

# প্রতিযোগিতা

## (Tournament)

Tournament কথাটির অর্থ হল প্রতিযোগিতা, অর্থাৎ এটি একটি ক্রীড়া প্রতিযোগিতা যেখানে কিছু ব্যক্তি বা দলের মধ্যে একটি নির্দিষ্ট কোনো ক্রীড়ায়, একটি নির্দিষ্ট ক্রীড়াসূচি অনুযায়ী প্রতিদ্বন্দ্বিতার মাধ্যমে একজন ব্যক্তি বা একটি দলকে বিজয়ী বলে ঘোষণা করা হয়।

### প্রতিযোগিতার উদ্দেশ্য (Objectives of Tournament)

ছাত্রছাত্রীরা যাতে সারাবছর ধরে বিভিন্ন ক্রীড়ার যে সমস্ত কলাকৌশল শেখে শুধুমাত্র ওইগুলির প্রয়োগের সুযোগ পায় তাই নয়, এর দ্বারা ছাত্রছাত্রীদের শিক্ষণীয় বিষয়ের মানগত যোগ্যতার মূল্যায়ন করা সম্ভব হয়। অর্থাৎ প্রতিযোগিতার উদ্দেশ্য হল—

1. ছাত্রছাত্রীদের খেলাধুলায় অংশগ্রহণে উৎসাহ দেওয়া।
2. বেশিসংখ্যক ছাত্রছাত্রীদের অংশগ্রহণের সুযোগ দেওয়া।
3. প্রতিযোগিতার মাধ্যমে মানসিক স্বাস্থ্যের উন্নতি ঘটানো।
4. বিভিন্ন সামাজিক গুণ, যথা—খেলোয়াড়সুলভ মনোভাব, সহযোগিতা, দলগত প্রচেষ্টা, পরিচালকের প্রতি সম্মান, বিরুদ্ধ দলের খেলোয়াড়দের সঙ্গে বন্দুত্বসুলভ আচরণ করতে শেখানো।
5. ব্যক্তিত্বের বিকাশসাধন এবং নেতৃত্ব দেওয়ার ক্ষমতা প্রকাশ করা।
6. খেলাধুলার নিয়মকানুন জানতে উৎসাহ দেওয়া।

যে-কোনো ক্রীড়ার কোনো একটি প্রতিযোগিতা পরিচালনার পূর্বে নিম্নলিখিত বিষয়গুলি মনে রাখা উচিত।

1. প্রতিযোগিতা কী ধরনের হবে (ভলিবল, হকি, ক্রিকেট ইত্যাদি)।
2. পরিচালন সমিতির হাতে সম্ভাব্য সুযোগসুবিধা এবং প্রয়োজনীয় সাজসরঞ্জাম ও যন্ত্রাদি রাখা উচিত।
3. প্রত্যেকটি খেলার জন্য এবং সমগ্র প্রতিযোগিতা পরিচালনার জন্য পরিচালন সমিতির হাতে নির্দিষ্ট সময় রাখা উচিত।
4. প্রতিযোগিতায় প্রতিযোগীর প্রকারভেদ অর্থাৎ সাব-জুনিয়ার, জুনিয়ার এবং সিনিয়ার (Sub-Junior, Junior and Senior) ইত্যাদি থাকা উচিত।

5. অংশগ্রহণকারী সম্ভাব্য ব্যক্তি বা দলের সংখ্যা, ক্রীড়া প্রতিযোগিতার জন্য নির্দিষ্ট স্থান থেকে দলগুলির অবস্থানের দূরত্ব এবং ওই সমস্ত দলগুলির ক্রীড়াগত যোগ্যতা মান কেমন, তা দেখা উচিত।
6. প্রতিযোগিতার সুষ্ঠু বৃপায়ণের ক্ষেত্রে বিচারকদের সাহায্য।
7. প্রতিযোগিতা সম্পূর্ণ করার ক্ষেত্রে প্রয়োজনীয় অর্থ ইত্যাদি বিষয় মাথায় রাখা উচিত।

