Arena (сьогодні Hisense Arena), який вміщує 11000 глядачів.

Початок століття також ознаменувався встановленням паритетних (щодо інших турнірів Grand Slam) призових коштів.

Важливі зміни відбулися і у 2008 році, коли покриття корту з зеленого Rebound Ace було замінено на синій Plexicushion, який мав знаменувати зростання динаміки гри. Цього року було встановлено новий рекорд відвідуваності у понад 600 тис. осіб.

Покриття корту залишалося незмінним до 2019 року. У 2020 році синій Plexicushion був замінений на синій GreenSet.

В процесі аналізу ми б хотіли вказати на те, що Australian Open з початку своєї професіоналізації перебував деякий час на межі вилучення з передових тенісних турнірів для професійних спортсменів, проте уже на початку 2000-х років повернув

собі статусність і сьогодні є найбільш відвідуваним серед чотирьох мейджорсів (у 2020 році кількість глядачів була зафіксована на позначці 812 тис. осіб).

У грудні 2018 року організатори турніру прийняли рішення щодо упровадження тай-брейків у фінальних сетах чоловічих та жіночих одиночних матчів починаючи з сезону 2019 року. На Australian Open застосовується перевага від одного до десяти очок у шести геймах.

Специфікою проведення турніру у 2021 році, коли вирувала пандемія і було упроваджено велику кількість обмежувальних заходів, стало використання електронного суддівства. Це був перший в історії Grand Slam випадок застосування виключно електронного суддівства.

Окрім того Australian Open також став першим турніром у 2021 році, який почав застосовувати віртуальні технології NFT і метавсесвіту. В межах турніру це своєрідна розвага для глядачів. Вони можуть придбати унікальні м'ячі («Art balls»), які дозволяють претендувати на ділянку ігрового корту у віртуальному сенсі (загалом 6776 куль). Якщо м'яч під час гри потрапляє у чиюсь ділянку корту, то останній отримує сувенірну продукцію Australian Open й інші додаткові бонуси. Технологія «Art balls» приносить близько \$ 5 млн доходу організаторам.

Сьогодні ми також маємо вагомий призовий фонд Australian Open, який становить понад \$ 76 млн, при цьому переможці одиночних розрядів отримують близько \$ 3 млн (станом на 2023 р. – \$ 2,975 млн), парних – \$ 695 тис. і мікстів – \$ 157,750.

Australian Open по праву посідає чинне місце в календарі змагань професійних тенісистів, незважаючи на певні проблеми у минулому. Сьогодні цей турнір окрім високих призових коштів пропонує ще 2000 балів у рейтинг його переможцям.

Усі чотири турніри Grand Slam є апогеєм тенісного сезону. За право участі у них бореться велика кількість тенісистів-любителів та професіоналів. Незважаючи на те, що ці чотири тенісні змагання тривалий час не припускали професіоналізації, сьогодні саме цей аспект дозволяє їм залишатися на вершині статусності у цьому виді спорту, оскільки саме бажання організаторів заробляти якомога більші кошти

мотивує їх шукати нові цікаві рішення для підвищення видовищності і відповідно зацікавленості як спортсменів, так і глядачів та ЗМІ.

Підсумовуючи, слід відзначити, що усі тенісні турніри Grand Slam в організаційному плані сьогодні є достатньо схожими. Це стосується тривалості проведення, формату змагань, груп учасників та їх допуску, що відображено у табл. 5.3 та вище у тексті підрозділу.

Проводячи аналогії з професійним гольфом, необхідно наголосити, що кожен з турнірів Grand Slam також має свого організатора (табл. 5.3) і водночас санкціонуються вони трьома головними тенісними структурами – ITF, ATP та WTA. Цікаво також звернути увагу на географію проведення турнірів великої четвірки. Вони охоплюють фактично усі куточки світу, що засвідчує високу популярність тенісу як спортивного видовища «міжнародного рівня». Щодо Азії, то країни цієї частини світу також мають власні тенісні турніри (Індія, Японія тощо).

Щодо змагальної діяльності спортсменів і зокрема зустрічей, які потрібно провести гравцеві, слід зазначити, що в турнірах Grand Slam для перемоги потрібно виграти лише у семи суперників із 128. Тому шанси учасників напряму залежать від того, з яким саме суперником і в якому раунді зустрінеться конкретний учасник [5].

Першим гравцем, який виграв усі чотири мейджорси в тенісі в один календарний рік і відповідно завершив Grand Slam, був Дон Бадж (Don Budge) у 1938 році [281]. На сьогодні лише п'ять гравців в одиночному розряді (двоє чоловіків та три жінки) і дев'ять гравців у парному розряді (четверо чоловіків, п'ять жінок) отримали цей титул. Слід відзначити знамениту тенісистку Маргарет Корт (Margaret Court), яка на сьогодні є єдиною володаркою титулів Grand Slam в одиночному та парному розрядах і в загальному здобула 64 перемоги у турнірах цього рівня.

Останній такий чемпіон з чотирма перемогами упродовж року був зафіксований ще у 1988 році (Стеффі Граф). Ми пов'язуємо відсутність тенісистів з таким титулом у сучасному тенісі з суттєвою насиченістю календаря змагань і відповідно розосередженням зусиль спортсменів, що не дозволяє бути максимально успішним на різних кортах в достатньо короткі терміни.

Таблиця 5.3

Характерні особливості організації та проведення турнірів Grand Slam

Турнір		Wimbledon	US Open	French Open	Australian Open
Критерії порівняння					
Рік заснування		1877	1881	1891	1905
Керівна організація		The All-England Lawn Tennis & Croquet Club Limited (Всеанглійський клуб лаун-тенісу і крокету)	United States Tennis Association (USTA, Асоціація тенісу США)	Fédération Française de Tennis (FFT, Тенісна федерація Франції)	Tennis Australia (Теніс Австралії)
Місце проведення		Вімблдон (Лондон, Великобританія)	Національний тенісний центр USTA Біллі Джин Кінг (Нью-Йорк, США)	Стадіон Ролан Гаррос (Париж, Франція)	Мельбурнський парк (Мельбурн, Австралія)
Терміни проведення		Червень-липень	Серпень-вересень	Травень-червень	Січень
Корт		Трава	Трава (1881–1974 рр.) Грунт (1975–1977 рр.) Хард (з 1978 р.)	Пісок (1891–1907рр.) Грунт (з 2008 р.)	Трава (1905–1988 рр.) Хард (з 1988 р.)
Учасники		Одиночні розряди (жінки і чоловіки) – по 128 осіб; Парні розряди (чоловіки та жінки) – по 64 пари Міксти – 32 пари			
Кваліфікація	Одиночні	104 особи – за рейтингом 16 – з кваліфікаційних раундів 8 – з wild card			
	Парні і змішані	за рейтингом			
Формат		Переможець в 3-х сетах (5 сетів загалом) – чоловіки, в 2-х сетах (3 сетів загалом) – жінки; 10 очок у тай-брейку вирішального сету (з 2022)			
Тай-брейк		Наявний у всіх сетах окрім фінального	Наявний у всіх сетах		
Призовий фонд станом на 2022 рік		\$ 40,35 млн	\$ 65,102 млн	\$ 43,6 млн	\$ 75 млн
Додаткові заходи		змагання для візочників (одиночні – по 8, парні – по 4) юніорські змагання (одиночні серед дівчат та юнаків – по 64 учасники, парні – по 32)			
Місце у календарі серед Grand Slam		3	4	2	1

В структурі календаря у професійному тенісі є не лише чотири основних турніри, про які йшлося. Увагу слід звернути і на інші змагання, які також є компонентами цілісної системи змагань у цьому виді спорту. У чоловічих стартах – змагання об'єднані у ATP Tour, які почали формуватися у 70-х роках. Серед них щодо статусності наступні: ATP Finals та серій ATP Masters 1000, ATP 500, ATP 250, а також Кубок ATP.

ATP Finals. ATP Finals є найважливішою подією в календарі ATP туру після чотирьох турнірів Grand Slam. Ці змагання стартували ще у 1970 році і постійно змінювали назву (лише у 2017 році була утверджена сучасна). Спершу подія була відома як Гран-прі (Masters Grand Prix) і організовувалася ILTF (сьогодні ITF). У той час ці змагання скоріше були своєрідною показовою подією чоловічого світового туру, яка не додавала очок до світового рейтингу.

З 1990 року ініціативу у проведенні турніру взяла на себе ATP, і відповідно назву змагань було змінено – ATP Tour World Championships. Світовий рейтинг спортсменів з цього часу міг доповнюватися такою ж кількістю балів за перемогу, як і у турнірах Grand Slam.

У 1999 році ITF та ATP об'єднали свої події Grand Slam Cup і ATP Tour World Championships в спільну – Tennis Masters Cup. У 2009 році змагання були вкотре перейменовані і отримали назву ATP World Tour Finals і уже в 2017 році – ATP Finals.

Існують встановлені критерії для відбору учасників ATP Finals. Першочергово до змагань потрапляють ті гравці, котрі завершили поточний сезон у топ-7. Наступна, восьма позиція, резервується для переможця турніру Grand Slam, якщо він посідає з восьмого по 20 місце у світовому рейтингу. У ситуації, при якій таких переможців є більше, до вісімки потрапляє учасник з найвищим рейтингом. Наступні ж залишаються можливими претендентами, і за умови відмови одного з основних гравців від участі у турнірі вони можуть їх замінити [282].

Упродовж тривалого часу змагання для парних розрядів були відокремленими від одиночних, проте з 2003 року обидва розряди було об'єднано. В парному розряді участь беруть вісім кращих пар на тих же умовах, що й в одиночному розряді.

Щодо системи розіграшу, то слід відзначити її відмінність від загальноприйнятої в інших тенісних турнірах. Характерним для перших двох років проведення ATP Finals (1970, 1971) було те, що змагання були організовані у коловий спосіб. Вже у 1972 році було прийняте рішення про застосування змішаного способу їх проведення. З цього часу спортсменів поділяють на дві групи (Червону і Золоту) по 4 (осіб, чи пар). Перші два «сіяних» гравці (пари) потрапляють в різні групи. Гравці з позиціями 3 і 4, 5 і 6 та 7 і 8 формують пари і на основі жеребкування потрапляють у котрусь з груп, де розіграш відбувається за коловою системою. Кожен спортсмен (пара) грає по три гри під час групового етапу після чого двоє кращих переходять у наступний етап (півфінал).

Можлива ситуація, у якій суперники наберуть однакову кількість перемог, тому організатори турніру розробили схему потрапляння до півфіналу для таких учасників. Отже, при умові рівності результату у груповому етапі, перейти до наступного може учасник, котрий (пункти розташовані за пріоритетністю): здобув найбільшу кількість перемог; провів більшу кількість ігор з вищою особистою результативністю (2-1 краще, аніж 2-0, а 1-2 відповідно краще, аніж 1-0); здобув перемогу в особистій зустрічі з суперником; переміг у більшій кількості сетів; переміг у більшій кількості геймів; посідає вищу позицію у рейтингу ATP по завершенні останнього турніру поточного сезону.

За умови рівності результату трьох учасників, вибуває той, котрий провів меншу кількість ігор, а далі з двох той, котрий програв особисту зустріч з суперником. Якщо в четвірці при порівнянні вдається виділити лише одного кращого гравця, а між двома іншими ні, то проводиться додаткова особиста зустріч [497].

Учасники півфіналу розігрують право на вихід до фіналу наступним чином: переможець Червоної групи зустрічається з учасником, який став другим у Золотій групі, і навпаки. Переможці відповідно розігрують чемпіонство у фіналі [483].

Щодо виявлення переможця в кожному поєдинку, то це відбувається сьогодні по завершенні двох сетів (до 2008 року – трьох сетів). При рахунку у сеті 6:6 за геймами застосовується тай-брейк.

Є своя специфіка визначення переможця в парному розряді. Тут гра триває упродовж трьох сетів, де останній відбувається у форматі супертай-брейку до десяти набраних очок; за умови рахунку 9:9 перевага повинна скласти 2 очки).

Важливо також відзначити, що змагання ATP Finals здебільшого проводяться на кортах з твердим покриттям, хоча у 1974 році турнір було проведено на трав'яному корті.

Щодо статусності ATP Finals, то його часто прирівнюють до п'ятого мейджорсу, оскільки він залучає виключно найкращих професійних тенісистів, а отже, перемога у ньому є достатньо престижною.

ATP Finals дозволяє отримати переможцю 1500 балів до рейтингу. Призовий фонд при цьому становив на 2022 рік \$ 14,750 млн.

Щодо географії цього турніру, то існує утверджений список зі 40 міст для його проведення і упродовж 2021–2015 років цю ініціативу перейняв Турин (Італія).

ATP Masters 1000. Серія ATP Masters 1000 – щорічна серія з 9 турнірів, заснована у 1990 році, на старті ATP Tour. Слід відзначити, що турніри в її межах раніше (до 1990 року) проводилися як Гран-прі в тенісі. До переліку ATP Masters 1000 входять: Indian Wells Masters (Каліфорнія, США), Miami Open (Флорида, США), Monte-Carlo Masters (Монако), Madrid Open (Мадрид, Іспанія), Italian Open (Рим, Італія), Canadian Open (Монреаль або Торонто, Канада), Western & Southern Open (Огайо, США), Shanghai Rolex Masters (Шанхай, Китай), Paris Masters (Париж, Франція).

Загалом турніри проводяться на території Америки, Європи та Азії.

Вказаний перелік турнірів незначно змінювався упродовж існування туру. Упродовж тривалого періоду до числа дев'яти турнірів ATP Masters 1000 належали й інші: Hamburg Open (Гамбург, Німеччина) – 1995–2008 рр., Eurocard Open (Штутгарт, Німеччина) – 1995–2001 рр., Stockholm Open (Стокгольм, Швеція) – 1990–1994 рр. Натомість Shanghai Rolex Masters замінив Hamburg Open у 2009 році. Окрім того у 2009 році був намір виключити з переліку турнір Monte-Carlo Masters, проте він залишився у структурі з тим, що став єдиним турніром серії Masters 1000, який не є обов'язковим для гравців.

Турніри проводяться щороку упродовж березня-листопада. Кожен з турнірів включає змагання в одиночних та парних розрядах. Змагання цієї серії стартують здебільшого на твердих та ґрунтових кортах.

Упродовж 1990–2007 років змагання фіналів Masters проводилися у п'яти сетах. З 2008 року переможець визначається у матчах з трьох сетів.

Щодо свого статусу серед тенісистів, то ці змагання також є достатньо престижними, після турнірів Grand Slam та ATP Finals. Переможцям змагань цієї серії додається по 1000 балів до рейтингу ATP (фіналісти – 600, півфіналісти – 360, чвертьфіналісти – 180 і т. д.). Окрім того достатньо високим є і призовий фонд змагань, який коливається в межах \$ 9 554 920 (на Indian Wells Masters) до \$ 6 971 275 (на Western & Southern Open).

Рекордну кількість титулів на турнірах серії ATP Masters 1000 зберігає Рафаель Надаль (38 титулів) в одиночному розряді та брати Боб і Майк Браяни (39 титулів) – у парному розряді.

Кубок ATP – відносно нові міжнародні командні змагання серед професійних тенісних команд на відкритих кортах. Їх старт припадає на 2020 рік.

Цей турнір є своєрідним прототипом командного кубку світу ATP, що відбувався у Дюссельдорфі (Німеччина) упродовж 1978–2012 років. Проводяться змагання на території Австралії (Сідней, Брісбен, Перт) на твердому покритті.

До участі у них кваліфікуються 24 найкращі тенісні команди на основі індивідуального рейтингу спортсменів. Щоб мати можливість представляти країну, троє гравців повинні перебувати у рейтингу ATP, і з них двоє – в індивідуальному. Також організатори можуть прийняти рішення щодо надання спеціального запрошення (wild card) [98, 107].

Формат змагань передбачає розподіл учасників на шість груп по чотири команди для проведення першого етапу. Зустрічі учасників всередині груп відбуваються у двох індивідуальних іграх та одній парній. Другі номери з кожної команди відкривають поєдинок, далі грають перші номери і завершальною є парна гра між командами, яка проводиться незалежно від результатів індивідуальних ігор.

До наступного етапу (півфіналу) проходять переможці кожної групи та ще дві кращих команди за підсумками першого етапу. І далі ігри відбуваються у спосіб прямого вибування аж до встановлення переможця [98].

Перемога у Кубку АТР максимально (за умови непереможності гравця) оцінюється у 750 балів в одиночному розряді і 250 – у парному [567]. Призовий фонд змагань станом на 2020 рік становив \$ 15 млн.

Tour ATP 500 – це тур, який є п'ятим у рейтингу змагань у професійному тенісі після вище описаних. Ця серія турнірів також проводиться АТР і включає 14 змагань, серед яких Rotterdam Open (Роттердам, Нідерланди), Rio Open (Ріо-де-Жанейро, Бразилія), Dubai Tennis Championships (Дубаї, ОАЕ), Mexican Open (Акапулько, Мексика), Barcelona Open (Барселона, Іспанія), Queen's Club Championships (Лондон, Великобританія), Halle Open (Галле, Німеччина), Washington Open (Вашингтон, США), German Open (Гамбург, Німеччина), China Open (Пекін, КНР), Japan Open (Токіо, Японія), Peterburg Open (Санкт-Петербург, Росія), Vienna Open (Відень, Австрія), Swiss Indors (Базель, Швейцарія).

Слід відзначити широку географію туру АТР 500. Фактично у кожному куточку світу є тенісний старт (8 – в Європі, 3 – в Америці, 3 – в Азії), що дозволяє спортсменам обирати найбільш зручні для себе турніри.

Жереб турнірів в межах туру відрізняється і становить 32 або 48 гравців в одиночних розрядах та 16 або 24 пари. Згідно з вимогами АТР провідні гравці повинні обрати не менше чотирьох турнірів цього туру і хоча б один після US Open.

Формат проведення змагань аналогічний АТР Masters 1000.

Покриття кортів на різних змаганнях відрізняється (трава, ґрунт, тверде). Окрім того у переліку турнірів є такі, які проводяться на закритих кортах (Rotterdam Open, Peterburg Open, Vienna Open, Swiss Indors).

Перемога у турнірах *Tour ATP 500* дозволяє отримати 500 балів (фіналісти – по 300, півфіналісти – по 180, чвертьфіналісти – по 90 і т. д.). Щодо грошового фонду, слід вказати, що він дещо відрізняється залежно від турніру в межах від € 2 013 855 (Rotterdam Open) до \$ 1 243 790 (Peterburg Open).

Tour ATP 250 – ще одна серія тенісних професійних турнірів, що проводяться ATP. До цієї серії входить 39 турнірів (станом на 2022 рік), які проводяться у 26 країнах світу. Це найнижчий рівень змагань в межах ATP Tour.

Як і попередні серії турнірів ATP, засновано Tour ATP 250 було у 1990 році.

Розіграші в цих турнірах відбуваються для 28, 32 або 48 спортсменів в одиночному розряді та для 16 пар. Усі гравці, котрі бажають взяти участь в турнірах ATP 250, допускаються до проходження кваліфікаційного нормативу, що встановлюється на основі наявного рейтингу. При цьому частина гравців проходить в основну сітку згідно з рейтингом, ще частина бере участь у кваліфікаційних змаганнях, а окремі гравці отримують спеціальний допуск – wild card.

Покриття кортів, на яких відбуваються змагання цієї серії, відрізняються залежно від турніру. Загалом ця серія надає можливості позмагатися на різних видах покриттів (трава, тверде покриття, ґрунт).

За перемогу у турнірах Tour ATP 250 тенісист може отримати 250 балів (фіналісти – 150 балів, півфіналісти – 90 балів, чвертьфіналісти – 45 балів і т.д.). Призовий фонд турнірів цього рівня вже значно нижчий порівняно з попередніми і становит в межах \$ 1024 млн (Qatar Open) до \$ 355,5 млн (Auckland Open).

Підсумовуючи інформацію щодо ATP Tour, відзначаємо, що станом на 2023 рік в його календарі понад 60 турнірів.

Високопрофесійний гравець повинен взяти участь у дев'ятох турнірах ATP 1000, не менш як у чотирьох змаганнях ATP 500 та у довільній кількості турнірів ATP 250.

До інших ключових чинників вибору спортсменом тих чи інших стартів належать наступні: чи забезпечить собі гравець відповідне місце у рейтингу ATP для потрапляння до основної сітки змагань; сума призового фонду змагань; зручність місця проведення змагань (відстань для переїзду, покриття корту тощо).

Як зазначалося, покриття кортів на різних змаганнях відрізняється. Це чинник, який значною мірою впливає на хід гри та її результат.

Більш нейтральними в плані покриття вважаються тверді корти. Ґрунтові корти в плані гри вирізняються повільнішими і вищими відскоками м'яча, тривалішими

його підборами. На трав'яних кортах, як правило, м'яч відстрибує нижче і швидше, і це дозволяє швидше набирати бали і відповідно пришвидшити розвиток ігрових подій.

Щодо привілейованості покриття, то більшість гравців мають власні пріоритети залежно від індивідуальних стилів ведення змагальної діяльності. Спостереження демонструють, що тенісисти силового типу, до прикладу, надають перевагу твердим або ж трав'яним покриттям. Своєю чергою так звані grindери (характеризуються високим рівнем витривалості та психічної стійкості) комфортніше почуваються на ґрунтових покриттях.

Одним з провідних тенісистів, якого відкрито називають «Королем ґрунтів», сьогодні є Рафаель Надаль [5, 18]. Водночас інший світовий лідер – Новак Джокович є універсальним тенісистом, оскільки однаково добре грає на різних покриттях [18].

Важливо також вказати на те, що для того, аби стати на шлях професійного тенісиста потрібно пройти ще певні етапи на початку кар'єри. Так, АТР вбачають обов'язковою участь тенісистів у так званому ATP Challenger Tour, які стартували ще у 1978 році. Ця серія турнірів є по суті вихідною ланкою системи змагань у професійному тенісі і другим рівнем тенісних змагань після ATP Tour.

Успішні на цьому рівні гравці мають змогу отримати достатню кількість балів до рейтингу АТР та відповідно претендувати на включення до основної сітки або ж кваліфікаційного раунду турнірів ATP Tour.

Зазвичай до ATP Challenger Tour потрапляють молоді гравці, котрі починають будувати свою кар'єру у професійному тенісі, тенісисти, котрі повертаються до ігрової діяльності після перерви, або ж ті, котрі не потрапили до турнірів ATP Tour. Потрапляння на турніри ATP Challenger Tour передбачають проходження попередніх етапів. Потрібно досягнути успіху на змаганнях ITF Tour (Futures).

Турніри Challenger Tour мають різний статус. Від цього залежить кількість рейтингових балів, які може отримати учасник. Так, за перемогу в різних категоріях Challenger Tour можна отримати 175 (одні змагання), 125 (10 змагань), 100 (12 змагань), 75 (31 змагання) або 50 балів (сім змагань) і відповідно на зменшення їх кількості залежно від раунду вибування. Водночас до 2022 року включно категорії

турнірів були іншими, і найвищі у рейтингу приносили лише 125 балів переможцям, (а далі категорії 110, 100, 90, 80 балів).

Відбулося суттєве скорочення загальної кількості турнірів Challenger Tour з 2022 до 2023 року – з 184 до 61 змагання. Якщо проаналізувати цей аспект в історичному контексті, то фіксується суттєво різна кількість таких турнірів у календарі змагань щороку. Зазвичай в межах 150–170, проте у 2020 таких змагань було лише 47, внаслідок обмежень, пов'язаних із пандемією у світі.

При цьому гравці на рівні Challenger зазвичай розташовуються на відносно низьких позиціях у світовому рейтингу АТР (в межах топ 100–500), оскільки турніри цього рівня дозволяють отримати відносно невисокі бали загалом.

Загалом, в усіх турнірах, які куруються АТР, формат змагань передбачає гру до двох перемог, тобто максимальна кількість сетів – три, тоді як у турнірах Grand Slam це максимум п'ять сетів (до трьох перемог).

Сумарний призовий фонд різних турнірів цього рівня відрізняється також залежно від статусності і становить в межах від \$ 40 тис. до \$ 220 тис.

Офіційний рейтинг АТР. Рейтинг у багатьох аспектах є визначальним чинником для гравців брати участь у змаганнях та навіть заробляти певні бонуси від спонсорів.

Рейтинг АТР – офіційна система підрахунку досягнень тенісистів, що впроваджена і використовується АТР. Оновлення рейтингу відбувається щотижня на основі результатів змагань спортсменів [145]. Ця система була запропонована у 1973 році для об'єктивізації участі спортсменів у турнірах. І з того часу зазнавала змін. До 1990 року рейтинг базувався на основі усереднення результатів тенісистів [146]. Коли ж АТР розширила свій вплив і водночас набула авторитету, а також заснувала АТР Tour у 1990 році, було впроваджено оновлену систему рейтингу. З цього часу кожен турнір дозволяв нараховувати спортсмену певну кількість залікових балів, що залежать від категорії змагання і відповідно результату гравця у них. Згідно з оновленнями, до рейтингу приймалися бали виступів на 14 турнірах (11 змагань АТР Tour та 3 турніри Grand Slam). Якщо ж спортсмен брав участь у більшій кількості стартів, то до його рейтингу зараховувалися кращі 14 результатів [134]. У 2000 році кількість таких стартів було збільшено до 18 [146].

Така система, з одного боку, заохочувала тенісистів брати участь у більшій кількості стартів, а з іншого – участь провідних тенісистів у змаганнях нижчих рівнів збільшувала зацікавленість до них з боку глядачів та ЗМІ. В основу підрахунку рейтингу АТР було покладено 52 тижні змагань (перегони за календарний рік – ATP Champions Race). Цей компонент сьогодні продовжує застосовуватися для формування основної сітки турнірів Grand Slam.

Починаючи з 2009 року знову були внесені зміни до формування рейтингу АТР. З цього часу обов'язковими для топ-30 тенісистів є 18 стартів спортсмена (19, за умови, що він пройшов кваліфікацію до ATP Final).

В їх числі: чотири турніри Grand Slam; ATP Finals (до понеділка після останньої події регулярного сезону АТР наступного року); вісім турнірів серії ATP Masters 1000 (турнір в Монте-Карло не є обов'язковим з 2010 року, але якщо спортсмен бере у ньому участь, то зараховується замість одного з чотирьох обов'язкових турнірів Tour ATP 500); чотири турніри Tour ATP 500; два турніри Tour ATP 250 або ATP Challenger Tour.

Тенісистам, які у рейтингу розташовуються нижче 30-ї позиції, нараховуються бали за чотири турніри Grand Slam і вісім турнірів ATP Masters 1000, за умови, що вони на них кваліфікувалися. До їх рейтингу також додаються шість кращих результатів на інших турнірах, проте не більше чотирьох результатів з серії ATP 500.

У ситуації, коли гравець не кваліфікувався на турніри Grand Slam чи ATP Masters 1000, отримані 0 балів він може компенсувати у турнірах серії ATP 250 або Challenger Tour. Травма гравця також може бути чинником, який дозволяє коригувати рейтинг. Так, якщо через травму гравець пропускає 30 і більше днів, то у його рейтинг вносяться 18 кращих результатів, яких йому вдалося досягнути [487].

Упродовж 2000–2008 років АТР мала дві паралельні рейтингові системи: ATP Race та ATP Ranking. У першій враховувалися бали, набрані спортсменом у поточному сезоні, у другій – результати гравців упродовж останніх 52 тижнів. Це викликало багато труднощів та непорозумінь. До прикладу 8 кращих тенісистів і пар обиралися для участі в ATP World Tour Finals з урахуванням ATP Race, а першою ракеткою світу ставав спортсмен, який очолював саме цей рейтинг. Це було певною

мірою необ'єктивно з позиції кращих чинних гравців ATP Ranking [99]. У 2009 система нарахувань ATP Race була скасована.

Результат кожної категорії турніру має річний термін дії в межах рейтингу. Бали з рейтингу, що були здобуті у турнірі, скидаються через 52 тижні. Винятком є результат ATP World Tour Finals, бали з якого скидаються в понеділок після останньої події ATP Tour наступного року [144].

Водночас з 2008 року Кубок Девіса також є рейтинговим стартом в тенісному сезоні. Він приносить бали в індивідуальний та парний рейтинги, прирівнюючись у статусі до турнірів серії ATP 500. Змагаючись в індивідуальному заліку, спортсмен максимально може набрати 625 рейтингових балів (за умови виграшу восьми ігор), в парному розряді – 350 балів (за умови виграшу чотирьох партій).

До 2012 року рейтингові бали також приносив і командний чемпіонат світу в Дюсельдорфі (Німеччина). Він прирівнювався до турнірів категорії ATP 250. За абсолютну перемогу в усіх іграх перша ракетка команди могла отримати 250 балів, друга – 175 балів. Проте із зазначеного часу результати цих змагань не враховуються.

Окрім зазначених балів спортсмен у період з 2000 до 2012 року також міг отримати до 750 балів, здобувши перемогу на Іграх Олімпіади, але це лише один раз на чотири роки. Це положення було вилучено перед Іграми Олімпіади 2016 року, де рейтингові бали не нараховувалися [478].

Згідно з діючими правилами нарахування балів до рейтингу, тенісист, котрий перемагає у чотирьох турнірах Grand Slam, восьми обов'язкових турнірах ATP Masters 1000, шести турнірах ATP 500 і Monte-Carlo Masters 1000 і ще отримує 1500 балів у ATP Finals, у підсумку може мати максимально 21,5 тис. балів. Слід констатувати, що станом на 2022 рік Новак Джокович (у 2016 році) є рекордсменом в рейтингу набраних балів з 2009 року. На його рахунку в рейтингу ATP 16 950 балів.

Сьогодні Рейтинг має назву Pepperstone ATP Rankings (частина назви – від спонсора). Він оновлюється кожного понеділка та відображає бали, що набрані тенісистами упродовж останніх 52 тижнів.

У 2019–2021 роки ATP довелося внести достатньо велику кількість коректив до системи нарахування балів через ситуацію із пандемією COVID. Так, у цей період, а

найбільше у сезоні 2020 року, було скасовано велику кількість турнірів. Тому АТР прийняла рішення про «заморожування» рейтингу. Наприклад, якщо якийсь турнір не відбувався, то чинними у рейтингу залишалися минулорічні бали спортсмена у цьому старті, але лише в межах 50%. Тобто, до прикладу гравець здобув перемогу у 2019 році на турнірі АТР 1000 і набрав відповідно 1000 балів. В 2020 році ці змагання не відбулися. Згідно з новими умовами гравець може зберегти до 2022 року лише 500 балів, але якщо у 2021 році ці змагання були проведені і він виступив на них краще, то отримує змогу більших нарахунків до свого рейтингу. Якщо ж гравець набрав менше балів у 2021 році, то він може зберегти результат 2019 року.

Окремо АТР було упроваджено поняття «захищеного коронавірусного рейтингу». Гравець за умови подання підтвердження хвороби може без наслідків пропустити чотири тижні сезону і заявитися на інші чотири турніри [435].

Загалом система змагань у чоловічому тенісі достатньо розгалужена [270]. З одного боку, спортсмени мають достатньо широкий вибір стартів упродовж сезону, а з іншого – вони обмежені рейтинговими та кваліфікаційними вимогами щодо кожного турніру. Водночас система змагань в професійному тенісі характеризується високою організаційною та економічною ефективністю як важливими компонентами прибуткового бізнесу.

5.4 Моделі змагань у професійному тенісі на різних етапах його розвитку

З метою глибшого розуміння сутності сучасної системи змагань у професійному тенісі доцільним є розглянути особливості моделей змагань на різних етапах розвитку спорту та відповідно з'ясувати чинники, що поступово дозволили встановити наявну її структуру, організаційну та економічну значимість.

Незважаючи на те, що початок формування та розвитку сучасного тенісу, як виду спорту припадає на другу половину ХІХ ст. (1875 рік – заснування Міжнародної федерації тенісу, публікація перших офіційних правил гри), професійний його напрям почав розвиватися дещо пізніше. Активізація розвитку професійного напряму тенісу припадає на початок ХХ ст., водночас чіткої дати, яка б визначала старт для цього явища, нами не встановлено. Водночас, судячи з подій, наведених

далі, ми визначили, що завершується перший етап у 1929 році. Отже часовий проміжок до *1929 року* ми виділили як стартовий для професійного тенісу (табл. 5.4).

На цьому етапі аматорський та професійний теніс розвиваються розмежовано. Більшу популярність має перший напрям, водночас поступово обертів у розвиткові набирає і другий. В американському суспільстві, де аматорський статус не мав вираженого пріоритету, з'являється розуміння того, що теніс може стати джерелом прибутку і сприятливим полем для ведення комерційної діяльності.

Перша модель, яка виділяється у професійному тенісі на цьому етапі, – це ***Комерційна ентропічна модель змагань***. В її основі закладено наявність і провідне значення комерційних тенісних турне. На початку ХХ ст. відстежується активність окремих впливових особистостей в організації турнірів у різних куточках США. При цьому промоутери підписують грошові контракти з окремими висококласними спортсменами на участь у показових іграх. Найбільш відомим серед них був промоутер Чарлз Пайл, який започаткував власне комерційне тенісне турне.

Ця модель розвивалася на основі серії показових турнірів, котрі можна прирівняти до шоу кількох «виконавців» (у той час це були європеєць Карел Козелух та американець Вінсент Річардс). Комерційна модель змагань не мала чіткої узгодженості, а отже, система змагань у тенісі не була вираженою достатньою мірою.

Це радше були спонтанні і водночас високооплачувані старти, які заклали фундамент подальших кроків у розвиткові професійного напрямку тенісу. Тенісисти укладали контракти з промоутером на турне і повинні були відіграти прописану у них кількість ігор перед широкою аудиторією. При цьому тенісні ігри, у яких професіонали брали участь, прирівнювалися до турнірів Grand Slam в аматорський тенісі.

Таблиця 5.4

Моделі змагань різних етапів розвитку професійного тенісу

Етап	Характеристика етапу	Група	Моделі	Ключові турніри	Особливості формату змагань	Спортсмени у змаганнях
До 1929	<ul style="list-style-type: none"> - Відокремлений розвиток аматорського і професійного тенісу; - Професійний теніс розвивається у Північній Америці в «гендерній рівності»; - Відсутність узгодженої системи змагань та календаря; - Створено першу професійну тенісну організацію (PLTA, 1927 р.) в США. 	ЕНТРОПІЧНІ	Комерційна	Комерційні турне	<p>Серії спеціально організованих показових турів (упродовж орієнтовно 4 місяців)</p> <p>Гравці зустрічалися один з одним у різних місцях для демонстрації «тенісного шоу»</p>	<p>Гравці підписують контракти на тури</p> <p>Отримують високі грошові винагороди (\$ 40–70 тис.</p> <p>Все більше любителів безповоротно переходять у ранг професіоналів</p>
1930–1941	<ul style="list-style-type: none"> - Відокремлений розвиток аматорського і професійного тенісу - Формування первинних ознак системи змагань - Нестабільність календаря змагань 		Тритурнірна	<p>U.S. Professional Championship (1927 р.),</p> <p>French Pro Championships (1930 р.)</p> <p>Wembley tournament (1934 р.)</p>	<p>Турніри проводилися у різний спосіб, який міг змінюватися (відбірково-коловий, коловий, по раундах в парах, прямого вибування).</p>	<p>Суттєве варіювання кількості учасників змагань</p> <p>Гравець, котрий виграв у трьох турнірах здобував «Професійний Grand Slam»</p> <p>Перевагу на кортах демонстрували американські професіонали</p>
1942–1945	Етап «відносно замороженого» тенісу					

Продовження табл. 5.4

1946–1967	<ul style="list-style-type: none"> - Відновлення турнірів та загальне зростання їх кількості; - Професіоналізація тенісу загалом; - Постійна зміна пріоритетності турнірів в календарі; - Невпорядкована система змагань. 	ЕНТРОПІЧНІ	Тритур-нірна	U.S. Professional Championship French Pro Championships Wembley tournament	Формат змагань змінюється залежно від кількості учасників.	Відтік кращих тенісистів-любителів у професійний теніс; Поступове зростання кількості учасників турнірів та їх стабілізація.
1968–1972	<ul style="list-style-type: none"> - Об'єднання аматорського і професійного тенісу у 1968 р.; - Суттєвий спротив відкритого розвитку з боку окремих організації тенісу; - Створення АТР (1972 р.); - Наявність т.з. «квазіаматорства»; - Зростання зацікавленості ЗМІ тенісними турнірами; - Суттєве збільшення кількості вболівальників; - Поява ознак системи змагань. 	ДИСКРЕТНО - СИСТЕМНІ	Відкритих змагань	Grand Slam: Wimbledon Championship (1877 р.), US Open (1881 р.), Roland Garros (1891 р.), Australia Open (1905 р.), Гран-прі (70 рр.)	Кваліфікаційна сітка для одиночних розрядів – 128 гравців, парних – 64, мікстів – 48; 5-сетові турніри Grand Slam для чоловіків і 3-сетові – в усіх інших тенісних подіях; Упроваджено тай-брейк (1970 – US Open, 1971 р. – Australian Open, 1973 р. – Roland Garros), щоб уникнути «нескінченності» сетів; Ігри у спосіб з прямим вибуванням.	Тенісисти орієнтуються на «унікальність» своєї гри; Тенісисти з країн різних континентів демонструють високі досягнення (Австралія, США, Румунія).
1973–1989	<ul style="list-style-type: none"> - Упровадження системи рейтингу АТР - Зростання кількості змагань - Упорядкування календаря тенісних турнірів - Наявність узгодженої системи змагань 	СИСТЕМНІ	Ієрархічна		7 матчів в одиночних розрядах, 6 – у парних і 5 – у мікстах; 32 «сіяні» гравці зустрічаються на пізніх етапах змагань; Відбір гравців відбувається у кваліфікаційних раундах (16 гравців), по факту отримання wild card (8 гравців), згідно з рейтингом (104 кращих гравці).	Поступове вирівнювання призових коштів для чоловіків і жінок в основних турнірах (вперше на US Open у 1973 р.).

