

# Швейцарская система и двойное выбывание

## Отбор до 4 побед. Гранд-финал до двух побед.

Финалисты начинают серию с 0:0. При 2:0 достаточно двух матчей; при 1:1 проводится третий решающий. Голы не суммируются. При ничьей в отдельном матче победитель определяется по пенальти.

### 1 Общая схема турнира

Основной формат состоит из двух этапов: швейцарский отбор до четырёх побед или четырёх поражений, затем плей-офф с верхней и нижней сетками. В каждой паре проводится одна футбольная игра с обязательным определением победителя.

На швейцарский этап допускаются 16 или 32 разных участника. В плей-офф проходит половина состава: 8 из 16 либо 16 из 32. Участник, не прошедший отбор, завершает турнир.

Двойное выбывание можно проводить отдельно на 4, 8, 16, 32 или 64 участника. В таком турнире все сразу начинают в верхней сетке; разделы о швейцарке к нему не применяются.

Регламент определяет спортивную схему и работу с результатами. Общие правила MANYCH ARENA и объявленные условия конкретного турнира также действуют.

| Стартовый состав | Проходят в плей-офф | Завершают отбор |
|------------------|---------------------|-----------------|
| 16 участников    | 8 участников        | 8 участников    |
| 32 участника     | 16 участников       | 16 участников   |

### 2 Условия проведения до старта

Организатор до старта объявляет игровую версию, платформу и допустимость кроссплея, режим игры, длительность тайма, разрешённые команды и правила выбора составов, сроки раундов и способ связи с администрацией.

До создания жеребьёвки выбираются посев, автоматическое или ручное создание следующих матчей, продолжение после швейцарки и режим гранд-финала. Выбранные настройки публикуются для участников вместе с жеребьёвкой и действуют до завершения турнира.

Для основного формата после швейцарки выбирается двойное выбывание. Если организатор выбрал завершение только отбором, турнир заканчивается списком прошедших участников: единственный чемпион и медали за первое, второе и третье места не назначаются.

### 3 Правила одной встречи

Каждая пара играет один матч. Победа по игровому счёту или по пенальти даёт одну победу; проигравшему записывается одно поражение. Ничья не является итогом встречи.

Если итоговый игровой счёт равный, проводится серия пенальти до определения победителя. Если используемый игровой режим предусматривает дополнительное время, голы в нём входят в итоговый игровой счёт; порядок его проведения организатор объявляет до старта.

В карточку вносится игровой счёт без добавления пенальти к голам. Пенальти указываются отдельно и только при равном игровом счёте. Порядок полей всегда соответствует хозяину и гостю в карточке, независимо от того, кто вводит результат.

Пример: игра завершилась 2:2, хозяин выиграл пенальти 5:4. На сайте вводятся голы 2:2 и пенальти 5:4. Хозяину засчитывается победа, гостю - поражение. Пенальти не увеличивают голевую статистику.

## 4 Проход и вылет в швейцарке

Все начинают отбор с баланса 0-0. Каждый подтверждённый матч добавляет одну победу победителю и одно поражение проигравшему.

Четвёртая победа немедленно даёт проход. Четвёртое поражение немедленно завершает участие в отборе. Прошедшие и выбывшие больше не получают пары в швейцарском этапе.

Каждый участник играет от четырёх до семи матчей. Балансы прошедших: 4-0, 4-1, 4-2 или 4-3; выбывших: 0-4, 1-4, 2-4 или 3-4. Поражения отбора не переводят в нижнюю сетку плей-офф.

При 3-0 или 0-3 участник остаётся в игре. Баланс 3-3 требует седьмого решающего матча: победитель получает 4-3 и проходит, проигравший получает 3-4 и выбывает.

Правило 4/4 применяется к новым жеребьёвкам. Этапы, ранее созданные по правилу 3/3, сохраняют свои правила и отдельный регламент до завершения.

## 5 Сколько матчей проводится в отборе

Максимум семь раундов. Первые три раунда играют все; первые проходы и вылеты появляются после четвёртого раунда. Новый раунд ждёт подтверждения всех результатов предыдущего.

На 32 участника проводится 93 матча: 16, 16, 16, 16, 14, 10 и 5 по раундам. В плей-офф проходят 16 игроков, 16 завершают отбор.