### প্রতিযোগিতার শ্রেণিবিভাগ (Types of Tournament)

প্রতিযোগিতা সাধারণত চার প্রকার। যথা—

#### 1. নক্-আউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট

##### (Knock-out or Elimination Tournament)

- (a) সিংগল নক্-আউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট  
(Single knock-out or Elimination Tournament)।
- (b) সাঙ্ঘনা প্রতিযোগিতা—প্রথম প্রকার এবং দ্বিতীয় প্রকার  
(Consolation Tournament—Type-I and Type-II)।
- (c) ডাবল নক্-আউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট  
(Double knock-out or Elimination Tournament)।
- (d) বাগনাল-ওয়াল্ড টুর্নামেন্ট (Bagnall-Wild Tournament)।

#### 2. লিগ্ বা রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্ট

##### (League or Round Rabin Tournament)

- (a) সিংগল লিগ্ টুর্নামেন্ট (Single League Tournament)।
- (b) ডাবল লিগ্ টুর্নামেন্ট (Double League Tournament)।

#### 3. কম্বিনেশন বা মিশ্র প্রতিযোগিতা (Combination Tournament)

- (a) লিগ্ কাম নক্-আউট প্রতিযোগিতা  
(League cum Knock-out Tournament)
- (b) নক্-আউট কাম লিগ্ প্রতিযোগিতা  
(Knock-out cum League Tournament)
- (c) লিগ্ কাম লিগ্ প্রতিযোগিতা। (League cum League Tournament)
- (d) নক্-আউট কাম নক্-আউট প্রতিযোগিতা  
(Knock-out cum Knock-out Tournament)

#### 4. চ্যালেঞ্জ টুর্নামেন্ট (Challenge Tournament)

- (a) ল্যাডার বা মই পদ্ধতি বা প্রতিযোগিতা (Ladder Tournament)
- (b) পিরামিড পদ্ধতি বা প্রতিযোগিতা (Pyramid Tournament)

## 1. নক্-আউট বা এলিমিনেশন্ টুর্নামেন্ট (Knock-out or Elimination Tournament)

### (a) সিংগল নক্-আউট বা এলিমিনেশন্ টুর্নামেন্ট (Single knock-out or Elimination Tournament)

এই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে প্রথমত বিভিন্ন জোড়ায় বুপান্তরিত করে পরস্পরের সঙ্গে খেলানোর ব্যবস্থা করা হয়। এই প্রতিযোগিতা থেকে যারা একবার পরাজিত হয় তারা প্রতিযোগিতা থেকে সরে দাঁড়ায়। আর বিজয়ী দলগুলি পরবর্তী খেলার জন্য উত্তীর্ণ হয়। যতক্ষণ পর্যন্ত একটা দল পরাজিত না হয় ততক্ষণ সেই দল বা ব্যক্তি খেলে যেতে পারে। যদি অংশগ্রহণকারী দলের বা ব্যক্তির সংখ্যা 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ না হয় তবে 'বাই' (Bye) দিয়ে ফিক্সচার (Fixture) তৈরি করতে হবে। এই নক্-আউট পদ্ধতিকে Straight Single Elimination System-ও বলা হয়।

এই জাতীয় প্রতিযোগিতার প্রধান বৈশিষ্ট্য হল, এই প্রতিযোগিতায় যে দল বা ব্যক্তি একবার হারে, তারা বা সে তৎক্ষণাৎ প্রতিযোগিতা থেকে বিদায় নেয় এবং দ্বিতীয় কোনো সুযোগ পায় না। যদি দলের সংখ্যা 'n' হয়, তবে প্রতিযোগিতায় মোট খেলা হয় (n-1)। উদাহরণস্বরূপ বলা যায়, দলসংখ্যা 11টি হলে সিংগল এলিমিনেশন্ প্রতিযোগিতায় মোট খেলা হবে (11-1) বা 10টি।

প্রতিযোগিতায় দল বা ব্যক্তির সংখ্যা বেশি হলে তাদের দুটি অর্ধে ভাগ করে প্রতিযোগিতা করতে হয়। এই বিভাজনের পদ্ধতি নিম্নরূপ—