1990–2019	<ul style="list-style-type: none"> - Об'єднання турнірів у тури; - Зміни в рейтингу ATP (упровадження у 2000 р. та скасування у 2009 р. ATP Race); - Розширення співпраці між ITF та ATP; - Переформатування календаря змагань (схема включає 76 турнірів у 28 країнах на п'яти континентах); - Нові спонсорські угоди (IBM); - Угоди ATP із ЗМІ на продаж турнірів пакетом (19 турнірів, вперше 1991 р.); - Вихід професійного тенісу за межі Америки та Європи (турніри Перської затоки в Досі та Дубаї, 1993 р.); - Активна маркетингова діяльність ATP; - Зростання кількості уболівальників на аренах (понад 4 млн); - Зростання кількості годин трансляцій завдяки рекордній кількості переглядів. 	СИСТЕМНІ	Турово-ієрархічна	<p>Grand Slam ATP Tour World Championships (до 1994 р., ATP Finals з 2017 р.) ATP Championship Series (ATP Super 9 з 1996 р.; ATP Masters Series з 1999 р.; World Tour Masters 1000 з 2009 р.) ATP Championship Series (ATP International Series Gold з 2000 р.; World Tour 500 з 2009 р.) ATP World Series (ATP International Series з 2000 р.; World Tour 250 з 2009 р.) World Team Cup (до 2012 р.)</p>	<p>Турніри об'єднуються у тури різних категорій; Формат головних змагань залишається незмінним; Експерименти з новими форматами проведення ATP Tour (колова система), щоб догодити уболівальникам та телекомпаніям (13 подій у 2007 р). Експеримент не був успішним, формат залишився колишнім; Збільшено період міжсезоння до семи тижнів (з сезону 2012–2013 рр.); Упровадження технології «shot clock» (таймер розминки, 5 хв і подачі, 25 с.</p>	<p>Збільшення призових фондів тенісних подій спершу у середньому на 50% на подіях, а згодом на 70–80%.</p>
-----------	--	----------	-------------------	--	--	--

Закінчення табл. 5.4

2020–2021	<ul style="list-style-type: none"> - Велика кількість турнірів скасовуються (в т.ч. і Wimbledon Championship); - Турніри проводяться фактично без глядачів, а згодом із суттєвими обмеженнями щодо відвідуваності; - Посилені санітарні вимоги до організації турнірів. 	ДЕСИСТЕМНО-АДАПТОВАНІ	Турово-ієрархічна	<p>Grand Slam ATP Finals ATP Masters 1000 ATP Tour 500 ATP Tour 250 Кубок ATP (2020 р.)</p>	<p>Рекомендації щодо утримання дистанції під час турнірів (особливо у парних матчах);</p> <p>Проведення окремих показових турнірів знаменитими гравцями для збереження популярності тенісу;</p> <p>Упровадження електронного суддівства.</p>	<p>Для окремих ігор на закритих кортах необхідно бути в масці або з ватними тампонами в носі;</p> <p>Потреба постійного тестування на вірус, наявності сертифікату про вакцинацію;</p> <p>Карантинні обмеження.</p>
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Поступове відновлення турнірів і повернення до доковідної системи змагань - Посилені санітарні вимоги до організації турнірів залишаються 	РЕСИСТЕМНІ			<p>Уніфікація фінальних тай-брейків (10-бальний) на усіх турнірах Grand Slam (до переваги у 2 бали).</p>	<p>Вакцинація від COVID перестав бути обов'язковою;</p> <p>Часті випадки із захворюваністю під час змагань;</p> <p>Зростання призового фонду турнірів в межах 15–20% щодо попереднього етапу;</p> <p>Заборона російським та білоруським спортсменам брати участь в окремих турнірах (на території США та Європи).</p>
з 2023		СИСТЕМНІ				

Важливо відзначити, що вже на перших етапах розвитку професійного тенісу жіночий розвивався поряд із чоловічим. Жінки також брали участь у проплачених турнірах і турах. При цьому перший контракт у тенісі було підписано із жінкою – Сюзан Ленглі з вище згаданим промоутером Чарльзом Пайлом.

Окрім цього на зазначеному етапі було створено першу професійну тенісну організацію в США (1927 р.) – Професійну асоціацію лаун-тенісу (PLTA), яка розпочинає активну діяльність щодо розвитку професійного тенісу на території країни. Окрім комерційних турне починають засновуватися й інші турніри, що пропонують визначений призовий фонд. Водночас турне залишаються на цьому етапі основою календаря змагань, оскільки підписання контрактів на турне дозволяє професійним тенісистам отримувати значно вищі прибутки (в межах \$ 40–70 тис.).

Другий етап розвитку професійного тенісу, на нашу думку, розпочався орієнтовно з 1930 року і тривав до 1941 року, до початку активної фази Першої світової війни у США. На цьому етапі, ми вважаємо, виділяється ***Тритурнірна ентропічна модель змагань***. Саме на початку 30-х років ХХ ст. на вершину змагальної практики професійного тенісу виходять три турніри: U.S. Professional Championship (1927), French Pro Championships (1930), Wembley tournament (1934). Комерційні турне спортсменів продовжують залишатися важливим засобом заробітку професійних тенісистів, проте все більшої уваги надається системним щорічним турнірам, серед яких три перелічені прирівнюються до Grand Slam у професійному тенісі. Слід відзначити, що гравець, котрий здобував перемогу у зазначених турнірах упродовж року, здобував титул «Професійний Grand Slam».

Щодо формату змагань, то під час аналізування історичних фактів ми виявили, що U.S. Professional Championship (US Pro), French Pro Championships, Wembley tournament проводилися постійно у різний спосіб (відбірково-коловий, коловий, по раундах в парах, прямого вибування). Підхід змінювався залежно від кількості учасників змагань, яка постійно змінювалася.

В межах цієї моделі з'являються окремі ознаки системи змагань, де турніри розмежовуються на умовні категорії щодо статусності. Проте календар все ще є нестабільним, внаслідок постійної появи нових турнірів та скасування вже існуючих.

При цьому статус будь-якого турніру щороку може змінюватися, залежно від кількості та професійної майстерності його учасників.

Зважаючи на те, що професійний напрям тенісу більш активно розвивався на теренах США, перевагу на світовій арені утримували американські тенісисти.

На цьому етапі слід відзначити також і той факт, що велика кількість висококваліфікованих любителів безповоротно переходять у ранг професійних тенісистів, що суттєво підвищує рейтинг професійного тенісу щодо статусності гравців. Слід відзначити, що першою професійною тенісною подією, яка об'єднала і любителів, і професіоналів у тенісі був турнір US Pro (з 1937 р.).

Упродовж 1942–1945 років відстежується завмирання у розвиткові різних сфер діяльності суспільства і професійний теніс не є винятком. Цей етап ми умовно назвали етапом «замороженого тенісу». Усі великі події того часу було скасовано, жодних вагомих кроків щодо розвитку виду спорту не відбувалося.

Натомість уже починаючи з 1946 року тенісне життя відновлюється. Упродовж 1946-1967 років продовжує функціонувати *Тритурнірна ентропічна модель змагань*, проте вона має динамічний характер. Є певні специфічні аспекти розвитку цього варіанту моделі, які нам вдалося відстежити.

У цьому часовому проміжку виражена зміна пріоритетності турнірів з боку спортсменів у різні роки. Залишаючись на вершині змагальної піраміди, турніри US Pro, French Pro, Wembley tournament не завжди є найбільш важливими змаганнями для висококласних професійних тенісистів. Останні, враховуючи фінансову вигоду, могли в один рік брати участь в особисто визначених для себе турнірах, а в інший рік – планувати власний календар зовсім по іншому. Формат турнірів також ще не мав сталого вигляду. Спосіб проведення і визначення переможця відрізнявся залежно від кількості учасників, котрі брали участь у конкретних змаганнях. Окрім того, велика кількість тенісистів все ще підписували контракти з промоутерами на комерційні турне.

Тобто, з одного боку, кількість змагань у професійному тенісі суттєво зросла щодо попередніх етапів, що відкривало широкі можливості для спортсменів, водночас з іншого – чіткої системності і узгодженого календаря змагань все ще не

існує в межах моделі. Натомість професійні спортсмени визначають статусність змагань і динамічність розвитку професійного тенісу на цьому етапі.

Знаковим в історії тенісу став *етап 1968–1972 рр.* Він не був довготривалим, проте мав важливі наслідки для розвитку професійного тенісу. У 1968 році керівні організації тенісу у світі прийняли рішення щодо початку «ери відкритого тенісу», тобто з цього року розмежування між тенісистами-професіоналами та любителями почало поступово зникати. Ще якийсь час процеси, що відбуваються в цих організаціях, недостатньо узгоджені, і цей етап більшою мірою характеризується своєрідним «квазіаматорством». Все ще було незрозумілим, хто і як контролюватиме турніри. А у 1972 році було створено Асоціацію тенісистів професіоналів (АТР) та у 1973 році Жіночу тенісну асоціацію (WTA), які повністю перебрали на себе контроль над розвитком професійного напряму виду спорту, водночас у тісній співпраці з ІТФ.

У цей час також відзначається суттєве зацікавлення ЗМІ у висвітленні тенісних подій. Співпраця між професійними тенісними організаціями та телекомпаніями з цього часу стає вагомим джерелом доходу обох сторін.

Окрім того, на цьому етапі теніс отримує ще більшу аудиторію вболівальників, що пов'язано із посиленням конкуренції, внаслідок протистоянь як висококласних професіоналів, так і любителів в межах одних змагань, а також з більш яскравим висвітленням тенісних подій по телебаченню. На наш погляд, відбувається формування нової *моделі відкритих змагань* у професійному тенісі, яка належить до групи *дискретно-системних*.

Так, вже у 1968 році відома серія тенісних змагань під назвою Grand Slam (до якої, до цього моменту, допускалися виключно любителі) починає свою професіоналізацію. Отже, чотири ключові події тенісного життя – Wimbledon Championship, US Open, Australia Open, Rolan Garros відкриваються для тенісистів-професіоналів і починають нову сторінку своєї історії.

Першим турніром, який на своєму полі прийняв тенісистів-професіоналів, був Rolan Garros у 1968, останнім – Australia Open у 1969.

Ці чотири турніри в межах моделі відкритих змагань є вершиною змагальної діяльності спортсменів. Поряд розташовується і тенісне Гран-прі (кілька турнірів, проведених упродовж року, що мали спільний призовий фонд по завершенні). Водночас, попри наявність визначених пріоритетних турнірів, інші ще якийсь час розвиваються достатньо хаотично. Календар змагань у професійному тенісі все ще на етапі формування, а тому чіткої системності ще не відстежується, хоча зусилля організацій спрямовані у цьому напрямі.

Щодо формату проведення основних турнірів – турнірів Grand Slam, то він був достатньо універсальним і передбачав уже тоді кваліфікаційну сітку зі 128 учасників одиночних розрядів, 64 – парних та 48 – мікстів. В усіх чотирьох подіях чоловіки в одиночних розрядах грають до трьох перемог (максимум п'ятисетові турніри), жінки та пари – до двох перемог (максимум трисетові турніри).

Слід також відзначити, що у 1970 році вперше було впроваджено фінальний тай-брейк на US Open, далі цю ініціативу впровадили у 1971 році організатори Australian Open та у 1973 – Roland Garros. Це рішення дозволило зменшити час ігор, який до цього моменту міг тривати понад 5 год. Натомість організатори Wimbledon Championship залишили перемогу у фінальному сеті у двох геймах. Формат ігор також передбачає спосіб з прямим вибуванням учасників, котрі програли.

Цікавим для цього етапу є те, що тенісисти, котрі беруть участь у змаганнях, починають орієнтуватися не стільки на найвищий рівень результату (хоча це також немаловажливо), а на «унікальність» своєї гри. Це відбувається якраз-таки через негласну вимогу ЗМІ, оскільки власна манера гри може привабити глядача, а отже, підвищити доходи сторін.

Стосовно гравців, то у цьому часовому проміжку слід відзначити, що відбувається розширення географії результативності. Так, не лише американські спортсмени потрапляють до числа найкращих. Високу майстерність демонструють також тенісисти Австралії, Румунії та інших країн.

Ієрархічна системна модель, на нашу думку, зароджується і функціонує на наступному етапі розвитку професійного тенісу, який тривав упродовж 1973–1989 рр. Цей часовий проміжок мав також достатньо важливе значення у розвиткові виду

спорту. Саме тоді професійний напрям тенісу фактично стає пріоритетним і поглинає аматорський. Активну діяльність веде АТР (у жіночому тенісі – WTA), яка вносить значну кількість коректив до організації тенісного життя.

Важливим кроком було, зокрема, упровадження Офіційного рейтингу в тенісі (ATP Ranking), який змінив підхід до допуску учасників до основних змагань. При цьому перелік ключових турнірів зберігається такий же, як і на попередньому етапі (турніри Grand Slam і Гран-прі). Проте календар змагань продовжує наповнюватися все новими турнірами у різних куточках США та Європи.

Окрім усього зазначеного, все ж найбільш важливим на цьому етапі є формування узгодженої системи змагань, що пов'язане з єдиним керівництвом професійного чоловічого тенісу з боку АТР. Отже, послідовність турнірів в межах змагального календаря стає узгодженою. Кожен з турнірів при цьому має свій власний статус і дозволяє спортсменам отримувати визначену кількість балів до власного ATP Ranking.

Щодо формату проведення змагань, то він також зазнав певних нововведень. З часу появи рейтингу, як уже зазначалося, відбір до змагань спортсменів почав базуватися на особистих балах тенісистів. Так, з'явилося поняття «сіяних» гравців на турнірах. Це теністи, котрі мають найвищий рейтинг. До турнірів Grand Slam одразу допускаються 32 «сіяних» гравців. Згідно з встановленими правилами, ці гравці зустрічаються між собою на пізніх етапах змагань, з метою максимально довше зберегти інтригу і забезпечити непередбачуваність переможця.

З встановленої кількості 128 учасників Grand Slam в одиночних розрядах, 104 гравці потрапляють до змагань згідно з рейтингом, ще 16 гравців виборюють право участі в кваліфікаційних раундах та ще 8 тенісистам вручають wild card. Щодо парних розрядів (64) та мікстів (48), то їх включення до участі в Grand Slam відбувається виключно на основі рейтингу обох учасників пари.

Загалом упродовж турнірів Grand Slam в одиночних розрядах теністи проводять максимально сім матчів, у парних – шість матчів і у мікстах – п'ять матчів. Інші складові формату залишилися сталими щодо попереднього етапу.

Слід також відзначити серед важливих подій етапу і те, що зокрема в межах турнірів Grand Slam відбувається поступове вирівнювання призових коштів для чоловіків і жінок. Якщо до цього часу фонд непропорційно розподілявся на користь чоловіків, то уже в 1973 році вперше його було вирівняно для обох статей на US Open, і трохи згодом інші турніри цієї категорії підхопили цю ініціативу.

На основі ретельного аналізу фактів нам вдалося виділити наступний етап у розвитку професійного тенісу – *1990–2019 рр.* Так, його початок знаменується важливими подіями для виду спорту, зокрема змагальної практики. У 1990 році упроваджується турова система змагань, відповідно модель, яку ми виділяємо у цьому часі має назву *Турово-ієрархічна системна модель змагань*.

Такий крок був зроблений АТР через появу великої кількості нових турнірів і відповідно потреби їх належного санкціонування. При цьому вершиною змагальної практики продовжують залишатися й надалі турніри категорії Grand Slam (максимально 2000 балів до рейтингу), які проводяться спільно ІТФ, АТР та WТА, але важливого значення набуває і участь тенісистів у турах АТР World Tour Finals (АТР Finals з 2017 р.), АТР Masters Series (World Tour Masters 1000 з 2009 р.), World Tour Masters 500 (World Tour 500 з 2009 р.), World Tour Masters 250 (World Tour 250 з 2009 р.), а також у турнірі World Team Cup (до 2012 р). На цьому етапі відбувається переформатування календаря змагань. Так, у 1990-х роках він включає 76 турнірів у 28 країнах світу, проте згодом їх кількість і географія продовжують розширюватися.

Варто відзначити, що у 1990-х роках відбувається вихід професійного тенісу за межі Америки та Європи. Популярності набувають турніри в азійських країнах, зокрема турніри Перської затоки в Досі та Дубаї (з 1993 р.). Важливим моментом є і те, що для спортсменів високого класу встановлюється відповідна кількість турнірів, які є обов'язковими для участі.

Загалом серед змін, які були упроваджені в тенісний світ у цьому часовому відрізку, слід також відзначити зміни в рейтингу АТР. Зокрема упродовж 2000–2008 років організація упровадила два рейтинги, один з яких (АТР Ranking) базувався на балах, котрі спортсмен отримав упродовж 52 тижнів змагальної практики, інший (АТР Race) – на балах, набраних гравцем упродовж поточного сезону. Водночас це

часто спричиняло до необ'єктивності у визначенні першої ракетки світу і у 2009 ATP Race було скасовано.

Важливим на цьому етапі також є активізація бізнес-складової професійного тенісу. Так ATP, зокрема, укладає нові спонсорські угоди (з IBM), також угоду із ЗМІ на продаж турнірів пакетом. Вперше такий крок було реалізовано у 1991 році, коли ATP одразу продала 19 турнірів. Відповідно зростає кількість годин транслявання тенісних турнірів, а також кількість телепереглядів. Активно проводить організація і маркетингову діяльність, вивчаючи суспільні запити на спортивне видовище, зокрема в тенісі. Усі ці кроки сприяють до зростання кількості вболівальників на тенісних аренах (до понад 4 млн осіб у сезоні).

Активізація співпраці ATP та інших тенісних організацій із ЗМІ при цьому спричинила до достатньо глибокого впливу останнього на компоненти змагальної практики. Тому в межах Турово-ієрархічної моделі змагань, ми також виділили її своєрідну тимчасову модифікацію – теледетерміновану. Найбільш яскраво намагання «задовільнити» телевізійні вимоги щодо тенісного видовища відстежуються упродовж 2007–2009 років. Загалом зовнішній вигляд моделі зберігався, структура змагальної практики також не зазнала змін. Проте у цей час відбуваються окремі експерименти з форматом змагань, зокрема, що стосується турів, оскільки турніри Grand Slam зберігають свій формат.

У 2007 році для того, щоб догодити вболівальникам та телекомпаніям, ATP Tour проводив змагання (13 подій) за коловою системою. Це, з одного боку, і справді дозволило більш об'єктивно визначати переможця, проте забиравало значно більше зусиль спортсменів і часу для проведення, а інтенсивність матчів знизилася. Цей експеримент не мав успіху і не був продовжений, проте і до сьогодні ЗМІ часто диктують свої правила щодо проведення турнірів, зокрема намагаються вказувати на часові проміжки, в яких їм вигідно проводити прямі трансляції.

На етапі, що розглядається, було упроваджено й деякі інші складові тенісного життя. Так з сезону 2012-2013 рр. збільшено міжсезонний період для спортсменів до семи тижнів, щоб вони мали змогу якісніше відновитися. Однак цей крок, на нашу

думку, призвів до ущільнення календаря змагань (кількість турнірів не зменшилася), що супроводжується меншими проміжками часу для відпочинку між стартами.

Важливим для змагальної діяльності тенісистів було рішення організаторів турнірів упроваджувати технологію «shot clock» (вперше у 2018 на US Open), яка встановлює ліміти на час розминки (5 хв) і, що більш важливо – подачі (25 с).

У цьому часовому проміжку суттєво зростає і призовий фонд тенісних подій спершу у середньому на 50%, а згодом на 70–80%. Якщо зводити до абсолютних показників, то призовий фонд ATP World Tour у 2010-х був понад \$ 90 млн.

На жаль, починаючи з 2019 року, світ зазнає глобального впливу пандемії COVID і це в значній мірі впливає і на розвиток тенісу. Слід відзначити, що ми виділили достатньо короткотривалий *етап 2020–2021 рр.* його розвитку внаслідок упровадження багатьох змін передусім до системи змагань. На цьому етапі відповідно виділяється все та ж **Турово-ієрархічна**, проте **десистемно-адаптована модель змагань** у тенісі, яка на жаль фактично не мала позитивних сторін розвитку.

Внаслідок заборони проведення масових подій на територіях багатьох країн, тенісні турніри скасовуються або ж переносяться (в т. ч. і Wimbledon Championship у 2020 р.). Це зумовлює суттєві корективи у календарі змагань. Окрім того, турніри, які все ж проводяться, проходять без залучення глядачів.

У цьому часовому проміжку суттєво посилюються санітарні вимоги до проведення змагань: масковий режим, постійна дезінфекція приміщень, миття рук, постійні заміни м'ячів, встановлення дистанції між гравцями тощо. Від учасників змагань вимагають проходити тестування на вірус, а згодом з'являється необхідність демонстрації сертифікату про вакцинацію. З цієї причини у 2020 році відомий професійний тенісист Новак Джокович був депортований з Австралії з турніру Australian Open через відсутність такого сертифікату і наразі не має змоги повернутися до участі у цьому турнірі.

Зважаючи на складний період для розвитку виду спорту, окремі відомі спортсмени запроваджують тимчасову практику показових виступів. Це своєрідне застосування практики комерційних турне, яке виявляється дуже доречним у таких умовах. Зокрема, той самий Новак Джокович «гастролює» у подібному стилі.

В країнах діють сертифікати, а окрім того в Австралії упроваджується потреба проходити 14-денний карантин по приїзду у країну, що також спричинює великі труднощі як для організаторів, так і для учасників турнірів.

У 2021 році більшість турнірів відновлюються, і спортсмени отримують змогу поступово повертатися до звичного спортивного життя.

До особливостей проведення змагань слід також віднести упровадження електронного суддівства для обмеження кількості присутніх під час турнірів. Ці системи використовуються і сьогодні.

Слід відзначити, що в межах цієї моделі ми бачимо, з одного боку, велику кількість змін в межах структури системи змагань, проте це жодним чином не вплинуло на популярність гри і зацікавленість глядачів. І хоча арени спустіли, але це суттєво підвищило телевізійні перегляди змагань з тенісу. Загалом через зменшення доходів організації і самі спортсмени понесли окремі втрати, проте зуміли стимулювати подальший розвиток виду спорту в межах наступного етапу.

Починаючи з 2022 року і до сьогодні, за аналогом до гольфу ми виділили **Турово-ієрархічну ресистемну модель змагань** у професійному тенісі. Тобто, з того часу розпочинається відродження і новий темп розвитку виду спорту.

Усі турніри повертаються до звичного (доковідного) календаря змагань і формату проведення. Відповідно спортсмени, які в умовах попереднього етапу мали змогу більш якісно відновитися, сьогодні демонструють ще вищий рівень майстерності та унікальності власної гри. Загалом формат турнірів залишився сталим, хоча одне важливе нововведення все ж було внесено. Зокрема, у турнірах Grand Slam відбувається уніфікація фінальних тай-брейків. З цього часу спортсмени у фінальному сеті грають 10-бальний тай-брейк до переваги у 2 бали. Такий крок організаторів, по-перше, фактично повністю уніфікує змагальну практику «Великих» турнірів, а по-друге, дозволяє зробити гру ще більш непередбачуваною і видовищною.

На сьогодні зберігаються деякі санітарні вимоги до споруд та приміщень, впроваджені під час пандемії, проте більшість із них послаблені. Також скасовано вимогу щодо наявності сертифікатів про вакцинацію спортсменів, що суттєво

спрощує участь у турнірах тим, хто виступає її противником. Натомість, на жаль, на самих турнірах доволі часто фіксується захворюваність спортсменів, і їх доводиться знімати зі змагань. З 2023 року тенісні турніри повністю повернулися до звичного, доковідного графіку, а отже, є підстави говорити про те, що модель змагань повернулася у групу системних і продовжує розвиватися.

Загалом сучасний етап розвитку професійного тенісу лише розпочався, і сьогодні організатори на основі достатньо великого досвіду застосовують нові, актуальні рішення щодо розвитку систем змагань у цьому виді спорту.

Висновки до розділу

Змагання у професійному гольфі та тенісі тривалий час розвивалися, щоб стати цілісними системами. Труднощі у цьому процесі пов'язані, перш за все, з тим, що обидва види спорту розвиваються впродовж своєї історії фактично по всьому світу. Відповідно, дещо складними були процеси взаємопорозуміння та узгодженості діяльності між тими організаціям, які їх розвивають.

Розвиток систем змагань у професійному гольфі та тенісі має багато схожих рис і водночас специфічних особливостей. Перший професійний турнір з гольфу було проведено у 1860 році (British Open), натомість професійний теніс починав розвиватися у комерційних турне спортсменів (з 1926 р.).

Упродовж усієї історії професійного гольфу ключовими турнірами були British Open (1860 р.), US Open (1895 р.), PGA Championship (1916 р.), The Masters Tournament (1934 р.) і залишаються ними до сьогодні в календарі змагань. Водночас в тенісі первинні змагання U.S. Professional Championship (1927 р.), French Pro Championships (1930 р.), Wembley tournament (1934 р.) нині уже не існують. В сучасному календарі ключове значення належить турнірам «Grand Slam».

Щодо перших ознак системи змагань, то у професійному гольфі вони починають формуватися у другій половині 40-х років XX ст., тоді як у тенісі – у другій половині 60-х років XX ст.

Система змагань в обох видах спорту побудована на турах (серіях), які об'єднують визначену кількість змагань. До прикладу, PGA Tour (існує з 1968 р.)

об'єднує понад 10 змагань, які щосезону можуть змінюватися, а ATP Masters 1000 (існує з 1990) – стабільно дев'ять змагань.

При цьому гольф-тури об'єднують змагання зазвичай за географічною приналежністю (PGA Tour, European Tour, PGA Tour Champions, Asian Tour, Japan Golf Tour), тоді як тенісні серії можуть включати змагання у різних куточках світу (ATP Finals, ATP Masters 1000, ATP 500, ATP 250). Важливим для визначення статусу змагання і гравців є рейтинги в обох видах спорту.

Щодо формування моделей змагань, варто відзначити, що цей процес розпочався фактично із першими ознаками розвитку професійного напряму видів спорту. Враховуючи чинники системності та престижності змагань, ми виділили наступні групи і моделі змагань в досліджених ігрових видах професійного спорту.

Професійний гольф: ентропічні моделі: одотурнірна (1860–1894 рр.), двотурнірна (1895–1920 рр.), тритурнірна (1921–1933 рр.), чотиритурнірна (1934–1941 рр.); дискретно-системні моделі: чотиритурнірна (1946–1967 рр.); системні моделі: турова (1968–1978 рр.), Grand Slam (1979–2014 рр.), турово-ієрархічна (2015–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: турово-ієрархічна (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: турово-ієрархічна (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна (з 2023 р.).

Професійний теніс: ентропічні моделі: комерційна (до 1929 р.), тритурнірна (1930–1941 рр.; 1946–1967 рр.); дискретно-системні моделі: відкритих змагань (1968–1972 рр.); системні моделі: ієрархічна (1973–1989 рр.), турово-ієрархічна (1990–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: турово-ієрархічна (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: турово-ієрархічна (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна (з 2023 р.).

Сьогодні професійний гольф та теніс характеризуються високоефективними системами змагань, які є предметом уваги глядачів, спонсорів та телевізійних компаній та приносять вагомі прибутки як організаціям, які їх патронують, так і безпосереднім учасникам змагального процесу – спортсменам.

Результати за розділом подано у наукових працях [43, 45, 46, 51, 52, 58, 68, 69, 336].

РОЗДІЛ 6

КОНЦЕПЦІЯ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ

6.1 Спільні та відмінні риси змісту моделей змагань в різних ігрових видах професійного спорту

Узагальнюючи історичні відомості щодо формування та розвитку змагань, а згодом і цілісних систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту, варто відзначити, що першочергово темпи цього процесу та зміст залежали від умов, в яких розвиваються види спорту. У той же час, навіть незважаючи, до прикладу, в яких соціально-економічних умовах розвивався вид спорту, велика кількість аспектів у його формуванні залежали також від специфічних внутрішніх чинників: політики самих організацій щодо його розвитку, а також, часто – зовнішньої конкуренції [281].

Рисунок 6.1 демонструє достатньо різноманітну кількість моделей змагань для видів спорту. Зокрема гольф і теніс вирізняються з поміж усіх. Упродовж еволюції, як бачимо, види спорту розвивалися у різному темпі.

Зокрема, у гольфі було представлено сім різних моделей на тих чи інших етапах розвитку виду спорту. При цьому, професійний його напрям почав розвиватися значно раніше, аніж у тенісі, тому така їх кількість є виправданою першочергово часом.

Говорячи про сучасний етап, варто констатувати, що модель змагань в обох видах спорту є однаковою і незмінною (турово-ієрархічна) уже впродовж тривалого часу. Тобто це може свідчити про здебільшого схожі тенденції розвитку систем змагань в цих видах спорту.

Окремої уваги заслуговує північноамериканський досвід формування та розвитку систем змагань. У чотирьох з п'яти розглянутих нами видах спорту (окрім футболу) дублюються моделі змагань. Вони розвиваються порізно і в межах різного часу, проте підхід є схожим.

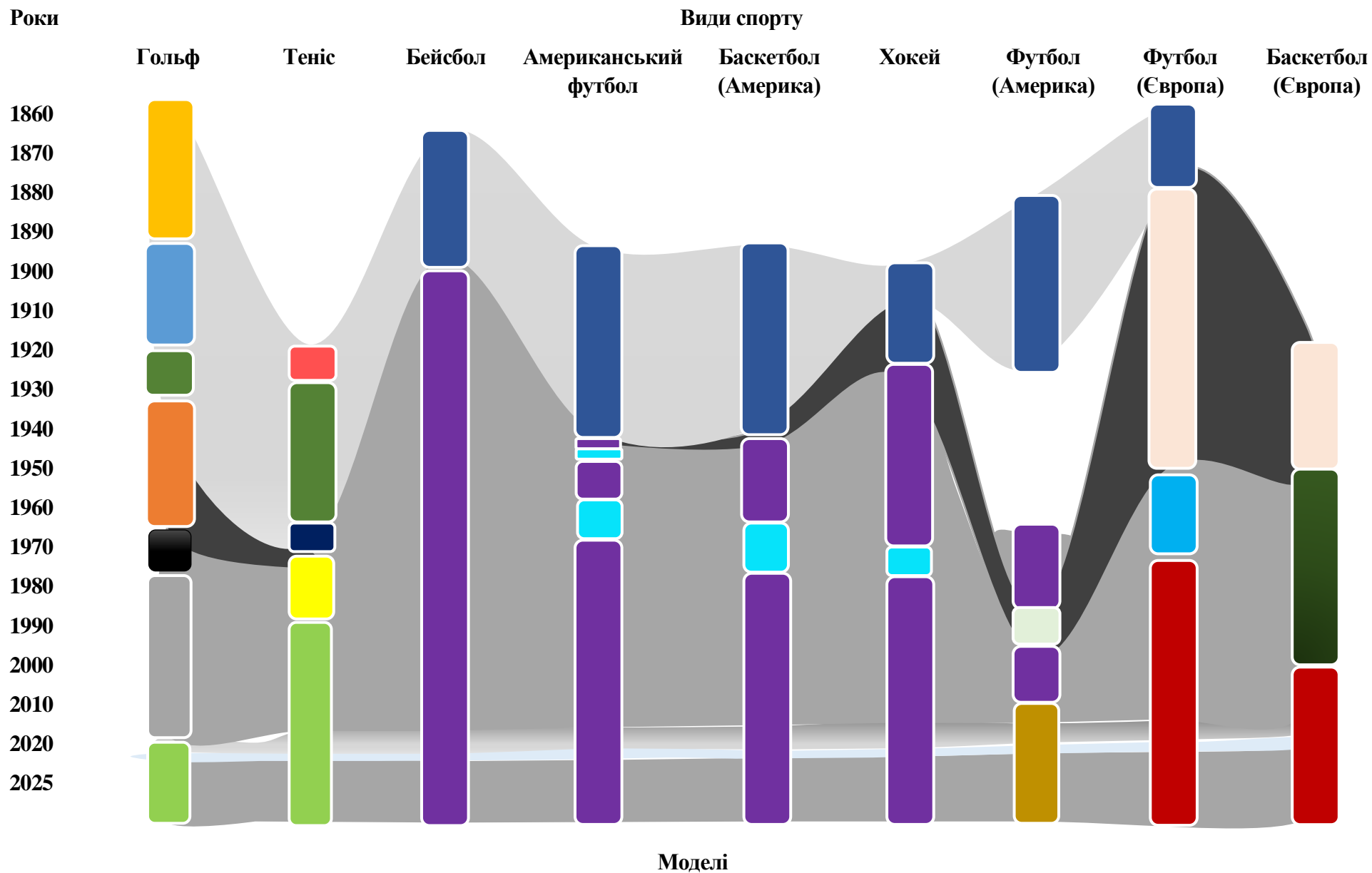


Рис. 6.1 Моделі змагань на різних етапах розвитку ігрових видів професійного спорту:

- | | |
|----------------------------|----------------------------------|
| ■ Однотурнірна модель | ■ Мультипозиційна дифузна модель |
| ■ Двотурнірна модель | ■ Однопозиційна закрита |
| ■ Тритурнірна модель | ■ Двопозиційна закрита модель |
| ■ Чотиритурнірна модель | ■ Трипозиційна закрита модель |
| ■ Турова модель | ■ Ієрархічна закрита модель |
| ■ Grand Slam модель | ■ Однопозиційна локальна модель |
| ■ Турово-ієрархічна модель | ■ Однопозиційна Пан'європейська |
| ■ Комерційна | ■ Ієрархічна Пан'європейська |
| ■ Модель Відкритих змагань | ■ Трипозиційна Пан'європейська |
| ■ Ієрархічна | |
- ентропічні ■ дискретно-системні ■ системні ■ десистемно-адаптовані ■ ресистемні

Найбільш стабільним виявився бейсбол, в якому починаючи з 1869 року і до сьогодні ми відстежили лише дві моделі змагань (мультипозиційну дифузну та однопозиційну закриту). Натомість в американському футболі, баскетболі та хокеї упродовж історії їх формування, згідно з отриманими даними, їх було три (ще плюс двопозиційна закрита на етапах існування двох конкурентних ліг). Упродовж понад п'яти десятиліть (в бейсболі понад століття) у цих видах спорту розвивається однопозиційна закрита модель, оскільки лідерську позицію займає одна ліга, яка проводить свій внутрішній чемпіонат виключно для команд в своєму складі.

Щодо футболу (сокеру), слід відзначити, що він розвивався в Північній Америці достатньо розірвано. І у період 1920–1960-х років як професійний ігровий вид спорту узагалі припинив своє існування, відновившись лише у другій половині 1960-х [87, 191]. Тенденції розвитку моделей змагань у ньому є схожими з іншими ігровими видами професійного спорту, водночас він залишається унікальним, оскільки сьогодні має характерні риси як північноамериканської моделі (закриті ліги і відповідно – чемпіонати), так і європейської (ієрархія змагань), тому сучасна модель його розвитку відрізняється (ієрархічна закрита).

Щодо європейських ігрових видів професійного спорту, які ми розглянули, варто відзначити схожу ситуацію упродовж еволюції. Футбол і баскетбол розвивалися схожим шляхом.

Як демонструє дослідження, організації, які керували баскетболом на початку його становлення намагалися розвиватися в межах тенденцій європейського футболу. Тут показовим є факт, що баскетбол не розпочинався в Європі з ентропічної

моделі змагань, а одразу мав ознаки системи, що може свідчити про використання досвіду футбольних організацій і формування на його основі власної моделі змагань.

Станом на сьогодні і впродовж уже тривалого часу як у футболі, так і в баскетболі в Європі функціонує одна модель – ієрархічна Пан'європейська.

Щодо встановлення системності змагань в ігрових видах професійного спорту також варто констатувати, що різні види спорту пройшли різний за тривалістю шлях до цього, проте кожен все ж сформував цілісну і ефективну систему змагань (рис. 6.1 та 6.2). Як бачимо з рисунку 6.2, системи змагань у гольфі та тенісі почали формуватися приблизно в один часовий період (у гольфі – з 1968, у тенісі – з 1973).

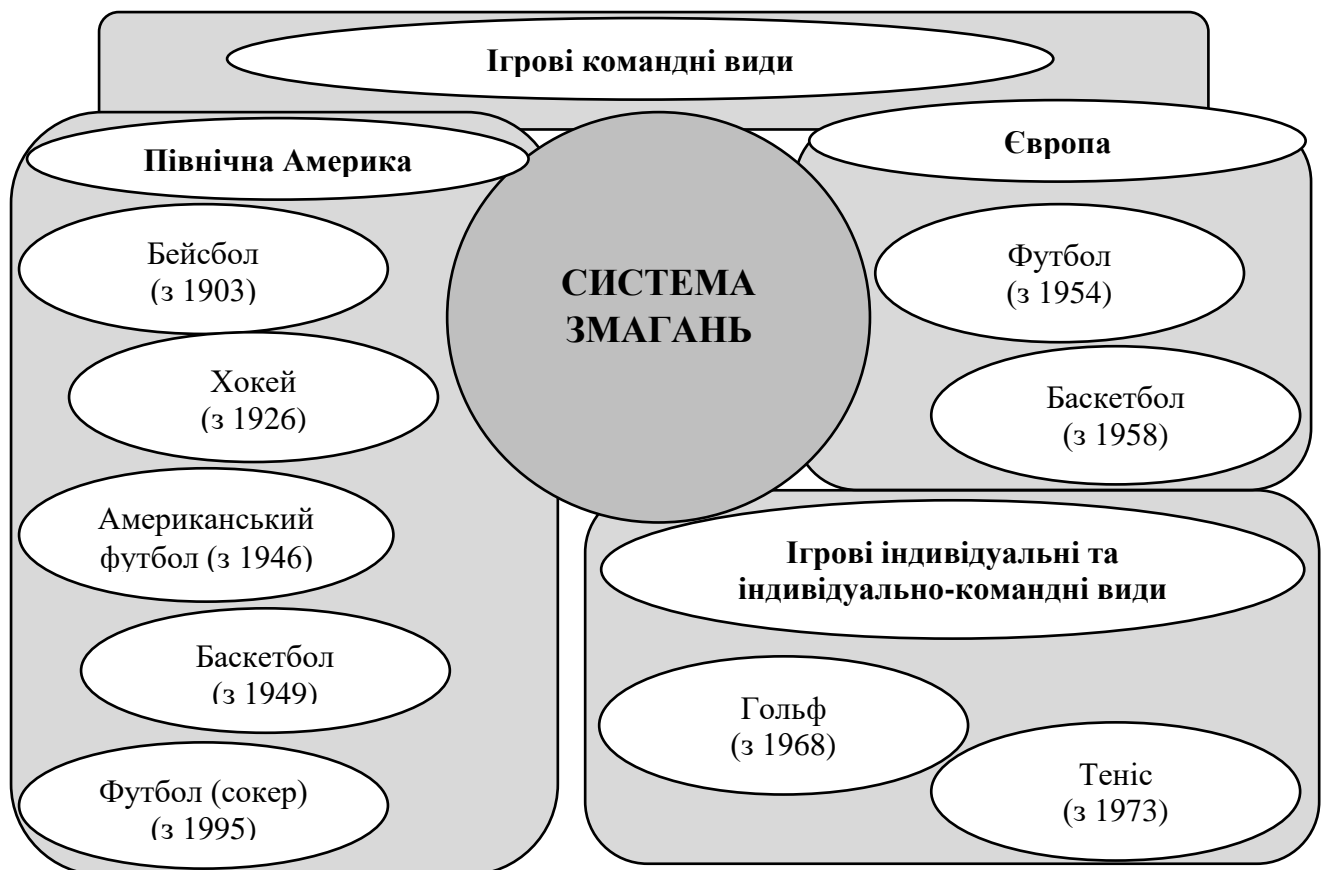


Рис. 6.2 Початок формування систем змагань в різних ігрових видах професійного спорту

Незважаючи на те, що гольф пройшов довгий шлях розвитку, тривалий час існуюча велика кількість організацій не могли узгодити належним чином свою діяльність між собою. Фактично кожна опікувалася своїми змаганнями. Це

першочергово пов'язано з відсутністю до 1968 року об'єднуючої керівної організації. Лише у 1968 році створюється PGA Tour [438], яка майже одразу змогла організувати й об'єднати інші для реалізації спільної мети.