На 16 участников проводится 46 или 47 матчей: 8, 8, 8, 8, 7, 5 и затем 2 либо 3. Разница зависит от результата встречи соседних групп в шестом раунде. В обоих случаях проходят 8 игроков и выбывают 8.

| Раунд | Матчей при 16 | Проход / вылет при 16 | Матчей при 32 | Проход / вылет при 32 |
|-------|---------------|-----------------------|---------------|-----------------------|
| 1     | 8             | 0 / 0                 | 16            | 0 / 0                 |
| 2     | 8             | 0 / 0                 | 16            | 0 / 0                 |
| 3     | 8             | 0 / 0                 | 16            | 0 / 0                 |
| 4     | 8             | 1 / 1                 | 16            | 2 / 2                 |
| 5     | 7             | 2 / 2                 | 14            | 4 / 4                 |
| 6     | 5             | 2-3 / 2-3             | 10            | 5 / 5                 |

| Раунд | Матчей при 16 | Проход / вылет при 16 | Матчей при 32 | Проход / вылет при 32 |
|-------|---------------|-----------------------|---------------|-----------------------|
| 7     | 2-3           | 2-3 / 2-3             | 5             | 5 / 5                 |
| Итого | 46-47         | 8 / 8                 | 93            | 16 / 16               |

## 6 Как формируются пары швейцарки

Первый посев задаётся случайной жеребьёвкой либо порядком добавления участников. При случайном посеве сайт перемешивает состав; при посеве по добавлению организатор заранее формирует нужный порядок.

Основное правило: соперники с одинаковым балансом побед и поражений играют друг с другом. Например, 1-0 против 1-0, 2-1 против 2-1, 3-3 против 3-3.

Если группа нечётная, один участник переводится для подбора пары в соседнюю нижнюю группу. Приоритет получает вариант без повторов в обеих группах, затем участник с более низким текущим местом в своей группе. Баланс самого игрока не меняется; встреча помечается «соседние балансы».

На 16 участников перед шестым раундом образуются группы по пять игроков с балансами 3-2 и 2-3. Один игрок из 3-2 получает соперника 2-3. Все десять участников играют; свободных прохождений нет. На 32 участника при штатном проведении группы остаются чётными.

Сайт ищет полное распределение без повторных встреч. Если в сформированной группе нельзя составить все пары без повтора, допускается вынужденная повторная встреча; она отмечается в карточке.

Первый раунд при исходном посеве на 16 участников: 1-16, 2-15 и далее до 8-9; на 32 участника: 1-32 и далее до 16-17. Дальнейшие пары зависят от баланса, порядка таблицы и сыгранных соперников.

Новый раунд создаётся только после подтверждения всех результатов предыдущего. Пока хотя бы одна встреча не завершена на сайте, следующий раунд не формируется.

## 7 Порядок мест и посев после отбора

Таблица швейцарки последовательно сравнивает: больше побед; меньше поражений; выше сложность сыгранных соперников; выше место в исходном посеве. Голы и разница голов не используются как критерии места.

Прошедшие располагаются по балансам 4-0, затем 4-1, 4-2 и 4-3. Внутри одинакового баланса сравниваются сложность соперников и исходный посев.

Итоговый посев для плей-офф определяется после завершения всего швейцарского этапа. Ранний проход не фиксирует окончательное место внутри группы одинакового баланса: сложность может измениться после следующих матчей соперников.

## 8 Как считается сложность соперников

Для каждого сыгранного соперника берётся разница между его победами и поражениями в швейцарке. Эти значения суммируются по всем встречам участника. Если была вынужденная повторная встреча, этот соперник учитывается за каждую встречу.

Пример: четыре соперника закончили отбор с балансами 4-0, 4-1, 1-4 и 3-4. Их значения: +4, +3, -3 и -1. Сложность участника равна +3.

Сложность сравнивается только после количества побед и поражений. Она может быть отрицательной; более высокое значение даёт более высокий посев. Если балансы и сложность совпали, преимущество остаётся за участником с более высоким исходным посевом.

## 9 Переход в двойное выбывание

После подтверждения последнего матча отбора прошедшие получают новый посев по итоговой таблице. Все входят в верхнюю сетку с нулём поражений в плей-офф.

Поражения отбора не переносятся в плей-офф. Все прошедшие, независимо от баланса 4-0, 4-1, 4-2 или 4-3, начинают в верхней сетке без поражений. Первое поражение переводит вниз, второе завершает участие.

