

Pavouk - KO systém na 1 prohru (vzorová ukázka soutěžního systému)

Klady a zápory systému:

* méně náročné na čas a místo

* kdo prohraje, tak v soutěži končí (stane-li se v úvodních kolech ... málo si zasoutěží a většinou nemá důvod zůstat, tým chybí i jako diváci v závěrečné fázi)

Herní systém:

* kdo prohraje = končí, kdo vyhraje, postupuje standardně pavoukem

Vysvětlivky označení:

A ... označuje utkání hraná v části "A"

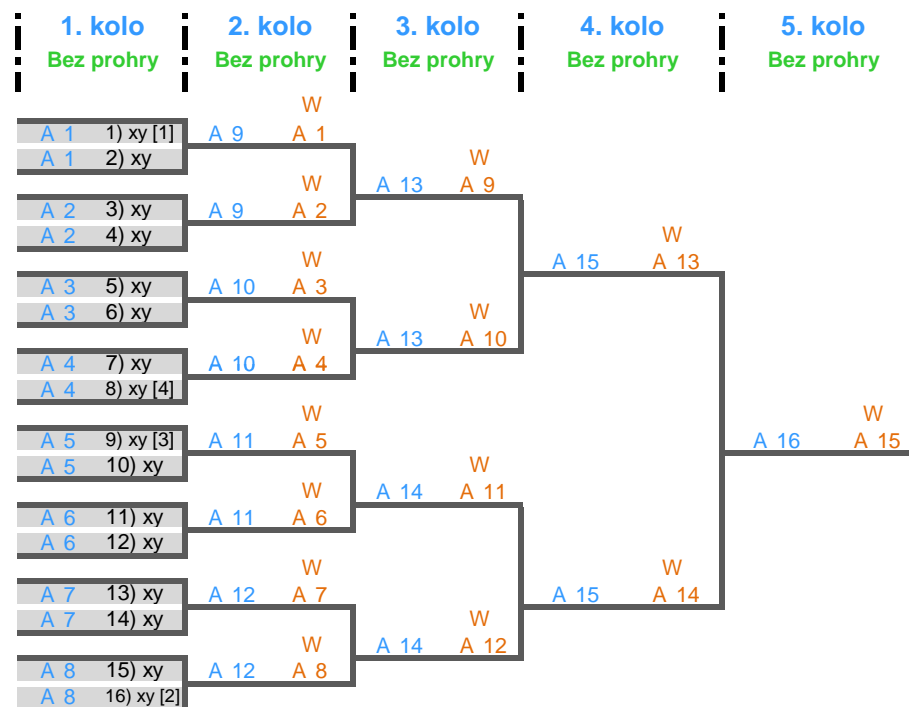
XX ... číslo spolu s A označující konkrétní utkání

W ... vítěz utkání A XX

xy ... název konkrétního soutěžícího

? ... číslo řádku (pozice), kde soutěžící začínal v 1.kole

[?] ... Dodatek (lze zapsat za název) = např. nasazení



Tipy:

* 1. kolo struktury "pavouk" je vždy definováno pro max. počet účastníků rovnající se mocnině čísla 2 (2^n) ... tj. pro 2, 4, 16, 32, 64, 128, 256 (256 je maximum, co portál nabízí)

* pokud nemáte účastníků přesně stejný počet, jako lze definovat počet míst 1. kola pavouka, nadefinujte nejbližší vyšší počet míst 1. kola a některé řádky neobsadíte účastníky

* pokud chcete systém pro více účastníků než 256, musíte samostatně nadefinovat další soutěžní struktury (pavouky) jako kvalifikace do hlavní soutěže

* systém automaticky k názvu účastníka přiřadí číslo řádku 1. kola, kam byl účastník nasazen, toto číslo se zobrazuje u účastníka (pokud postoupí) i v dalších kolech, dle tohoto čísla lze dohledat, kde začínal

* v Seznamu účastníků může pořadatel ke každému zapsat "Dodatek", který se zobrazuje za názvem účastníka v "hrnatých závorkách" ... lze uvést např. nasazení dle žebříčku, vlastní startovní číslo, apod.