В тенісі ситуація дещо відрізнялася. Тривалий час професійний напрям вважався другорядним поряд з аматорським. Лише в 1968 році організатори ключових турнірів (Grand Slam) «відкрили двері» професіоналам, проте ще до 1973 року не було повної узгодженості, деякі організації намагалися чинити спротив цьому злиттю [184]. Лише починаючи з 1973 року, цей процес почав відбуватися в повній мірі і професійний теніс фактично поглинув поступово аматорський.

Північноамериканський ігровий професійний спорт характеризувався власною динамікою набуття змаганнями системності як такої. В американському футболі та баскетболі системи змагань сформувалися у 1946–1949 роках. Ці види спорту відносно синхронно розвивалися на довготерміновому часовому проміжку. Водночас у бейсболі, як одному з найбільш стрімких в плані розвитку, ми відстежили, що система змагань почала розвиватися, починаючи уже з 1903 року, тобто одразу з появою MLB, яка все взяла під свій контроль і фактично жодного разу не зазнала вагомої конкуренції. Також достатньо швидко сформувалася і система змагань у хокеї. Вже у 1926 році ми спостерігали достатньо злагоджене функціонування її компонентів: чітку структурування сезону, узгоджений календар ігор тощо. На противагу бейсболу та хокею, формування системи змагань у футболі (сокері) в Північній Америці було значно тривалішим процесом.

Ми відзначали уже, що були етапи, коли футбол фактично «завмирав» у плані розвитку на Північноамериканському континенті і розпочинав майже з нульової позиції знову (в другій половині 1960-х рр.) [328, 385]. Виведення змагань на рівень системності відбулося фактично із заснуванням MLS у 1995 році і запровадженням нею свого чемпіонату, рівень якого сьогодні є достатньо високим. Тобто для Північної Америки, як бачимо, характерні усереднені показники формування системи змагань в окремих видах спорту, проте є також і ті види, які характеризуються раннім і достатньо пізнім щодо інших формуванням системи змагань.

Щодо формування системи змагань в європейському футболі та баскетболі, ми спостерігали відносну схожість. Дещо тривалішим був час досягнення цього результату для футболу, понад 90 років знадобилося для того, щоб сформувати систему змагань. Тоді як баскетбол, очевидно, використовуючи досвід футболу, за короткий проміжок часу сформував свою систему змагань, близько 38 років знадобилося європейським баскетбольним організаціям, щоб досягти цієї цілі.

Як бачимо, кожен з видів спорту розвивався власним унікальним шляхом. Одні організації шляхом спроб і помилок, а деякі – використовуючи існуючий досвід попередників або ж організацій з інших видів спорту, який виявився достатньо ефективним.

Проте в історії професійного спорту був етап, який синхронізував фактично розвиток як гольфу і тенісу, так і північноамериканських та європейських ігрових видів професійного спорту. На рисунку 6.1 можна відстежити, що починаючи з 2019 і до 2021 року відбулася своєрідна криза світового спорту, коли пандемія COVID як глобальний суспільний чинник мала деструктивний вплив на нього [82, 461, 519]. Зокрема, моделі в усіх видах спорту перейшли у групу десистемно-адаптованих, оскільки системи змагань зазнали певних тимчасових руйнувань всередині (скасування змагань, висока захворюваність спортсменів, відсутність глядачів на трибунах тощо). Це призвело відповідно до втрати доходів, які вимірювалися мільярдами доларів.

Водночас ми відстежили, що в усіх видах спорту організатори достатньо оперативно знаходили шляхи для зменшення збитків, залучаючи, зокрема, віртуальні і комп'ютерні технології, проводячи змагання за закритими дверима, проте з віртуальними вболівальниками, переносячи окремі старты та будуючи спеціальні споруди тощо. Тобто кожен шукав шлях для можливої адаптації до умов, що склалися, і досвід кожної організації виявився достатньо успішним, як засвідчує практика.

Далі настав етап відновлення для спорту у світі, і жодна з організацій, досвід якої ми розглядали не зникла, а їх чемпіонати продовжують набувати видовищності і привертати все більшу увагу аудиторії ззовні. Це можна розглядати також як

частину концепції систем змагань у професійному спорті – здатність швидко адаптуватися та розвиватися з новою інтенсивністю після виходу з кризових умов.

Загалом відзначимо, що розвиток ігрових видів професійного спорту і змагань у них відбувався до 1970-х років відносно асинхронно. Системи змагань також розвивалися у різному темпі, проте до середини 1990-х ми відстежили, що в усіх без винятку досліджуваних видах вони уже були сформовані і характеризувалися достатньо високим рівнем економічної ефективності.

З цього часу ми спостерігаємо відносну синхронність функціонування і реагування професійних спортивних організацій на умови, що складаються. Беззаперечно, кожна система змагань є унікальною і сьогодні, проте водночас є достатня кількість характерних ознак, які дозволяють сформулювати концепцію систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

6.2 Структурно-змістове наповнення концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту

У науковій теорії щодо різних галузей знань закономірним є процес зміни та доповнення концепцій. Це можна вважати своєрідною науковою революцією, проте цей процес має певні вимоги. Так, з одного боку, однією з важливих передумов розробки концепції є усвідомлення у потребі цього, а з іншого – наявність чітко визначених протиріч, які не можуть бути вирішені в межах існуючої системи знань [441, 565].

Варто зазначити, що глобалізація у професійному спорті сьогодні визначає необхідність оновлення компонентів та змісту системи знань щодо цього. Зокрема, щодо систем змагань у ігрових видах професійного спорту чітко відстежуються ряд протиріч, які потребують виведення нових концептуальних положень їх функціонування.

В їх числі:

1. Об'єктивна еволюція систем змагань у видах професійного спорту, зростання ролі змагань у професійному спорті як системотвірного чинника

ефективної діяльності професійних ліг, чинника формування прибутку суб'єктів професійного спорту і водночас відсутність ґрунтовної інформації щодо актуальних змін у цьому напрямі починаючи з 2000 року.

2. Активний вплив різних сфер функціонування суспільства (економіки, політики, соціальної, технологічної тощо) на ефективність сучасних систем змагань у ігрових видах професійного спорту та інтенсивний вплив змагань у професійному спорті на рівень розвитку суспільства, та, водночас, відсутність якісної конкретизованої інформації щодо механізмів взаємодії та взаємовпливів зазначених сфер діяльності суспільства.

3. Фактологічний характер знань щодо організаційних засад сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту і, при цьому – відсутність цілісної системи знань щодо механізмів врегулювання зовнішньої та внутрішньої конкурентної боротьби суб'єктів професійного спорту.

4. Високий рівень організаційної та економічної ефективності систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту, та, водночас відсутність обґрунтування змісту їх моделей на різних етапах розвитку професійного спорту.

Знання з професійного спорту, які ми сьогодні можемо отримати з реальної теоретичної бази, є достатньо обмеженими щодо рівня розвитку професійних спортивних ліг, який ми спостерігаємо на практиці.

Отже, ми сьогодні маємо невідповідність наукового знання про системи змагань в ігрових видах професійного спорту суспільній вартості явища, а отже є потреба перегляду та оновлення ключових науково-теоретичних положень щодо цього.

Опираючись на результати, які нам вдалося отримати у попередніх розділах роботи щодо еволюції систем змагань в ігрових видах професійного спорту та моделей змагань на різних етапах їх розвитку, а також узагальнення усіх нагромаджених фактів нам вдалося сформуванати наступні важливі складові *концепції* (рис. 6.3).



Рис. 6.3 Концепція систем змагань в ігрових видах професійного спорту

Системотвірні чинники систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Упродовж тривалого часу професійний спорт і системи змагань у ньому зазнавали різних впливів як внутрішніх (з середини спортивних організацій), так і зовнішніх (з боку суспільства). В ті чи інші часові періоди зміни були динамічними, в інші періоди спостерігалася відносна стабільність, проте упродовж усього існування цієї соціальної практики спорту системотвірними, завжди актуальними залишалися наступні чинники:

1. **Економічна ефективність.** В самій сутності професійного спорту завжди була матеріальна ціль – отримання і примноження доходів усіх його учасників [136].

Усі системи змагань – чи то європейської, чи то північноамериканської, чи іншої моделі професійного спорту розроблялися і удосконалювалися для того, аби отримати максимальну економічну ефективність.

До прикладу, говорячи про сучасність, варто констатувати, що у 2023 році спортивна індустрія отримала сумарний дохід у \$ 512 млрд. Передбачається, що до 2028 року ця сума зросте до \$ 680,74 млрд [511].

Найбільш економічно ефективною сьогодні і впродовж уже тривалого часу є система змагань в американському футболі NFL. Здебільшого завдяки цьому, Ліга отримала \$ 18,8 млрд у 2023. Дохід MLB, як другої у цьому рейтингу ліги у світі, становив \$ 11,6 млрд у 2023, третьою утримується NBA (\$ 10,9 млрд).

Для порівняння ATP Tour's у 2023 році сумарно принесли \$ 147,3 млн, що можна вважати високим показником для тенісу, проте недостатнім порівняно з названими вище організаціями. Проте йдеться не лише про сучасний стан речей. Загалом професійний спорт побудований на тому, щоб отримати дохід [512, 564], а отже, одним із системотвірних чинників систем змагань у ньому була і залишається економічна ефективність.

2. **Соціальна ідентичність.** Професійний спорт зароджувався і розвивається в ритмі тих соціальних стандартів і традицій, які характерні для певного суспільства. Окрім того його можна охарактеризувати як мікросоціум зі своїми правилами, цінностями та законами.

Соціальна ідентичність щодо систем змагань у ігрових видах професійного спорту визначається кількома аспектами. По-перше – у їх формуванні та удосконаленні враховуються визначальні стандарти того чи іншого суспільного устрою, в якому вони розвиваються (приналежність систем змагань до конкретного суспільства) [86, 148]. По-друге – їх учасники чітко усвідомлюють свою приналежність до команди, і вони розвивають унікальну людську особистість (системи змагань як соціальні системи) [500]. Ці складові є невід'ємними упродовж усієї еволюції змагань в ігрових видах професійного спорту, вони значною мірою визначають їх структуру та зміст, а отже, соціальна ідентичність є важливим системоутворювальним чинником систем змагань.

3. Конкуренція і видовищність. Специфікою професійного спорту в межах спортивної складової, порівняно навіть з олімпійським, є не кінцевий результат – перемога, а забезпечення високого рівня конкуренції і, як наслідок, видовищності змагальних поєдинків між командами чи спортсменами [116, 177, 292]. До прикладу, в олімпійському спорті часто трапляється так, що сильні учасники зустрічаються на початкових етапах змагань, а до фіналу через це потрапляють сильний і слабший суперники і результат без «бою» заздалегідь зрозумілий. У професійному спорті це фактично неприпустимо, оскільки, якщо переможець заздалегідь відомий, то глядачам буде не цікаво. Усі системи змагань удосконалювалися впродовж своєї еволюції у напрямку утримання інтриги щодо переможця до фінального матчу [463]. Змагальна сітка в гольфі та тенісі, посів команд в плей-офф чемпіонатів північноамериканських ліг та європейських керівних організацій чи то футболу, чи баскетболу планується таким чином, щоб найсильніші суперники зустрічалися під завершення змагань.

Тобто конкуренція – це ще один системотвірний чинник систем змагань у професійному спорті, який є важливим для економічної ефективності діяльності організації в тому числі.

4. Технологічність. У різні часові проміжки професійні спортивні організації були відкриті для технологічного прогресу в плані розвитку свого основного продукту – систем змагань. Так, ще в кінці XIX ст. бейсбольні матчі передавалися телеграфом, що допомогло збільшити рівень його популярності [242, 334]. Вже згодом більшість професійних команд і ліг співпрацювали з радіокомпаніями (починаючи з 1920-х років), а далі наприкінці 1930-х відбувалися перші телетрансляції спортивних подій [120, 459]. В сучасному світі технологічність продовжує виводити системи змагань на все вищий рівень видовищності. Електронне суддівство, віртуальні технології, комп'ютерні відеоігри з видів спорту – все це складові компоненти, які лежать в основі організації та економічної ефективності сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту [442].

Варто наголосити, що саме технологічність систем змагань дозволила значною мірою вистояти перед кризою, яка накрила спортивний світ під час пандемії COVID.

Конгруентність (узгодженість). Для будь якої системи, чи біологічної, чи соціальної, чи політичної тощо характерною повинна бути узгодженість між її компонентами. Це стосується і систем змагань в ігрових видах професійного спорту. Рівень узгодженості різних компонентів цих систем упродовж еволюції відрізнявся, він не одразу був високим (відсутність календаря, постійне доповнення новими компонентами структури та змісту, їх зміна тощо), проте це було одним із прагнень організаторів і сьогодні ми маємо чітку, злагоджену систему в усіх розглянутих ігрових видах професійного спорту. Всі компоненти (календар, регулярний сезон, плей-офф, місця проведення, час ігор тощо) чітко сплановані та узгоджені між собою від сезону до сезону. Цей чинник також є в переліку визначальних для високоорганізованих та економічно ефективних систем змагань.

Функції систем змагань в ігрових видах професійного спорту.

Професійний спорт – це явище, що існує і розвивається вже упродовж фактично кількох століть. За цей час уже був сформований ряд специфічних функцій, зокрема тих, які в його межах виконують саме змагання. Водночас, зважаючи на постійний розвиток та глобалізацію професійного спорту, ряд його функцій поповнюється новими.

Зокрема, авторами (С. І. Гуськовим, В. М. Платоновим, М. М. Линцем та Б. М. Юшко) ще на початку 2000-х років було виділено наступні:

- Функція **«клапана безпеки»**, як своєрідного запобіжника. Емоційність змагального спортивного шоу дозволяє вивільнити людям накопичені у звичному житті негативні емоції і таким чином запобігає багатьом суспільним конфліктам.

Водночас тут, на нашу думку, залишається нюанс. Трапляється так, що якраз на спортивних шоу люди перенавантажуються негативними емоціями і одразу намагаються їх реалізувати. Прикладом цього був трагічний випадок на арені Кубка європейських чемпіонів у сезоні 1984–1985 року. Тоді внаслідок конфлікту між вболівальниками італійського «Ювентуса» та англійського «Ліверпуля» загинуло 39 осіб та понад 600 людей було поранено. Тоді UEFA відсторонила усі англійські команди від участі в європейських турнірах на п'ять років. І це не єдиний випадок.

Тому вважаємо, що ця функція має місце, проте може спрацьовувати у негативному сенсі.

- Функція *підтримання надії*, сутність якої в межах професійного спорту розцінюється як формування віри людей у свої можливості і майбутнє, незважаючи на нинішній статус. Велика кількість зіркових спортсменів, в тому числі, до прикладу, один з кращих футболістів сучасності – Кріштіану Роналду, прийшли до цього рівня з фактично бідності і, доклавши зусиль, стали зірками. Вартісні контракти, що підписують спортсмени, мобілізують людей на формування життєвих цілей та їх досягнення.

- Функція *духовності*. Через ритуали і різні церемонії, які зокрема відстежуються на змаганнях, професійний спорт формує певні суспільні цінності, формують поведінки як спортсменів, так і вболівальників, модель взаємостосунків між людьми та ставлення одних до інших тощо.

- Функція *індивідуалізації*. Професійний спорт і змагання у ньому зокрема формують багато в чому унікальні особистості, за життям яких ми спостерігаємо. Кожен зі світового рівня футболістів, бейсболістів, баскетболістів, тенісистів тощо характеризується своїм особливим набором рис, можливостей, навіть так званих елементів «ультра сі», які демонструє у своїй змагальній діяльності. Все це наслідки кропіткої і наполегливої праці над собою, якої вимагає сучасний професійний спорт.

- Функція *відволікання*. Сучасний світ сповнений різними подіями, які не завжди позитивно впливають на особистість. Водночас присутність на змаганнях, чи навіть перегляд спортивного видовища по телебаченню, «переключає» людей на позитивні враження, дозволяє відпочити та якісніше відновити психо-емоційні ресурси.

- Функція *інтеграції*. Автори розглядають її як функцію, що полягає в об'єднанні людей навколо цінностей, що мають соціальне значення, свого роду соціальна інтеграція. Водночас, ми пропонуємо дещо розширити зміст цієї функції щодо сучасних умов, що склалися. Йдеться про інтеграцію різних моделей професійного спорту, зокрема що стосується змагань. Розглянемо це на прикладі північно-американської та європейської моделей.

Якщо ще до початку 2000-х років професійний спорт Північної Америки був більш орієнтований на внутрішні чемпіонати і локалізувався здебільшого всередині країни [207, 208], то на початку 2000-х років фактично усі ліги більш активно почали виходити на зовнішній спортивний ринок [175, 403]. До прикладу NFL активно вкорінюється у Великобританії, систематично проводячи там the NFL London Games. Ще у 2005 році було започатковано міжнародну серію (The NFL International Series) під час регулярного чемпіонату ліги. Схожу серію ігор ліга проводить і в Мехіко (Мексика) – NFL Mexico Games [23].

NBA пропонує своє спортивне видовище в Європі ще з 80-х років XX ст. Там вона тривалий час проводила McDonald's Championship [379] і EuroLeague American Tour [122, 520]. NBA вдалося вкорінитися у Китаї у створеній там Китайській баскетбольній асоціації (CBA), починаючи з 1995 року [283, 382]. Щодо Європи, то сьогодні NBA та ULEB (Євроліга) ведуть переговори щодо створення спільного комерційного турніру. Окрім того йдеться також про зміну формату Євроліги за взірцем NBA.

NHL тривалий час освоює території Великобританії, Німеччини та Австрії для проведення своїх матчів, а також товариських зустрічей з командами цих країн [414]. MLB, своєю чергою, значну кількість ігор проводила в Японії, а також у Великобританії. У 2008 році MLB намагалася популяризувати бейсбол і на території Китаю в межах так званої MLB China Series [79, 388].

Тобто сьогодні північноамериканський професійний спорт присутній значною мірою в інших куточках світу, і відповідно вже сьогодні упродовжуються його цінності та акценти. Натомість інтеграція компонентів європейської моделі в межах Північної Америки не в такій мірі, але все ж виражена. Зокрема, у діяльності MLS, де в межах системи змагань відстежується чітка рівневість змагань, що притаманно в більшій мірі європейським професійним спортивним організаціям. Проте у веденні своєї переважної діяльності MLS все ж орієнтована на моделі інших північноамериканських професійних ліг, аніж на FIFA [393].

Варто також відзначити, що інтеграція відбувається також на рівні отриманого спортсменами ігрового досвіду. До прикладу, значна кількість футболістів MLS чи

хокеїстів NHL це в минулому – європейські гравці, які привезли з собою в ліги європейські особливості ведення змагальної діяльності. Те саме можемо сказати і про американських гравців в європейських чи азійських спортивних організаціях. Тобто інтеграція як функція є достатньо широкою і реалізовується сьогодні в різних аспектах функціонування систем змагань у професійному спорті.

Наступні кілька функцій ми пропонуємо розглядати в доповнення до вже існуючих. Серед них:

- Функція *досконалості*. На нашу думку, ця функція займає вагоме місце в межах розробленої концепції систем змагань. Професійний спорт невпинно розвивається, і відстежені нами факти еволюції систем змагань в різних ігрових його видах засвідчують, що кожна з організацій прагнула досконалості своїх систем змагань в тих чи інших умовах функціонування суспільства і завжди знаходила механізми для забезпечення цього.

- Функція *емпатійності*. Певною мірою її можна розглядати як доповнення до функції духовності, проте все ж вважаємо її достатньо самостійною, адже змагання у професійному спорті створюють своєрідний фон співпереживання, співчуття щодо спортсменів, глядачів [162]. Сьогодні частою є практика залучення дітей і дорослих, котрі мають складні захворювання, до спортивних змагань – вводити, до прикладу, м'яч у гру, або виконувати якесь цікаве завдання, або навіть просто отримати подарунок від улюбленого спортсмена тощо.

Ще одним проявом емпатійності під час змагань є акції підтримки чи протесту, які спортсмени висловлюють в різних формах (фінансова підтримка, зображення на одязі тощо). У першому розділі роботи ми наводили приклади, коли спортсмени на змаганнях підтримували темношкірих громадян, які зазнали фізичної, чи моральної шкоди.

Варто також у цьому контексті відзначити, що деякі змагання (як, до прикладу, матч всіх зірок NHL) проводяться з благодійною метою, коли призові кошти команди, чи спортсмени жертвують для підтримки людей, яким необхідна фінансова допомога.

Емоції для усіх учасників заходу, а з іншого боку – необхідна підтримка потребує демонстрацією того, що людина є центром професійного спорту незважаючи на матеріальну фінальну мету його функціонування.

- Функція *операційності*. Системи змагань у ігрових видах професійного спорту існують у той чи інший час у тому чи іншому вигляді через здійснення ряду операцій. Зокрема: планування і оформлення календаря змагань, формування структурних підрозділів для проведення чемпіонату (групування команд у конференції, ліги, дивізіони), обрання способу проведення змагань та визначення переможця, узгодження плану телетрансляції матчів, зрештою прийняття рішень про упровадження тих чи інших змін в системи змагань.

Отже, спортивні організації постійно перебувають у реалізації певних операцій, що дозволяють їм удосконалювати свої системи змагань.

Типологічні ознаки систем змагань в ігрових видах професійного спорту:

Ієрархічність. Ця ознака характеризує певний порядок, субординацію компонентів цілісної системи, поділ її на певні рівні. Вона чітко відстежується при формуванні систем змагань в ігрових видах спорту Європи, Північної Америки, а також тих, які ми розглядали на світовому рівні.

При цьому ієрархічність відстежується так чи інакше у всіх розглянутих видах спорту, проте вона має свої особливості. До прикладу, в європейських системах змагань (UEFA, ULEB/FIBA) відстежується чітка ієрархія між самими змаганнями. У європейському футболі – три рівні (по низхідній): Ліга чемпіонів, Ліга Європи, Ліга конференцій, у баскетболі – чотири рівні (по низхідній): Євроліга, Єврокубок, Ліга чемпіонів FIBA, Кубок Європи FIBA. Окрім того існують національні чемпіонати з цих видів спорту, згідно з результатами, яких команди кваліфікуються на ті чи інші пан'європейські змагання.

Щодо північноамериканських видів спорту, тут тенденції в межах ієрархічності дещо інші. Зокрема на рівні ліг слід відзначити, що існує чіткий розподіл у кожній з них для проведення внутрішніх чемпіонатів. Зокрема фактично усі розглянуті нами ліги поділяються на конференції (або ліги в MLB), а ті, своєю чергою на дивізіони (від двох до чотирьох). Щодо MLB у цьому контексті, слід відзначити, що її дві ліги

(NL та AL) функціонують в процесі усієї своєї історії маючи своє керівництво і можливість приймати рішення щодо окремих ситуацій в межах своєї географічної території (до прикладу, про розширення, кількість ігор в сезоні тощо), проте між ними ще з 1904 року існує угода про спільну діяльність в межах MLB, тобто ключову діяльність щодо проведення чемпіонату, розподілу коштів вони проводять спільно, узгоджуючи кроки. Для інших професійних ліг і їх структур це не характерно, вони функціонують як цілісні організації.

Яскраво ієрархічність як ознака систем змагань відстежується у професійному гольфі та тенісі. Тут є кілька організацій, які керують різними змаганнями, а ті, своєю чергою, також мають присвоєні їм рівні. Зокрема, на рисунках 6.3 та 6.4 видно пріоритетність кожного з турнірів у зазначених видах спорту.

Отже, можна стверджувати, що ієрархічність як ознака присутня в усіх досліджених нами системах змагань. Вона проявляється по-різному, залежно від специфіки функціонування того чи іншого виду спорту, умов суспільства та внутрішніх чинників організацій, проте є явною частиною ефективності систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту.

Системність. Системність як така передбачає властивість певного об'єкту чи явища володіти рисами системи. А саме конкретний об'єкт/явище повинні містити сукупність елементів, які мають власну функцію в межах цієї системи і водночас взаємопов'язані між собою. Для будь-якої системи характерною є структурність.

Усі ці складові ми можемо також відстежити на системах змагань в ігрових командних видах професійного спорту, зокрема тих, які нам вдалося дослідити.

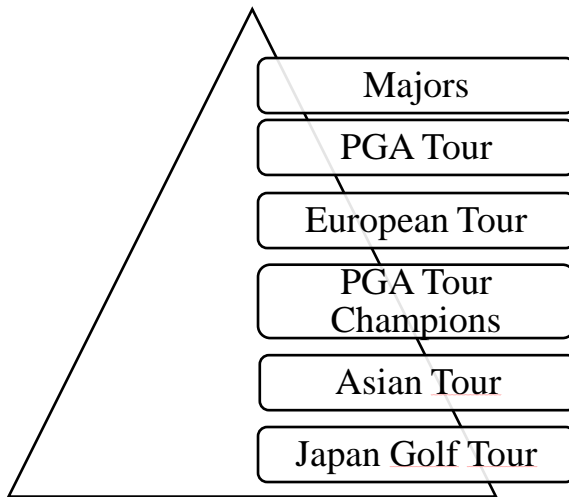


Рис. 6.3 Ієрархія турнірів у професійному гольфі

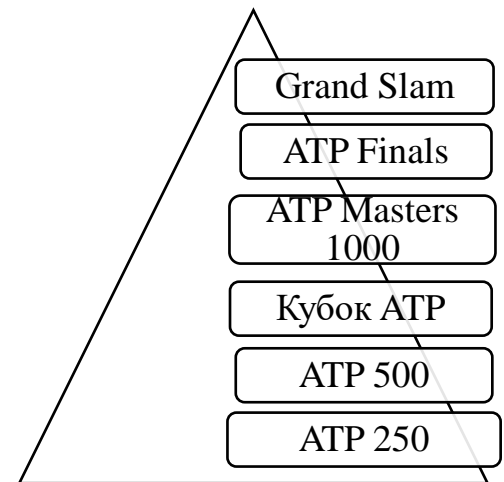


Рис. 6.4 Ієрархія турнірів у професійному тенісі

Щодо конкретних проявів системності слід виділити наступні:

1. Чітка структура змагань, яка залишається відносно стабільною упродовж років. До прикладу, чемпіонат усіх північноамериканських ліг ігрових видів спорту включає регулярний сезон і плей-офф. Окрім того в системі змагань також присутні передсезонні ігри команд та Матч всіх зірок, які залишаються в календарі вже багато років.

Щодо стабільності також варто відзначити, що впродовж багатьох років постійно однаковою є кількість ігор регулярного сезону команд в лігах. До прикладу, з сезону 1967–1968 років в NBA та з 1995 року в NHL регулярний сезон становить 82 гри для кожної з команд ліги. В MLB з 1969 року – 162 гри для команд тощо.

Футбол і баскетбол в Європі також характеризуються достатньо стабільною системою змагань, проте порівняно з Північною Америкою ця стабільність є більш хиткою. UEFA в останні роки дещо активніше змінює кількість команд в змаганнях, кількість ігор і формат проведення. Все це пов'язано, очевидно, з її «відкритістю», постійною появою нових асоціативних членів, врахуванням окремих запитів національних асоціацій і навіть команд, які впродовж останнього десятиліття висувують ідеї створення нових організацій і змагань через незадоволеність деякими рішеннями UEFA (до прикладу, Суперліга у 2021 році).

Схожа тенденція і в баскетболі, де представлено дві конкурентні організації – FIBA та ULEB (Євроліга). В гонитві за важелями впливу та бажанням проводити пріоритетні турніри організації також час від часу змінюють формат проведення змагань. Водночас структура чемпіонатів залишається сталою достатньо тривалий час: кваліфікаційний раунд, груповий раунд, плей-офф – у футболі; регулярний сезон, плей-офф, фінал чотирьох.

Стабільність системи змагань варто відзначити і в професійному гольфі та тенісі. У тенісі, зокрема в межах серій змагань до прикладу вже тривалий час фігурують ті ж самі змагання (ATP Masters 1000: Indian Wells Masters, Miami Open, Monte-Carlo Masters, Madrid Open, Italian Open, Canadian Open, Western & Southern Open, Shanghai Rolex Masters, Paris Masters). Окрім того, як в тенісі, так і в гольфі доволі давно уніфіковано систему проведення мейджорсів в основних компонентах. Починаючи з 1957 року усі чотири головні змагання в гольфі (The British Open, US Open, The Masters, PGA Championship) відбуваються в одному форматі Stroke play, на 72 лунках.

2. Наявність чітко визначеного календаря змагань, який є стабільним з року в рік. Це важливо з кількох причин, і перша з них – економічна вигідність стабільності календаря, оскільки більшість глядачів, до прикладу, зазвичай планують свій графік, і розуміючи в який день і час відбуваються матчі улюблених команд, можуть планувати їх відвідуваність, а відповідно це зберігає стабільний дохід ліг [512]. Окрім того, це суттєво для телекомпаній, оскільки вони також мають план запусків тих чи інших подій на телеекрани.

До прикладу, NFL впродовж кількох десятиліть проводить матчі у вересні-січні по понеділках, четвергах і неділях, є також в календарі нічні ігри (Sunday Night football Monday Night football). При цьому, як зазначено в журналі Sport illustrated, більше 90% вболівальників ніколи не були на грі NFL вживу, оскільки дістати квиток на матч дуже складно. MLB упродовж свого сезону (березень-вересень) проводить ігри щодня, зважаючи на їх заплановану велику кількість (162).

В Європі ключові футбольні турніри серед клубів (Ліга чемпіонів, Ліга Європи та Ліга конференцій) проводяться упродовж липня-травня, проте їх матчі розведені

у днях (здебільшого це четвер, п'ятниця та субота, хоча окремі ігри можуть плануватися на середу та неділю).

Своєю чергою відзначимо, що ігри Євроліги та Єврокубку з баскетболу відбуваються упродовж жовтня-травня традиційно з вівторка по п'ятницю. Більшість ігор не збігаються по днях, проте буває, коли ULEB зводить матчі двох змагань в одному дні і при цьому розділяє в часових межах. Інша баскетбольна організація FIBA проводить свої турніри (Ліга чемпіонів та Кубок Європи) здебільшого по вівторках і середах (іноді в понеділок та четвер) і часто відбуваються матчі в один день в межах різних змагань.

Водночас, як вдалося з'ясувати, UEFA не перетинається фактично з ULEB та FIBA при плануванні ігор, що, очевидно, пов'язано з бажанням уникнути збігу телетрансляцій футбольних та баскетбольних матчів та боротьби за глядача відповідно.

Насиченим, проте достатньо стабільним, з року в рік є і календар тенісних турнірів та турнірів з гольфу. Розклад їх змагань розрахований фактично на цілий рік (теніс – грудень-листопад; гольф – вересень-серпень) водночас спортсмени можуть обирати старти за винятком тих, які є обов'язковими.

Це лише окремі приклади, що підтверджують наявність ознаки системності щодо змагань у різних ігрових видах професійного спорту в різних географічних частинах світу.

Відкритість. Ця ознака щодо професійного спорту, на нашу думку, пов'язана з можливістю обміну, взаємодоповнення в різних компонентах систем змагань.

Варто зазначити, що весь ігровий професійний спорт в Північній Америці побудований на системі «закритих змагань», і при обґрунтуванні переважної більшості моделей ми також це відзначали. Тобто ліги об'єднують певну кількість команд і не впускають так просто інші до свого складу (за винятком періодичних розширень). Водночас відкритість як ознака присутня в північноамериканському спорті у вигляді переміщень самих спортсменів.

До прикладу, NBA сьогодні курує G-лігу з баскетболу, звідки з одного боку черпає ресурси у вигляді спортсменів, проте з іншого, – може відправляти своїх

гравців на тимчасове пониження після травм чи з інших причин, коли їм потрібно відновити ігрову форму. Те ж саме стосується і NHL (у них є AHL), MLS (MLS Next Pro) тощо.

В Європі все простіше. Система змагань тут повною мірою характеризується відкритістю. Спортивні організації, котрі патронують клубні змагання, керуються системою підвищення та пониження команд залежно від їх результатів в сезоні за рівнями змагань, про що неодноразово уже згадувалося.

За схожим принципом відбуваються переміщення спортсменів у тенісі та гольфі, де залежно від їх рейтингу вони можуть брати участь в тих чи інших змаганнях. Якщо, до прикладу, в поточному сезоні їх рейтинг низький і вони не пройшли кваліфікації до ключових турнірів чи серій (турів), то вони можуть приймати участь у нижчих рівнях змагань, нарощуючи майстерність для наступних сезонів.

Тобто відкритість як ознака є характерною для усіх обговорюваних систем змагань, проте проявляється вона у різних аспектах.

Унікальність. Унікальність характеризує певний набір специфічних рис об'єкта, явища, процесу тощо, що притаманні лише йому і чітко вирізняють його з поміж інших. Ця ознака однозначно властива усім системам змагань і, перш за все, вона присутня у правилах змагань кожного виду спорту. Кожен з них є унікальним згідно з цією складовою.

Окрім того, кожна спортивна організація прагне вирізнити у позитивному сенсі змагання зі свого виду спорту серед інших для привернення максимальної уваги, забезпечити якісне видовище, високий рівень спортивної конкуренції та інтриги щодо переможця.

Розглядаючи, до прикладу, турніри рівня Majors у гольфі, ми відзначали, що система їх розіграшів і багато інших компонентів системи змагань приведені до спільного рішення. Водночас, серед чотирьох турнірів в контексті унікальності виділяється турнір The Masters, який єдиний серед усіх не проводить кваліфікації спортсменів, а потрапити на нього можна лише отримавши запрошення від

організаторів. Окрім того, це єдиний турнір, під час якого проводиться додатковий розважальний конкурс для глядачів Par 3.

Унікальність як ознака також притаманна північноамериканським ігровим видам професійного спорту, навіть незважаючи на те, що у більшості з них достатньо схожі системи змагань. Водночас кожна ліга достатньо акцентовано працює над елементами спортивного шоу. Яскравим прикладом цього є Матч усіх зірок, який як частина сезону, з одного боку, представлений в усіх лігах, проте у кожній є унікальним видовищем. До прикладу, конкурс Slam dunk в NBA, Fantasy draft в NHL тощо. Окрім того, ліги також змагаються за те, кого з зірок вони запросять, які цікаві розіграші проведуть для глядачів. Все це елементи унікальності, які приваблюють глядачів.

Варто відзначити в цілому і унікальність ведення економічної діяльності спортивних організацій, яка пов'язана з тим, що команди якраз-таки співпрацюють для отримання високих прибутків, а не вступають у конкурентні стосунки (за винятком спортивної арени). Команди потребують наявності інших, достатньо сильних команд для підтримання інтриги, видовищності, оскільки саме це і є основою високих доходів у професійному спорті.

Керованість. Керованість як здатність підлягати керуванню є також достатньо чітко вираженою ознакою систем змагань в ігрових видах професійного спорту. Більшість створених спортивних організацій упродовж історії професійного спорту фактично одразу намагалися впорядкувати і вивести у світ свої змагання. Сьогодні провідні ліги Північної Америки, спортивні організації Європи та світового рівня опікуються як мінімум одними змаганнями. Відповідно вони повною мірою контролюють усі процеси, які відбуваються в межах систем змагань, шукаючи при цьому шляхів для їх постійного удосконалення.

Окрім того, на прикладі Північної Америки яскраво відстежується і той факт, що окрім професійних ліг, вагомий вплив на систему змагань мають також асоціації професійних спортсменів, які почали створюватися ще в 1960-х роках. Усі компоненти, їх зміст затверджуються двома організаціями на рівні колективної угоди.

Отже, процес керування системами змагань, змістом змагань тощо може здійснюватися з боку різних організацій.

Інноваційність. Інноваційність сьогодні вважається ознакою сучасності. Кожна з організацій, котрі розвивають ті чи інші ігрові види професійного спорту, прагне йти в ногу з часом, а отже, шукає можливостей для впровадження новітніх рішень у системи змагань та інші складові своєї діяльності.

Людина сьогодні в багатьох аспектах орієнтована на взаємодію із зовнішнім світом шляхом залучення до віртуальної реальності, а тому професійні спортивні організації сьогодні активно співпрацюють з компаніями, що допомагають просунути спортивне видовище у віртуальний простір [174, 324, 464].

Скажімо, NBA працює одночасно у кількох напрямках розвитку віртуального баскетбольного продукту. Ключовим з них є створена у її структурі NBA 2K eLeague у 2017 році, яка є своєрідним віртуальним прототипом її самої [189, 580]. Більшість команд ліги (22 з 30) мають власну кіберкоманду. Матчі проводяться на системній основі в межах регулярного чемпіонату та матчів плей-офф. Цей продукт приносить NBA понад \$ 1 млрд щороку. У 2019 році ліга разом з Microsoft Teams почала реалізацію нового проєкту – NBA Together, який передбачає залучення глядачів на баскетбольні матчі у віртуальному форматі. Таким чином, з одного боку, для гравців зберігається підтримка на спортивній арені, а фани мають змогу проглядати улюблені матчі в режимі реального часу, не виходячи з дому. Ключовим чинником, який визначив суттєву активізацію діяльності ліги у зазначених напрямках, є світова пандемія COVID.

NFL має свою серію ігрових симуляторів. Ще з 1988 року випускається так звана Madden NFL, яка курується американською корпорацією Electronic Arts і є єдиною офіційно ліцензованою серією відеоігор NFL. Цей напрям діяльності приносить лізі щороку достатньо вагомі прибутки. Наприклад, у 2020 році – \$ 5,5 млрд доходів.