- যখন প্রতিযোগী বা দলের সংখ্যা জোড় সংখ্যা হবে, তখন উপরের অর্ধে দল সংখ্যা হবে  $=\frac{n}{2}$  এবং নীচের অর্ধে দল সংখ্যা হবে  $=\frac{n}{2}$ । উদাহরণ—মোট দলে বা প্রতিযোগীর সংখ্যা 10 হলে, দুই অর্ধে দল সংখ্যা হবে  $=\frac{10}{2}$  বা  $\frac{10}{2} = 5$ টি করে।
- যখন দলের বা প্রতিযোগীর সংখ্যা বিজোড় সংখ্যা হবে, তখন উপরের অর্ধে দল সংখ্যা হবে  $\frac{n+1}{2}$  এবং নীচের অর্ধে দল সংখ্যা হবে  $\frac{n-1}{2}$ । উদাহরণ—মোট দলের বা প্রতিযোগীর সংখ্যা 11 হলে, উপরের অর্ধে দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা হবে  $\frac{n+1}{2} = \frac{11+1}{2} = \frac{12}{2} = 6$ টি দল বা প্রতিযোগী এবং নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে  $\frac{n-1}{2} = \frac{11-1}{2} = \frac{10}{2} = 5$ টি দল।

**'বাই' (Bye) দেওয়ার নিয়ম:** যখন কোনো প্রতিযোগিতায় কোনো এক বা একাধিক ব্যক্তি বা দলকে অপরাপর দলের তুলনায় একটি ম্যাচ কম খেলার অনুমতি দেওয়া হয়, অর্থাৎ তাকে বা সেই দলকে প্রথম রাউন্ডের খেলা থেকে অব্যাহতি দেওয়া হয় তাকে বাই (Bye) বলা হয়। 'বাই' সাধারণত লটারির মাধ্যমে ঠিক করা হয়। তবে কোনো কোনো

প্রতিযোগিতায়, ওই পরিচালন কমিটির নিজস্ব সিদ্ধান্ত অনুযায়ী গত বছরের বিজয়ী বা বিজিত দল বা প্রতিযোগীকে লটারি ছাড়াই 'বাই' (Bye) দেওয়া হয়ে থাকে।

সিংগল নক্-আউট প্রতিযোগিতার ক্রীড়াসূচি (Fixture) তৈরির আগে লক্ষ করতে হবে দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা (n) 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা অনুযায়ী আছে কিনা, অর্থাৎ 2, 2<sup>2</sup>, 2<sup>3</sup>, 2<sup>4</sup>, 2<sup>5</sup> প্রভৃতি। 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা হল 2, 4, 8, 16, 32, 64 ইত্যাদি। 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা অনুযায়ী দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা থাকলে ক্রীড়াসূচি তৈরি করা সহজ হয়। 2-এর পূর্ণসূচক সংখ্যা হচ্ছে না এমন সংখ্যক দল বা প্রতিযোগী এলে 'বাই' (Bye) দিয়ে ক্রীড়াসূচি তৈরি করতে হবে বা খেলাতে হবে। যতসংখ্যক দল বা প্রতিযোগী এসেছে তার সামনে অর্থাৎ পরবর্তী যে দুই-এর পূর্ণসূচক সংখ্যাটি আছে তার থেকে বিয়োগ দিয়ে যে সংখ্যা পাওয়া যাবে সেই সংখ্যক দল বা প্রতিযোগীকে 'বাই' দিতে হবে। আর 'বাই' সর্বদাই প্রথম রাউন্ডে দিতে হবে, কখনোই দ্বিতীয় রাউন্ডে নয়। উদাহরণ—

- দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা (n) = 10 হলে, বাই সংখ্যা = 16-10 = 6টি। কারণ, 10-এর পরবর্তী 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা হল = 16।
- দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা (n) = 19 হলে, বাই সংখ্যা = 32-19 = 13টি। কারণ, 19-এর পরবর্তী 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা হল = 32।