Плей-офф создаётся после завершения всего отбора. В автоматическом режиме он формируется после подтверждения последнего результата; в ручном режиме организатор нажимает кнопку создания готовых матчей.

В гранд-финале действует выбранный до публикации режим. Для серии до двух побед поражения до финала не учитываются в счёте серии.

## 10 Верхняя сетка

Победитель остаётся в верхней сетке и продвигается по заранее заданной структуре. Проигравший получает первое поражение в плей-офф и переходит в предназначенную ему пару нижней сетки.

В сетке на 8 участников верхняя часть содержит четвертьфиналы, полуфиналы и финал - 4, 2 и 1 матч. На 16 участников - 1/8 финала, четвертьфиналы, полуфиналы и финал - 8, 4, 2 и 1 матч.

Победитель финала верхней сетки выходит в гранд-финал без поражений в плей-офф. Проигравший финала верхней сетки переходит в финал нижней сетки и сохраняет шанс на титул.

## 11 Нижняя сетка

В нижней сетке играет участник, уже получивший одно поражение в плей-офф. Победа сохраняет участие и продвигает дальше; поражение является вторым и означает вылет.

Нижняя сетка чередует матчи между её участниками и приём проигравших следующих раундов верхней сетки. Переходы заранее заложены в сетку. Новая случайная жеребьёвка между раундами плей-офф не проводится.

При переходах предусмотрено перекрёстное распределение соперников. Повторная встреча в плей-офф допустима: верхняя и нижняя сетки могут вновь свести уже игравших участников.

Победитель финала нижней сетки выходит в гранд-финал с одним поражением. Проигравший этого матча занимает третье место.

| Раунд нижней сетки | Матчей при 8 | Матчей при 16 |
|--------------------|--------------|---------------|
| 1                  | 2            | 4             |
| 2                  | 2            | 4             |
| 3                  | 1            | 2             |
| 4                  | 1            | 2             |
| 5                  | -            | 1             |
| 6                  | -            | 1             |
| Итого              | 6            | 14            |

## 12 Первые пары плей-офф

Сетка формируется по посеву, чтобы сильнейшие по таблице участники располагались в разных ветвях. На 8 участников начальные пары по порядку сетки: 1-8, 4-5, 2-7, 3-6.

На 16 участников начальные пары: 1-16, 8-9, 4-13, 5-12, 2-15, 7-10, 3-14, 6-11. Номера здесь обозначают места посева, а не номера регистрации.

После создания плей-офф пути победителей и проигравших фиксированы. Следующая пара становится доступна, когда определены оба её участника. В отличие от швейцарки весь раунд плей-офф не обязан завершаться одновременно.

## 13 Гранд-финал: один матч, переигровка или серия

В гранд-финале встречаются победители верхней и нижней сеток. Режим финала выбирается до создания жеребьёвки и публикуется участникам.

Режим с переигровкой. Если первый гранд-финал выигрывает верхний финалист, он становится чемпионом: нижний получает второе поражение. Если выигрывает нижний финалист, у обоих становится по одному поражению в плей-офф и назначается ещё один решающий матч между ними. Победитель этого матча становится чемпионом.

Режим одного матча. Победитель единственного гранд-финала становится чемпионом независимо от предыдущего пути. Верхний финалист в этом режиме может завершить турнир после первого поражения в плей-офф.

Переигровка является новой самостоятельной встречей. Счёт первого финала не переносится и не суммируется. При ничьей в решающем матче победитель определяется по пенальти по тем же правилам.

Серия до двух побед. Финалисты начинают серию с 0:0 независимо от верхней или нижней сетки. При 2:0 серия заканчивается после двух матчей; при 1:1 проводится третий решающий. Сумма голов не учитывается: каждый матч даёт одну победу, при ничьей проводятся пенальти. Третья встреча создаётся только после подтверждения счёта 1:1 в серии. Поражения до гранд-финала не дают преимущества в серии.

## 14 Распределение призовых мест

Первое место занимает победитель выбранного режима финала: единственного матча, решающей переигровки либо серии до двух побед. Второе - его соперник по гранд-финалу. Третье - проигравший финала нижней сетки.

Дополнительный матч за третье место не проводится. Участники, выбывшие раньше, не получают бронзу только на основании достижения полуфинала верхней сетки.