Дещо в іншому ракурсі розвивається у віртуальному напрямі і NHL. Починаючи з 2016 року, ліга у співпраці Jaunt розробили віртуальну інновацію, яка дає змогу вболівальникам, що не змогли відвідати важливі матчі NHL, все ж бути її глядачами

в інший час [415]. У 2019 році цей досвід поповнився новою співпрацею з NextVR. Корпорація відображає ігри Матчу всіх зірок NHL у 3D-стереоскопічному віртуальному форматі. Цей вміст тепер доступний безкоштовно для фанів у всьому світі на новому каналі NHL у додатку NextVR [434]. Водночас, у 2020 році для зацікавлення своїх фанів в достатньо складних умовах для спорту, які створила пандемія COVID-19, NHL разом з EA Games та ESL Gaming розробили серію віртуальних ігор за участю реальних гравців ліги. Таким чином, глядачі могли спостерігати за улюбленими іграми та гравцями [434].

MLB запустила новий додаток, який дозволяє передплатникам MLB.TV переглядати ігри у віртуальній реальності [178]. Через ситуацію із пандемією MLB, застосовуючи віртуальні технології, вирішила компенсувати неможливість наповнення трибун глядачами. Зокрема разом з Fox Sports, під час бейсбольних матчів було застосоване фальшиве фан-аудіо, а на трибунах сиділи цифрові фани.

Окремі факти засвідчують і про активну діяльність на базі віртуального середовища і європейських організацій, які розвивають ігрові види професійного спорту.

У футболі, зокрема, ще у 1993 році розроблений симулятор футбольних ігор FIFA, який до сьогодні суттєво удосконалено. При цьому нині один із прогресивних проєктів FIFA – Interactive World Cup (сьогодні EWorld Cup FIFA) був визнаний найбільшою кібергрою за версією Книги рекордів Гіннеса (2004).

Із середини 90-х років почала набувати популярності гра на основі фентезі Ліги чемпіонів UEFA – FootballCoin. А у 2016 році Nissan і PlayStation розробили віртуальну гру для фанів Ліги чемпіонів UEFA. Важливим футбольним досягненням у віртуальному середовищі є те, що у 2017 UEFA спільно з Samsung Gear VR і Oculus створили можливість для фанів бути фактично учасниками футбольних матчів вдома завдяки віртуальним технологіям [323].

Вагомі кроки в напрямку освоєння сучасних комп'ютерних технологій робить і керівництво FIBA та ULEB. Зокрема, одним із важливих досягнень у цьому напрямі є те, що у 2008 році Euroleague Basketball спільно з U-Play Studios запустила власну відеогру. Ігри FIBA у цей же рік також стартували у відеоформаті.

У квітні 2015 року Euroleague Turkish Airlines стала першим у світі великим професійним змаганням, на якому кожен гравець мав на собі мікрокамеру [313]. А вже у 2017 року Euroleague Basketball і FirstVision розробили забезпечення для віртуального відтворення матчів Euroleague Turkish Airlines із застосуванням 360° камер. Сьогодні матчі стають доступними для перегляду після їх завершення.

В ногу з часом крокують і провідні світові організації тенісу і гольфу. Зокрема, у 2020 році розпочалася розробка віртуального тенісного продукту ATP 1000 Virtual Tennis на основі ATP Masters 1000 спільно з IMG Arena (букмекерська компанія) та Leap Gaming. Це тенісна гра, розроблена спеціально для ринку спортивних ставок. У 2008 році була розроблена онлайн відеогра World Golf Tour. Також у 2020 році 2K Sports представили для широкої аудиторії нову відеогру PGA Tour 2K, яка є якісним відображенням реальних ігор даних змагань. Окрім того, пандемія внесла свої корективи в звичний календар реальних турнірів з гольфу, тому керівництво PGA у 2020 році впровадили віртуальні ігри між гравцями в реальному часі. При цьому кожен мав змогу грати на власному полі.

Умови, пов'язані із ситуацією навколо пандемії COVID-19, яка ще донедавна вирувала у світі, загалом ускладнили реальний змагальний процес, а отже, організації професійного спорту почали більш активно розвивати напрями, які можуть забезпечити продаж їх продукту, а саме спортивного видовища. В цьому контексті сучасні комп'ютерні технології суттєво розширюють такі можливості.

Водночас інноваційність систем змагань і професійного спорту загалом – це не лише про сучасність. Свого часу, вихід змагань у різних видах спорту на телеекрани також був важливою інновацією. Окрім того, сьогодні активно впроваджується велика кількість інших технологій, серед яких і електронне суддівство, що дозволяє максимально знизити вплив суб'єктивізму на результат.

Реактивність. Ця ознака в загальному сенсі визначається в особливому і швидкому реагуванні на певні подразники, чинники середовища, які виникають.

Ця ознака притаманна і системам змагань в ігрових видах професійного спорту. В різні проміжки часу організації професійного спорту змушені були достатньо оперативно реагувати на ті чи інші впливи.

Яскравим прикладом прояву реактивності щодо систем змагань є, до прикладу, оперативна корекція регулярних сезонів в північноамериканських професійних лігах через локаути, що достатньо часто виникали внаслідок недосягнення узгодження з асоціаціями професійних спортсменів щодо, зокрема, фінансових вигод сторін [140]. Окрім того, реактивність організацій також відстежено нами під час впровадження карантинних обмежень, внаслідок пандемії кілька років тому. Заборона на відвідування матчів, хоч і була фінансово втратним рішенням, проте активно, фактично в усіх видах спорту, одразу почали упроваджуватися комп'ютерні технології, які дозволяли у віртуальному режимі глядачам бути присутніми на аренах і навіть купувати квитки на окремі місця (MLB, NBA), ігри в онлайн-режимі зі своїми суперниками (професійний гольф).

NBA також впродовж двох місяців сконструювала спеціальний комплекс для «ізолюваних ігор» (NBA Bubble) і одразу відновила сезон.

Таких прикладів є також багато. Фактично кожна нехарактерна ситуація викликає оперативну реакцію спортивних організацій, щоб або утримати стабільність, або зазнати якомога менших втрат, першочергово фінансових.

Адаптивність. Ця ознака тісно переплітається з попередньою і є по суті подальшим пристосуванням до більш тривалих впливів тих чи інших неконтрольованих спортивними організаціями чинників.

Можна в цьому контексті відзначити ту саму пандемію, яка тривала фактично впродовж двох спортивних сезонів. Тоді організації проводили уже більш сплановані заходи для продовження своєї діяльності, зокрема в плані організації та проведення змагань. До прикладу, NHL свідомо скоротила сезон 2020–2021 років з 82 до 56 ігор. UEFA навпаки розтягнула цей сезон, передбачивши потребу у перенесенні ігор і створивши тимчасово достатньо гнучкий графік. Провідні професійні тенісистки, внаслідок скасування турнірів, влаштовують упродовж 2020/21 років показові турніри для збереження інтересу до тенісу.

У цей час актуалізується застосування віртуального середовища для реалізації цілей організацій, зокрема в напрямку комп'ютерних ігор з видів спорту [442].

До прояву адаптивності ми можемо також віднести співпрацю спортивних організацій з телевізійними компаніями. На сьогодні це одне з найвагоміших джерел прибутку у професійному спорті, і достатньо часто саме телевізійні канали диктують, коли і де проводити ігри [507]. До прикладу, в NFL ще з 2006 року діє гнучкий графік ігор для того, аби задовольнити потребу телевізійників (ігри до прикладу можуть переноситися з четверга на неділю і навпаки). Водночас він сьогодні повністю адаптований і позитивно сприймається вболівальниками.

Варто зазначити, що визначені типологічні ознаки характеризують професійний спорт в цілому і зокрема системи змагань в ігрових видах професійного спорту як сформоване явище і процес водночас. Сьогодні усі з досліджуваних видів спорту, з одного боку, демонструють високий рівень своєї унікальності, а з іншого – широкі можливості для подальшого удосконалення у звичних і складних умовах функціонування суспільства.

Системи змагань випробувані часом, і професійні спортивні організації виглядають достатньо готовими до будь-яких викликів часу.

Механізми адаптування до соціально-економічних умов.

Щоб системи змагань завжди залишалися економічно ефективними, спортивні організації повинні відстежувати тенденції і реагувати на них, іноді навіть на випередження. На тих чи інших історичних етапах, в тих чи інших соціальних умовах постійно виникали/виникають чинники, які можуть, за умови відсутності реагування, зруйнувати компоненти або і цілісну систему [444].

Водночас, ми відстежили, що переважна більшість досліджуваних нами організацій утримували стабільність систем змагань або достатньо швидко відновлювали її упродовж еволюції.

Нами виділено кілька ключових механізмів, які дозволяли зберігати цілісність і ефективність систем змагань та уникнути складних кризових ситуацій.

- Збільшення або зменшення кількості команд (спортсменів).

Сьогодні кількість учасників професійних змагань чітко регламентована і обмежена. Проте в кожній організації були свої періоди, коли їх кількість коливалася.

На це вливали різні чинники: війни (коли спортсмени йшли служити; ризик або ж поява конкурентних ліг; фінансова криза, в Європі – поява інших змагань тощо).

На прикладі північноамериканських ліг варто зазначити, що вони розширюються вкрай рідко, а от зменшення кількості команд не спостерігалось уже понад п'ять десятиліть. Натомість європейські організації постійно експериментують від великої до значно меншої кількості учасників. Це специфіка європейського спорту, адже внаслідок великої кількості футбольних і баскетбольних команд в різних країнах постійно існує ризик появи конкурентної організації, тому як UEFA, так і FIBA постійно контролюють цей процес. Натомість ULEB сьогодні, зокрема у фінансовому плані, почувається досить впевнено, а тому лише 18 команд беруть участь в турнірі Євроліга і ще 20 – у турнірі Єврокубок.

Специфічним є ще той момент, що північноамериканські ліги утримують самостійно свої команди, тому не поспішають суттєво збільшувати їх кількість, адже кожна нова команда – це додаткові витрати. А от європейські UEFA, FIBA тощо, це організації, які напряду не відповідають за функціонування команд, а лише за організацію змагань, тому до турнірів можуть залучатися значно більшу їх кількість.

- Зміна місця розташування команд.

У Північній Америці фактично кожне місто бажає мати свою команду або ж і не одну (з різних видів спорту). Щодо переміщень вже існуючих команд, то це відбувається за умови зниження зацікавленості вболівальників, а, відповідно, відвідуваності матчів. Команда може переїхати якщо інше місто пропонує більший місцевий ринок або фінансово вигіднішу угоду щодо стадіону/арени. До прикладу, щоб залучити команду NFL «Cleveland Browns» у 1995 році, у Балтіморі (штат Меріленд) побудували новий стадіон та віддали його у безкоштовне використання команді, а також всі доходи від паркування, реклами та концесії.

Загалом розташування та утримання спортивної команди достатньо дороговартісне і не завжди виправдане з економічного погляду. Аргументом у цьому є те, що, якщо раніше, до прикладу, будівництво стадіонів покладалось на приватний сектор, то сьогодні ця функція покладена на державу та місцеву владу, а отже, споруди будуються за рахунок платників податків [241, 322]. Водночас в історії

професійного хокею присутній факт, коли місто Пітсбург видало постійно діючу заборону на переїзд місцевої команди «The Penguins». Тобто будь-який власник повинен погоджуватися на те, що команда не переїжджатиме. Слід зазначити, що місцева влада вважає команду «The Penguins» місцевою визначною пам'яткою, яка до того ж, приносить місту вагомий дохід і певною мірою – славу.

Економічну вигідність для міста підтверджують і факти, що наведені у праці дослідників J. Jasina та K. Rotthoff [322], які вказують, що місцева економіка суттєво виграє під час проведення матчів команд. Автори [242, 348] наголошують на зростанні кількості робочих місць в місті, завдяки наявності спортивної команди та можливості організовувати спортивні шоу.

У Європі переїзди дуже рідкісні через різні відносини між клубами та їхніми лігами в європейській системі організації професійних спортивних ліг. Фактично провідні команди не змінюють локацію з дня свого створення.

- *Зміна місця проведення змагань.*

Щороку як європейські, так і північноамериканські організації ігрових видів спорту обирають міста для проведення фінальних матчів своїх чемпіонатів. Це відбувається з метою популяризації видів спорту в різних частинах континентів, пошуку нових глядачів тощо. Варто відзначити, що більшість країн і міст бажають проводити у себе подібні заходи, адже це має економічну вигоду.

До прикладу, право на проведення Super Bowl (найпопулярніше спортивне видовище у США, що сьогодні налічує понад 100 млн глядачів щороку) є перехідним для міст США, у яких розташовані футбольні команди. Так, сьогодні дохід від проведення цих змагань становить більш ніж \$ 500 млн [568]. Цікавим є і той факт, що, до прикладу, у сезоні 2020–2021 30 с реклами під час проведення Super Bowl вартувало \$ 5,5 млн (Тампа, штат Флорида, США), а у сезоні 2021/2022 ця сума становила уже \$ 6,5 млн (Інглвуд, штат Каліфонія, США) [374].

- *Зміна графіків проведення змагань.*

Слід зазначити, що календар змагань у більшості досліджуваних видів спорту залишається стабільним упродовж багатьох років. Проте в окремих ситуаціях може виникати необхідність внесення коректив до них.

Історичним прикладом роботи з графіками змагань може бути первинна неузгодженість їх між мейджорсами у гольфі і в тенісі також. На початкових етапах провідні турніри постійно накладалися, і організації, котрі патрунували одні, не зважали на плани інших. Вже в другій половині ХХ ст. утворилася певна послідовність їх проведення і до сьогодні кожен турнір має свої чіткі терміни проведення з року в рік.

Яскраво потреба у зміні графіків відстежувалася під час пандемії COVID, коли фактично усі спортивні організації достатньо оперативно вносили корективи до графіків проведення, підлаштовуючись під умови. Так, тоді більшість скасували частину регулярного сезону, а потім відновлювали і впроваджували гнучкий графік з можливістю замін ігор або їх перенесенням.

Вже упродовж тривалого часу на графіки проведення змагань мають вплив і телевізійні компанії. Вони часто диктують, коли проводити ті чи інші ігри. Зокрема ще в 2006 році NFL упровадила гнучкий графік, щоб задовільнити запити своїх телевізійних партнерів. З тим самим стикаються й інші північно-американські та європейські спортивні організації.

Зважаючи на тривалість сезону в кожній організації, трапляються накладки. Як наприклад, з 2015 року перший тиждень регулярного сезону NFL збігається з фіналами US Open у тенісі. Тому телекомпанія CBS, яка раніше транслювала обидва види, відмовилася від NFL на користь тенісу.

- *Удосконалення правил змагань та формату проведення.*

Мабуть, це один із ключових механізмів підвищення видовищності змагань. Якщо відстежувати правила змагань в північноамериканських лігах, то фактично щороку упроваджуються дрібніші або й вагомші зміни. Це стосується і європейських організацій.

Формат змагань також постійно змінювався і продовжує змінюватися, що пов'язано зі зміною кількості команд, суспільними умовами, запитами глядачів та телекомпаній та успіхами інших ліг щодо нововведень тощо. У цьому контексті варто відзначити також цікавий досвід співпраці NFL та XFL. Згідно з домовленостями укладеними у 2022 році, NFL підтримувала розвиток новоствореної

ліги, проте використовувала останню як плацдарм для нововведень, зокрема випробувань нових форматів проведення матчів з американського футболу.

- *Удосконалення (об'єктивізація) суддівства змагань.*

В своїй історії спорт стикається з різними випадками щодо суддівства і достатньо часто, як відомо, воно не є об'єктивним. До цього сприяють як суб'єктивні чинники (недостатня уважність, упереджене ставлення до спортсменів чи команд, самопочуття суддів тощо), так і негативні об'єктивні чинники (підкупи, тоталізатор тощо). Саме тому провідні організації професійного спорту прагнуть максимально зменшити вплив людини на результат і об'єктивізувати визначення переможців з допомогою штучних комп'ютерних та віртуальних технологій.

Достатньо часто необ'єктивне суддівство викликає незадоволення глядацької аудиторії, що призводить до зниження інтересу до змагань. В цьому аспекті приховані можливі фінансові втрати організацій, які вона не може собі дозволити.

Ще в 1974 році в тенісі був представлений перший пристрій для електронного суддівства (Електролайн). Цей електронний пристрій приймав рішення про те, чи приземлився м'яч у межах ігрових зон, а також щодо правильності подачі [495]. Зрозуміло, що цей процес удосконалювався в подальшому. На початку 2000-х з'явилася технологія Hawk-Eye (система комп'ютерного зору, програмно-апаратний комплекс, який моделює траєкторію ігрового снаряду), а з 2017 року завдяки її удосконаленню, суддів на лініях більше немає.

Система Video Assistant Referee (VAR) сьогодні невід'ємна складова кожного футбольного змагання (з 2016 її використовують в усіх провідних чемпіонатах). VAR – це технологічна система суддівства, призначена допомогти суддям на полі приймати точні рішення під час вирішальних моментів футбольного матчу [320].

Тобто пошук рішень, які б дозволили максимально знизити вплив людини на фінальний результат, вже тривалий час залишається актуальним у спортивній практиці ігрових видів професійного спорту і як напрям продовжує розвиватися, адже технологічний прогрес розкриває все нові можливості для цього.

- *Удосконалення інвентарю.*

Це один з обов'язкових кроків, які постійно здійснюються. Новітній інвентар здатен впливати на динаміку, темп гри, а отже, її видовищність. Так, до прикладу за останні кілька десятиліть екіпірування для гольфу зазнало суттєвих оновлень. Кращі інженери і вагомні інвестиції були залучені для досліджень. До прикладу, порівняно зі старими ключками, які були здебільшого однаковими, сучасні виготовляються з найсучасніших матеріалів і підбираються для конкретного удару спортсменом. Сьогодні виробники змагаються у тому, чиє екіпірування є кращим.

Щодо інвентарю в баскетболі, то на це також звертається пильна увага. Пригадаємо, що перший баскетбольний матч було зіграно футбольним м'ячем. Вже у 1894 році Джеймс Нейсміт запросив AG Spalding and Bros створити м'яч для гри в баскетбол. Компанія придумала шкіряний м'яч, який кріпився за допомогою шнурків. З того часу він постійно удосконалювався. З 1983 року Spalding виробляє офіційний ігровий м'яч для NBA, а з 2012 і для Євроліги.

До 1990-х років баскетбольний м'яч виготовляли з шкіри, проте до сьогодні основними є синтетичні матеріали, оскільки вони міцніші.

Постійне оновлення інвентарю стосується й інших видів професійного спорту. Окрім того варто зазначити, що сьогодні актуальним зокрема в гольфі та хокеї є розміщення чіпів в м'ячах та шайбах для відстежування переміщення предмету. Це також, з одного боку, дозволяє підвищувати видовищність змагань, а з іншого – об'єктивність суддівства.

- *Підвищення видовищності ігор.*

Однозначно видовищність – це запорука високих доходів для спортивних організацій. Саме тому їх діяльність спрямована на постійний пошук шляхів її підвищення. Варто зазначити, що зокрема північноамериканські професійні ліги перетворили свої спортивні змагання на шоу, де окрім ігор присутні зірки шоу-бізнесу, різноманітні конкурси для глядачів, додаткові розваги тощо. Сьогодні популярними, зокрема в бейсболі, є танці бейсбольних команд після виграшу, що також підвищує зацікавленість глядача

Причому для північноамериканських професійних ліг видовищність доволі часто забезпечується навіть жорстокістю. Зокрема, йдеться про хокей, де офіційно

бійки заборонені, проте, як ми можемо спостерігати на хокейних матчах, це достатньо часто явище, яке заохочується глядачами.

Обрані механізми адаптування до змін соціально-економічних умов, які складаються, можуть бути різними, і це не вичерпний їх перелік, кожна з організацій може пропонувати й інші. Водночас фактично все, що роблять ліги, спрямоване на забезпечення спортивного видовища найвищого рівня.

Висновки до розділу

1. Ігрові види професійного спорту розвивалися в різних історичних періодах і в різному темпі. Відповідно, шлях до формування цілісної системи змагань також відрізнявся. Першим видом спорту, у якому відстежується злагоджений, організований підхід до побудови змагальної практики, був бейсбол (з 1903 року), тоді як для інших видів спорту цей процес затягнувся від середини 1940-х до середини 1990-х років. З 1990-х відповідно відстежені тенденції розвитку систем змагань в усіх досліджуваних ігрових видах спорту (гольф, теніс, бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол) дають підстави стверджувати про відносну синхронність цього процесу щодо умов розвитку суспільства, його економічної, політичної, соціальної та інших сфер функціонування.

2. Станом на сьогодні в переважній більшості видів спорту Північної Америки функціонує однакова модель змагань – однопозиційна закрита, і лише футбол, який включає елементи як північноамериканського підходу (закрита система), так і європейського (ієрархія змагань) в організації та проведенні змагань розвиває сьогодні ієрархічну закриту модель. В Європі ситуація схожа, у футболі та баскетболі розвивається ієрархічна Пан'європейська модель змагань. Спільні тенденції спостерігаються також у гольфі та тенісі, де упродовж тривалого часу також розвивається однакова модель змагань – турово-ієрархічна.

Тобто, попри достатньо відмінний шлях розвитку, сьогодні ми відстежуємо схожі тенденції щодо удосконалення систем змагань в ігрових видах професійного спорту, незалежно в межах якого суспільного устрою вони розвиваються.

3. Дослідження дозволило виявити характерні компоненти концепції систем змагань в ігрових видах професійного спорту. Серед них:

- системотвірні чинники: економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція та видовищність, технологічність, конгруентність (узгодженість);

- функції, окремі з яких були визначені фахівцями і доповнені: «клапана безпеки», підтримання надії, духовності, індивідуалізації, відволікання; та визначені нами: емпатійності, інтеграції, досконалості, операційності;

- типологічні ознаки: ієрархічність, системність, відкритість, унікальність, керованість, інноваційність, реактивність, адаптивність;

- механізми адаптування до соціально-економічних умов: збільшення або зменшення кількості команд (спортсменів), зміна місця розташування команд, зміна місця проведення змагань, зміна графіків проведення змагань, удосконалення правил змагань та формату проведення, удосконалення (об'єктивізація) суддівства змагань, удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо.

Отже, нами визначено науково-теоретичні складові, які, попри різносторонність і різноманітність компонентів систем змагань у різних ігрових видах професійного спорту, засвідчують про наявність концепції, характерної для них усіх.

Результати за розділом подано у наукових працях [47, 336, 441].

РОЗДІЛ 7

АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

У різні історичні періоди професійний спорт сприймався по-різному і мав різні форми прояву, проте завжди був спрямований на задоволення фінансових потреб як організаторів, так і учасників змагань.

У Стародавній Греції на пізніх етапах розвитку Олімпійських змагань поступово відбувається їх професіоналізація. Це проявлялося у встановленні грошового призу для олімпіоніків (від 3 до 6 тис. драхм), матеріальну підтримку від міст-полісів, у яких жили переможці ігор, найм атлетів для виступу за окремі міста тощо.

Говорячи про професійний спорт у епоху Середньовіччя, можна відстежити, що професійний спорт проявляється у вигляді циркового мистецтва, а саме виступів акробатів, борців з різноманітними шоу, за що вони отримували грошові виплати.

В Новітній час, а саме в другій половині XIX ст., починає формуватися сучасний професійний спорт. Це відбувається на випередження з олімпійським спортом, незважаючи навіть на пріоритетність аматорства у спортивній сфері у той час. Насправді професійний спорт формувався під впливом великої кількості соціальних чинників, які об'єктивно сприяли перетворенню суто спортивної діяльності у професійну спортивну діяльність.

Системотвірним чинником спорту загалом є змагання. Водночас у професійному спорті роль цього чинника є пріоритетною, проте не визначальною. Так, змагання в межах цієї соціальної практики спорту є лише основним інструментом для досягнення більш вагомої мети – зростання доходів. Тобто, починаючи з перших етапів становлення, усі професійні спортивні організації спрямовані на нарощування рівня економічної ефективності свого основного продукту – змагання.

У сучасній науковій літературі змагання у професійному спорті достатньо широко висвітлені в різних аспектах. Фахівці звертають увагу на специфіку конкуренції [116, 148, 292], її баланс [84, 231, 456, 582], визначають роль змагань у

професійному спорті [500, 573], особливості формування змагального видовища [229, 463], окремі історичні аспекти розвитку змагань у різних видах спорту [79, 272, 298, 351, 455 тощо]. Водночас цілісного, системного вивчення еволюції змагань у ігрових видах професійного спорту ми не віднайшли.

Враховуючи те, що саме змагання є центральним чинником організаційної та економічної ефективності діяльності організацій професійного спорту, дослідження особливостей становлення змагань, а згодом і систем змагань, виявлення впливу середовища на їх становлення та розвиток в різних суспільних устроях на різних історичних етапах дозволить створити належну систему знань і розкрити значною мірою сутність професійного спорту як самостійної соціальної практики спорту.

Одним із важливих завдань нашого дослідження було встановити та структурувати чинники організації та економічної ефективності систем змагань та виявити їхній зміст у професійному спорті.

Аналізуючи праці фахівців, котрі досліджували різні аспекти розвитку професійного спорту, зокрема С. І. Гуськова, В. М. Платонова, М. М. Линця та Б. М. Юшко (2000) та J. R Rojo, W. W Simiyu, F. A Starepravo [134] ми виявили такі чинники:

- урбанізація та індустріалізація суспільства;
- розвиток комунікацій, транспортного сполучення та засобів масової інформації;
- зростання доходів і зміна стилю життя населення;
- розбудова спортивної інфраструктури;
- комерціалізація спорту;
- поява системи укладання контрактів зі спортсменами.

При цьому, аналізуючи факти та дані наукових праць щодо сучасних аспектів розвитку професійного спорту [238, 243, 482, 559 та ін.], а також його практичну реалізацію, ми виявили ще ряд чинників, які сьогодні значною мірою визначають напрями і специфіку розвитку як професійного спорту, так і систем змагань у ньому. Серед них:

- *Геополітичні та економічні тенденції.* Зважаючи на масштаби професійного спорту в суспільстві сьогодні, слід відзначити вагомий державний вплив на його розвиток. Державна політика та економічні умови в конкретному суспільстві визначають в загальному стратегічні можливості діяльності професійних спортивних організацій. В Європі цей вплив виражений суттєвіше і держава часто втручається у діяльність такого роду організацій [516, 553]. Натомість у США професійний спорт можна розглядати як відносно незалежний від держави, водночас професійні команди NFL, MLB, NBA тощо підтримуються владою на місцевому і загальнодержавному рівнях [258].

- *Трансформація інформаційних та комунікаційних технологій.* Розвиток професійного спорту і його систем змагань в багатьох аспектах залежні від технологій, зокрема тих, які дозволяють ще більше розширити його присутність у суспільстві. Зокрема, йдеться першочергово про ЗМІ, співпраця з якими приносить чи не найбільші доходи спортивним організаціям [556]. Водночас достатньо часто саме останні визначають календар та графіки змагань. Зокрема NFL (з 2006 р.) та деякі інші організації упровадили гнучкий графік ігор, щоб задовольнити запити своїх телевізійних спонсорів.

Нині також актуальним є упровадження різноманітних віртуальних та комп'ютерних технологій і розробок, які розширюють можливості залучення аудиторії, зокрема, молодого покоління [434, 464, 538 та ін.].

Сьогодні завдяки таким технологіям, будь-які турніри і матчі можна переглядати, коли це зручно саме глядачам, також є широкий доступ до комп'ютерних ігор і можливості участі пересічних людей в специфічній кіберзмагальній діяльності.

- *Глобалізація професійного спорту.* Професійний спорт – масштабний суспільний феномен, який сьогодні пов'язаний не лише зі спортивною діяльністю, але є частиною економічної, політичної, культурної, освітньої та ін. сфер суспільного життя [199]. Окрім того, глобалізація значною мірою визначає економічну політику діяльності професійних спортивних організацій в сучасному світі.

- *Спортивна міграція*. Цей чинник є достатньо впливовим упродовж уже багатьох десятиліть на професійний спорт. У своїх дослідженнях його достатньою мірою аргументують фахівці S. Agergaard, T. V. Ryba [80], P. Lanfranchi, T. Matthew [349], J. R. Rojo, W. W. Simiyu, F. A. Starepravo [473].

Після того, як в північноамериканських лігах було знято обмеження на легіонерів у командах, більшість елітних європейських баскетболістів, хокеїстів, бейсболістів, а також досить багато футболістів мігрують і вступають до команд NBA, NHL, MLB, MLS. Це створює певну непропорційність в спортивній майстерності європейських та американських команд і локалізації більшості сильних спортсменів саме в США [506]. Зокрема, першорядним чинником цього є вищий рівень зарплат в американських командах.

Те саме стосується, до прикладу, і найсильніших тенісистів світу, які зосереджені сьогодні також у США, і ще в Австралії, Франції та Великобританії, тобто там де проводяться ключові турніри в цьому виді спорту (Grand Slam).

Нормативно-правові документи європейських та північноамериканських країн, а також самих спортивних організацій в останні два десятиліття визначають більшу лояльність до спортсменів-іноземців, що зумовлює локалізацію найталановитіших спортсменів у провідних світових центрах спортивної підготовки.

- *Специфіка монополії і конкуренції на професійній спортивній арені*. Цей чинник залишається, на нашу думку, одним із ключових упродовж усієї історії формування та розвитку професійних видів спорту та їх систем змагань. Зокрема, йдеться про те, що на відміну від інших сфер підприємницької діяльності, професійні спортивні організації зазвичай монополізують ринок спортивних послуг щодо своїх видів спорту [56, 559] (за винятком європейського баскетболу, де упродовж багатьох років FIBA та Євроліга постійно конкурують). В більшості видів спорту існування конкурентної організації було характерним, проте не тривалим. Зазвичай одна поглинала іншу. Своєю чергою, це дозволяло збільшити кількість команд та підвищити конкуренцію на змагальній арені, а отже, підвищити доходи монополій у професійному спорті.

- *Спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності.* Професійні спортивні організації постійно працюють над підвищенням якості організації своїх змагань для досягнення необхідного рівня економічної ефективності діяльності. Для цього різні їх структурні підрозділи відстежують актуальні суспільні, демографічні, економічні та інші тенденції і розставляють акценти відповідно до тих умов, в яких вони функціонують.

- *Кризові суспільні чинники.* Як явище глобального характеру професійний спорт постійно зазнає впливу суспільства. Цей вплив може бути різним і нести як певні позитивні, так і негативні результати для функціонування організацій професійного спорту та їх систем змагань. Варто відзначити, що провідні команди різних ліг Північної Америки достатньо часто беруть участь в акціях підтримки темношкірого населення під час змагань, висловлюють протести проти його пригнічення тощо, достатньо часто призупиняють або й скасовують матчі [202, 402, 508, 561 тощо].

Показовим у цьому сенсі також є вплив глобальних суспільних процесів, таких як Світові війни, коли значна кількість змагань не мали змоги бути проведеними, через руйнування інфраструктури, психологічний стан населення та безпосередню участь самих спортсменів. Показовим в останні роки був також вплив пандемії COVID-19, коли турніри, матчі і навіть сезони змагань призупинялися, скасовувалися, переносилися, заборонялася участь глядачів, спостерігалася висока захворюваність і серед спортсменів тощо [95, 209, 210]. Водночас фактично всі провідні спортивні організації знаходили шлях виходу з кризових умов і жодна, принаймні з тих, котрі розглядалися у нашому дослідженні, не припинила свого існування і по завершенні пандемії розвивається з новими потужностями.

Тобто їх потенціал і ресурс дозволяють виходити з достатньо складних кризових умов.

- *Злочинність* (негативний чинник). Сфери діяльності людини, котрі пов'язані з великими фінансовими обігами, зазвичай і на жаль невідривно крокують поряд з корупцією. Це стосується і професійного спорту [468]. Зокрема, в аспектах несанкціонованого розподілу фінансових надходжень до спортивних організацій, що

більшою мірою характерно для сучасного європейського спорту; також – злочинної поведінки самих спортсменів (вживання допінгу, домовлені матчі тощо) [135, 521].

Нині це достатньо актуальне питання, і воно розглядається на рівні нормативно-правових та організаційних рішень. Спортивні організації виділяють додаткові ресурси для реалізації антикорупційної діяльності в межах своїх видів спорту.

Тобто на сьогодні ряд чинників, які визначають стратегію діяльності професійних спортивних організацій зокрема щодо функціонування систем змагань, є достатньо суттєвим, зважаючи на масштабність самого явища. Водночас, практика засвідчує, що функціонери успішно використовують більшість з них на свою користь, і ми маємо якісний, видовищний спортивний продукт, який постійно розвивається і викликає захоплення все більшої аудиторії, а отже дозволяє нарощувати доходи спортивної сфери.

Вже неодноразово визначалося, що основним інструментом професійних спортивних організацій є їх системи змагань. Зрозуміло, що системність їм вдалося здобути не одразу. Як і кожне явище у світі, змагання мали свій початок і відповідно подальший розвиток. Орієнтуючись на громіздкий масив історичних фактів та даних, ми відстежували ці процеси в ігрових командних видах професійного спорту Північної Америки (на прикладі бейсболу, американського футболу, баскетболу, хокею, футболу), Європи (на прикладі футболу та баскетболу), а також індивідуальних та індивідуально-командних видах (на прикладі гольфу та тенісу), які розвиваються фактично в усьому світі.

В Північній Америці більшість видів спорту розпочинали свою професіоналізацію з формування першої команди, в якій офіційно виплачувалися гроші найманим спортсменам [182, 190, 207, 208 та ін.]. Варто відзначити, що загалом на цьому континенті професіоналізація спорту вже у XIX ст. була цілком прийнятною на відміну від Європи, яка, орієнтуючись здебільшого на британські ідеали, відштовхувала її.

Отже, першим професійним видом спорту вважається бейсбол, де було створено першу професійну команду «Cincinnati Red Stockings», яка з 1869 року почала офіційно виплачувати заробітну плату усім своїм спортсменам. Вже згодом

створюються і наступні такі команди як в бейсболі, так і в інших видах спорту (американському футболі, баскетболі тощо).

Поступово команди об'єднуються у ліги, які є керівними організаціями до сьогодні (MLB в бейсболі – 1903 р.; NHL в хокеї – 1917 р.; NFL в американському футболі – 1922 р.; NBA в баскетболі – 1949 р.). Кожна з цих північноамериканських професійних ліг є закритою структурою і проводить власний чемпіонат з моменту свого створення виключно для команд, які є в її складі [208].

Зважаючи збільшення кількості команд у лігах, поступово розширювався і чемпіонат. Змагання включали регулярний сезон, який проводився за коловою системою і раунд плей-офф (у бейсболі – Світова серія між чемпіонами AL та NL р 1903 р., у хокеї – фінал між двома лідерами з 1917 р., у футболі – фінал між чемпіонами дивізіонів з 1933 р., у баскетболі – півфінали і фінал з 1949 р.). Згодом в усіх лігах відбувалося поступове розширення – зростала кількість команд, а відповідно розширювалися і регулярний сезон (станом на сьогодні – по 82 гри в командах NBA та NHL, по 162 гри – в MLB, NFL – по 17 ігор), і раунд плей-офф (сьогодні NBA та NHL – по 16 команд, MLB – 12 команд, NFL – 14 команд) [79, 103, 262, 282].

Дещо повільніше в Північній Америці формується футбол (сокер). Історія його розвитку має дещо обривчастий характер. Футбол в Америці розпочинав свій розвиток також у другій половині XIX ст., проте потім спостерігалася перерва упродовж 1920–1960-х років [327]. Тривалий час не було єдиної організації, яка б ефективно провадила діяльність у напрямку розвитку виду спорту. Лише у 1995 році на арену виходить MLS, яка активно розпочинає ці процеси. Переймаючи значною мірою досвід інших провідних професійних ліг на континенті, їй поступово вдається досягти успіху у проведенні свого чемпіонату, а вид спорту завойовує все більшу увагу. Достатньо стрімко MLS розширюється від 10 команд на початку до 29 сьогодні. Її структура є схожою до інших: дві конференції, проте без поділу на дивізіони. До сьогодні регулярний сезон включає по 34 гри для кожної команди, а до плей-офф відбираються кращі 18 команд.

Варто зазначити, що системи змагань, незважаючи на різну структуру змагальної діяльності, в досліджуваних видах спорту були і залишаються дуже схожими. Причому кожна з п'яти ліг використовувала досвід інших, який вважала успішним.

До прикладу упродовж багатьох років кількість команд в провідних північноамериканських професійних лігах ігрових видів спорту обмежена 30–32 командами [425]. Ця кількість вважається оптимальною для проведення економічно вигідних чемпіонатів без надлишкових витрат на утримання спортсменів.

Кожна з ліг поділена на конференції (по дві), які своєю чергою в більшості поділені на дивізіони (по два-три), що дозволяє оптимізувати проведення чемпіонатів в плані раціоналізації витрат на переїзди і проживання спортсменів. В Лігах в межах регулярних сезонів команди грають найбільшу кількість матчів з командами своїх дивізіонів, дещо меншу кількість – з командами сусідніх дивізіонів і найменшу – з командами іншої конференції.

Система змагань до всього ж уже упродовж багатьох років побудована таким чином, що кращі команди зустрічаються у фіналі. Це дозволяє зберігати інтригу, а отже зацікавленість глядачів від початку і до завершення чемпіонату.

В північноамериканських професійних лігах існує право команд на територію, тобто будь-яка інша команда не може розташуватися поряд або повинна сплатити встановлену лігою суму за територіальну поступку [134]. Це зроблено з метою запобігання переманюванню фанів і глядачів та урівноваження ресурсоспроможності команд.

Загалом система змагань в північноамериканських ігрових видах професійного спорту має акцентовано комерційне спрямування, тоді як спортивний компонент – це лише інструмент для отримання максимального доходу.

Європейські ігрові види професійного спорту розвивалися дещо в інших соціально-політичних та економічних умовах. Здебільшого це зумовлено цілим набором різних умов у різних країнах цього континенту. З самого початку змагання з цих видів спорту мали відкритий характер, на відміну від США [127, 134].

Щодо футболу як найбільш популярного виду спорту в Європі, то формування його професійного напрямку розпочинається в другій половині XIX ст. зі створення першої професійної команди «Notts County» (1862). Проте, зважаючи на те, що футбол розвивався тоді спершу у Великобританії, то професійний його напрям дуже пригальмовувався. Лише з 1885 року, коли професійний футбол було узаконено в країні, він поступово почав виходити на вищий рівень розвитку [421]. Різні країни (Великобританія, Франція, Швейцарія та ін.) починають проводити свої національні чемпіонати, які тривалий час залишаються основними змаганнями у цьому виді спорту для клубів. Розіграші відбуваються за коловою системою між усіма командами.