উপরের অর্ধে এবং নীচের অর্ধে 'বাই' দেওয়ার নিয়ম—

- 'বাই'-এর সংখ্যা জোড় হলে, উপরের অর্ধে 'বাই' হবে =  $\frac{nb}{2}$  এবং নীচের অর্ধে বাই হবে  $\frac{nb}{2}$ , যেখানে nb = মোট 'বাই'-এর সংখ্যা। উদাহরণ-'বাই'-এর সংখ্যা 6 টি হলে, উপরের অর্ধে ও নীচের অর্ধে 'বাই'-এর সংখ্যা হবে  $\frac{nb}{2} = \frac{6}{2} = 3$ টি করে।
- 'বাই'-এর সংখ্যা বিজোড় হলে, উপরের অর্ধে 'বাই' হবে  $\frac{nb-1}{2}$  এবং নীচের অর্ধে বাই হবে  $\frac{nb+1}{2}$ , যেখানে nb = মোট 'বাই'-এর সংখ্যা। উদাহরণ-'বাই'-এর সংখ্যা 13 টি হলে, উপরের অর্ধে 'বাই' হবে  $\frac{nb-1}{2} = \frac{13-1}{2} = \frac{12}{2} = 6$ টি এবং নীচের অর্ধে 'বাই'-হবে  $\frac{nb+1}{2} = \frac{13+1}{2} = \frac{14}{2} = 7$  টি।

ক্রীড়াসূচি বা তালিকা গঠনের নীতি হল অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে বা প্রতিযোগীকে লটারির মাধ্যমে স্থাপন করা হয়। এর ফলে কারও আপত্তিজনক কিছু থাকে না। অনেক ক্ষেত্রে দূরবর্তী দলকে অধিক সুবিধা দেওয়া হয়। প্রতিযোগিতাকে আকর্ষণীয় করে তোলার জন্য শক্তিশালী দলগুলিকে উপরে, নীচে করে সাজানো হয়, যাতে শক্তিশালী দল বা প্রতিযোগীরা তাদের খেলা দেখানোর সুযোগ পায়। এই পদ্ধতিকে বাছাই পদ্ধতি বা seeding বলা হয়। খেলার তালিকা বা ক্রীড়াসূচি প্রস্তুতের সময় খেলার তারিখ, সময় এবং স্থান অবশ্যই উল্লেখ করতে হবে।

**সিডিং বা বাছাই (seeding):** বাছাই বা সিডিং হল এমন একটি পদ্ধতি, যেখানে ক্রীড়াসূচি বা তালিকা তৈরি করার পূর্বে কিছু শক্তিশালী দল বা ব্যক্তিকে বাছাই করে এমনভাবে ক্রীড়াসূচিতে স্থান দেওয়া হয়, যাতে প্রাথমিক রাউন্ডে তারা পরস্পর পরস্পরের মুখোমুখি না হয়। সিডিং পদ্ধতি তখনই ব্যবহার করা হয়, যখন অংশগ্রহণকারী দল বা ব্যক্তির দক্ষতার নমুনা সংগঠকদের জানা থাকে। এটি দুই প্রকার, যথা—

1. সাধারণ সিডিং (**Seeding**): সম্মানজনক হলেও এদের প্রথম রাউন্ড থেকে খেলানো হয়।
2. বিশেষ সিডিং (**Special Seeding**): বিশেষ সিডিং-এর ক্ষেত্রে বাছাই দল বা ব্যক্তিকে সরাসরি কোয়ার্টার ফাইনাল বা সেমি-ফাইনাল থেকে খেলাতে দেওয়া হয়। যদিও মনে হতে পারে এই পদ্ধতি সঠিক নয়, কিন্তু উচ্চ দক্ষতা ও নিপুণতা প্রদর্শনকারী দল বা ব্যক্তিকে গুরুত্বহীন খেলাগুলি খেলার জন্য অপেক্ষা করতে হয় না বলে প্রতিযোগিতার খরচ কমে যায়। তবে মনে রাখতে হবে বড়ো বড়ো খেলাতেই সাধারণত বিশেষ বাছাই বা বিশেষ সিডিং পদ্ধতি অবলম্বন করা হয়।

### সিডিং বা বাছাই-এর গুরুত্ব (Importance)

- শক্তিশালী দল বা ব্যক্তি সহজেই পরবর্তী রাউন্ডে এগিয়ে যায়, তাদের পূর্ববর্তী রাউন্ডে শক্তি পরীক্ষা দিতে হয় না।
- শক্তিশালী দল বা প্রতিযোগীরা প্রাথমিক রাউন্ডে পরস্পর প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে বিদায় নেয় না, ফলে প্রতিযোগিতার আকর্ষণ বজায় থাকে।
- শেষ ম্যাচ পর্যন্ত দর্শকদের কৌতূহল ও আকর্ষণ বজায় থাকে।
- সিডিং বা বাছাই প্রথা অবলম্বন করলে অনেক শক্তিশালী দল বা প্রতিযোগী প্রতিযোগিতায় অংশ নেয় এবং এতে প্রতিযোগিতার গুরুত্ব বাড়ে।

