

Pavouk - KO systém na 2 prohry (vzorová ukázka soutěžního systému)

Klady a záporný systém: s 1 prohrou soutěžící hned nekončí (nejede domů), ale náročnější na čas a místo (odehraje se více utkání)

Herní systém:

- * kdo vyhraje, postupuje standardně pavoukem (částí "A"), po první prohře poražený (L) přechází do levé části "B" pavouka
- * čím později (ve vyšším kole) soutěžící prohraje v části "A", tím je nasazen do vyššího kola části "B" (např. poražený (L) z 3. kola části "A" jde do 4. kola části "B")
- * v části "B" pavouka se utkávají vítězové příslušného kola i s poraženými z příslušných kol části "A"
- * kdo prohraje v části "B", má druhou porážku = končí

Kdo a kdy se stane vítězem - možné varianty:

1.) varianta (dodržení pravidla 2 porážek):

- * vítěz části "A" (zatím bez porážky) se utká s vítězem části "B" ... viz Část "C" (utkáni o 1. místo)
- * pokud v 1. zápase části "C" vyhraje vítěz části "A" = je celkovým vítězem (vítěz části "B" prohrál = má 2. porážku)
- * pokud v 1. zápase části "C" vyhraje vítěz části "B", hrají další vzájemný zápas (vítěz části "A" prohrál = má 1. porážku)
- * oba mají jednu porážku, kdo vyhraje opakovaný vzájemný zápas = je vítěz (poražený má 2. porážku)

2.) varianta: 1. místo = vítěz části "A" (neprohrál), 2. místo = vítěz části "B" (prohrál 1x)

Vysvětlivky označení:

- A ... označuje utkání hraná v části "A"
- B ... označuje utkání hraná v části "B"
- XX ... číslo spolu s A/B označující utkání v části A/B
- W ... vítěz utkání A/B XX
- L ... poražený utkání A XX
- xy ... název konkrétního soutěžícího
- ? ... číslo řádku (pozice), kde soutěžící začínal v 1.kole
- [?] ... Dodatek (lze zapsat za název) = např. nasazení