Починаючи з 1955 року (після створення UEFA у 1954 році), починає проводитися перший загальноєвропейський турнір – Кубок європейських чемпіонів (сьогодні Ліга чемпіонів). З 1972 року з'являється ще один – Кубок UEFA (сьогодні Ліга Європи), а з 2021 року третій за рівнем – Ліга конференцій.

Система змагань передбачає кілька етапів: кваліфікаційний етап, груповий етап та плей-офф. Кількість команд при цьому на різних етапах достатньо часто змінюється, на відміну від північноамериканських ігрових видів змагань.

Приблизно за схожою схемою розвивався і баскетбол в Європі. Професійний його напрям починає формуватися у 1920-х роках. Варто зазначити, що функціонери баскетболу використовували досвід вже достатньо розвиненого до цього часу клубного футболу. Баскетбол в Європі також розпочинається з організації національних чемпіонатів (спершу в Італії, Франції, Греції, Іспанії, а потім й в інших країнах). Лише у 1958 році був проведений перший загальноєвропейський клубний турнір з баскетболу – Кубок європейських чемпіонів FIBA, який до сьогодні є турніром вищого рівня (сьогодні Євроліга під керівництвом ULEB). Другий (Єврокубок ULEB) та третій рівень змагань (Кубок Європи FIBA) було організовано у 2002 році і четвертий (Лігу чемпіонів FIBA) – у 2016 році.

На відміну від футболу та північноамериканських ігрових видів професійного спорту, в європейському клубному баскетболі представлено дві керівні організації (Євроліга ULEB та FIBA), які постійно конкурують між собою за проведення змагань

вищого рівня. До сьогодні два перших рівні змагань належать Євролізі, а третій і четвертий – ФІБА.

Суттєвою відмінністю є те, що Євроліга ULEB все більше орієнтується на систему організації змагань за прикладом NBA [217, 520]. Сьогодні вона включає 18 команд, які на засадах довгострокових ліценцій грають в її чемпіонаті. Інші змагання наразі функціонують як відкриті.

Щодо системи розіграшу зокрема змагань Євроліги, то вона включає регулярний сезон, груповий етап, раунд плей-ін (для команд, що посіли сьоме-десяте місця в регулярному сезоні), плей-офф (вісім команд) і фінал чотирьох [218]. Єврокубок складається також з регулярного сезону (20 команд) та раунду плей-офф (12 команд). Кубок Європи ФІБА включає також регулярний сезон (53 команди) та плей-офф (8 команд), а Ліга конференцій – кваліфікаційний раунд, регулярний сезон, раунд шістнадцяти, раунд плей-офф (вісім команд) і фінал чотирьох.

Тобто в усіх чотирьох змаганнях дещо відрізняється формат проведення змагань, що зумовлено, по-перше, керівною організацією, по друге – кількістю команд у змаганнях.

Отже, в європейському професійному спорті вже тривалий час наявна рівневість змагань, і команди мають можливість рухатися по вертикалі вгору або вниз залежно від своєї результативності.

Слід відзначити, що кількість команд як у футболі, так і в баскетболі в Європі значно більша, аніж це ми спостерігали на прикладі північноамериканських ліг. Це зумовлює певні організаційні труднощі. Зокрема, повною мірою забезпечити змагання за моделлю «закритих ліг» фактично неможливо в Європі, оскільки спроби обмеження і стабілізації кількості команд можуть призвести до появи інших конкурентних організацій.

Щодо розвитку індивідуальних та індивідуально-командних ігрових видів професійного спорту на прикладі гольфу і тенісу, то слід відзначити, що їх шлях відрізнявся, проте до сучасного етапу вони дійшли зі схожими компонентами систем змагань.

Професіоналізація гольфу почала відбуватися з 1860 року, коли було організовано перший турнір, в якому взяли участь професійні гольфісти [275, 316]. Своєрідним парадоксом є те, що цей турнір було організовано у Великобританії, яка намагалася викоринити професійний спорт як такий зі свого суспільства. Проте British Open все ж почав розвиватися попри ці ідеї. Згодом почали з'являтися й інші турніри – US Open (1895) [551], PGA Championship (1916) [436], The Masters Tournament (1934) [135]. Загалом ці чотири змагання до сьогодні залишаються найбільш значущими для спортсменів у цьому виді спорту.

Щодо тенісу, то він також починав формуватися у Великобританії, проте професійний його напрям розвивався з середини 1920-х років в США. Спершу це були комерційні турне спортсменів, за які вони отримували чималі гроші (близько \$ 40 тис. за чотири місяці), а згодом було організовано професійні тенісні турніри – US Professional Championship (1927 р.), French Pro Championships (1930 р.), Wembley tournament (1934) [145, 146]. На відміну від гольфу, до сьогодні ці турніри не збереглися.

Керівні міжнародні організації, які активізують розвиток професійного напрямку зазначених видів спорту, виникають в 1968 році в гольфі (PGA Tour) і в 1972 році в тенісі (АТР). Зокрема, йдеться про гольф та теніс для чоловіків. З цього часу в обох видах спорту турніри поступово починають об'єднуватися в тури.

В гольфі сьогодні існує понад 20 різних турів, найпопулярнішими серед яких є PGA Tour, European Tour, PGA Tour Champions, Asian Tour, Japan Golf Tour. Гольф-тури об'єднують здебільшого турніри та інші невеликі тури за географічною приналежністю. Окрім того ключовими залишаються чотири вище зазначені турніри (Majors), які проводяться різними організаціями, проте також є частинами деяких провідних турів (PGA Tour, European Tour, Asian Tour).

Гравцям необхідно отримати «карту туру» для того, щоб взяти у них участь. Це відбувається на основі рейтингу або ж проходженням кваліфікації.

У тенісі ситуація дещо схожа. До сьогодні сформувалися наступні турніри та тури (розташовані по низхідній): ATP Finals, ATP Masters 1000, Кубок АТР, АТР 500, АТР 250. При цьому ключовими з 1968 року є турніри Grand Slam (Wimbledon, US

Open, French Open, Australian Open). До турнірів також можна відібратися згідно рейтингом або пройшовши кваліфікацію.

На відміну від гольфу, тенісні тури об'єднують змагання по усьому світу, а не за географічним регіоном.

Деяко вищою загалом є популярність тенісу порівняно із гольфом у сучасному світі, про що свідчать доходи організацій і також призові фонди основних змагань (у гольфі \$ 16,5–20 млн; у тенісі – \$ 49,6–76,5 млн).

З'ясувавши ключові аспекти еволюції систем змагань у різних в ігрових видах професійного спорту, відзначимо, що кожен з етапів розвитку видів спорту характеризується власними специфічними особливостями, водночас нас цікавили моделі змагань, які були ефективними на тих чи інших етапах. Для того, щоб встановити та належним чином обґрунтувати їх, ми визначили два ключових чинники:

- чинник системності змагань (враховано наявність ознак системи або цілісної системи);

- чинник престижності змагань (враховано найбільш статусні і важливі для спортсменів і команд змагання).

Отже, ми встановили наступні моделі змагань для видів спорту.

Ігрові командні види професійного спорту в Північній Америці:

Бейсбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1869–1902 рр.); системні моделі: однопозиційна закрита (1903–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (з 2023 рр.).

Американський футбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1892–1919 рр.); дискретно-системні моделі: однопозиційна закрита (1920–1945 рр.); системні моделі: двопозиційна закрита (1946–1949; 1960–1969 рр.), однопозиційна закрита (1950–1959 рр.; 1970–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2020 р.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2021 р.); системні моделі: однопозиційна закрита (з 2022 р.).

Баскетбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1898–1945 pp.); дискретно-системні: однопозиційна закрита (1946–1948 pp.); системні: однопозиційна закрита (1949–1966 pp.; 1977–2018 pp.); двопозиційна закрита (1967–1976 pp.); десистемно-адаптовані: однопозиційна закрита (2019–2021 pp.); ресистемні: однопозиційна закрита (2022); системні: однопозиційна закрита (з 2023 p.).

Хокей: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1901–1916 pp.); дискретно-системні моделі: мультипозиційна дифузна (1917–1925 pp.); системні моделі: однопозиційна закрита (1926–1970 pp.; 1980–2018 pp.); двопозиційна закрита (1971–1979 pp.); десистемно-адаптовані моделі: однопозиційна закрита (2019–2021 pp.); ресистемні моделі: однопозиційна закрита (2022 p.); системні моделі: однопозиційна закрита (з 2023 p.).

Футбол (сокер): ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1884 – др. пол. 20-х pp. XX ст.); системні моделі: однопозиційна закрита (др. пол. 60-х pp. – 1984 p.); дискретно-системні моделі: трипозиційна закрита (1985–1994 pp.); системні моделі: однопозиційна закрита (1995–2010 pp.); ієрархічна закрита (два рівні) (2011–2018 pp.); ієрархічна закрита (три рівні) (2019 p.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2020–2021 pp.); ресистемні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (2022 p.); системні моделі: ієрархічна закрита (три рівні) (з 2023 p.).

Ігрові командні види професійного спорту в Європі:

Футбол: ентропічні моделі: мультипозиційна дифузна (1862–1887 pp.); дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1888–1953 pp.); системні моделі: однопозиційна Пан'європейська (1954–1978 pp.); ієрархічна Пан'європейська (1979–2019 pp.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна Пан'європейська (2020–2021 pp.); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 p.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (з 2023 p.).

Баскетбол: дискретно-системні моделі: однопозиційна локальна (1920–1957 pp.); системні моделі: трипозиційна Пан'європейська (1958–2000 pp.); ієрархічна Пан'європейська (2001–2019 pp.); десистемно-адаптовані моделі: ієрархічна

Пан'європейська (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: ієрархічна Пан'європейська (2022 р.); системні моделі: ієрархічна Пан'європейська (з 2023 р.).

Індивідуальні та індивідуально-командні види професійного спорту:

Професійний гольф: ентропічні моделі: одностурнірна (1860–1894 рр.), двостурнірна (1895–1920 рр.), тритурнірна (1921–1933 рр.), чотиритурнірна (1934–1941 рр.); дискретно-системні моделі: чотиритурнірна (1946–1967 рр.); системні моделі: турова (1968–1978 рр.), Grand Slam (1979–2014 рр.), турово-ієрархічна (2015–2019 рр.); десистемно-адаптовані: турово-ієрархічна (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: турово-ієрархічна (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна (з 2023 р.).

Професійний теніс: ентропічні моделі: комерційна (до 1929 р.), тритурнірна (1930–1941 рр.; 1946–1967 рр.); дискретно-системні моделі: відкритих змагань (1968–1972 рр.); системні моделі: ієрархічна (1973–1989 рр.), турово-ієрархічна (1990–2019 рр.); десистемно-адаптовані моделі: турово-ієрархічна модель (2020–2021 рр.); ресистемні моделі: турово-ієрархічна модель (2022 р.); системні моделі: турово-ієрархічна модель (з 2023 р.).

Ці моделі змагань були ефективними на тому чи іншому етапі розвитку виду спорту, а потім змінювалися наступними. Ключовими чинниками, які сприяли їх розвитку, удосконаленню та заміні, були соціальні (суспільний устрій, ставлення суспільства до виду спорту, демографічна ситуація тощо), економічні (фінансові можливості країн, фінансова підтримка спортивних організацій, законодавство щодо врегулювання питань економічного характеру тощо), а також внутрішні чинники самих організацій, конкуренція між різними організаціями в одному виді спорту тощо.

Кожен з видів спорту пройшов свій шлях розвитку, і розвивалися вони в індивідуальному темпі. Водночас суспільство, в якому вони існували і продовжують існувати, створює своєрідний фон і встановлює достатню кількість умов та пропонує можливості, що є спільними для усіх, а отже, ми можемо виділити окремі спільні характеристики, що стосуються змагань в ігрових видах професійного спорту.

Для тих видів, які розвивалися в Північній Америці, зокрема бейсболу, американського футболу, баскетболу та хокею, спільними особливостями щодо

змагань були однакові моделі змагань: мультипозиційна дифузна, двопозиційна та однопозиційна закрита. Зокрема, вже упродовж як мінімум п'яти десятиліть в усіх видах функціонує однопозиційна закрита модель змагань. Футбол (сокер) мав дещо відмінні особливості формування моделей. Як нам вдалося відстежити, у цьому процесі поєднаний досвід як провідних північноамериканських професійних ліг, так і UEFA. З одного боку, футбол в Північній Америці розвивається на основі закритих ліг (як і бейсбол, американський футбол тощо), проте і в ньому присутні рівні змагань (Дивізіон I – MLS, Дивізіон II – USL Championship, Дивізіон III – MLS Next Pro, USL1, NISA), тобто присутня ієрархія, як і в європейському футболі.

Тобто футбол у цьому контексті дещо випадає із загальної тенденції формування моделей змагань.

Говорячи про формування систем змагань, слід констатувати, що тут динаміка становлення змагань як системи в північноамериканських ігрових видах спорту була відмінною. Зокрема першим видом, в якому сформувалася система змагань був бейсбол (починаючи з 1903 року). Це було пов'язано з тим, що його керівництвом займалася лише одна організація з зазначеного часу – MLB. Ліга була структурованою, було одразу чітко встановлено кількість ігор між командами, сформований календар змагань тощо, що засвідчує наявність системи. В американському футболі, баскетболі та хокеї формування системи змагань відбувалося у другій половині 1940-х років, що також відзначаємо як спільну тенденцію для цих трьох видів спорту. Найпізніше система змагань була сформованою у футболі (сокері), що пов'язано з нижчим рівнем популярності виду спорту на континенті тривалий час та відносною «розірваністю» у його розвитку.

В Європі ми також відстежили схожі тенденції розвитку, зокрема у футболі та баскетболі. Функціонування різних моделей на етапах їх розвитку мало схожі риси. Скажімо, ми схильні вважати, що європейські баскетбольні організації використовували значною мірою досвід футбольних організацій у розвитку змагань. Для футболу характерними упродовж його еволюції були чотири різні моделі, проте дві з них розвивалися і в баскетболі (однопозиційна локальна,

ієрархічна Пан'європейська). Зокрема, до сьогодні в обох видах спорту актуальною залишається ієрархічна Пан'європейська модель змагань.

Становлення системності змагань в досліджуваних ігрових видах професійного спорту відбувається майже синхронно, з різницею у кілька років (футбол – з 1954, баскетбол – з 1958 р.), що знову ж таки засвідчує певні спільні тенденції у їх розвитку.

Достатньо різним був розвиток змагань в індивідуальних та індивідуально-командних видах професійного спорту, що ми відстежували на прикладі гольфу та тенісу. Значно більше різних моделей розвивалися у цих видах спорту, і фактично до 2020 року ми не спостерігали вагомих аналогій в цих процесах. Проте сьогодні ми бачимо, що обидва види спорту розвивають однакову модель змагань (турово-ієрархічну), що дозволяє керівним організаціям забезпечити високу економічну ефективність своєї діяльності загалом. Щодо формування системи змагань, то у гольфі цей процес розпочався незначно швидше (з 1968), аніж у тенісі (1973).

Відзначимо, що таке пізнє формування системи змагань у гольфі та тенісі, порівняно з іншими видами спорту, пов'язане, на нашу думку, з тим, що ці види спорту розвивалися і продовжують розвиватися у світовому масштабі, і є значна кількість керівних організацій (ті, котрі керують окремими турнірами, ті, котрі керують цілими турами), діяльність яких значно складніше узгоджувати між собою.

Підсумовуючи, слід вказати на те, що приблизно в останні п'ять років ми відстежуємо спільні риси у розвиткові змагань в усіх досліджуваних видах спорту. Варто зазначити, що упродовж 2019–2021 років (період пандемії COVID) моделі змагань в них опинилися в групі десистемно-адаптованих, і кожна з організація змушена була оперативнo шукати і реалізовувати рішення щодо утримання балансу і мінімізації збитків. І як ми відстежили, у кожному з досліджуваних видів спорту було зроблено кроки, які дозволили зберегти ключові компоненти систем змагань. Починаючи з 2022 року, усі системи змагань було відновлено і виведено на новий якісний рівень функціонування. Про це свідчить суттєве зростання доходів спортивної індустрії загалом до суми у \$ 512 млрд у 2023 році [148], де значний відсоток належить саме розглянутим організаціям. Сучасний професійний спорт досяг пікового рівня свого розвитку. Сьогодні ця сфера діяльності характеризується

наявністю висококваліфікованих, високооплачуваних спортсменів, які, при цьому створюють максимально видовищний продукт, що приносить вагомі прибутки.

Зведення усіх отриманих даних дає підстави для формулювання концепції систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту, яка включає такі компоненти, спільні для усіх.

В їх числі:

1. *Системотвірні чинники:* економічна ефективність; соціальна ідентичність; конкуренція та видовищність; технологічність; конгруентність (узгодженість).

2. *Функції:* «клапан безпеки»; підтримання надії; духовності; індивідуалізації; відволікання; інтеграції; «досконалості»; емпатійності; операційності.

3. *Типологічні ознаки:* ієрархічність; системність; відкритість; унікальність; керованість; інноваційність; реактивність; адаптивність.

4. *Механізми адаптування до соціально-економічних умов:* збільшення або зменшення кількості команд (спортсменів); зміна місця розташування команд; зміна місця проведення змагань; зміна графіків проведення змагань; удосконалення правил змагань та формату проведення; удосконалення (об'єктивізація) суддівства змагань; удосконалення інвентарю; підвищення видовищності ігор тощо.

Тобто, усі системи змагань у різних ігрових видах професійного спорту, незважаючи на свою різноманітність і специфіку, мають ряд спільних чинників розвитку, виконують однакові функції, характеризуються спільними ознаками та реагують на умови, що склалися в межах однакових механізмів. Це дозволяє констатувати наявність цілісної концепції систем змагань в ігрових командних, індивідуальних та індивідуально-командних видах професійного спорту.

Отже, у процесі дослідження і відповідно реалізації завдань, за підсумками порівняння отриманих результатів наукової праці з даними фахівців, котрі займалися проблематикою професійного спорту, нами сформульовано наступні положення наукової новизни:

Набули подальшого розвитку:

- відомості [148, 177, 214, 289 та ін.] щодо зростання економічного значення професійного спорту в суспільстві. Упродовж еволюції професійного спорту спостерігається постійне нарощування його доходів. Сьогодні кожне велике місто в Північній Америці чи Європі мають команди з різних видів спорту, а ті, що не мають, – прагнуть цього. Наявність спортивної команди у місті сприяє створенню нових робочих місць, збільшенню споживчих витрат, розширенню продажу на окремих ринкових сегментах та зростанню надходжень від податків. З іншого боку, під час проведення змагальних шоу з різних видів спорту збільшується потік туристів у місті їх проведення, бажання ЗМІ транслювати ці події, що також економічно вигідно для місцевої економіки;

- інформація [84, 101, 174, 431, 582 та ін.] щодо специфіки зовнішньої та внутрішньої конкуренції у професійному спорті. Без конкуренції всередині спортивних організацій (на змагальній арені) вони не можуть існувати. Водночас на зовнішньому ринку спостерігається монополія (наявність лише однієї керівної організації) фактично у кожному ігровому виді професійного спорту (за винятком баскетболу в Європі);

Удосконалено:

- зміст чинників організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту [176, 213, 286, 506, 573 та ін.], зокрема у XXI столітті (геополітичні й економічні тенденції, трансформація інформаційних і комунікаційних технологій, глобалізація професійного спорту, спортивна міграція, специфіка монополії та конкуренції на спортивній арені, спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності);

- знання щодо еволюції та етапів розвитку ігрових видів професійного спорту: бейсболу [124, 170, 401 та ін.], американського футболу [181, 248, 277, 560 та ін.], баскетболу [274, 417, 513 та ін.], хокею [115, 205] в Північній Америці та індивідуально-командних ігрових видів професійного спорту на прикладі тенісу [3, 347, 362, 376, 465 та ін.] на світовій арені;

- інформацію [4 88, 129, 199 та ін.] щодо цілей, підходів та особливостей організації змагань у професійному спорті в цілому. Ключовою ціллю проведення змагань є економічна ефективність, тому, орієнтуючись на запити суспільства, яке є основним споживачем спортивного видовища, професійні спортивні організації постійно удосконалюють підходи до організації змагань для підвищення зацікавленості ними;

- зміст функцій професійного спорту (С. І. Гуськов, В. М. Платонов, М. М. Линець, Б. М. Юшко, 2000) (функція «клапана безпеки»; функція інтеграції; функція підтримання надії; функція духовності; функція відволікання; функція індивідуалізації) в межах парадигми систем змагань.

Поряд із зазначеним нам вдалося отримати **нові наукові результати та положення:**

- встановлено компоненти й обґрунтовано концепцію систем змагань в ігрових видах професійного спорту, яка містить сукупність їх системотвірних чинників (економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція та видовищність, технологічність, конгруентність); функцій (як відомих – «клапана безпеки», відволікання, підтримання надії, духовності, інтеграції, індивідуалізації, так і авторських – досконалості, емпатійності, операційності), типологічних ознак (ієрархічність, керованість, системність, інноваційність, відкритість, реактивність, унікальність) та механізмів адаптування до змін соціально-економічних умов (збільшення/зменшення кількості команд/спортсменів, зміни місць розташування команд, місць проведення змагань; удосконалення графіків, правил та формату проведення змагань, об'єктивності суддівства змагань; удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо).

- визначено групи моделей змагань в ігрових видах професійного спорту за чинником системності змагань. Так, виокремлено групу ентропічних моделей змагань, які характеризуються неузгодженістю компонент системи змагань; групу дискретно-системних моделей, де спостерігається узгодженість окремих компонент системи змагань між собою; групу системних моделей, для яких

характерним є злагоджений взаємозв'язок і узгодженість між компонентами системи змагань; групу десистемно-адаптованих моделей, у яких встановлено часткове руйнування окремих компонент системи та формування нових або доповнення змісту наявних компонент для врегулювання функціонування цілісної системи та групу ресистемних моделей, що забезпечили відновлення цілісності системи змагань в ігрових видах професійного спорту;

- визначено моделі змагань і їх зміст за чинником престижності змагань в ігрових видах професійного спорту. В індивідуальних та індивідуально-командних ігрових видах професійного спорту виокремлено одно-, дво-, три-, чотиритурнірну моделі змагань, турову, «Grand Slam», турово-ієрархічну, комерційну моделі змагань, модель відкритих змагань та ієрархічну модель змагань. В командних ігрових видах професійного спорту – мультипозиційну дифузну, одно-, дво-, трипозиційну й ієрархічну закриті, однопозиційну локальну, одно- й трипозиційну та ієрархічну Пан'європейські моделі змагань;

- сформовано узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань професійних організацій у футболі (сокері) впродовж 1884–2024 рр. на континентальному (Північноамериканському) рівні – AFA, 1884–1913 рр.; ASL, 1921–1933 рр.; USA, 1966–1968 рр.; NPSL, 1967–1968 рр., NASL, 1968–1984 рр.; WSA 1985–1990 рр.; ASL, 1988–1990 рр.; APSL, 1990–1996 рр.; MLS, з 1995 р.); у професійному футболі (1888–2024 рр.) й баскетболі (1920–2024 рр.) на континентальному (Європейському) рівні, де клубні змагання першопочатково відбувалися виключно на національному рівні – Чемпіонат Англії з футболу від 1888 р., Іспанії, від 1903 р., Франції, від 1932 р. тощо; Чемпіонат Італії з баскетболу від 1920 р., Франції, від 1921 р., Туреччини, від 1946 р. тощо, і лише з середини 1950-х рр. – на загальноєвропейському рівні – Ліга чемпіонів UEFA від 1955 р. (назва в актуальній редакції від 1992 р.), Ліга Європи UEFA від 1972 р. (назва в актуальній редакції від 2009 р.), Ліга конференцій, від 2021 р. – у футболі; Євроліга ULEB, від 1958 р. (назва в актуальній редакції від 2002 р.), Єврокубок ULEB, від 2002 р., Ліга чемпіонів FIBA, від 2016 р., Кубок європейських чемпіонів FIBA, від 2002 р. – у баскетболі.

- сформовано узагальнене наукове знання щодо генези й сучасних напрямів розвитку систем змагань в гольфі на всесвітньому рівні в межах великих турнірів («The British Open», від 1860 р., «US Open», від 1895 р., «PGA Championship», від 1916, «The Masters Tournament», від 1934 р.) та в межах турів з другої половини 1960-х рр. («PGA Tour», від 1968 р., «European Tour», від 1972 р., «Japan Golf Tour», від 1973 р., «Asian Tour», від 1994 р.).

- встановлено кризові чинники організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту у XXI столітті (пандемія COVID-19 та її наслідки; соціальні конфлікти, перш за все пов'язані з маніпулятивним використанням антирасистського руху “Black Lives Matter” у США; воєнні конфлікти; спортивна злочинність – «чорний» тоталізатор, договірні матчі, вживання допінгу тощо). Виявлено способи протидії ним у діяльності провідних професійних спортивних організацій, зокрема, у віртуальному середовищі (активізація розвитку кіберспортивних змагань, практика віртуальної присутності глядачів на трибунах, онлайн-турніри тощо).

ВИСНОВКИ

У дисертації запропоноване нове розв'язання важливої науково-прикладної проблеми невідповідності наявного узагальненого наукового знання про системи змагань в ігрових видах професійного спорту та суспільної вартості явища, зумовленої наявністю протиріч між зростанням ролі змагань у професійному спорті як системотвірного чинника явища та чинника формування прибутку суб'єктів професійного спорту й відсутністю актуальної ґрунтовної інформації щодо функціонування цього виду соціальної практики; між відомими взаємовпливами різних сфер функціонування суспільства (економіки, політики, соціальної, технологічної тощо) на ефективність систем змагань в ігрових видах професійних спорту та, зворотно, впливом змагань в професійному спорті на рівень розвитку суспільства й відсутністю конкретизованої інформації про механізми цієї взаємодії та взаємовпливу; фактологічним характером знань про організаційні засади сучасних систем змагань в ігрових видах професійного спорту й відсутністю цілісної системи знань про механізми врегулювання зовнішньої та внутрішньої конкурентної боротьби суб'єктів професійного спорту; високим рівнем організаційної та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту й відсутністю обґрунтування змісту їх моделей на різних етапах розвитку професійного спорту.

1. Систематизування сучасних наукових і методичних знань вказало на широку зацікавленість фахівців актуальними питаннями розвитку професійного спорту. У проблемному полі професійного спорту як виду соціальної практики виокремлюються ділянки проблем регулювання конкуренції в різних ігрових видах спорту; вивчення північно-американського та європейського досвіду розвитку та чинників ефективності змагань у наявних соціально-економічних умовах; співвідношення економічних та власне спортивних компонент систем змагань; пошуку шляхів оптимізації навантажень у професійному спорті, що значною мірою впливає на видовищність змагань; способів підвищення й втримування зацікавленості глядачів; розвитку систем змагань в кризових умовах, зокрема, ще донедавна, – в умовах пандемії тощо. Водночас, нерозв'язаною залишається проблема концептуального бачення, якісного

обґрунтування науково-теоретичних та організаційних основ генези систем змагань в ігрових видах професійного спорту, що зумовлює потребу нагромадження наукового знання й виявлення еволюції систем змагань і чинників, які її визначали на різних етапах розвитку ігрових видів професійного спорту.

2. Визначальними чинниками генези професійного спорту обґрунтовано вважаються урбанізація та індустріалізація суспільства; розвиток комунікацій, транспортного сполучення та засобів масової інформації; зростання доходів і зміна способу життя населення; розбудова спортивної інфраструктури, комерціалізація спорту, поява системи укладання контрактів зі спортсменами та, у сучасних умовах розвитку суспільства, – геополітичні й економічні тенденції, трансформація інформаційних і комунікаційних технологій, глобалізація професійного спорту, спортивна міграція, специфіка монополії та конкуренції на спортивній арені, спрямованість професійних ліг на вищу ефективність діяльності.

Водночас, актуалізація номенклатури й змісту визначальних чинників розвитку професійного спорту дає підстави постоловати наявність кризових чинників організації та економічної ефективності систем змагань в ігрових видах професійного спорту у XXI столітті (пандемія COVID-19 та її наслідки; соціальні конфлікти, перш за все пов'язані з маніпулятивним використанням антирасистського руху «Black Lives Matter» у США; воєнні конфлікти; спортивна злочинність).

3. Провідним ігровим командним видам професійного спорту притаманна ідентична послідовність формування та розвитку змагань, які еволюційно набували ознак системи.

Історичний аналіз вказав, що на Північноамериканському континенті після виникнення професійної команди з доведеним фінансовим успіхом та отриманням позитивного досвіду відбувається поступове збільшення чисельності команд, що в свою зумовлює перетворення поодиноких ігор між окремими професійними командами у чемпіонати, а чемпіонатів – у системи змагань, що зобов'язує до створення професійних спортивних об'єднань (ліг, асоціацій тощо) для ведення спільної спортивної діяльності з вираженим комерційним характером.

На Європейському континенті спостерігається послідовність формування та розвитку змагань, схожа з Північноамериканським до моменту створення професійних спортивних об'єднань (ліг, асоціацій тощо). На відміну, розвиток професійних спортивних об'єднань та систем змагань нині сягає континентального рівня за наявності вираженої ієрархічності.

Специфічність формування та розвитку систем змагань в ігрових індивідуальних та індивідуально-командних видах спорту, проявляється, зокрема в початковому асинхронному розвитку професійних гольфу та тенісу (гольф – з професійних турнірів, теніс – з комерційних турне спортсменів) та подальшій уніфікації підходів до систем змагань з орієнтацією на великі турніри під патронатом впливових професійних спортивних об'єднань національного рівня, за участі найкращих спортсменів та значного призового фонду. В подальшому, зростання кількості професійних турнірів з цих видів спорту зумовлює необхідність створення професійних спортивних об'єднань міжнародного рівня для забезпечення уніфікації правил, розробки календаря та організації змагань тощо.

4. Обґрунтування моделей змагань та їх змісту в ігрових видах професійного спорту здійснено з урахуванням чинників системності та престижності змагань на різних етапах розвитку виду спорту.

За чинником системності змагань в усіх досліджуваних ігрових видах спорту визначено ентропічні, дискретно-системні, системні, десистемно-адаптовані, ресистемні групи моделей змагань.

За чинником престижності змагань у американському футболі, баскетболі та хокеї на Північноамериканському континенті в межах ентропічної групи виявлено мультипозиційну дифузну модель змагань; в межах дискретно-системної – однопозиційну закрити; в межах системної – одно- та двопозиційну закриті; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної груп – однопозиційну закрити модель змагань.

За чинником престижності змагань у бейсболі в межах ентропічної групи виявлено мультипозиційну дифузну модель змагань; в межах системної, десистемно-адаптованої та ресистемної груп – однопозиційну закрити модель змагань.

За чинником престижності змагань у футболі (сокері) в межах ентропічної групи встановлено мультипозиційну дифузну модель змагань; в межах системної групи – однопозиційну закрити; в межах дискретно-системної – трипозиційну закрити модель; в межах системної групи – однопозиційну закрити, ієрархічну закрити моделі; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної груп – ієрархічну закрити модель змагань.

5. Визначальний вплив європейського соціуму відзначився на формуванні груп моделей та моделей змагань у професійному футболі та баскетболі на Європейському континенті.

За чинником престижності змагань на різних етапах розвитку футболу в межах ентропічної групи моделей розвивалася мультипозиційна дифузну модель змагань; в межах дискретно-системної групи – однопозиційна локальна модель; в межах системної групи – однопозиційна Пан'європейська, ієрархічна Пан'європейська моделі змагань; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної групи – ієрархічна Пан'європейська модель змагань.

За чинником престижності змагань на різних етапах розвитку баскетболу в межах дискретно-системної групи виокремлено однопозиційну локальну модель; в межах системної групи – трипозиційну Пан'європейську, ієрархічну Пан'європейську; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної груп – ієрархічну Пан'європейську модель змагань.

6. Моделі змагань у гольфі та тенісі різняться на окремих етапах розвитку видів спорту.

За чинником престижності змагань на різних етапах розвитку гольфу в межах ентропічної групи визначено одностурнірну, двостурнірну, тритурнірну, чотиритурнірну моделі змагань; в межах дискретно-системної групи – чотиритурнірну модель змагань; в межах системної групи – турову, «Grand Slam», турово-ієрархічну моделі; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної груп – турово-ієрархічну модель змагань.

За чинником престижності змагань на різних етапах розвитку тенісу в межах ентропічної групи визначено комерційну, тритурнірну моделі змагань; в межах дискретно-системної групи – модель «Відкритих змагань»; в межах системної групи –

ієрархічну, турово-ієрархічну моделі; в межах десистемно-адаптованої та ресистемної групи – турово-ієрархічну модель змагань.

7. Концепція систем змагань в ігрових видах професійного спорту містить сукупність їх системотвірних чинників, функцій, типологічних ознак та механізмів адаптування до змін соціально-економічних умов.

Системотвірними чинниками систем змагань в ігрових видах професійного спорту є економічна ефективність, соціальна ідентичність, конкуренція й видовищність, технологічність, конгруентність; функціями – як фундаментально обґрунтовані та відомі – «клапана безпеки», відволікання, підтримання надії, духовності, інтеграції, індивідуалізації, так і інноваційні – досконалості, емпатійності, операційності; типологічними ознаками – ієрархічність, керованість, системність, інноваційність, відкритість, реактивність, унікальність, а механізмами адаптування до змін соціально-економічних умов – зміна кількості команд та спортсменів у командах; зміна місць розташування команд та проведення змагань; удосконалення графіків, правил й формату проведення змагань, об'єктивності їх суддівства; удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо.

Отже, у центрі професійного спорту – змагання, які були й залишаються ключовим інструментом досягнення мети – економічної ефективності професійних спортивних організацій. Системи змагань відповідають суспільним тенденціям (економічним, політичним, соціальним тощо), у яких розвиваються види спорту, проте, з іншого боку, вони є важливим соціокультурним надбанням, навколо якого гуртуються великі маси людей і які також забезпечують суспільний розвиток.

ПОКЛИКАННЯ

1. Актор Двейн Джонсон викупив лігу американського футболу за \$15 мільйонів [Інтернет]. 2020 [цитовано 2020 Вер. 8]. Доступно: <http://surl.li/ufwef>
2. Бельська Т. Моделювання впливу глобального громадянського суспільства на державну політику. Публічне урядування. 2016;4(5):175-85.
3. Борисова ОВ. Становлення і розвиток професіонального тенісу у світовій практиці спорту. Педагогіка., психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2000;36:3–9.
4. Бріскін ЮА, Нерода НВ. Професійний спорт у системі соціальних практик спорту – головні тренди. Lex Sportiva. 2022;1:3–11. DOI <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2022.1.1>
5. Гончар Т. Хто найкращий тенісист усіх часів? Кому віддають перевагу на ринку ставок? Рейтинг букмейкерів. 2020.
6. Гусєв АВ. Спорт і медіа в масовому суспільстві: проблеми взаємодії. Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації. 2015;2:81–6.
7. Добринський В, Альошина А, Мудрик Ж, Мордик М. Професійний спорт у сучасному суспільстві: проблеми та перспективи. Молодіжний науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Серія: Фізичне виховання і спорт. 2018;29:165–70.
8. Європейський баскетбол продовжує потерпати через пандемію корона вірусу [Інтернет]. 2020 [цитовано 2020 Жовт. 6]. Доступно: <http://surl.li/ufwjrr>
9. Забуранний С. Нічого особистого, просто гроші: НБА прогинається під Китай, а в США цим незадоволені. 112.ua. 2019.
10. Кириленко ОМ. Розвиток інституту спорту в умовах глобалізації. Вісник НТУУ «КПІ». Серія: Політологія. Соціологія. Право. 2010;4-1:115–24.
11. Коваленко ІГ. Роль маркетингу у розвитку сучасного професійного спорту [кваліфікаційна робота магістра]. Київ: НУФВСУ; 2024. 77 с.
12. Кустовська ОВ. Методологія системного підходу та наукових досліджень. Тернопіль: Економічна думка; 2005, с. 5–15.

13. Лелека В. Особливості розвитку і функціонування професійного спорту в США. Наукові інновації та передові технології. 2024;1(29):758–64. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-1\(29\)-758-764](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-1(29)-758-764)
14. Мітова О. Система засобів контролю підготовленості у командних спортивних іграх з позиції системного підходу. Спортивна наука та здоров'я людини. 2004;1 (11). <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.111>
15. Мічуда Ю. Проблеми розвитку підприємництва у сфері спорту для всіх. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2007;1:82–6.
16. На підтримку темношкірих. У США скасували чемпіонати НХЛ та НБА. Експрес. Новини в деталях. 2020.
17. Найдивніші футбольні ліги світу. Там також грають у футбол! Трібуна. 2019;5.
18. Найкращі гравці у теніс у світі. Prokennex. 2021.
19. Наумкіна С, Ткачук Ю. Глобалізація: тенденції інтеграції, універсалізації та поляризації сучасного світу. Політичний менеджмент. 2005;6:121–8.
20. Національний гольф-клуб Августа [Інтернет]. 2020 [цитовано 2022 Січ. 24]. Доступно: https://uk.upwiki.one/wiki/Augusta_National_Golf_Club
21. Нерода Н. Порівняльний аналіз організаційно-правових засад європейської та американської моделей професійного спорту. В: Приступа Є, редактор. Молода спортивна наука України. Зб. наук. пр. з галузі фіз. виховання, спорту і здоров'я людини. Львів; 2015;19;4, с. 60–4.
22. Нерода НВ. Організаційні та правові засади європейського професійного спорту [дисертація]. Львів: ЛДУФК; 2018. 240 с.
23. Нерода НВ. Характеристика європейської моделі професійного спорту та її відмінності від американської. Спортивна наука України. 2016;2(72):68–72.
24. Остапенко Ю, Стасюк Р, Долгова Н, Салатенко І. Історичні аспекти та перспективи розвитку баскетболу в незалежній Україні як професійного виду спорту. Спортивні ігри. 2023;(2(28):72–84. doi: 10.15391/si.2023-2.07
25. Павлюк І. Історичні аспекти розвитку професійного гольфу. Спортивний вісник Придніпров'я. 2012;3:96–8.

26. Павлюк І. Розвиток гольф індустрії у європейських країнах в сучасних умовах. В: Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії. Матеріали XXV Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф.; 31 березня 2020 р. Переяслав; 2020, с. 136–8.