### সিডিং-এর পদ্ধতি (Method)

- সিডিং-এর সংখ্যা 2-এর পূর্ণসূচক বা পূর্ণবর্গ সংখ্যা অনুসারে হবে। যেমন—2, 4, 8, 16 ইত্যাদি।
- সিডিং বা বাছাই দলগুলি বা প্রতিযোগীরা ছাড়া বাকি দলগুলি বা প্রতিযোগীকে ক্রীড়াসূচিতে লটারির মাধ্যমে স্থান দিতে হবে।
- বাছাই দল বা প্রতিযোগীদের ক্রীড়াসূচির প্রতি অর্ধে সমানভাবে স্থান দিতে হবে।
- বাছাই দলগুলিকে 'বাই' দেওয়া যাবে এবং 'বাই' দিতে লটারি পদ্ধতি ব্যবহার করা যেতে পারে।

ক্রীড়াসূচি বা তালিকা (fixture) তৈরির পদ্ধতি:

উদাহরণ-১

৪টি দলের/ব্যক্তির সিজাল নক্-আউট-এর ক্রীড়াসূচি তৈরি করা হল।

১. অংশগ্রহণকারী দল বা ব্যক্তির সংখ্যা হল = ৪টি।

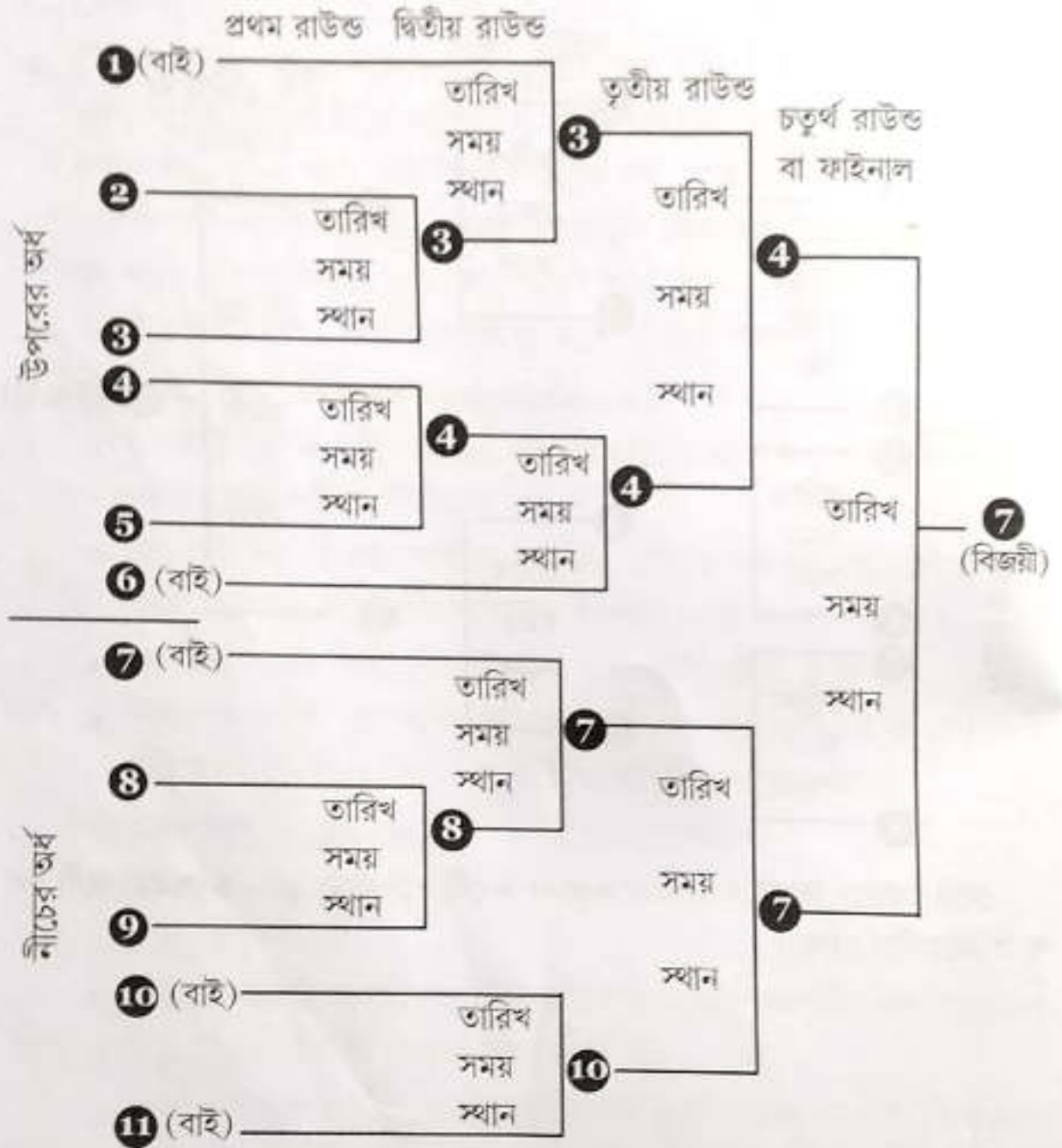


মোট খেলার সংখ্যা =  $(n-1) = 8-1 = 7$ টি। যেখানে,  $n$  = অংশগ্রহণকারী দল বা প্রতিযোগীর সংখ্যা।

উদাহরণ-২

অংশগ্রহণকারী দল বা ব্যক্তির সংখ্যা = 11টি।

'বাই'-এর সংখ্যা =  $16 - 11 = 5$ টি। উপরের অর্ধে 'বাই' হবে  $\frac{nb-1}{2} = \frac{5-1}{2} = \frac{4}{2} = 2$ টি এবং নীচের অর্ধে 'বাই' হবে  $\frac{nb+1}{2} = \frac{5+1}{2} = \frac{6}{2} = 3$ টি, যেখানে,  $nb =$  মোট 'বাই'-এর সংখ্যা।