После подтверждения решающего результата турнир автоматически завершается; определённые призёры передаются системе наград сайта. При варианте только швейцарского отбора публикуется список прошедших, а единственный чемпион не назначается.

## 15 Общее количество матчей

Для двойного выбывания на N участников проводится  $2N-2$  матча, если гранд-финал заканчивается с первой встречи, и  $2N-1$ , если проводится решающая переигровка. Выбор режима с переигровкой сам по себе не добавляет матч: он нужен только при победе нижнего финалиста в первом финале.

Для основного формата числа приведены при полном проведении запланированных встреч и подтверждении всех исходов.

При серии до двух побед двойное выбывание на N участников содержит  $2N-1$  матч при 2:0 и  $2N$  матчей при 2:1. При отборе 4/4: на 32 участника всего 124 или 125 матчей; на 16 участников - 61-62 при 2:0 и 62-63 при 2:1. При отборе 3/3: на 32 - 97 или 98, на 16 - 48 или 49.

| Формат                      | Без решающей переигровки | С решающей переигровкой |
|-----------------------------|--------------------------|-------------------------|
| 16 в отборе → 8 в плей-офф  | $46-47 + 14 = 60-61$     | $46-47 + 15 = 61-62$    |
| 32 в отборе → 16 в плей-офф | $93 + 30 = 123$          | $93 + 31 = 124$         |

## 16 Внесение и подтверждение результата

Каждый игрок вводит собственную заявку на результат на странице формата. Счёт указывается в одинаковом порядке хозяин : гость для обоих игроков. При наличии пенальти оба также вводят одинаковый отдельный счёт серии.

Совпадение заявок двух игроков подтверждает встречу. До совпадения или решения администратора счёт не считается итоговым, не изменяет таблицу и не определяет участников следующих пар.

Если заявки отличаются, игроки проверяют порядок полей и фактический счёт, затем исправляют ошибочную заявку. При неустранимом разногласии результат определяет администратор по материалам встречи.

Игрок не может самостоятельно исправить уже подтверждённый результат. Администратор может исправить его, пока не создан зависимый матч или следующий этап и турнир не завершён. В швейцарке создание следующего раунда фиксирует результаты предыдущего; в плей-офф фиксация связана с созданием зависимой пары.

## 17 Сроки матчей и связь с организатором

Игроки договариваются о встрече в канале связи, предусмотренном условиями турнира, и соблюдают опубликованный дедлайн. Договорённости и подтверждения времени следует сохранять, чтобы администрация могла проверить активность обеих сторон.

Если встреча не сыграна в срок, автоматической победы по одному сообщению не возникает. Организатор принимает техническое решение по переписке, активности сторон и объявленному порядку. Технический результат вносит администратор; он учитывается как победа и поражение на соответствующем этапе.

После создания жеребьёвки состав фиксируется. При снятии участника способ закрытия его необходимых встреч определяет администрация. Самостоятельная замена участника или изменение опубликованной сетки игроками не допускаются.

## 18 Разрыв связи и спорные эпизоды

При разрыве соединения игроки фиксируют счёт, игровую минуту и обстоятельства, сохраняют доступные скриншоты или запись и обращаются к организатору. Порядок доигровки или повторной встречи определяется условиями конкретного турнира и решением администрации.

До урегулирования спорного эпизода нельзя вносить выдуманный итоговый счёт ради продвижения сетки. Стороны передают факты, а администратор устанавливает результат встречи. Умышленный ложный результат рассматривается по общим правилам площадки.

Ошибки нужно сообщать сразу: после создания зависимых пар исходный результат блокируется. Публичные карточки отражают подтверждённый итог; чужие неподтверждённые заявки публично не раскрываются.

## 19 Публикация и создание следующих матчей

Организатор собирает полный состав, проверяет настройки и создаёт предварительную жеребьёвку. До публикации пары доступны только администрации; игроки начинают пользоваться сеткой после её открытия.

Автоматический режим создаёт следующие готовые пары после подтверждения необходимых результатов. Ручной режим требует действия организатора. В обоих режимах швейцарка ждёт завершения всего текущего раунда, а плей-офф - определения обоих участников конкретной пары.

Даты, игровые параметры и выбранный режим финала должны быть доступны участникам до начала матчей. При неопisanном спорном эпизоде применяется общий регламент MANYCH ARENA и решение администрации с сохранением объявленной спортивной схемы.