27. Пітин М, Хіменес Х, Дулібський А. Представництво професійних футбольних клубів у змаганнях Ліги Європи УЄФА. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура. 2019;31:117-24. doi: 10.15330/fcult.31.117-124.

28. Пітин М, Хіменес Х, Лемешко О. Представництво провідних футбольних країн у змаганнях Ліги Чемпіонів УЄФА впродовж 2009–2018 рр. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;5К(113), с. 262–8.

29. Пітин МП, Хіменес ХР, Карпа ІЯ, Ріпак ІМ. Представництво провідних футбольних країн на змаганнях Ліги Європи УЄФА впродовж 2009-2018 років. В: Тимошенко ОВ, редактор. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;3(111)19, с. 114–20.

30. Поворознюк О. Європейська Суперліга офіційно оголосила про призупинення турніру [Інтернет]. 2021 [цитовано 2022 Бер. 17]. Доступно: <http://surl.li/uhvxxh>

31. Приступа Є, Бріскін Ю, Хіменес Х, Пітин М. Сучасна система змагань національної футбольної ліги в умовах сталого розвитку. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021;4:14–8. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.4.14–18.

32. Соболев Е, Сватъев А, Дорошенко Е. Показники фінансового забезпечення міграції футболістів у провідних європейських лігах. Спортивна наука та здоров'я людини. 2021;1(5):137–48. <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2021.110>.

33. Соломонко ВВ, Лисенчук ГА, Соломонко ОВ. Футбол. Київ: Олімпійська література; 2005. 296 с.

34. Степанюк М. Гольфіст Тайгер Вудс став третім спортсменом-мільярдером в історії. Факти. 2022;11.

35. Суперкубок УЄФА: формат змагань. Союз європейських футбольних асоціацій. 2007.
36. Сушко Р, Дорошенко Е. Глобалізація в сучасному світі та її вплив на спорт вищих досягнень. Спортивний вісник Придніпров'я. 2016;2:140–5.
37. Сушко Р, Дорошенко ЕЮ. Технологія підготовки збірних команд у спортивних іграх з урахуванням чинників міграції. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;3:68–77. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-3-068
38. Сушко Р. Аналіз проблемних питань розвитку спортивних ігор з урахуванням чинників глобалізації спорту вищих досягнень. В: Фізична культура, спорт та здоров'я нації. Зб. наук. пр. Вінниця; 2017;3(22), с. 441–5.
39. Сушко РО, Головач П, Іваненко ГО, Швець СВ. Технологія планування підготовки в баскетболі з урахуванням впливу чинників глобалізації спорту вищих досягнень. Спортивна наука та здоров'я людини. 2019;1:45–55.
40. Сушко РО. Розвиток спортивних ігор в умовах глобалізації (на матеріалі баскетболу): монографія. Київ: Центр учбової літератури; 2017. 360 с.
41. Туряниця ОО. Американська модель професійного спорту: особливості конституційно-правового регулювання. В: Науковий вісник Ужгородського Національного університету. Серія: Право. Зб. наук. пр. Ужгород; 2019;1;58, с. 85–88.
42. Учасники Ліги чемпіонів-2017/18 отримають загалом 1,3 млрд євро [Інтернет]. 2017 [цитовано 2022 Січ. 25]. Доступно: <https://ua.interfax.com.ua/news/sport/442617.html>
43. Хіменес К, Пітин М, Еделєв О, Шекель В. Відкритий чемпіонат США з гольфу: історія та сучасність. Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я в сучасному суспільстві. 2022;3(59):9–14. DOI: 10.29038/2220-7481-2022-03-09-14.
44. Хіменес Х, Білик О. Ефективність систем змагань у професійних автоперегонах США (на прикладі «NASCAR» та «IndyCar»). Український журнал медицини, біології та спорту. 2018;7(16):303–8. DOI: 10.26693/jmbs03.07.303

45. Хіменес Х, Бріскін Ю, Еделєв О, Лещак О, Балушка Л. Історичні та сучасні особливості розвитку тенісних турнірів в «Еру відкритого тенісу». *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2023;3:151–64. <https://doi.org/10.31891/pcs.2023.3.20>
46. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Маланюк Л. Формування компонентів системи змагань у професійному тенісі до початку «Ери відкритого тенісу». *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2023;1(9):147–63. DOI:10.28925/2664-2069.2023.111
47. Хіменес Х, Бріскін Ю, Синиця А, Маланюк Л, Гнатчук Я. Еволюція моделей змагань у європейському професійному футболі. *Physical Culture and Sport: Scientific Perspective*. 2024;2(1):38–46. <https://doi.org/10.31891/pcs.2024.1.47>
48. Хіменес Х, Гнатчук Я, Ungurean В. Досвід діяльності північноамериканських професійних ліг на міжнародній спортивній арені. *Спортивні ігри*. 2021;2(20):112–20.
49. Хіменес Х, Еделєв О, Пітин М, Васильків М, Лобасюк В, Надич В. Становлення та розвиток змагань з професійного футболу (на прикладі Ліги Європи UEFA). В: *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія: Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. Зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський; 2024;29(1), с. 36–43. [https://doi.org/10.32626/2309-8082.2024-29\(1\).36-43](https://doi.org/10.32626/2309-8082.2024-29(1).36-43)
50. Хіменес Х, Еделєв О. Глобалізація соціальної практики професійного спорту у сучасних умовах розвитку. *Спортивні ігри*. 2022;2(24):140–54. DOI: 10.15391/si.2022-1.13.
51. Хіменес Х, Пантік В, Пітин М, Еделєв О. Професіоналізація гольфу у XVIII-XX століттях. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2022;3:208–14. DOI: 10.32540/2071-1476-2022-3-208.
52. Хіменес Х, Пітин М, Бріскін Ю, Еделєв О, Флуд О. Система змагань у професійному тенісі: еволюція та сучасність. *Спортивна наука та здоров'я людини*. 2023;2(10):167–81. <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2023.213>
53. Хіменес Х, Пітин М, Дулібський А, Гнатчук Я. Регламентация змагань з футболу серед команд «Прем'єр-ліги» України з футболу упродовж 2012-2018 рр.

Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;1:78–85. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-1-078.

54. Хіменес Х, Пітин М, Унгуриан Б. Показники економічної діяльності провідних північно-американських організацій професійного спорту у сезоні 2017/18 років. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;4:95–102. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-4-095.

55. Хіменес Х, Тітова Г, Бобошко В. Економічні особливості співпраці провідних світових організацій професійного спорту та засобів масової інформації. В: Фізична культура, спорт та здоров'я нації. Зб. наук. пр. Вінниця; 2019;7(26), с. 291–4.

56. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Глухов ІГ, Дробот КВ. Монополія та конкуренція в американському футболі в історії та сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2020;5;5(27):364–71. DOI: 10.26693/jmbs05.05.364

57. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Нерода НВ, Задорожна ОР. Історичний контекст та сучасне тлумачення чинників розвитку професійного спорту в Північній Америці та Європі. Slobzhanskyi Herald of Science and Sport. 2024;28(1):14–22. <https://doi.org/10.15391/snsv.2024-1.002>

58. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Слімаковський ОВ, Балушка ЛМ, Флуд ОВ. Еволюція чемпіонату професійної асоціації гольфу та його розвиток в умовах сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2022;7;5(39):342–7. DOI: 10.26693/jmbs07.05.342

59. Хіменес ХР, Дмитренко АВ, Пітин МП. Особливості сучасних систем змагань у баскетболі (на прикладі NBA та професійних турнірів під егідою FIBA). Спортивні ігри. 2020;1(15):85–94.

60. Хіменес ХР, Пітин МП, Тищенко ВО. Основні економічні ресурси NBA в сучасних умовах розвитку. В: Вісник Запорізького національного університету. Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;1, с. 167–75. DOI doi: 10.26661/2663-5925-2020-1-22.

61. Хіменес ХР, Пітин МП, Харченко-Баранецька ЛЛ, Гнатчук ЯІ, Степанюк СІ. Економічний потенціал керівних організацій баскетболу в Європі. В: Вісник

Запорізького національного університету. Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;2, с. 19–29. DOI <https://doi.org/10.26661/2663-5925-2020-2-26>.

62. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Еделєв О, Ковальчук Л. Становлення та розвиток змагань з баскетболу в Італії. *Osvita, innovatika, praktika*; 2024; 12(5):92–8. DOI: 10.31110/2616-650X-vol12i5-014

63. Хіменес ХР, Пітин МП. Представництво країн у провідних змаганнях із футболу впродовж 2009-2018 рр. (на прикладі Ліги Чемпіонів та Ліги Європи УЄФА). В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XII Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2019, с. 185–6.

64. Хіменес ХР, Харченко-Баранецька ЛЛ, Еделєв ОС. Організаційна ефективність сучасних систем змагань в ігрових видах професійних спорту. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2021;8(139), с. 117–23. DOI 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).21.

65. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Човган РЯ, Еделєв ОС. Становлення змагань у професійному футболі (на прикладі Суперкубку, Ліги конференцій UEFA та Клубного чемпіонату світу). *Фізичне виховання та спорт*. 2024;(1):324–31. DOI: 10.26661/2663-5925-2024-1-44.

66. Хіменес ХР. Досвід застосування віртуальних технологій у діяльності NBA. *Спортивні ігри*. 2021;4(22):64–71. DOI:10.15391/si.2021-4.06.

67. Хіменес ХР. Досягнення сучасних професійних ліг ігрових видів спорту у віртуальному середовищі. В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XIV Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2021, с. 45–6.

68. Хіменес ХР. Професіоналізація турніру The British Open у контексті його історії. *Фізичне виховання та спорт*. 2022;2:110–8. DOI: 10.26661/2663-5925-2022-2-15

69. Хіменес ХР. Сучасне бачення змісту систем змагань у ігрових видах професійного спорту. W: Stan, perspektyvu i rozwój ratownictwa, kultury fizycznej s sportu w XXI wieku. Bydgoszcz: WSG University; 2022, s. 233–41.

70. Юрчак Н. Глобалізація і проблеми культурної ідентифікації. Наукові записки Національного університету Острозька академія. Серія: Культурологія; 2010;5: 52–5.
71. 1860: The Very First Open. The Open [Internet]. 2012 [cited 2022 Jan. 25]. Available from: <http://surl.li/uhvry>
72. 2017 PGA Championship Media Guide. PGA Media Guide. PGA of America. PGA Tour Media; 2019.
73. A new era in global golf: European Tour to be renamed DP World Tour. The Guardian. 2021.
74. About The Par 3 Contest. Masters [Internet]. 2023. [cited 2023 Sept. 11]. Available from <http://surl.li/uhvse>
75. Abramitzky R, Einav L, Kolkowitz S, Mill R. On the optimality of line call challenges in professional tennis. *International Economic Review*. 2012;53: 939–63.
76. Abreu MA, Spradley BD. The National Football League's Brand and Stadium Opportunities. *The Sport Journal*. 2016;1.
77. Access list for the 2018/19 UEFA club competitions [Internet]. 2019 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/uheor>
78. Adgate B. Hockey's Big Pay Day Is Coming. 2019.
79. Adler D. Complete history of MLB games played abroad. 2020.
80. Agergaard S, Ryba TV. Migration and career transitions in professional sports: Transnational athletic careers in a psychological and sociological perspective. *Sociology of sport journal*. 2014;31(2):228–47.
81. Aggerholm K, Ronkainen NJ, Ryba TV, Allen-Collinson J. Learning in sport: from life skills to existential learning. *Sport, Education and Society*. 2020;26(2):214–27. <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1712655>
82. Alana NS. Concessions, traditions, and staying safe: Considering sport, food, and the lasting impact of the Covid-19 pandemic. *Commentary, Sports Management*. 2021;22.
83. Alcheva M. Barcelona: How much money would Xavi's side make if they beat Real Madrid to Copa del Rey final? *Bolavip*. 2023;4.

84. Alwell K. Analyzing Competitive Balance in Professional Sport [Honors Scholar Theses]. Connecticut; 2020. 35 p.
85. Ammirante J. Globalization in Professional Sport: Comparisons and Contrasts between Hockey and European Football. In: *Artificial Ice: Hockey, Culture, and Commerce*. University of Toronto Press; 2012, p. 237–262.
86. Anbarci N, Lee J, Ulker A. Win at All Costs or Lose Gracefully in High-Stakes Competition? Gender Differences in Professional Tennis. *Journal of Sports Economics*. 2016;17(4):323–53. <https://doi.org/10.1177/1527002514531788>
87. Anderson E. (2012). Waukesha: Birthplace of U.S. soccer? *Wisconsin Soccer Central*. 2012.
88. Anderson S. *The politics and culture of modern sports*. Lexington books; 2015.
89. Anderson WB. Crafting the national pastime's image: The history of major league baseball public relations. *Journalism & Communication Monographs*. 2003;5(1):6–43.
90. Andreff W, Staudohar P. The evolving European model of professional sports finance. *Journal of Sports Economics*. 2000;1;3:257–76.
91. Andreff W. French professional football: how much different? *Handbook on the economics of professional football*; 2014. 298 p.
92. Andrews DL. *Sport-commerce culture: Essays on sport in late capitalist America*. 2006;11.
93. Antolihao L. *Playing with the Big Boys: Basketball, American Imperialism, and Subaltern Discourse in the Philippines*. University of Nebraska Press; 2015. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nj8x>
94. Appiah B. The impact of COVID-19 pandemic on fan attendance in major league soccer (MLS) 2018–2022. San Bernardino; 2023. 56 p.
95. Así seguimos la crisis del coronavirus durante el confinamiento en el deporte. *Eurosport Espana (in Spanish)*. 2020.
96. Asian Tour Q-School Returns Including American First Stage. Asian Tour media release [Internet]. 2022 [cited 2023 Feb. 20]. Available from: <http://surl.li/uhwbf>
97. Atkin R. The first Wimbledon. Wimbledon Official Web site. 1877.

98. ATP Cup rules. ATP Cup. 2021.
99. ATP Tour unveils new ATP Champions Race. Sportsca. 2021.
100. Attendance of the NFL International Series in London from 2007 to 2019. Sports & Recreation. Professional Sports. 2019.
101. Avila-Cano A, Triguero-Ruiz F. On the control of competitive balance in the major European football leagues. *Managerial and Decision Economics*. 2022: 1–10. <https://doi.org/10.1002/mde.3745>
102. Awtrey S. Professionals' split was a good thing for the game [Internet]. 2013. [cited 2022 Sept. 18]. Available from: https://www.pgatour.com/news/2009/02/11/awtrey_column.html
103. Backman J. Perspektiv på NHL: s historiska framväxt. In *Idrottsforum*. 2017.
104. Badenhausen K. The NFL Signs TV Deals Worth \$27 Billion [Internet]. 2011 [cited 2021 Oct. 5]. Available from: <http://surl.li/ugdax>
105. Baio G, Blangiardo M. Bayesian hierarchical model for the prediction of football results. *Journal of Applied Statistics*. 2010;37:253–64. <https://doi.org/10.1080/02664760802684177>.
106. Bairner A. Sport, nationalism, and globalization: European and North American perspectives. Suny Press; 2001.
107. Barrett C. Big guns to light up Sydney next year in new \$22m ATP Cup finals. *Sydney Morning Herald*. 2020.
108. Barrett D. *Making the Masters: Bobby Jones and the Birth of America's Greatest Golf Tournament*. Skyhorse Publishing; 2012. 89 p.
109. Barter T, Christine J, Horton T, et al. *The golf worldguide to better golf*. London: HarperCollinsWillow; 1991.
110. Barton J, Haslett T. Analysis, synthesis, systems thinking and the scientific method: rediscovering the importance of open systems. *Systems Research and Behavioral Science: The Official Journal of the International Federation for Systems Research*. 2007;24(2):143–55.
111. Bass A. *The great expansion: The ultimate risk that changed the NHL forever*. I Universe; 2011.

112. Beall J. PGA Tour and DP World Tour announce alliance with Japan Golf Tour. *Golf Digest*. Retrieved. 2022.
113. Beck H, Prinz A, Burg T. The league system, competitive balance, and the future of European football. *Managing Sport Leisure*. 2022;1–24. <https://doi.org/10.1080/23750472.2022.2137056>
114. Benijts T, Lagae W, Vanclooster B. The influence of sport leagues on the business-to-business marketing of teams: the case of professional road cycling, *Journal of Business & Industrial Marketing*. 2011;26;8:602–13. <https://doi.org/10.1108/08858621111179877>
115. Benson BW, Meeuwisse WH, Rizo J, Kang J, Burke CJ. A prospective study of concussions among National Hockey League players during regular season games: the NHL-NHLPA Concussion Program. *Cmaj*. 2011;183(8): 905–11.
116. Bergsgard N. *Sport policy: a comparative analysis of stability and change*. Oxford: Butterworth-Heinemann; 2007. 285 p.
117. Berhow J. U. S. Open playoff format: Rules, holes played, history. *Golf*. 2022.
118. Bernstein A, Blain N. *Sport, Media, Culture: Global and Local Dimensions*. New York: Routledge ; Taylor and Francis Group; 2002.
119. Best European basketball leagues: Spain's dominance and disappointing Italy. *BasketNews*. 2023.
120. Billings AC, Buzzelli N. *Sport, Television, and Structuration*. The Oxford Handbook of Sport and Society; 2022. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197519011.013.55>
121. Biscaia R, Correia A, Rosado AF, Ross SD, Maroco J. Sport sponsorship: The relationship between team loyalty, sponsorship awareness, attitude toward the sponsor, and purchase intentions. *Journal of Sport Management*. 2013;27(4):288–302.
122. BKT becomes Euroleague Basketball Premium Partner. 2020.
123. Blondin A. On Grand Strand Golf: NGA Tour adapting to new developmental tour playing field. *The Sun News*. 2014.
124. Bloyce D. John Moores and the Professional Baseball Leagues in 1930s England. *Sport in History*. 2007;27(1):64–87. doi: <https://doi.org/10.1080/17460260701231067>

125. Bodo P. Traditional US Open scheduling favors Federer. ESPN.go.com. 2015.
126. Bolsmann Ch. FIFA (Fédération Internationale de Football Association): The Men, The Myths and the Money. *Sport in History*. 2016;36;3:411–3. doi.org/10.1080/17460263.2016.1159463
127. Book Reviews. *Sport in History*. 2007;27:4:622–50. DOI: 10.1080/17460260701772870
128. Borg S. World Football Challenge builds upon SuperLiga. Wikipedia. 2011.
129. Bose M. *The Spirit of the Game: How sport made the modern world*. Hachette UK; 2012.
130. Bowers R. History of the Pro Tennis Wars Chapter 2, part 1 1927–1928. *Tennis Server*. 2015.
131. Bowers R. Wembley and Paris. *Forgotten Victories: The Early Pro Tennis Wars*. The Tennis Server. 2011.
132. Brady RR, Insler MA. Order of play advantage in sequential tournaments: Evidence from randomized settings in professional golf. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*. 2019. DOI:10.1016/j.socec.2019.01.006
133. Brannagan PM, Scelles N, Valenti M, Inoue Y, Grix J, Perkin SJ. The 2021 European Super League attempt: motivation, outcome, and the future of football. *International Journal of Sport Policy and Politics*. 2022;14:1:169–76. DOI: 10.1080/19406940.2021.2013926
134. Breitbarth T, Harris P. The role of corporate social responsibility in the football business: Towards the development of a conceptual model. *European Sport Management Quarterly*. 2008;8(2):179–206.
135. Brenner MG. *The Majors of Golf: Complete Results of the Open, the US Open, the PGA Championship and the Masters (1860–2008)*. McFarland & Company; 2009. 1411 p.
136. Breuer M. Multi-club ownerships. In: Breuer M, Forrest D, editors. *The Palgrave Handbook on the Economics of Manipulation in Sport*. Cham: Palgrave Macmillan; 2018, p. 115–34.

137. Brisman A. *Are you serious?: Sports Criminology: A critical criminology of sport and games: A Review*: Nic Groombridge: *Sports Criminology: A critical criminology of sport and games*. Policy Press, Bristol, UK; 2016. 193 p.
138. Brookey RA, Oates TP. *Playing to Win: Sports, Video Games, and the Culture of Play*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press; 2015.
139. Brown A, Crabbe T, Mellor G. English professional football and its communities. *International Review of Modern Sociology*. 2006;32(2):159–79. <http://www.jstor.org/stable/41421240>
140. Brown C. 1995 NBA playoffs; NBA. Talks resume as lockout looms. *Houston: The New York Times*; 1995
141. Brown M. Translating the Rules of Football in South America, 1863-1914. *Estudos históricos (Rio de Janeiro, Brazil)*. 2019;32(68):569–88. DOI: 10.1590/s2178-14942019000300002
142. Brown WO, Sauer RD. Fundamentals or Noise? Evidence from the Professional Basketball Betting Market. *The Journal of Finance*. 1993;48(4):1193–209. <https://doi.org/10.2307/2329035>
143. Bryson A, Gomez R, Zhang T. All-star or benchwarmer? Relative age, cohort size and career success in the NHL. Springer International Publishing; 2017, p. 57–91.
144. Bud C. *The Bud Collins History of Tennis (3rd ed.)*. New York: New Chapter Press; 2016, p. 793–5.
145. Buddell J. *The Rankings That Changed Tennis (Part I)*. Association of Tennis Professionals. 2013.
146. Buddell J. *The Rankings That Changed Tennis (Part II)*. Association of Tennis Professionals. 2013.
147. Budevici-Puiu L. The Olympic sports development in the context of marketing and their professionalization. *Știința Culturii Fizice*. 2021;1(37):12–6. <https://doi.org/10.52449/1857-4114.2021.37-1.01>
148. Budzinski O, Dodd M, Mendes FS. *Competition and Professional Sports*. *Competition and Professional Sports*; 2023. 52 p.

149. Bundgaard A. *Muscle and Manliness: The Rise of Sport in American Boarding Schools*. Syracuse University Press; 2005. 49 p.
150. Burg T. How UEFA can react to the Super League ruling. *Int Sports Law J*. 2024;2:1–6 . <https://doi.org/10.1007/s40318-024-00260-1>
151. Burg T. Competitive balance and demand for European men's football: a review of the literature. *Managing Sport and Leisure*. 2023:1–17. DOI: 10.1080/23750472.2023.2206815
152. Burg T. Competitive Balance and Demand for Football: A Review of the Literature. *Beiträge der Hochschule Pforzheim*. 2022;179:1–26.
153. Byl J. *Organizing Successful Tournaments*. 4th edn. Champaign, IL: Human Kinetics; 2013.
154. Carlisle J. Garber: MLS to lose \$1bn in revenue due to virus. ESPN. 2020.
155. Carlisle J. U.S. Soccer grants NASL and USL provisional Division II status for 2017. ESPN. 2017.
156. Carter I. LIV Golf: DP World & PGA Tours strengthen partnership to combat Saudi-funded series. BBC Sport. Retrieved. 2022;29.
157. Carter I. Race to Dubai: Biggest top prize in golf of £2.3m announced by European Tour. BBC Sport. Retrieved. 2019.
158. Casini L, Rocchetti M. A Bayesian Analysis of the Inversion of the SARS-COV-2 Case Rate in the Countries of the 2020 European Football Championship. *Future Internet*. 2021;13(8):212. <https://doi.org/10.3390/fi13080212>
159. Cavallo B, et al. Comparing inconsistency of pairwise comparison matrices depending on entries *Journal of the Operational Research Society*. 2019;70(5):842–50.
160. Cave M, Crandall RW. Sports Rights and the Broadcast Industry. *The Economic Journal*. 2001;111(469):F4–F26.
161. Cavendish R. The first professional golf tournament. *History Today*. 2010;60;10.
162. Cayolla R. Football brand managers perspectives how to deal with fans emotions. *Academia Letters*. 2021:1–5. <https://doi.org/10.20935/AL550>

163. Chacar AS, Hesterly W. Innovations and value creation in major league baseball, 1860–2000. *Business History*. 2004;46(3):407–38.
164. Champions Cup 1958 [Internet]. 2022 [cited 2022 Apr. 23]. Available from: <http://surl.li/uhepa>
165. Champions League and Europa League changes next season [Internet]. 2018 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/uheov>
166. Champions Tour announces 2016 schedule and format for inaugural Charles Schwab Cup Playoffs (Press release). PGA Tour. 2015.
167. Chaney D. Sport as a Form of Mass Entertainment. In: *Mass Culture, Popular Culture, and Social Life in the Middle East*. Routledge; 2019, p. 47–63.
168. Chaplin KS. Black Men on the Blacktop: Basketball and the Politics of Race. *Sociology of Sport Journal*. 2018;36(4):349–51. <https://doi.org/10.1123/ssj.2018-0132>
169. Chaudhry R. DFB Pokal Prize Money 2022 (Revealed) 50% Tickets Revenue Share for Finalist & TV Bonus Money (Bayern Munich & Borussia Dortmund). *Total Sportal*. 2021;29.
170. Chen K, Gunter C, Zhang C. How global is US Major League Baseball? A historical and geographic perspective. *GeoJournal*. 2012;77:429–44.
171. Chen Z. The Future and Development of E-Sports [Master's Project]. Ohio; 2021.
172. CHL history [Internet]. 2024 [cited 2024 May 10]. Available from: <https://www.championshockeyleague.com/en/chl-history>
173. Clausen, J, Bayle E, Giaouque D, Ruoranen K, Lang G, Schlesinger T, Nagel S. International sport federations' commercialisation: a qualitative comparative analysis. *European Sport management quarterly*. 2018;18(3): 373–92.
174. Clauset A, Kogan M, Redner S. Safe leads and lead changes in competitive team sports. *Physical Review E*. 2015;91(6):062815
175. Coates D, Humphreys B. Do economists reach a conclusion on subsidies for sports franchises, stadiums, and mega-events?. *Econ Journal Watch*. 2008:1–34.

176. Coates D, Humphreys BR. The Economic Consequences of Professional Sports Strikes and Lockouts. *Southern Economic Journal*. 2001;67(3):737–47. <https://doi.org/10.2307/1061462>
177. Coates D, Humphreys BR. (2003). Professional Sports Facilities, Franchises and Urban Economic Development. *Public Finance and Management*. 2003; 3(3):335–57. <https://doi.org/10.1177/152397210300300303>
178. Cohen A. MLB.TV Subscribers Can Watch Games in VR This Season [Internet]. 2020 [cited 2020 March 22]. Available from: <https://www.sporttechie.com/mlb-baseball-virtual-reality-games-2020season/>
179. Colás Y. Our Myth of Creation: The Politics of Narrating Basketball’s Origin. *Journal of Sport History*. 2016;43(1):37–54. <https://doi.org/10.5406/jsporthistory.43.1.37>
180. Colin J. *American Soccer League, 1921–1931*. The Scarecrow Press; 1998. 560 p.
181. Collins T. Unexceptional exceptionalism: the origins of American football in a transnational context. *Journal of Global History*. 2013;8(2):209–30.
182. Crawford S. *A History of Soccer in Louisiana: 1858–2013*. New Orleans: LAprepSoccer Publishing Co; 2013. 218 p.
183. Crespo M, Reid M, Miley D, Atienza FL. The relationship between professional tournament structure on the national level and success in men's professional tennis. *Journal of Science and Medicine in Sport*. 2013;6(1):3–13. DOI: 10.1016/S1440-2440(03)80003-8
184. Crowe J. Return to Grand Slam Glory: Rod Laver Was the Last Man to Sweep Four Major Titles and Thinks It Can Be Done Again. *Los Angeles Times*; 1994.
185. Csató L. Club coefficients in the UEFA Champions League: Time for shift to an Elo-based formula. *International Journal of Performance Analysis in Sport*. 2022;24(2):119–34. DOI: 10.1080/24748668.2023.2274221
186. Curry G. Vain games of no value? A social history of association football in Britain during its first long century. *Sport in History*. 2017;37(2):251–4. <https://doi.org/10.1080/17460263.2017.1315005>

187. Dantas F, Borges A, Silva R. Impact of UEFA Champions League and UEFA Europa League on Financial Sustainability – Case Study of Two Small Football Portuguese Teams. *Sustainability*. 2020;12(21):9213. <https://doi.org/10.3390/su12219213>
188. Dart J. New Media, Professional Sport, and Political Economy. *Journal of Sport and Social Issues*. 2014;38;6:528–547.
189. Darvin L, Mumcu C, Pegoraro A. When virtual spaces meet the limitations of traditional sport: Gender stereotyping in NBA2K. *Computers in Human Behavior*. 2021;122:106844. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106844>
190. Davies RO. *Sports in American life: A history*. John Wiley & Sons; 2016.
191. Dellal A, Hill-Haas S, Lago-Penas C, Chamari K. Small-sided games in soccer: amateur vs. professional players' physiological responses, physical, and technical activities. *The Journal of Strength & Conditioning Research*. 2011;25(9):2371–81.
192. Deloitte. 30th Annual Review of Football Finance [Internet] 2021 [cited 2022 Nov. 25]. Available from: <https://www2.deloitte.com/uk/en/pages/sports-business-group/articles/annual-review-of-football-finance.html>
193. Demir E, Rigoni U. (2017). You lose, I feel better: Rivalry between soccer teams and the impact of schadenfreude on stock market. *Journal of Sports Economics*. 2017;18(1):58–76. DOI: 10.1177/1527002514551801
194. Demir R, Söderman S. Strategic sponsoring in professional sport: a review and conceptualization. *European Sport Management Quarterly*. 2015;15:3: 271–300. DOI: 10.1080/16184742.2015.1042000
195. DenizBank becomes Euroleague Basketball global sponsor. Euroleague Basketball. Euroleague Basketball. 2019.
196. Dennis M, Grix J. Behind the Iron Curtain: Football as a Site of Contestation in the East German Sports ‘Miracle’. *Sport in History*. 2010;30:3:447–74. DOI: 10.1080/17460263.2010.505410
197. Devaney ThC. Sporting time and sporting space. *A Cultural History of Sport in the Age of Industry* 2021. 57 p. <https://doi.org/10.5040/9781350183001.ch-002>
198. Dietl H, Duschl T. The organization of professional sports leagues: A comparison of European and North-American leagues from the perspective of platform

organization. In: *Sport und Sportgroßveranstaltungen in Europa-zwischen Zentralstaat und Regionen*. Hamburg: Hamburg University Press; 2012, p. 111–26.

199. Dilnoza Y. Sport, culture and society. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*. 2023;3(11):152–63.

200. Dobson S, Goddard J. Performance, Revenue, and Cross Subsidization in the Football League, 1927–1994. *The Economic History Review*. 1998;51;4: 763–85.

201. Dogan I, Ersoz Y. The important game-related statistics for qualifying next rounds in Euroleague. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*. 2019;8(1):43.

202. Donahue B. How the NFL Responded to the Colin Kaepernick Protests in 2016–2017 and How the League Responded to Athlete Protests During the Black Lives Matter Movement of 2020: A Sport Study, Social Phenomenological Approach. *The Sport Journal*. 2020;24:359.

203. Doppler-Speranza F, Gasparini W. Europe Gets More Game Everyday. Professional Basketball, Transatlantic Sports Models and European Integration since the 1950s. *JEIH Journal of European Integration History*. 2022;27(2):303–22.

204. Doppler-Speranza F, Gasparini W. Europe Gets More Game Everyday'. Professional Basketball, Transatlantic Sports Models and European Integration since the 1950s. *JEIH Journal of European Integration History*. 2022;27(2):303–22. <https://doi.org/10.5771/0947-9511-2021-2-303>

205. Downs B. Power Play: Professional Hockey and the Politics of Urban Development. *Sport History Review*. 2020;51(2):308–9. <https://doi.org/10.1123/shr.2020-0040>

206. Dunn C. Football's dark side: corruption, homophobia, violence and racism in the beautiful game. *Sport in History*. 2016;36:4:542–4. DOI: 10.1080/17460263.2016.1214371

207. Dyreson M. Mapping Sport History and the History of Sport in Europe. *Journal of Sport History*. 2011;38(3):397–405.

208. Dyreson M. Sport History and the History of Sport in North America. *Journal of Sport History*. 2007;34(3):405–14.

209. Effect of the coronavirus (COVID-19) pandemic on sports industry revenue worldwide in 2020 [Internet]. 2020. Sports & Recreation. Professional Sports [cited 2021 Oct. 8]. Available from: <http://surl.li/ufvuw>
210. Effect of the coronavirus (COVID-19) pandemic on sports industry revenue worldwide in 2020 [Internet]. 2020 [cited 2021 Oct. 8]. Available from: <http://surl.li/ufvva>
211. Ehrenberg RG, Michael LB. Do Tournaments Have Incentive Effects? *Journal of Political Economy*. 1990;98;61:1307–24.
212. Eisenberg Ch. Playing the Market Game: Cash Prizes, Symbolic Awards and the Professional Ideal in British Amateur Sport. *Sport in History*. 2011;31(2):197–217. <https://doi.org/10.1080/17460263.2011.590025>
213. El-Hodiri M, Quirk J. An Economic Model of a Professional Sports League. *Journal of Political Economy*. 1971;79;6:1302–19.
214. El-Hodiri MM, Quirk JP. The Economic Theory of a Professional Sports League» *Government and the Sports Business: Papers Prepared for a Conference of Experts, with an Introduction and Summary*, public, Brookings Institution. 1974; c. 33–80.
215. Erdeveciler Ö. Game trends of the Turkish basketball super league. *Sportmetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*. 2023;21(4):121–8. <https://doi.org/10.33689/spormetre.1363054>
216. Espitia-Escuer M, García-Cebrián LI. Measurement of the Efficiency of Football Teams in the Champions League. *Managerial and Decision Economics*. 2010;31;6:373–86.
217. Euroleague Basketball A-Licence Clubs and IMG Agree On 10-Year Joint Venture [Internet]. 2015 [cited 2020 Dec. 21]. Available from: <http://surl.li/ufwfd>
218. EuroLeague introduces Play-In Showdown [Internet]. 2022 [cited 2023 June 29]. Available from: <http://surl.li/ufwfl>
219. Europa League to resume on 5 August, final on 21 August [Internet]. 2020 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/ufwfp>
220. European Cup Origins. *European Cup History* [Internet]. 2022 [cited 2022 Sept. 25]. Available from: <http://europeancuphistory.com/origins.html>
221. European Cup pioneer Jacques Ferran passes away. UEFA. 2019;8.
222. European Tour increases minimum tournament requirement. *Golf Today*. 2008.

223. European Tour Launches the Rolex Series. PGA European Tour. 2017.
224. European Tour Schedule 2019.
225. Evans ZC, Dixon JC, Eddy T. Can You Smell What “The Rock” Is Cooking? Exploring a Potential Canadian Football League-Xtreme Football League Partnership. *Case Studies in Sport Management*. 2022;11(1):38–46.
226. Evolution of UEFA club competitions for 2018-21 cycle [Internet]. 2018 [cited 2022 Nov. 15]. Available from: <http://surl.li/uhvyh>
227. Farmer A, Smith JS, Miller LT. Scheduling Umpire Crews for Professional Tennis Tournaments. *Interfaces*. 2007;37(2):187–96.
228. Farrugia S. Basketball in Europe: History, Popularity and Facts. *Field Insider*. 2023.
229. Fearnley AM. New studies of spectacle and spectatorship in the United States: An introduction. *European Journal of American Studies*. 2019;14(4): 1–7. <https://doi.org/10.4000/ejas>.
230. Fechner D, Filo K, Reid S, Cameron R. A systematic literature review of charity sport event sponsorship. *European Sport Management Quarterly*. 2022;23(5):1–23. DOI: 10.1080/16184742.2022.2029524
231. Feddersen A, Maennig W. Trends in competitive balance: Is there evidence for growing imbalance in professional sport leagues?. *Hamburg Contemporary Economic Discussion Paper*. 2005;1. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1520591>
232. Felser L. *Birth of the New NFL: How the 1966 NFL/AFL Merger Transformed Pro Football*. Rowman & Littlefield; 2008. 256 p.
233. Fenn AJ, Allmen V, Brook PS, Preissing TJ. The influence of structural changes and international players on competitive balance in the NHL. *Atlantic Economic Journal*. 2005;33(2):215–25.
234. FIBA and Tencent strengthen long-term partnership with global sponsorship agreement [Internet]. 2019 [cited 2020 Nov. 8]. Available from: <http://surl.li/ufwhq>
235. FIBA and Wanda Group signs landmark strategic partnership agreement [Internet]. 2019 [cited 2020 Nov. 10]. Available from: <http://surl.li/ufwhx>

236. FIBA Europe Cup 2021–22. FIBA.Basketbal [Internet]. 2023 [cited 2023 May 17]. Available from <https://www.fiba.basketball/europecup/21-22>
237. FIBA strikes up first new partnership deal for 2018–2019 with Beijing Enterprises Company Limited [Internet]. 2019 [cited 2020 Nov. 8]. Available from: <http://surl.li/ufwid>
238. Fichman M, O'Brien J. Three point shooting and efficient mixed strategies: A portfolio management approach, *Journal of Sports Analytics*. 2018;4:107–20.
239. Fields B. 1980: A New Championship Begins. USGA. Retrieved; 2021.
240. FIFA [Internet]. 2022 [cited 2022 Sept. 28]. Available from: <https://www.fifa.com/>
241. Finoli D, Aikens T. *The Birthplace of Professional Football: Southwestern Pennsylvania*. Arcadia Publishing; 2004. 128 p.
242. Finoli D. Baseball and the American city. *The Cambridge Companion to Baseball*. 2011:95–110. DOI : 10.1017/CCOL9780521761826.010
243. First-ever Global Report on Corruption in Sport flags urgent need for unified, international response to corrupt practices in sport [Internet] 2021 [cite 2022 Jan. 25]. Available: <http://surl.li/uftpi>
244. Fixmer A. Thursday Night Football Scores Big for the NFL [Internet]. 2012. [cited 2021 Oct. 11]. Available from: <http://surl.li/ugdab>
245. Floridi L, Sanders J. The Method of Abstraction. *The Ethics of information*. 2013:29–52. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3920316>
246. Floridi L. The method of levels of abstraction. *Minds and Machines: Journal for Artificial Intelligence, Philosophy and Cognitive Science*. 2008;18(3): 303–29. <https://doi.org/10.1007/s11023-008-9113-7>
247. Fonden KM, et al. Football, Professional. In: *The New Encyclopedia of Southern Culture*. University of North Carolina Press; 2011, p. 105–8.
248. Ford ML. *A history of NFL preseason and exhibition games: 1986 to 2013*. Rowman & Littlefield; 2014. 342 p.
249. Format 2009/10.UEFA.com. [Internet]. 2008 [cited 2022 Sept. 25]. Available from: <http://surl.li/ugcns>

250. Forrest B. Long bomb: how the XFL became TV's biggest fiasco. 2002.
251. Fort R, Quirk J. Cross-Subsidization, Incentives, and Outcomes in Professional Team Sports Leagues. *Journal of Economic Literature*. 1995;33(3):1265–99. <http://www.jstor.org/stable/2729122>
252. Foster K. Alternative models for the regulation of global sport. In: *The global politics of sport*. Routledge; 2004, p. 57–78.
253. Francois A, Dermit-Richard N, Plumley D, Wilson R, Heutte N. The effectiveness of UEFA Financial Fair Play: Evidence from England and France, 2008–2018. *Sport Bus. Manag.* 2022;12:342–362.
254. Frey JH, Eitzen DS. Sport and Society. *Annual Review of Sociology*. 1992; 17:503–22.
255. Frigg R, Hartmann S. Models in science. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*; 2006.
256. From 1972–2022: A timeline of the Tour. 2022.
257. Funds & Games. *Playing for the Saints BGR*. New Orleans, Louisiana; 2005. 35 p.
258. Galily Ya, Bar-Eli M, Yuval F. Municipal subsidiary policy toward professional sports teams: A democratic deficit in the local government. *International Journal of Sociology and Social Policy*. 2012;32 (7):431–47. <https://doi.org/10.1108/01443331211249066>
259. Garrett JEL, Green BA. Considerations for Professional Sports Teams Contemplating Going Public. *Northern Illinois University Law Review*. 2010; 31(1). Article 2.
260. *Games Outside North America*. Records.com. 1997.
261. Garciadel-Barrio P, Szymanski S. Goal. Profit maximization versus win maximization in soccer. *Rev Ind Organ*. 2009;34:45–68. <https://doi.org/10.1007/s11151-009-9203-6>
262. García-Unanue J, Godoy A, Show LV, Sánchez-Sánchez J, Gallardo L. Competitive balance in European basketball leagues and the NBA. *Cultura, Ciencia y Deporte*. 2024;9(27):235–42. DOI: 10.12800/ccd.v9i27.465

263. Gasparetto T, Mishchenko D, Zaitsev E. Factors influencing competitive balance across European football top tier leagues. *Managerial and Decision Economics*. 2022:1–11. <https://doi.org/10.1002/mde.3801>
264. Germany. Football History.org [Internet]. 2022 [cited 2022 Sept. 28]. Available from: <https://www.footballhistory.org/national/germany.html>
265. Gerrard B. A resource-utilization model of organizational efficiency in professional sports teams. *Journal of Sport Management*. 2005;19(2):143–69.
266. Gershkovich E. Who Was Roland Garros? The Fighter Pilot Behind the French Open. *The New York Times*. 2022.
267. Girginov V. A cultural perspective on good governance in sport. In: *Research Handbook on sport governance*. Edward Elgar Publishing; 2019, p. 89–101.
268. Gipe G. *The Great American Sports Book*. Doubleday; 1978.
269. Giulianotti R, Robertson R. Sport and globalization: transnational dimensions. *Global Networks*. 2007;7(2):107–12. <https://doi.org/10.1111/J.1471-0374.2007.00159.X>
270. Gobbie DT. Gladys Heldman and the Original Nine: The Visionaries Who Pioneered the Women's Professional Tennis Circuit [dissertations]. Indiana; 2015. 207 p.
271. Golf – The New Championship Regulations. *The Times*; 1897. 5 p.
272. Golf Origins, Growth and History of the Game. The people history [Internet]. 2022 [cited 2022 Feb. 25]. Available from: <https://www.thepeoplehistory.com/golfhistory.html>
273. Gorelikov VA. Sponsorship as an opportunity to compete in sports. *Journal of Modern Competition*. 2019;4:76. doi: 10.24411/1993-7598-2019-10403
274. Goudsouzian A. Basketball. *A Companion to American Sport History*. 2014: 246–68.
275. Green P. Professionalism, Golf Coaching and a Master of Science Degree: A Commentary. *International Journal of Sports Science & Coaching*. 2014; 9(4):793–5.
276. Groombridge N. *Sports criminology: A critical criminology of sport and games*. Bristol: Bristol University Press; 2016. 204 p.
277. Gruver E. *The American Football League: A Year-By-Year History, 1960-1969*. McFarland; 1997. 293 p.