বিজোড় সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে, উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে  $\frac{n+1}{2} = \frac{11+1}{2} = \frac{12}{2} = 6$ টি এবং নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে  $\frac{n-1}{2} = \frac{11-1}{2} = \frac{10}{2} = 5$ টি। যেখানে  $n =$  মোট দলের সংখ্যা। মোট খেলার সংখ্যা =  $(n-1) = 11-1 = 10$ টি।

## সিঙ্গেল নক-আউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্টের ভালো ও মন্দ দিক (Merits and Demerits of Single Knock-out or Elimination Tournament)

### ভালো দিক (Merits)

- এই প্রতিযোগিতা খুব অল্প সময়ের মধ্যে শেষ হয়ে যায়।
- কম খরচে প্রতিযোগিতা সংগঠিত করা যায়।
- এই প্রতিযোগিতা খুব উত্তেজনাপূর্ণ, আকর্ষণীয় এবং অংশগ্রহণকারী দল বা প্রতিযোগীর মধ্যে তীব্র প্রতিদ্বন্দ্বিতা হয়ে থাকে, কারণ যে-কোনো মুহূর্তে যে-কোনো দল বা প্রতিযোগী হেরে যেতে পারে।
- অনেক বেশি সংখ্যক দল বা প্রতিযোগী নিয়ে এবং স্বল্প সুযোগসুবিধার (limited facilities) মধ্যে দিয়ে টুর্নামেন্ট পরিচালনা করা সম্ভব হয়।