278. Guerra SY, González JM, Montesdeoca SS, Ruiz DR, García-Rodríguez A, García-Manso JM. A model for competitiveness level analysis in sports competitions: Application to basketball. *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*. 2012;391(10):2997–3004.
279. Guldahl wins Augusta cup. *Spokesman-Review*. Spokane, Washington; 1939. 8 p.
280. Gundelfinger P. Jay Hebert rallies to win PGA with 281. *Pittsburgh Post-Gazette*. 1960: 20–3.
281. Guttmann A. Sport, Politics and the Engaged Historian. *Journal of Contemporary History*. 2003;38(3):363–75.
282. Hail M. NFL Origins. New achievements and the first serious competitor [Internet]. *TRIBUN*; 2019 [cited 2020 Sep. 7]. Available at: <https://ua.tribuna.com/tribuna/blogs/englishfootball/2513730.html>
283. Haitao H. Analysis of the growth and development of basketball game in context of China: A case of Chinese Basketball association. *Revista de Psicología del Deporte*. 2020;29(4):44–53.
284. Hall J. Why Manchester United's 20th Century Fox partnership could benefit from more subtle social media promotion [Internet]. 2016 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/ufwmt>
285. Hambrecht H. Praise sporting beauty. Kyiv: Spirit and Letter; 2012; 216 p.
286. Hansen H, Gauthier R. Factors Affecting Attendance at Professional Sport Events. *Journal of Sport Management*. 1989;3(1):15–32. <https://doi.org/10.1123/jsm.3.1.15>
287. Harbili E, Yalçın YG, Harbili S. Türkiye basketbol ligi takimlarinin farkli sezonlardaki verimlilik oranlarinin karşılaştirmasi. *Spor Bilimleri Dergisi*. 2009;20(3):97–103.
288. Harris J. The reinvention of the British Lions: amateurs, professionals and contested identities. *Sport in History*. 2017;37(2):204–20. <https://doi.org/10.1080/17460263.2017.1299038>
289. Haugen K. An economic model of player trade in professional sports: A game theoretic approach. *Journal of Sports Economics*. 2006;7:309–18.

290. Haugen KK. Point Score Systems and Competitive Imbalance in Professional Soccer. *Journal of Sports Economics*. 2008;9(2):191–210. doi:10.1177/1527002507301116
291. Hauptert MJ. The Economic History of Major League Baseball. *EH. net Encyclopedia*; 2007.
292. Havard CT, Hutchinson M. Investigating rivalry in professional sport. *International Journal of Sport Management*. 2017;18(3):422–40.
293. Hawkins J. How the PGA Tour Guttled Its Own Championship. *Sports Illustrated*. 2021.
294. Herrera L. UEFA Super Cup 2022 prize money: How much do the champions get? *Bolavip*. 2022.
295. Herzog B. *Hoopmania: The Book of Basketball History and Trivia*. The Rosen Publishing Group; 2002. 176 p.
296. Hirst P, Thompson G. The problem of globalization: international economic relations, national economic management and the formation of trading blocs. *Economy and Society*. 1992;21(4):357–96. <https://doi.org/10.1080/03085149200000017>
297. Historic step for greater fairness in football. *International Football Association Board*. 2018.
298. History of the National Football League. *Wikipedia [Internet]*. 2018 [cited 2020 Aug. 20]. Available from: <http://surl.li/ufwes>
299. History of the NFL by decades 1921–1930. *NFL*. 2016.
300. Hoehn T, Lancefield D. Broadcasting and Sport. *Oxford Review of Economic Policy*. 2003; 19(4): 552–68. <https://doi.org/10.1093/oxrep/19.4.552>
301. Hoehn T, Szymanski S. The Americanization of European Football Economic Policy. 1999;28:203–40.
302. Hoffmann F, Falk G, Manning MJ. *Football and American identity*. Routledge; 2013.
303. Hogan B, Warren WH. *The modern fundamentals of golf*. London: Kaye and Ward; 1957.
304. Holmes B. How Fatigue Shaped the Season, and What It Means for the Playoffs. *ESPN*. 2018;4.

305. Horger MT. Play by the rules: the creation of basketball and the Progressive Era, 1891–1917 [dissertation]. Ohio; 2001. 322 p.
306. Horne J, Manzenreiter W. Sports mega-events: social scientific analyses of a global phenomenon. *Sociological Review*. 2006;54(2):1–187.
307. Horne J. (2007). The Four ‘Knowns’ of Sports Mega-Events. *Leisure Studies*. 2007;26(1):81–96. <https://doi.org/10.1080/02614360500504628>
308. Houlihan B, Green M. Comparative elite sport development. Systems, structure and public policy. Elsevier, Oxford, UK; 2008.
309. How the ranking evolved. Official World Golf Ranking. Retrieved; 2022.
310. Høyer-Kruse J. Planning of sports facilities – the Ringsted case. In: The 20th conference of the European Association for Sport Management (EASM). Aalborg; 2012, p. 208–9.
311. Imas EV, Borisova OV. (2016). Professional tennis: problems and development prospects. Kyiv: Olympic literature; 2016. 292 p.
312. Impact of television. How television has changed the game. 2019.
313. Impey S. EuroLeague in Turkish Airlines talks over title partner extension. Sportspromedia. 2019.
314. International Broadcasters Official site of MLB [Internet]. 2020 [cited 2021 March 22]. Available from: <http://surl.li/ukyff>
315. International Broadcasters. Official site of MLB. 2020.
316. International Golf Federation – History. Wikipedia; 2021.
317. Irwin L, Zwick R, Sutton A, Assessing organizational attributes contributing to marketing excellence in American professional sport franchises. *European Journal of Marketing*. 1999;33;3/4:314–28. <https://doi.org/10.1108/03090569910253080>
318. Jacobs R. American-size ball compulsory in Open. Glasgow: Herald; 1974. 4 p.
319. Jalal A. Tennis. In: Catastrophic Injuries in Sports and Recreation: Causes and Prevention – A Canadian Study. University of Toronto Press; 2008, p. 531–44.
320. James DA, Petrone N. Sensors and Wearable Technologies in Sport: Technologies, Trends and Approaches for Implementation. SpringerBriefs in applied

sciences and technology [Internet]. 2016 [cited 2023 Apr. 14]. Available from: <http://surl.li/uhvzm>

321. James A. When sunderland met hearts in the first ever ‘Champions League’ match. *NutMeg magazine*. 2017;9.

322. Jasina J, Rotthoff K. The impact of a professional sports franchise on county employment and wages. *International Journal of Sport Finance*. 2008;3(4): 210–27.

323. Jenny SE, Douglas R, Manning M, Keiper C, Olrich NW. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*. 2017;69:1:1–18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517

324. Joern S, Breuer C. Taking fan engagement to a new level. Assessing sport consumer interest in virtual environments and Web3 activations. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 2023;24:928–49.

325. John G. *Historical dictionary of tennis*. Scarecrow Press; 2011. 419 p.

326. John G. *Historical Dictionary of Basketball*. Scarecrow Press; 2010. 497 p.

327. Johnes M, Mason R. Soccer, Public History and the National Football Museum. *Sport in History*. 2003;23(1):115–31. <https://doi.org/10.1080/17460260309414728>

328. Johnes M, Mason R. Soccer, Public History and the National Football Museum, *Sport in History*. 2003;23(1):115–31. <https://doi.org/10.1080/17460260309414728>

329. Kaburakis A, Rodenberg RM, Holden J. Inevitable: Sports Gambling, State Regulation, and the Pursuit of Revenue. *Harvard Business Law Review Online*. 2015;5:27–38.

330. Kahn saves the day for Bayern [Internet]. 2000 [cited 2022 Sept. 25]. Available from: <http://surl.li/uhemz>

331. Keech M. Sport and Public Policy: Social, Political and Economic Perspectives. *Sport in History*. 2013;33(4):602–4. <https://doi.org/10.1080/17460263.2013.844454>

332. Kelly YJ, Berri D, Matheson VA, Kelly YJ, Berri D, Matheson VA. The Origins of the NFL and the Super Bowl. *The Economics of the Super Bowl: Players, Performers, and Cities*; 2020, p. 5–20.

333. Késenne S. Revenue sharing and competitive balance in professional team sports. *Journal of Sports Economics*. 2000;1:56–65.

334. Keyser H. How Fans Followed Baseball Games Before TV or Radio [Internet]. 2020 [cited 2020 March 22]. Available from: <http://surl.li/ugcxk>
335. Khimenes Kh, Pityn M, Lynec M, Antonov S, Kharchenko-Baranetska L. Structure, Contents and Efficiency of the Modern Competition System in American Football. In: Proceedings of ICU 2021 of the 7th International Conference of the Universitaria Consortium In Physical Education, Sports and Physiotherapy; 12–13 November. Iasi; 2021, p. 271–7.
336. Khimenes KR, Pityn MP, Pasichnyk VM. Models of professional golf competitions at various stages of its development. *Rehabilitation & Recreation*. 2024;18;1:156–67. <https://doi.org/10.32782/2522-1795.2024.18.17>
337. Kluivert strikes late for youthful Ajax [Internet]. 1994 [cited 2022 Sept. 25]. Available from: <http://surl.li/uhvty>
338. Knight B. A record four athletes – including one quarterback and two soccer legends – each earned \$100 million or more in the past year [Internet]. 2021 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/ufuhp>
339. Knight D, O’Meally DS, Kravitz B. 1949–55: Integrating professional football. In: *Race and Football in America: The Life and Legacy of George Taliaferro*; 2019, p. 134–93. <https://doi.org/10.2307/j.ctvh1dx6r.14>.
340. Kobayashi K, Horne J, Lee JW. Sports mega-events and cosmopolitan nationalism: A critical discourse analysis of media representations of Japan through the 2019 Rugby World Cup. *International Review for the Sociology of Sport*. 2023;58(8):1305–25. <https://doi.org/10.1177/10126902231167097>
341. Koebel M. Le sport, enjeu identitaire dans l’espace politique local. *Savoir/Agir*. 2011;15:39–47. doi: 10.3917/sava.015.0039
342. Koebnick M. What is the best way for the NFL to bring in revenue: International Series, a permanent team, or discontinue International play? *Think Conference*. 2020.
343. Kostiukevych V, Shchepotina N, Adamchuk V, Abalașei B, Vozniuk T, Bohuslavska V, Drachuk A, Mezhvynskyi A. Integral assessment of football team tactics. *Slobozhanskyi herald of science and sport*. 2023;4:175–84. <https://doi.org/10.15391/snsv.2023-4.002>

344. Kostiukevych V, Shchepotina N, Voitenko S, Adamchuk V, Vozniuk T, Bohuslavska V, Drachuk A, Mezhvynskiy A. Operational control of the competitive performance of highly qualified football club teams based on an integral assessment. *Slobozhanskyi Herald of Science and Sport*. 2023; 2(3s):85–93. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3s.12>
345. Kostiukevych VM. Models of football tactics: a monograph. Vinnytsia: Tvoty; 2020. 160 p.
346. Koszarek E. *The Players League: History Clubs, Ballplayers and Statistics*. Jefferson, North Carolina: McFarland; 2006.
347. Kramer J. *The game: my 40 years in tennis*. London: Deutsch; 1981. 244 p.
348. Lacayo R. Inside the new dallas cowboy's stadium. *TIME Magazine*. 2009.
349. Lanfranchi P, Matthew T. *Moving with the Ball: The Migration of Professional Footballers*. Berg Publishers; 2001. 288 p.
350. Lacey NJ, Longley N. (2012). The “second” season: The effects of playoff tournaments on competitive balance outcomes in the NHL and NBA. *Journal of Sports Economics*. 2012;13(5):471–493.
351. Laroche S. *Changing the game: A history of NHL expansion*. ECW Press; 2014.
352. Lee R. *Greatest Player of All Time: A Statistical Analysis*. *Tennis Week Magazine*. 2007.
353. Lelore E. New forms of governance of the sporting elite: between deterritorialization and systemic integration. In: *The 20th conference of the European Association for Sport Management (EASM)*. Aalborg; 2012, p. 219.
354. LeVatte L, Phillips Ch, O'Rourke K, Ranni Sh. *Professionalism & Leadership Development in Ice Hockey: Understanding Social Emotional Learning Experiences of Coaches in Atlantic Canada*. In: *Linköping Hockey Analytics Conference*; 2023. DOI: 10.3384/ecp201.2
355. Lew Worsham wins U.S. Open golf: beats Snead by one shot in playoff. *Pittsburgh Post-Gazette*. 1947; June 16:14.

356. Lewis M. It's a hard-knock life: game load, fatigue, and injury risk in the National Basketball Association. *J. Athletic Train.* 2018;53:503–9. DOI: 10.4085/1062-6050-243-17
357. Lewis RM. *American Sport History: A Bibliographical Guide.* *American Studies International.* 1991;29(1):35–59.
358. Leyva A. Scapegoat Categories and Conflict Resolution in the History of Sport. *Sport History Review.* 2017;50(1):75–92. <https://doi.org/10.1123/shr.2017-0036>
359. Lindner AM, Hawkins DN. Globalization, culture wars, and attitudes toward soccer in America: An Empirical Assessment of How Soccer Explains the World. *The Sociological Quarterly.* 2012;53(1):68–91.
360. List of all NFL Players Born in Ukraine. Pro Football Reference [Internet]. 2020 [cited 2023 March 20]. Available from: <http://surl.li/uhvuf>
361. List of Major League Baseball games played outside the United States and Canada. Wikipedia. 2023.
362. Little A. *The Golden Days of Tennis on the French Riviera 1874–1939.* London: Wimbledon Lawn Tennis Museum; 2014. 452 p.
363. Litvishko O, Veynberg R, Ziyadin S, Sousa RMD, Rakhimova G. Professional sports: strategic approaches to investment attractiveness formation. *Economic Annals-XXI.* 2019;178(7-8):105–13. DOI: 10.21003/ea.V178-09
364. Lomas N. *How Do Golf Tournaments Work?* Golf Span – Golf Tips and Equipment Reviews. 2022.
365. Lopez-Gonzalez H, Stavros C, Smith A. Broadcasting sport: Analogue markets and digital rights. *International Communication Gazette.* 2017;7:175–89.
366. Maguire J, Bale J. Introduction: sports labour migration in the global arena. *The global sports arena: athletic talent migration in an interdependent world.* 1994:1–21.
367. Major Incentive for Tour Stars (Press release) [Internet]. 2008 [cited 2023 Feb. 20]. Available from: <http://surl.li/uhvui>
368. Majumdar R. *The History of German Football.* Chase Your Sport. Sports Social Blog. 2019.

369. Manoli AE, Anagnostou M, Liu L. Marketing, sponsorship and merchandising at FIFA world cups. *The Business of the FIFA World Cup*. 2022;8:190.
370. Marcano AJ, Fidler DP. The Globalization of Baseball: Major League Baseball and the Mistreatment of Latin American Baseball Talent. *Indiana Journal of Global Legal Studies*. 1999;6(2):511–77.
371. Marshall A. Shot clock, warm-up clock to be implemented at 2018 US Open. usopen.org. 2020.
372. Mason DS. The International Hockey League and the professionalization of ice hockey, 1904–1907. *Journal of Sport History*. 1998;25(1):1–17.
373. Masters Tournament. Wikipedia [Internet]. 2023 [cited Feb. 21]. Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/Masters_Tournament
374. Matheson AV, Baade AR. Padding Required: Assessing the Economic Impact of the Super Bowl. *European Sport Management Quarterly*. 2004; 6(0403). DOI: 10.1080/16184740601154490
375. Matheson VA. Mega-Events: The effect of the world's biggest sporting events on local, regional, and national economies. *European Sport Management Quarterly*; 2006. 31 p.
376. McCauley J, Trabert T, Collins B. *The History of Professional Tennis*. Professional Tennis Results Section. The Short Run Book Company Limited. Windsor, England; 2001. 177 p.
377. McCracken C. How Chemie Halle's European dream ended in tragedy 45 years ago today". *The Guardian*. 2016.
378. McDonald D. Sport History and the Historical Profession. *The Oxford Handbook of Sports History*. 2017. 61 p.
379. McDonald's Championship. Wikipedia. 2023.
380. McKibbin R. Sports History: Status, Definitions and Meanings. *Sport in History*. 2011;31(2):167–74. <https://doi.org/10.1080/17460263.2011.587598>
381. Medlock W. European Tour unveil big changes for 2016. *Golf Monthly*. 2016.

382. Menefee WC, Casper JM. Professional basketball fans in China: A comparison of National Basketball Association and Chinese Basketball Association team identification. *International Journal of Sport Management and Marketing*. 2011;9(3-4):185–200.
383. Menge JA, Schlesinger T, Hyunwoong P. Live Game Attendance and the Desire for (Un)Certain Game Outcomes in Football: Evidence From the German 2. Bundesliga. *International Journal of Sport Finance*. 2024;19(2):110. <https://doi.org/10.32731/IJSF/192.052024.03>
384. Mijatović ends Madrid's 32-year wait [Internet]. 1997 [cited 2022 Sept. 25]. Available from: <http://surl.li/uhvum>
385. Milanovic B. Globalization and Goals: Does Soccer Show the Way? *Review of International Political Economy*. 2005;12(5):829–50.
386. Miller PA, Kozu J. Social influence, empathy, and prosocial behavior in cross-cultural perspective copy. In: *The Practice of Social influence in Multiple Cultures*. 1st ed. Psychology Press; 2000. 14 p.
387. Mitten MJ, Davis T, Osborne B, Duru N.J. *Sports law: governance and regulation*. Aspen Publishing; 2020.
388. MLB China Series. Wikipedia. 2022.
389. MLB Japan All-Star Series. Wikipedia. 2022.
390. MLB Japan Opening Series 2008. Wikipedia. 2023.
391. MLB Taiwan All-Star Series. Wikipedia. 2023.
392. MLB Virtual Ballpark to host first regular-season game [Internet]. 2023 [cited 2023 Sept. 14]. Available from: <http://surl.li/ugcxw>
393. MLS brings back the skills challenge. *US Soccer Players*. 2019.
394. MLS is Back Tournament format: Your essential guide to the event. *Major League Soccer*. 2020.
395. MLS NEXT Pro implementing two new competition rules for the second half of the first season. *MLS Next Pro*. 2022.
396. Month at a Glance. *Golf Illustrated. Sport Magazine Collection*; 1921. 32 p.

397. Moreno-Ternero JD, Pawlowski T, Weber Sh. Domestic Competitive Balance and International Success: The Case of The Football Industry. *Theoretical Economics*. 2024;1–23.
398. Motegi S, Masuda N. A network-based dynamical ranking system for competitive sports. *Sci Rep*. 2012;2:904. <https://doi.org/10.1038/srep00904>
399. Moy RL, Liaw T. Determinants of Professional Golf Tournament Earnings. *The American Economist*. 1998;42(1):65–70. <https://doi.org/10.1177/056943459804200106>
400. Mukherjee S. FA Cup prize money: What do winning teams earn in 2022–23? *Goal*. 2023.
401. Mullarkey M. For the Love of the Game: A Historical Analysis and Defense of Final Offer Arbitration in Major League Baseball. *Va. Sports & Ent. LJ*. 2009; 9:234.
402. Murphy PP. Baseball is making Black Lives Matter center stage on Opening Day. *CNN*. 2020.
403. Nafziger JAR. A comparison of the European and North American models of sports organisation. *The International Sports Law Journal*. 2008;3-4:100.
404. Nagy IZ, Bácsné BÉ. Adaptation of Professional Football Enterprises in Europe and Hungary. *Management, Enterprise and Benchmarking in the 21st Century*. 2014:337–60.
405. Naidenova I, Parshakov P, Chmykhov A. Does football sponsorship improve company performance? *European Sport Management Quarterly*. 2016;16(2):129–47.
406. Global Games. *Wikipedia*. 2023
407. Nelson E. Dixieball: Race and Professional Basketball in the Deep South, 1947–1979. *Sport History Review*. 2020;51(2):306–7. <https://doi.org/10.1123/shr.2020-0009>
408. New MLS All-Star Skills Challenge presented by Target (Press release). Major League Soccer. 2019.
409. New Rules of Amateur Status Published. *The R&A*. 2021.
410. New Teams and New Stadiums Highlight 2017 MLS Regular Season Schedule. *FC Dallas*. 2017.
411. NFL cancels international games for 2020 season [Internet]. 2020 [cited 2022 Feb. 12]. Available from: <http://surl.li/ufutm>

412. NFL commissioner says Super Bowl may someday be held in London. The Associated Press; 2007.
413. NFL Expands Postseason to 14 Teams Beginning With 2020 Season [Internet]. 2020 [cited 2021 Oct. 3]. Available from: <http://surl.li/ugdai>
414. NHL International Broadcast Partners. Official site of NHL. 2020.
415. NHL introduces virtual reality experiences [Internet]. 2020 [cited 2021 Apr. 15]. Available from: <https://www.nhl.com/news/nhl-introduces-virtual-reality-experiences/c-279085566>
416. Noll RG, Zimbalist A. Sports, Jobs & Taxes. The economic impact of sports teams and stadiums. Washington D.C.: Brookings Institution Press; 1997. 525 p.
417. Nourayi MM. A historical perspective of professional basketball and rules changes in North America. *Journal of Sports and Games*. 2020;2(1):1–9.
418. Official World Golf Ranking. Structure of Ranking Points and Rating 2020.
419. Oğuz O, Oğuz AG. Historical Development of Turkish Sports and Turkish Basketball. *Acta Universitatis Danubius. Relationes Internationales*. 2017; 10(2).
420. OKennedy P. A brief history of baseball's major leagues: Part two. The expansion era: 1961 to 1999 [Internet]. 2020 [cited 2023 March 20]. Available from: <http://surl.li/ugcxf>
421. Olatawura OO. Fundamental doctrines of international sport law. *The International Sports Law Journal*. 2008;3-4:130.
422. Olderman M. A Great Year for the Pros, Sports All Stars 1959 Pro Football. New York: Maco Publishing; 1959, p. 3–5.
423. Omuya K, Wangare J. Which are the 15 richest sports leagues in the world currently? *Sportsbrief*. 2024.
424. Open golfers to pick own caddies in 1976. *Toledo Blade*. (Ohio). Associated Press. 1975; Nov. 15:17.
425. Organista N. American sport: observations and essays. *Sport in History*. 2021;41(4):628–9. <https://doi.org/10.1080/17460263.2020.1772602>
426. Oriard M. Brand NFL: Making and selling America's favorite sport. Univ of North Carolina Press; 2010. 344.

427. Otto M, Thornton J. Kiber sportning jamiyatdagi o'рни. Qo 'qon universiteti xabarnomasi. 2023:1184–6.
428. Ozanian M. World's Most Valuable Sports Teams 2021. Forbes [Internet]. 2021 [cited 2023 March 20]. Available from: <http://surl.li/ufvzl>
429. Palmer P, Jaworski R, Pulis K, editors. The ESPN Pro Football Encyclopedia ESPN. New York: Sterling Publishing; 2006. 1040 p.
430. Pardini N. Globalization and Sports: An Overview. Part I. 2008.
431. Passos P, Araújo D, Davids K. Competitiveness and the process of co-adaptation in team sport performance. *Frontiers in Psychology*. 2016;7:1562. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01562>
432. Past winners and results. The Masters. 2012.
433. Patton D. U. S. Open Golf History. Golfweek; 2011.
434. Paulus S. Hockey is back...sort of...with first virtual games scheduled [Internet]. 2020 [cited 2021 March 22]. Available from: <http://surl.li/uggux>
435. Pavitt M. Rankings freeze repercussions for tennis visible as thaw begins. Inside the games. 2021.
436. PGA Championship. Wikipedia [Internet]. 2023 [cited Feb. 21]. Available from: https://en.wikipedia.org/wiki/PGA_Championship
437. PGA Media Guide [Internet] 2012 [cited 2022 Feb. 25]. Available from: <http://surl.li/uhvvp>
438. PGA TOUR History. PGA TOUR media guide [Internet]. 2022 [cited 2022 Feb. 25]. Available from: <http://surl.li/uhvvr>
439. Phillips B. How soccer almost became a major American sport in the 1920s. *Slate Magazine*. 2021.
440. Piascik A. The Best Show in Football: The 1946–1955 Cleveland Browns. Taylor Trade Publishing; 2007. 430 p.
441. Pityn M, Bohuslavska V, Khimenes K, Neroda N, Edeliiev O. Paradigm of theoretical preparation in sports. *Journal of Physical Education and Sport*. 2019;19;6:2246–51. DOI:10.7752/jpes.2019.s6338

442. Pizzo AD, Kunkel T, Jones GJ, Baker BJ, Funk DC. The strategic advantage of mature-stage firms: Digitalization and the diversification of professional sport into esports. *Journal of Business Research*. 2022;139:257–66. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.09.057>
443. Pluto T. *Tale Tales: The Glory Days of the NBA*. University of Nebraska Press; 2000. 413 p.
444. Pollard R. Home Advantage in Football: A Current Review of an Unsolved Puzzle. *Open Sports Sciences Journal*. 2008;1(1):12–6. <https://doi.org/10.2174/1875399X00801010012>
445. Polumbaum J. From Evangelism to Entertainment: The YMCA, the NBA, and the Evolution of Chinese Basketball. *Modern Chinese Literature and Culture*. 2002;14(1):178–230. <http://www.jstor.org/stable/41490870>
446. Population Reference Bureau. U.S. Sports Teams: Demographic Changes Expand Franchises [Internet]. 2006 [cited 2022 Jan. 25]. Available from: <http://surl.li/ugcna>
447. Porra J, Hirschheim R, Parks MS. The historical research method and information systems research. *Journal of the association for information systems*. 2014;15(9):3. <https://doi.org/10.17705/1jais.00373>
448. Porter DL, edidor. *Basketball: A Biographical Dictionary*. Greenwood Press; 2005. 589 p.
449. Potential London NFL franchise. Wikipedia. 2024.
450. Pro Bowl set for Jan. 27 in Honolulu, week before Super Bowl [Internet] 2012 [cited 2021 Oct. 6]. Available from: <http://surl.li/ugdbo>
451. Professionals to Seek British Title. *Golf Illustrated*.1920, p. 27.
452. Prospect of close finish in Open golf championship. Glasgow: Herald; 1957. 4 p.
453. Pyun H, Humphreys BR, Khalil U. Professional Sports Events and Public Spending: Evidence from Municipal Police Budgets. *Journal of Sports Economics*. 2022;24;1:73–96. <https://doi.org/10.1177/15270025221107145>
454. Quirk J, Fort RD. *Pay dirt: the business of professional team sports*. Princeton University Press, Princeton; 1993. 576 p.

455. Radicchi F. Who is the best player ever? A complex network analysis of the history of professional tennis. *PLoS ONE*. 2011;6:e17249.
456. Ramchandani G, Plumley D, Davis A, Wilson R. A Review of Competitive Balance in European Football Leagues before and after Financial Fair Play Regulations. *Sustainability*. 2023;15(5):4284. <https://doi.org/10.3390/su15054284>
457. Ratten V. International sports management: Current trends and future developments. *Thunderbird International Business Review*. 2011;53(6):679–86. <https://doi.org/10.1002/tie.20444>
458. Real Madrid thwart Atlético again [Internet]. 2016 [cited 2022 Nov. 15]. Available from: <http://surl.li/uheoa>
459. Real MR, Kunz WM. Television and sports. *A companion to television*. 2020:265–84.
460. Regulations of the UEFA Champions League. *UEFA.com*. [Internet]. 2023 [cited 2023 Feb. 25]. Available from: <http://surl.li/ufwgs>
461. Reuters Staff Europe's top-flight clubs face four billion euros in lost revenue due to corrup-19 [Internet]. 2020 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <https://www.reuters.com/article/soccer-europe-clubs-idINKBN2482J0>
462. Rhodes KL. Impactful Corporate Social Responsibility in Major League Baseball. *The Sport Journal*. 2020;10.
463. Richelieu A, Webb A. Strategic sport marketing in the society of the spectacle. *Journal of Strategic Marketing*. 2021:1–18. <https://doi.org/10.1080/0965254X.2021.1965188>
464. Ridings CM, Gefen D. Virtual Community Attraction: Why People Hang out Online. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2004;10(1). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00229.x>
465. Robertson M. *Encyclopedia of Tennis*. New York, Viking Press; 1973, p. 60–71.
466. Robinson S. Asian PGA welcomed into world club. *South China Morning Post*. 2020.
467. Robinson S. Journalism and the Internet. *New Media & Society* 2006;8(5): 843–9.

468. Rodenberg RM, Kaburakis A. Legal and Corruption Issues in Sports Gambling. *Journal of Legal Aspects of Sport*. 2013;23,8–35. <https://doi.org/10.1123/jlas.23.1.8>
469. Rodrik D. *One Economics, Many Recipes: Globalization, Institutions and Economic Growth*. Princeton University Press; 2007. 264 p.
470. Rohde M, Breuer C. Europe's Elite Football: Financial Growth, Sporting Success, Transfer Investment, and Private Majority Investors. *International Journal of Financial Studies*. 2016;4(2):12. <https://doi.org/10.3390/ijfs4020012>
471. Rojo JR, Simiyu WW, Starepravo FA. Research on sports migration: an analysis of methodological procedures. *Journal of Physical Education and Sport*. 2020;20(2):546–53.
472. Roland Garros Awards Equal Pay. WTA Tour. 2007.
473. Rompuy BV, Maren O. EU Control of State Aid to Professional Sport: Why Now? In: Duval A, Rompuy BV, editors. *The Legacy of Bosman*; 2016, p. 153–85. https://doi.org/10.1007/978-94-6265-120-3_7
474. Ronald L. Moy and Thomas Liaw. *The American Economist*. 1998;42:1:65–70.
475. Rossi A, Pappalardo L, Cintia P, Iaia F, Fernandez J, Medina D. Effective injury forecasting in soccer with GPS training data and machine learning. *PLoS One*. 2018;13:e0201264. doi: 10.1371/journal.pone.0201264
476. Rotella B. *Golf is Not a Game of Perfect*. New York: Simon and Schuster; 2007. 224 p.
477. Rothchild I. *Induction, deduction, and the scientific method*. Ohio; 2006. 13 p.
478. Rothenberg B. Points and Prize Money Mean More to Olympic Tennis Holdouts. *The New York Times*. 2016.
479. Rowe D. *Sport, Culture & Media: The Unruly Trinity*. Glasgow: McGrawHill Education; 2003.
480. Rowe NF. Sporting capital: a theoretical and empirical analysis of sport participation determinants and its application to sports development policy and practice. *International Journal of Sport Policy and Politics*. 2014; 7(1):43–61. <https://doi.org/10.1080/19406940.2014.915228>

481. Rozier J. Organizational Expansion within Professional Sports. *The Sport Journal*. 2018;14:22.
482. Rozo K. Eurocentric globalization of football. Coloniality, consumption, social distinction and identities of transnational fans in Latin America. *Soccer & Society*. 2024;25(4-6):618–30. <https://doi.org/10.1080/14660970.2024.2332087>
483. Rules and format. Barclays ATP World Tour Finals. 2014.
484. Ruth G. Conclusion: Professional Tennis as Global Entertainment. In: *Tennis: A History from American Amateurs to Global Professionals*. University of Illinois Press; 2021, p. 237–42.
485. Ruth G. Depression-Era Developments in Amateur and Professional Tennis. In *Tennis: A History from American Amateurs to Global Professionals*. University of Illinois Press; 2021, p. 63–80.
486. Ruth G. Tennis Opens. In *Tennis: A History from American Amateurs to Global Professionals*. University of Illinois Press; 2021, p. 162–80.
487. Saleh F, Jalal A. Soccer. In: *Catastrophic Injuries in Sports and Recreation: Causes and Prevention – A Canadian Study*. University of Toronto Press; 2008, p. 470–82.
488. Sandomir R. Tennis Center to Be Named for Billie Jean King. *The New York Times*; 2006.
489. Santamaria C, Winkleman A. The Graphic Truth: Racial diversity in US professional sports [Internet]. 2020 [cited 2022 Jan. 24]. Available from: <http://surl.li/ukydf>
490. Sarmiento H, Marcelino R, Anguera MT, Campaniço J, Matos N, Leitão JC. Match analysis in football: a systematic review. *J Sports Sci*. 2014;32(20):1831–43. doi: 10.1080/02640414.2014.898852.
491. Scanlan AT, Dalbo VJ. Improving Practice and Performance in Basketball. *Sports*. 2019;7(9):197. <https://doi.org/10.3390/sports7090197>
492. Schelling X, Fernandez J, Ward P, Fernandez J, Robertson S. Decision Support System Applications for Scheduling in Professional Team Sport. The Team's Perspective. *Frontiers in Sports and Active Living*. 2021;3. DOI 10.3389/fspor.2021.678489.
493. Schilhaneck M. Brand management in the professional sports club setting. *European Journal for Sport and Society*. 2008;5(1):43–62.