### খারাপ দিক (Demerits)

- কোনো দল বা প্রতিযোগীর কাছে যোগ্যতা প্রমাণের সুযোগ কম থাকে, একবার ব্যর্থ হলেই বিদায় নিতে হয়।
- কোনো এক রাউন্ডের বিজয়ীকে অপর এক রাউন্ডের বিজয়ীর জন্য অপেক্ষা করতে হতে পারে।
- এই প্রতিযোগিতায় খেলার মাঠ থাকে সবসময় উত্তেজনাপূর্ণ। তাই প্রচুর প্রশাসনিক লোকজন বা স্বেচ্ছাসেবক বা ভলেন্টারির প্রয়োজন।
- যেহেতু 'লটারির' সাহায্যে ক্রীড়াসূচি বা তালিকা তৈরি করা হয় ফলে এমন হতে পারে প্রাথমিক পর্বে একই দিকে শক্ত প্রতিযোগী বা দলগুলি পরস্পর পরস্পরের সঙ্গে সাক্ষাৎ হতে পারে, ফলে ভালো দল/প্রতিযোগী প্রাথমিক পর্বে টুর্নামেন্ট থেকে বাতিল হয়ে যেতে পারে এবং যার ফলস্বরূপ টুর্নামেন্টের আকর্ষণ কমে যেতে পারে।



## 2. লিগ বা রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্ট

### (League System or Round Robin Tournament)

পর্যাপ্ত পরিমাণে সুযোগ ও সময় পেলে যে-কোনো টুর্নামেন্ট পরিচালনার ক্ষেত্রে League বা Round Robin Tournament সর্বশ্রেষ্ঠ।

এই পদ্ধতিতে প্রত্যেক দল প্রত্যেক দলের সঙ্গে একবার বা দুবার প্রতিদ্বন্দ্বিতা করার সুযোগ পায়। এই প্রথার দ্বারা প্রকৃত বিজয়ীর সম্মান মেলে ও অন্যান্য দলগুলির প্রকৃত অবস্থা বোঝা যায়।

সমস্ত অংশগ্রহণকারী দলগুলি পরস্পরের সঙ্গে খেলার সুযোগ পায়। তবে Knock-out প্রথার ন্যায় বিজয়ী দলের জন্য অপেক্ষা করতে হয় না। প্রতিদল পরস্পরের সঙ্গে খেলা শেষ না হওয়া পর্যন্ত এই পদ্ধতিতে খেলা চলতে থাকে।

সমস্ত খেলার শেষে দলের অবস্থা Points বা জয়ের শতকরা হিসাবের উপর নির্ভর করে। যে দল বেশি Points পায় বা যে দলের শতকরা হিসাব বেশি হয় সেই দলকে বিজয়ী বলে ঘোষণা করা হয়।

**Point বিতরণের পদ্ধতি:** বর্তমানে ভারতবর্ষে আমরা প্রতিযোগিতার শেষে দলের অবস্থা বোঝার জন্য ব্রিটিশ ক্যালেন্ডার পদ্ধতি অনুসরণ করি। এই পদ্ধতিতে বিজয়ী দলকে 2 পয়েন্ট এবং খেলা অমীমাংসিতভাবে শেষ হলে উভয়দলকে একপয়েন্ট দেওয়া হয়। যদিও বর্তমানে কিছু কিছু প্রতিযোগিতায় জয়ী দলকে 3 পয়েন্ট এবং খেলা অমীমাংসিতভাবে শেষ হলে উভয় দলকে 1 পয়েন্ট দেওয়া হয়।

**শতকরা পদ্ধতি:** প্রতিদলের শতকরা হিসাব নির্ধারিত হয় দলটির মোট খেলার মধ্যে কতগুলিতে জয়লাভ করেছে তার উপর। যদি 8টির মধ্যে 7টি জয়লাভ করে তবে শতকরা হিসাব হল  $\frac{7}{8} \times 100$ ।

রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্ট (Round Robin Tournament)-এ কতগুলি দল অংশগ্রহণ করলে কটা খেলা হবে এবং কার সঙ্গে কার খেলা হবে অর্থাৎ ক্রীড়াসূচি সাধারণত কয়েকটি পদ্ধতিতে করা হয়। যেমন—সাইক্লিক বা চক্রাকার পদ্ধতি (Cyclic Method), সিঁড়ি পদ্ধতি (Stair-Case Method) এবং টেবুলার বা লেখ পদ্ধতি (Tabular or Graphical Method) ইত্যাদি।

Single League পদ্ধতিতে কটা খেলা হবে সেটা বোঝা যায়  $\frac{n(n-1)}{2}$  সূত্র (formula) প্রয়োগ করে। এখানে  $n =$  মোট দলের সংখ্যা। যখন 10 টি দল খেলায় অংশগ্রহণ করে তখন খেলার সংখ্যা হবে  $\frac{n(n-1)}{2} = \frac{10(10-1)}{2} = \frac{90}{2} = 45$ টি খেলা হবে।