494. Schulian J. *Football: great writing about the national sport*. New York: a special publication of the Library of America; 2015. 319 p.
495. Seçkin AÇ, Ateş B, Seçkin M. Review on Wearable Technology in Sports: Concepts, Challenges and Opportunities. *Applied Sciences*. 2023;13(18):10399. <https://doi.org/10.3390/app131810399>
496. Seifert K. How the XFL came crashing down, and what its collapse means for the future of spring football [Internet]. 2020 [cited 2020 Sept. 2]. Available from: <http://surl.li/ufwde>
497. Semi-final qualifying procedure. *Barclays ATP World Tour Finals*. 2016.
498. Sens J. From introduction to Matsuyama: A timeline of Japan's booming golf culture. *Golf news*. 2019.
499. Shedloski D. Sahalee pro reflects on what might have been [Internet]. 2014. [cited 2022 Sept. 11]. Available from: <http://surl.li/uhv vx>
500. Shilbury D. Competition: The heart and soul of sport management. *Journal of sport management*. 2012; 26(1):1–10.
501. Siegfried J, Zimbalist A. Policy forum: Economics of sport. *Australian Economic Review*. 2006;39(4):420–7.
502. Simović S, Komić J, Guzina B, Pajić Z, Karalić T, Pašić G. Difference-based analysis of the impact of observed game parameters on the final score at the FIBA Eurobasket Women. *Journal of Human Sport and Exercise*. 2019;16(2):373–87. <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.162.12>
503. Sky seals exclusive live Masters deal in blow to BBC. *Sports Business*. 2019.
504. Slowinski S. Luxury Tax [Internet]. 2012 [cited 2022 Feb. 25]. Available from: <https://library.fangraphs.com/business/luxury-tax/>
505. Smolianov P, Zakus D, Gallo J. *Sport development in the United States: High performance and mass participation*. Routledge; 2014.
506. Sobol E, Doroshenko I, Svatyev A, Doroshenko E, Tsyganok V, Shamardin V. Analysis of Factors of Sports Migration and the Effectiveness of Competitive Activity of Football Players. *J. learn. theory methodol* [Internet]. 2024 [cited 2024 May 17];5(1):13–9. Available from: <https://ltmjournal.com/e/article/view/83>

507. Solberg H, Helland K. Sports Broadcasting. *Nordicom Review*. 2011;32:17–33.
508. Spears M. Black Lives Matter, people: How the NBA’s social justice efforts dominated the season. How will the league and its players use their platforms going forward? [Internet]. 2021 [cited 2021 March 22]. Available from: <http://surl.li/ufvtm>
509. Sports Business: FIBA knocks on IOC doors for financial support [Internet]. 2020 [cited 2020 Nov. 9]. Available from: <http://surl.li/ufwiy>
510. Sports Immigration in America [Internet]. 2020 [cited 2021 Apr. 15]. Available from: <http://surl.li/ufwje>
511. Sports industry revenue worldwide in 2022, with a forecast for 2028. Statista. 2024.
512. Sports industry: system rebooting. PwC’s Sports Survey 2020 [Internet]. 2020 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <https://www.pwc.ch/en/publications/2020/PwCs-Sports-Survey-2020.pdf>
513. Staffo DF. The Development of Professional Basketball in the United States, with an Emphasis on the History of the NBA to its 50th Anniversary Season in 1996–97. *Physical Educator*. 1998;55(1):9.
514. Statistics on sport participation. Eurostat [Internet]. 2015 [cited 2022 Jan. 25]. Available from: <http://surl.li/ukycx>
515. Stone S. Marketing To Sports Fans: Viewership & Demographics [Infographic] [Internet]. 2019 [cited 2022 Jan. 24]. Available from: <https://www.theshelf.com/the-blog/sports-viewership/>
516. Stopper M, Weber ACh. The Swiss elite sport system – striving for excellence. In: The 20th conference of the European Association for Sport Management (EASM). Aalborg; 2012, p. 214.
517. Storm RK, Thomsen F, Jakobsen TG. Do they make a difference? Professional team sports clubs’ effects on migration and local growth: Evidence from Denmark. *Sport Management Review*. 2017;20;3:285–95. doi: 10.1016/j.smr.2016.09.003
518. Stranahan's bid for title fails. *Chicago Daily Tribune*. Associated Press; 1947. 1 p.

519. Streeter C. COVID-19: Social Isolation and Optimism in Sport. *Sports Coaching, Sports Studies and Sports Psychology*. 2020;22.
520. Štrumbelj E, Vračar P, Robnik-Šikonja M, Dežman B, Erčulj F. A decade of euroleague basketball: An analysis of trends and recent rule change effects. *Journal of human kinetics*. 2013;38:183–9.
521. Studdard M. Does Professional Sports Team Performance Affect City Crime? KnowledgeBox; 2020.
522. Sun L. NFL games still command high ad prices [Internet]. 2017 [cited 2021 Oct. 8]. Available from: <http://surl.li/ugdcb>
523. Surdam DG, Hauptert MJ. Competitive Balance and Its Discontents. In: *The Age of Ruth and Landis: The Economics of Baseball during the Roaring Twenties*. University of Nebraska Press; 2018, p. 165–93.
524. Suzanne Lenglen and the First Pro Tour. 2007.
525. Szymiski D, Weber H, Anzer G, Alt V, Meyer T, Gärtner B, Krutsch W. Contact times in professional football before and during the SARS-CoV-2 pandemic: Tracking data from the German Bundesliga. *European Journal of Sport Science*. 2022;3:1–17. DOI: 10.1080/17461391.2022.2032837
526. TCL Announces Global Partnership with FIBA [Internet]. 2020 [cited 2020 Nov. 10]. Available from: <https://www.tcl.com/id/en/news/news11.html>
527. The Ethnic Period: 1933–1960 [Internet]. 2014 [cited 2020 Nov. 9]. Available from: <https://www.soccer-for-parents.com/us-soccer-history3.html>
528. The History of The Football League [Internet]. 2022 [cited 2022 Sept. 28]. Available from: <http://surl.li/ukybr>
529. The jubilee golf championship – unprecedented situation – thunderstorm and a deluge – first day's play cancelled. Glasgow: Herald; 1910. 9 p.
530. The Masters latest to see TV ratings plummet following schedule switch. SportsPro Media. 2020.
531. The Open Championship: Champion Golfers Through The Years. Professional Golfers Career College [Internet]. 2019 [cited 2022 Jan. 16]. Available from: <http://golfcollege.edu/open-championship-champion-golfers-years/>

532. Thibault L. Globalization of sport: An inconvenient truth¹. *Journal of sport management*. 2006;23(1):1–20.
533. Thornton B. *Olympic Games: athletics, ancient and modern*. Yale University Press; 2016. 288 p.
534. Timothy EZ. Implications of State Income Tax Policy on NBA Franchise Success: Tax Policy, Professional Sports, and Collective Bargaining. *Sports Management, Sports Studies and Sports Psychology*. 2017;22.
535. Tiruneh G. Age and Winning Professional Golf Tournaments. *Journal of Quantitative Analysis in Sports*. 2010;1(1):1–16. <https://doi.org/10.2202/1559-0410.1209>
536. Tissot [Internet]. 2020 [cited 2020 Nov. 10]. Available from: <http://www.fiba.basketball/partnership/tissot>
537. TNH Staff. Cyprus Called Hub of European Soccer Match-Fixing Scandal. *The National Herald* [Internet]. 2020 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/ufwod>
538. Topkin M. You can bet on it: MLB players compete in virtual league [Internet]. 2020 [cited 2020 March 22]. Available from: <http://surl.li/ufwok>
539. Tour History. PGA European Tour. 2015.
540. Tower N. In an ethnic breakdown of sports, NBA takes lead for most diverse [Internet]. 2018 [cited 2022 Jan. 24]. Available from: <https://globalsportmatters.com/culture/2018/12/12/in-an-ethnic-breakdown-of-sports-nba-takes-lead-for-most-diverse/>
541. Tu C. How does a new sport stadiums affect housing values? the case of the fedex field. *Land Economics*. 2005;81(3):379–95.
542. Twomey J, Monks J. Monopsony and salary suppression: the case of major league soccer in the United States. *The American Economist*. 2011;56(1):20–8.
543. UEFA Club Licensing and Financial Fair Play Regulations. Nyon; 2018. 116 p.
544. UEFA Cup: All-time finals [Internet]. 2015 [cited 2022 Feb. 13]. Available from: <http://surl.li/uheog>
545. UEFA Executive Committee approves changes to UEFA club competitions. *Media Release*. 2007;134:1–2.

546. UEFA Executive Committee approves new club competition [Internet]. 2018 [cited 2022 Nov. 15]. Available from: <http://surl.li/uhenj>
547. UEFA Executive Committee approves new club competition [Internet]. 2018 [cited 2022 Apr. 23]. Available from: <http://surl.li/uhenn>
548. Uefa set to introduce third European club competition from 2021–22. *The Guardian*. 2018;11.
549. UEFA. com. [Internet]. 2022 [cited 2022 Feb. 25]. Available from: <https://www.uefa.com/>
550. Urena I. *Pro Football Schedules: A Complete Historical Guide from 1933 to the Present*. McFarland & Company; 2013, p. 17–8.
551. US Open Golf History. *TicketCity Insider*. 2022.
552. US Open schedules Monday finish. *ESPN.co.uk*. 2015.
553. Värja E. *Sports and Local Growth in Sweden: Is a Successful Sports Team Good for Local Economic Growth?* Örebro; 2016. 32 p.
554. Veseth M. The beautiful game and the American exception. *International Review of Modern Sociology*. 2006;32(2):181–97.
555. Voigt DQ. *Baseball: an illustrated history*. Penn State Press; 1987. 400 p.
556. Vojtek E. Sport information as a concept and its role in the mass Дани. *Bulletin of the Chelyabinsk State University*. 2019;20:59–62.
557. Vorobyev A, Zarova E, Solntsev I, Osokin N, Zhulevich V. Statistical Evaluation of Football Performance Depending on the Socio-Economic Development of Countries. *Statistical Journal of the IAOS*. 2016;3(32):403–11.
558. Vrooman J. The economic structure of the NFL. In *The economics of the National Football League: The state of the art*. New York, NY: Springer New York; 2011, p. 7–31.
559. Vrooman J. Theory of the Perfect Game: Competitive Balance in Monopoly Sports Leagues. *Review of Industrial Organization*. 2009;34;1:5–44.
560. Waddington I, Roderick M. American exceptionalism: Soccer and American football. *Sports Historian*. 1996;16(1):42–63.

561. Wagner J. On Opening Day, a Rarity for M.L.B.: Support for Black Lives Matter. *The New York Times*. 2020.
562. Wagner C. Jüdische Fußballvereine im Nationalsozialistischen Deutschland: Eine Spurensuche. *Sport in History*. 2017;37:2:244–5. DOI: 10.1080/17460263.2017.1306330
563. Wangerin D. Soccer in a football world: the story of America's forgotten game. Philadelphia: Temple University Press; 2008. 352 p.
564. Ward P, Windt J, Kempton T. Business Intelligence: How Sport Scientists Can Support Organization Decision Making in Professional Sport. *International Journal of Sports Physiology and Performance*. 2019;14(4): 544–6. <https://doi.org/10.1123/ijsp.2018-0903>
565. Wäsche H, Dickson G, Woll A, Brandes U. Social network analysis in sport research: an emerging paradigm. *European Journal for Sport and Society*. 2017;14 (2):138–65.
566. Watson R. History of Golf's U.S. Open. *GolfLink*; 2021.
567. Weber D. Hopman Cup axed from Perth in favour of men's-only ATP Cup tournament. Australian Broadcasting Corporation. 2019.
568. Weinstein R, Hale J, De Gracia J. The economic impact of super bowl LVI. County of Los Angeles and City of Inglewood. Los Angeles, CA: Micronomics; 2021.
569. Wenner L. *MediaSport*. London: Routledge. Taylor and Francis Group; 1998.
570. Whannel G. Sport and the media. *Handbook of sports studies*. 2000:291–308.
571. What are the new tie-break rules at Wivbledon this year? Who has there been a rule change? *Eurosport*. 2022.
572. Williams AM, Ford PR, Drust B. (2020). Talent identification and development in soccer since the millennium. *Journal of Sports Sciences*. 2020;38(11–12):1199–1210. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1766647>
573. Wills CE. The competitiveness of games in professional sports leagues. *Journal of Sports Analytics*. 2017;3(2):103–17. <https://doi.org/10.3233/JSA-160122>
574. Winfree JA. Ownership structure between Major and Minor League Baseball. *European Sport Management Quarterly*. 2005;5:343–56.

575. Wong J, Jedlicka SR. When Culture Meets Capital: Commercialism, National Identity, and Vancouver's Initial Attempt to Join the NHL. *Sport History Review*. 2019;50(2):225–43.

576. Wood WR. Ethnohistory and historical method. *Archaeological method and theory*. 1990;2:81–109.

577. Woolridge J. These Sporting Lives: Football Autobiographies 1945–1980. *Sport in History*. 2008;28:4:620–40. DOI: 10.1080/17460260802580669

578. XFL declared bankruptcy. The league is up for sale [Internet]. 2020 [cited 2020 Sep. 10]. Available: <https://firststandgoal.ru/2020/04/xfl-files-for-bankruptcy/>

579. Ya L. Modern approach to sports industry management under uncertainty. *Economic Bulletin of Donbass*. 2020;4(62):119–23.

580. Yadvichuk G. Money down the drain? What's in store for basketball esports and the NBA 2K eLeague [Internet]. 2021 [cited 2021 March 22]. Available from: <http://surl.li/ukycf>

581. Yemini Y, da Silva S, Florissi D, Huang H. The network flow language: A mark-based approach to active networks. Columbia University: Computer Science XXX; 1999.

582. Zimbalist AS. Competitive Balance in Sports Leagues: An Introduction. *Journal of Sports Economics*. 2002;3(2):111–21. doi:10.1177/152700250200300201

583. Zoffer M. Competitive Golf: How Longer Courses Are Changing Athletes and Their Approach to the Game. *Nutrients*. 2022;14:1732.

ДОДАТКИ

Додаток А

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, що розкривають основні результати (фахові, категорія А та Б)

Основні публікації:

Категорія А

4. Pityn M, Bohuslavska V, Khimenes K, Neroda N, Edeliiev O. Paradigm of theoretical preparation in sports. Journal of Physical Education and Sport. 2019;19(6):2246–51. DOI:10.7752/jpes.2019.s6338. Фахове видання іншої держави (Румунії), внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в інтерпретації результатів, формулюванні висновків, перекладі матеріалів публікації.*

5. Khimenes KR, Briskin YA, Pityn MP, Neroda NV, Zadorozhna OR. Historical context and modern interpretation of the factors of the professional sports development in North America and Europe. Slobozhanskyi herald of science and sport. 2024;28(1):14–22. DOI: 10.15391/sns.v.2024-1.002. Фахове видання України, внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні результатів та їх співставленні з даними інших фахівців, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

6. Khimenes KR., Pityn MP., Pasichnyk VM. Models of professional golf competitions at various stages of its development. Rehabilitation & Recreation. 2024;18(1):156–67. DOI: 10.32782/2522-1795.2024.18.17. Фахове видання України, внесене до міжнародної наукометричної бази Scopus. *Особистий внесок здобувача полягає в постановці проблеми, формулюванні методологічного апарату, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

Категорія Б

32. Білик О, Хіменес Х. (2020). Особливості проведення змагань в кільцевих автоперегонах (на прикладі «Формула-1» та «NASCAR»). Теорія і методика

фізичного виховання і спорту. 2020;4:7–12. DOI: 10.32652/tmfvs.2020.4.7–12. *Здобувачеві належить участь у доборі джерел інформації, написанні висновків та оформленні публікації.*

33. Пітин М, Хіменес Х, Дулібський А. Представництво професійних футбольних клубів у змаганнях Ліги Європи УЄФА. Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура. 2019;31:117–24. DOI: 10.15330/fcult.31.117-124. *Особистий внесок здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

34. Пітин М, Хіменес Х, Лемешко О. Представництво провідних футбольних країн у змаганнях Ліги Чемпіонів УЄФА впродовж 2009–2018 рр. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;5К(113), с. 262–8. Доступно на: <http://surl.li/ukwxc> *Особистий внесок здобувача полягав у доборі матеріалів для теоретичного аналізу, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

35. Пітин МП, Хіменес ХР, Карпа ІЯ, Ріпак ІМ. Представництво провідних футбольних країн на змаганнях Ліги Європи УЄФА впродовж 2009-2018 років. В: Тимошенко ОВ, редактор. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2019;3(111)19, с. 114–20. Доступно на: <http://surl.li/ukwwo> *Особистий внесок здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

36. Приступа Є, Бріскін Ю, Хіменес Х, Пітин М. Сучасна система змагань національної футбольної ліги в умовах сталого розвитку. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021;4:14–8. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.4.14–18. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні результатів та їх співставленні з даними інших фахівців, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

37. Хіменес К, Пітин М, Еделєв О, Шекель В. Відкритий чемпіонат США з гольфу: історія та сучасність. Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я в

сучасному суспільстві. 2022;3(59):9–14. DOI: 10.29038/2220-7481-2022-03-09-14. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, формулюванні методологічного апарату, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

38. Хіменес Х, Білик О. Ефективність систем змагань у професійних автоперегонах США (на прикладі «NASCAR» та «IndyCar»). Український журнал медицини, біології та спорту. 2018;7(16):303–8. DOI: 10.26693/jmbs03.07.303. *Здобувачеві належить участь у доборі джерел інформації, написанні висновків та оформленні публікації.*

39. Хіменес Х, Бріскін Ю, Еделев О, Лешак О, Балушка Л. Історичні та сучасні особливості розвитку тенісних турнірів в «Еру відкритого тенісу». Physical Culture and Sport: Scientific Perspective. 2023;3:151–64. DOI: 10.31891/pcs.2023.3.20. *Особистий внесок здобувача полягав у формулюванні об'єктно-предметної складової, безпосередньому проведенні дослідження та описі його результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

40. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Маланюк Л. Формування компонентів системи змагань у професійному тенісі до початку «Ери відкритого тенісу». Спортивна наука та здоров'я людини. 2023;1(9):147–63. DOI:10.28925/2664-2069.2023.111. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, доборі методів дослідження, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

41. Хіменес Х, Бріскін Ю, Синиця А, Маланюк Л, Гнатчук Я. Еволюція моделей змагань у європейському професійному футболі. Physical Culture and Sport: Scientific Perspective. 2024;2(1):38–46. DOI: 10.31891/pcs.2024.1.47. *Здобувачеві належить формулювання теми на методологічного апарату роботи, добір матеріалів для аналізу, їх аналіз та узагальнення, виявлення ключових результатів дослідження.*

42. Хіменес Х, Гнатчук Я, Ungurean В. Досвід діяльності північноамериканських професійних ліг на міжнародній спортивній арені. Спортивні ігри. 2021;2(20):112–20. DOI: 10.15391/si.2021-2.11. *Особистий внесок*

здобувача полягав у визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.

43. Хіменес Х, Еделев О, Пітин М, Васильків М, Лобасюк В, Надич В. Становлення та розвиток змагань з професійного футболу (на прикладі Ліги Європи UEFA). В: Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія: Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини. Зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський; 2024;29(1), с. 36–43. DOI: 10.32626/2309-8082.2024-29(1).36-43. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

44. Хіменес Х, Еделев О. Глобалізація соціальної практики професійного спорту у сучасних умовах розвитку. Спортивні ігри. 2022;3(25):139–53. DOI: 10.15391/si.2022-1.13. *Особистий внесок здобувачки полягав у формулюванні об'єктно-предметної складової, безпосередньому проведенні дослідження та описі його результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

45. Хіменес Х, Пантік В, Пітин М, Еделев О. Професіоналізація гольфу у XVIII–XX століттях. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022;3:208–14. DOI: 10.32540/2071-1476-2022-3-208. *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

46. Хіменес Х, Пітин М, Бріскін Ю, Еделев О, Флуд О. Система змагань у професійному тенісі: еволюція та сучасність. Спортивна наука та здоров'я людини. 2023;2(10):167–81. DOI: 10.28925/2664-2069.2023.213. *Внесок здобувача включав формулювання методологічного апарату дослідження, добір даних для аналізу, виявлення ключових результатів, їх інтерпретацію.*

47. Хіменес Х, Пітин М, Дулібський А, Гнатчук Я. Регламентация змагань з футболу серед команд «Прем'єр-ліги» України з футболу упродовж 2012-2018 рр. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;1:78–85. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-1-078. *Особистий внесок здобувача полягав визначенні мети дослідження, структуризації наукових даних, формулюванні висновків, оформленні публікації.*

48. Хіменес Х, Пітин М, Унгуріан Б. Показники економічної діяльності провідних північно-американських організацій професійного спорту у сезоні 2017/18 років. Спортивний вісник Придніпров'я. 2019;4:95–102. DOI: 10.32540/2071-1476-2019-4-095. *Здобувачеві належить виявлення основних показників економічної діяльності спортивних організацій, їх опис, формулювання висновків та оформлення публікації до подання.*

49. Хіменес Х, Тітова Г, Бобошко В. Економічні особливості співпраці провідних світових організацій професійного спорту та засобів масової інформації. В: Фізична культура, спорт та здоров'я нації. Зб. наук. пр. Вінниця; 2019;7(26), с. 291–4. Доступно на: <http://surl.li/ukxsc> *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

50. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Глухов ІГ, Дробот КВ. Монополія та конкуренція в американському футболі в історії та сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2020;5;5(27):364–71. DOI: 10.26693/jmbs05.05.364. *Внесок здобувача пов'язаний з аналізом історичних та сучасних фактів щодо визначеної проблематики, укладання тексту публікації та формулювання висновків.*

51. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Слімаковський ОВ, Балущка ЛМ, Флуд ОВ. Еволюція чемпіонату професійної асоціації гольфу та його розвиток в умовах сучасності. Український журнал медицини, біології та спорту. 2022;7;5(39):342–7. DOI: 10.26693/jmbs07.05.342. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

52. Хіменес ХР, Дмитренко АВ, Пітин МП. Особливості сучасних систем змагань у баскетболі (на прикладі NBA та професійних турнірів під егідою FIBA). Спортивні ігри. 2020;1(15):85–94. DOI: 10.15391/si.2020-1.08. *Здобувачеві належить допомога в доборі інформаційної бази дослідження, формулювання методологічного апарату роботи, внесення коректив до результуючої частини дослідження.*

53. Хіменес ХР, Пітин МП, Тищенко ВО. Основні економічні ресурси NBA в сучасних умовах розвитку. В: Вісник Запорізького національного університету.

Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;1, с. 167–75. DOI: 10.26661/2663-5925-2020-1-22. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

54. Хіменес ХР, Пітин МП, Харченко-Баранецька ЛЛ, Гнатчук ЯІ, Степанюк СІ. Економічний потенціал керівних організацій баскетболу в Європі. В: Вісник Запорізького національного університету. Серія: Фізичне виховання та спорт. Зб. наук. пр. Запоріжжя; 2020;2, с. 19–29. DOI: 10.26661/2663-5925-2020-2-26. *Здобувачеві належить проведення дослідження, виявлення та інтерпретація його результатів, оформлення публікації згідно вимог видання.*

55. Хіменес Х, Бріскін Ю, Пітин М, Еделєв О, Ковальчук Л. Становлення та розвиток змагань з баскетболу в Італії. Osvita, innovatika, praktika; 2024; 12(5):92–8. DOI: 10.31110/2616-650X-vol12i5-014. *Здобувачеві належить добір матеріалів для аналізу, їх структуризація, виведення результатів та їх опис, формулювання висновків.*

56. Хіменес ХР, Бріскін ЮА, Пітин МП, Човган РЯ, Еделєв ОС. Становлення змагань у професійному футболі (на прикладі Суперкубку, Ліги конференцій UEFA та Клубного чемпіонату світу). Фізичне виховання та спорт. 2024;(1):324–31. DOI: 10.26661/2663-5925-2024-1-44. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

57. Хіменес ХР, Харченко-Баранецька ЛЛ, Еделєв ОС. Організаційна ефективність сучасних систем змагань в ігрових видах професійних спорту. В: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15, Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). Зб. наук. пр. Київ; 2021;8(139), с. 117–23. DOI: 10.31392/NPU-nc.series15.2021.8(139).21. *Особистий внесок здобувача полягав в постановці проблеми, безпосередньому проведенні дослідження, обґрунтуванні отриманих результатів, у формулюванні висновків, оформленні публікації.*

58. Хіменес ХР. Досвід застосування віртуальних технологій у діяльності NBA. Спортивні ігри. 2021;4(22):64–71. DOI: 10.15391/si.2021-4.06.

59. Хіменес ХР. Професіоналізація турніру The British Open у контексті його історії. Фізичне виховання та спорт. 2022;2:110–8. DOI: 10.26661/2663-5925-2022-2-15.

Праці, які додатково відображають результати дисертації

37. Хіменес ХР, Пітин МП. Представництво країн у провідних змаганнях із футболу впродовж 2009-2018 рр. (на прикладі Ліги Чемпіонів та Ліги Європи УЄФА). В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XII Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2019, с. 185–6. *Здобувачеві належить пошук інформаційних джерел та їх опрацювання, виявлення основних результатів дослідження.*

38. Хіменес ХР. Досягнення сучасних професійних ліг ігрових видів спорту у віртуальному середовищі. В: Молодь та олімпійський рух. Тези доп. XIV Міжнар. конф. мол. вчених. Київ; 2021, с. 45–6.

39. Хіменес ХР. Сучасне бачення змісту систем змагань у ігрових видах професійного спорту. W: Stan, perspektyvy i rozwoj ratownictwa, kultury fizycznej s sportu w XXI wieku. Bydgoszcz: WSG University; 2022, s. 233–41.

40. Khimenes Kh, Pityn M, Lynec M, Antonov S, Kharchenko-Baranetska L.. 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. Iasi, Romania; 2021, p. 55–6. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

41. Khimenes Kh, Pityn M, Lynec M, Antonov S, Kharchenko-Baranetska L. 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. Iasi, Romania; 2021, p. 271–7. *Внесок здобувача полягав у плануванні дослідження, пошуку інформаційних ресурсів, аналізі матеріалів, виведенні результатів та висновків дослідження.*

Додаток Б

Додаток Б1

АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у освітній процес здобувачів освіти
Волинського національного університету імені Лесі Українки

Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2.1. «Соціальна практика сучасного спорту» (№ державної реєстрації 01211160524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Лесі Українки на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНЕ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНЕ ОСВІТНІ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хіменес Х. Р. вніс(ла) наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозицій, форма впровадження, стисла характеристика	Паузова повинна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
<p>Розширення науково-теоретичного змісту освітнього компонента «Сучасна система організації олімпійського, професійного та неолімпійського спорту» здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 017 Фізична культура і спорт. Додовлення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту освітнього компонента «Сучасна система організації олімпійського, професійного та неолімпійського спорту».</p>	<p>Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту. Визначено перелік моделей змагань з контактною еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань.</p> <p>Рекомендовано до використання у підготовці здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 Фізична культура і спорт.</p>	<p>Формування спеціальних компетенцій для здатності управляти робочими або навчальними процесами у сфері фізичної культури та спорту, які є складовими, непередбачуваними чи потребують нових стратегічних підходів у здобувачів освіти другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 Фізична культура і спорт.</p>

Автор впровадження:

канд. наук з фіз. виховання і спорту, доц.

Науковий консультант:

д-р наук з фіз. виховання та спорту, проф.

Декан факультету фізичної культури,

спорту та здоров'я,

канд. наук з фіз. виховання та спорту, доц.

Проректор з навчальної роботи

та рекрутації Волинського національного

університету імені Лесі Українки, проф.



Хіменес Х. Р.
Підписано: Хіменес Х. Р.

Х. Р. Хіменес

Бріскін Ю. А.

Ю. А. Бріскін



Пантук В. В.

В. В. Пантук

Громик Ю. В.

Ю. В. Громик

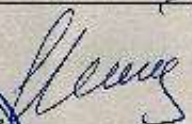
АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів
Хмельницького національного університету

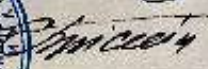
Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2. 1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр.в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хімєнес Х. Р. вислали наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
<p>Удосконалення навчальної програми дисципліни «Олімпійський і професійний спорт» студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 017 – Фізична культура і спорт</p> <p>Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту окремих змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту.</p> <p>Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальної дисципліни «Олімпійський і професійний спорт».</p>	<p>Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту</p> <p>Визначено перелік моделей змагань в контексті своєї галузі таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань.</p> <p>Рекомендовано до використання у підготовці студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 017 – Фізична культура і спорт.</p>	<p>Удосконалення знань студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Олімпійський і професійний спорт», зокрема з розділу «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»</p>


Автор впровадження:
канд. наук з фіз. виховання та спорту

 Христина ХІМЄНЕС


Науковий консультант:
д-р наук з фіз. виховання та спорту

 Юрій БРІСКІП

Декан факультету здоров'я, психології
фізичної культури та спорту
доктор педагогічних наук, професор

 Євген ПАВЛЮК

Проректор з наукової роботи
доктор технічних наук, професор

 Олег СИНЮК



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

вул. Шевченка, 57, м. Івано-Франківськ, 76000. Тел. +380963102636, e-mail: office@ksu.kh.ua; http://www.ksu.edu.ua
код за ЄДРПОУ 02125609 р/р UA22820172034311002200000120; UA068201720343120002000000120
банк Держказначейська служба України, м. Київ

«19» червня 2024 р. № 03-32/888
На № _____ від _____ 202_р.

Довідка

**про впровадження результатів дисертаційного дослідження
«ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В
ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ»
на здобуття наукового ступеня доктора наук з фізичного виховання і
спорту
зі спеціальності 24.00.01 – олімпійський і професійний спорт
Хіменес Христини Робертівни**

Сформовано систему знань щодо еволюції та сучасних тенденцій розвитку систем змагань в ігрових командних видах професійного спорту.

Науково-теоретичні матеріали впроваджені до лекційних і семінарських занять з дисципліни «Олімпійський і професійний спорт» для здобувачів II курсу освітньо-професійної програми «Фізична культура і спорт» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти.

Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту, яка включає системоутворювальні чинники (економічна ефективність; соціальна ідентичність; конкуренція та видовищність; технологічність; конгруентність (узгодженість), функції (функція досконалості; функція емпатійності; функція операційності), ознаки (ієрархічність; керованість; системність; інноваційність; відкритість; реактивність; унікальність) та механізми адаптації (збільшення або зменшення кількості команд (спортсменів), зміна місця розташування команд, зміна місця проведення змагань, зміна графіків проведення змагань, удосконалення правил змагань та формату проведення, удосконалення (об'єктивізація) суддівства змагань, удосконалення інвентарю, підвищення видовищності ігор тощо).

На основі чинників: наявність/відсутність системи змагань та організаційна престижність змагань визначено перелік моделей змагань в

контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Упродовж усієї історії видів спорту моделі змагань доцільно групувати за ознакою наявності/відсутності системи у наступні групи: несистемні, дискретно-системні, системні, адаптивно-десистемні, ресистемні. Застосовуючи критерій престижності змагань у конкретних видах спорту ми визначили, що упродовж історії моделі змагань у досліджуваних видах спорту мали різні характеристики і специфіку. Водночас сьогодні в більшості командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей) функціонує однопозиційна закрита модель, за витянком футболу (сокеру), де актуальна модель – ієрархічна закрита. В європейському футболі та баскетболі – ієрархічна Панєвропейська, а в гольфі та тенісі – ґурово-ієрархічна.

Обґрунтовано зміст моделей змагань у визначених вище ігрових видах професійного спорту на основі вивчення їх еволюції. Визначено, що ключовою умовою формування тих чи інших моделей змагань на різних історичних етапах є соціально-економічне середовище, у якому розвиваються ті чи інші види спорту.

Аргументовано історичні засади формування та сучасні напрями розвитку змагань в ігрових видах професійного спорту.

Результати впровадження обговорено на засіданні кафедри олімпійського та професійного спорту Херсонського державного університету (протокол від 03.06.2024 № 10).

Перший проректор



Сергій ОМЕЛЬЧУК

Катерина Дробот
(050) 076-12-79



Міністерство освіти і науки України
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

вул. Шевченка, 57, м. Івано-Франківськ, 76018, тел. (0342) 75-23-51, факс (0342) 53-15-74
 імейл office@pnu.edu.ua, сайт https://pnu.edu.ua, код ЄДРПОУ 02125266

03.06.2024 № 01-23/156

На № _____ від _____

ДОВІДКА

про впровадження результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника у межах теми 2. 1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хіменес Х. Р. внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисципліни «Олімпійський і професійний спорт» студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальної дисципліни «Олімпійський і професійний спорт».	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт	Удосконалення знань студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Олімпійський і професійний спорт», зокрема з розділу «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»

Перший проректор Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника

Декан факультету фізичного виховання і спорту
канд. пед. наук, доц.

Валентина ЯКУБІВ

Ярослав ЯЦІВ





УКРАЇНА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Державний заклад

"ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К. Д. УШИНСЬКОГО"65020, м.Одеса, вул. Старопортофранківська, 26. Тел.: +38 (048) 723-40-98, факс: +38 (048) 752-98-10
E-mail: pdpu@pdpu.edu.ua www.pdpu.edu.uaвід 10.06.2024 № 1145/26
на № _____ від _____

АКТ

впровадження результатів наукових досліджень у практику
освітнього процесу Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

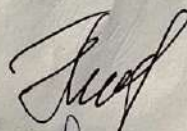
Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт про те, що у межах теми 2.1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524). Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «**ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ**», Хіменес Христина Робертівна внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисципліни «Технології спорту вищих досягнень» студентів другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол),	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс.	Удосконалення знань студентів другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Технології спорту вищих досягнень», зокрема з розділу «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»

<p>індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальної дисципліни «Технології спорту вищих досягнень»</p>	<p>Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці студентів другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт</p>	
---	--	--

Акт впровадження обговорено на засіданні кафедри гімнастики та спортивних єдиноборств від 07 травня 2024 року, протокол №12.

Завідувач кафедри гімнастики та спортивних єдиноборств
доктор педагогічних наук, проф.



Борис ДОЛИНСЬКИЙ

Проректор з наукової роботи,
доктор політичних наук, проф.



Ганна МУЗИЧЕНКО

АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів
Запорізького національного університету

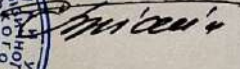
Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2. 1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр., у період березень – червень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хіменес Х. Р. внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисципліни «Організація та проведення спортивних змагань» студентів освітньо-наукового рівня «магістр» зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт. Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальної дисципліни «Організація та проведення спортивних змагань».	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту. Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці студентів освітньо-наукового рівня «магістр» зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт.	Удосконалення знань студентів освітньо-наукового рівня «магістр» зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Організація та проведення спортивних змагань», зокрема з розділу «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту».

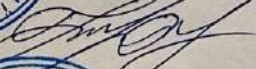
Автор впровадження:

канд. наук з фіз. виховання і спорту, доцент  Хіменес Х.Р.

Науковий консультант:

д-р наук з фіз. виховання та спорту, професор  Бріскін Ю.А.

Декан факультету фізичного виховання

здоров'я та туризму,
д-р біол. наук, професор  Маліков М.В.

Проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи

Запорізького національного університету  Гура О.І.
д-р пед. наук, професор



АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів
Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського

Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2. 1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хіменес Х. Р. внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова повизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисципліни «Теорія і методика фізичної культури та спорту» для здобувачів третього освітньо-наукового) рівня вищої освіти (доктор філософії) за спеціальністю 017 – Фізична культура і спорт. Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальних дисциплін «Загальна теорія професійного спорту» та «Професійний спорт»	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці здобувачів третього освітньо-наукового) рівня вищої освіти (доктор філософії) за спеціальністю 017 – Фізична культура і спорт	Удосконалення знань здобувачів третього освітньо-наукового) рівня вищої освіти (доктор філософії) за спеціальністю 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Теорія і методика фізичної культури та спорту» для здобувачів третього освітньо-наукового) рівня вищої освіти (доктор філософії) за спеціальністю 017 – Фізична культура і спор у розділі «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»

Автор впровадження:
канд. наук з фіз. виховання і спорту, доц.

X. Р. Хіменес

Науковий консультант:
д-р наук з фіз. виховання та спорту, проф.

Ю. А. Бріскін

Проректор з науково-педагогічної роботи та міжнародних зв'язків
Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського



М. П. Пітин

АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів
Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського

Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2. 1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавець окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ», Хіменес Х. Р. внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозиції, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисциплін «Загальна теорія професійного спорту» студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти та «Професійний спорт» студентів другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальних дисциплін «Загальна теорія професійного спорту» та «Професійний спорт»	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти та другого (магістерського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт	Удосконалення знань студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Загальна теорія професійного спорту» та другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 017 – Фізична культура і спорт у розділі «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»

Автор впровадження:
канд. наук з фіз. виховання і спорту, доц.

X. P. Хіменес

Науковий консультант:
д-р наук з фіз. виховання та спорту, проф.

Ю. А. Бріскін

Декан факультету фізичної культури і спорту
д-р наук з фіз. виховання та спорту, проф.

М. С. Розторгуй

Проректор з науково-педагогічної роботи та міжнародних зв'язків
Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського



М. П. Пітин

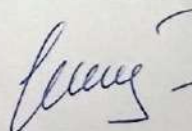
АКТ ВПРОВАДЖЕННЯ

результатів наукових досліджень у навчальний процес студентів
Сумського державного університету

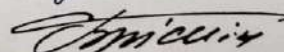
Ми, ті, які підписалися нижче, склали цей акт у тому, що у межах теми 2.1. «Соціальні практики сучасного спорту» (№ державної реєстрації 0121U100524) Зведеного плану науково-дослідної роботи ЛДУФК ім. Івана Боберського на 2021-2025 рр. в період січень – травень 2024 року виконавеш окремого дослідження, тема: «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСНОВИ СИСТЕМ ЗМАГАНЬ В ІГРОВИХ ВИДАХ ПРОФЕСІЙНОГО СПОРТУ». Хіменес Х. Р. внесла наступні рекомендації і пропозиції:

Найменування пропозицій, форма впровадження, стисла характеристика	Наукова новизна та її значення, рекомендації з подальшого використання	Ефект від впровадження
Удосконалення навчальної програми дисципліни «Олімпійський спорт» і «Професійний спорт» студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт Доповнення змісту матеріалу інформацією щодо структури та змісту еволюції змагань в командних ігрових видах спорту Північної Америки (бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол (сокер)), Європи (футбол, баскетбол), індивідуальних (гольф) та індивідуально-командних (теніс) видах професійного спорту. Науково-теоретичні відомості для удосконалення змісту навчальної дисципліни «Олімпійський спорт» і «Професійний спорт»	Встановлено науково-теоретичні основи систем змагань в ігрових видах професійного спорту, зокрема сформульовано основні компоненти парадигми змагань у ігрових видах професійного спорту Визначено перелік моделей змагань в контексті еволюції таких ігрових видів професійного спорту як: бейсбол, американський футбол, баскетбол, хокей, футбол в Північній Америці; футбол та баскетбол в Європі; гольф та теніс. Обґрунтовано зміст визначених моделей змагань. Рекомендовано до використання у підготовці студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт	Удосконалення знань студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 017 – Фізична культура і спорт щодо змісту дисципліни «Олімпійський спорт» і «Професійний спорт», зокрема з розділу «Системи змагань в ігрових видах професійного спорту»

Автор впровадження:
канд. наук з фіз. виховання і спорту, доц.

 Х. Р. Хіменес


Науковий консультант:
д-р наук з фіз. виховання і спорту, проф.

 Ю. А. Бріскін


В.о. проректора з науково-педагогічної роботи та міжнародних зв'язків
Львівського державного університету фізичного виховання і спорту
ім. Івана Боберського
д-р наук з фіз. виховання і спорту, проф.

 М. П. Пітин

Завідувач кафедри фізичного виховання і спорту
канд. наук з фіз. виховання і спорту, доц.

 Н. В. Петренко

Перший проректор
Сумського державного університету
д. екон. наук, професор

 І. О. Школьник