**Double League:** এই পদ্ধতিতে প্রত্যেক দল অপর প্রতিটি দলের সঙ্গে দুইবার সাক্ষাৎ করে। Double League পদ্ধতিতে কটা খেলা হবে সেটা বোঝা যায়  $n(n-1)$  সূত্র প্রয়োগ করে। এখানে  $n =$  মোট দলের সংখ্যা, যখন 10টি দল খেলায় অংশগ্রহণ করে, তখন খেলার সংখ্যা হবে  $= n(n-1) = 10(10-1) = 10 \times 9 = 90$ টি।

(a) সাইক্লিক বা চক্রাকার পদ্ধতি (Cyclic Method): এই পদ্ধতিতে প্রতিযোগীর সংখ্যা জোড় (even) হতে হবে।

1st Round	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1-10	1-9	1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-9	10-8	9-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	3-10
3-8	2-7	10-6	9-5	8-4	7-3	6-2	5-10	4-9
4-7	3-6	2-5	10-4	9-3	8-2	7-10	6-9	5-8
5-6	4-5	3-4	2-3	10-2	9-10	8-9	7-8	6-7

(b) সিঁড়ি পদ্ধতি (Stair-Case Method): এই সিঁড়ি পদ্ধতিতে কতকগুলি অন্তরায় আছে, যেমন—1. এই পদ্ধতিতে রাউন্ড সংখ্যা নির্দেশ করা যায় না, 2. চক্রাকার ও টেবুলারের ন্যায় কোন্ রাউন্ডে কটা খেলা হবে, তা ঠিক করা যায় না।

সিঁড়ি পদ্ধতিতে 10 দলের বা প্রতিযোগীর ক্রীড়াসূচি নীচে দেওয়া হল।

1-2									
1-3	2-3								
1-4	2-4	3-4							
1-5	2-5	3-5	4-5						
1-6	2-6	3-6	4-6	5-6					
1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7				
1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8			
1-9	2-9	3-9	4-9	5-9	6-9	7-9	8-9		
1-10	2-10	3-10	4-10	5-10	6-10	7-10	8-10	9-10	

(c) টেবুলার বা লেখ পদ্ধতি (Tabular or Graphical Method): এই পদ্ধতিতে Fixture তৈরি করলে Double league-এর fixture তৈরি করা যায় একসঙ্গে।

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8	1-9	1-10
2			2-3	2-4	2-5	2-6	2-7	2-8	2-9	2-10
3				3-4	3-5	3-6	3-7	3-8	3-9	3-10
4					4-5	4-6	4-7	4-8	4-9	4-10
5						5-6	5-7	5-8	5-9	5-10
6							6-7	6-8	6-9	6-10
7								7-8	7-9	7-10
8									8-9	8-10
9										9-10
10										

লিগ বা রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্টের ভালো দিক এবং খারাপ দিক (Merits and Demerits League or Round Robin Tournament)

ভালো দিক (Merits)

1. এই খেলায় বিজয়ী বা প্রকৃত বা ভালো দলকে বোঝা যায়।
2. এই ধরনের প্রতিযোগিতায় বেশি সংখ্যক খেলা সম্ভব।
3. এই প্রতিযোগিতায় প্রত্যেক দল প্রত্যেক দলের সঙ্গে খেলার সুযোগ পায়।
4. এই প্রতিযোগিতায় দলের প্রকৃত অবস্থা বোঝা যায়, কে কোন্ Position-এ আছে।
5. এখানে কোনো দল একবার হেরে গেলে প্রতিযোগিতা থেকে বাদ পড়ে যায় না।

খারাপ দিক (Demerits)

1. এই প্রতিযোগিতা পরিচালনা করতে প্রচুর সময় লাগে।
2. এই প্রতিযোগিতায় খেলার উত্তেজনা ও জনপ্রিয়তা তুলনামূলকভাবে কম।
3. এখানে সমস্ত খেলা শেষ হওয়ার আগে কোন্ দল বিজয়ী তা আগে বোঝা যায়।
4. পর পর খেলায় পরাজিত দল বা প্রতিযোগী ক্রমশ খেলায় উৎসাহহীন হয়ে পড়ে।