



Турнирный модуль GoodGame.ru/cups. Инструкция по эксплуатации

ООО "Мидиан"

308015, г. Белгород, ул. Чапаева д 24 кв. 225

 +7 (910) 222-02-23

 support@goodgame.ru

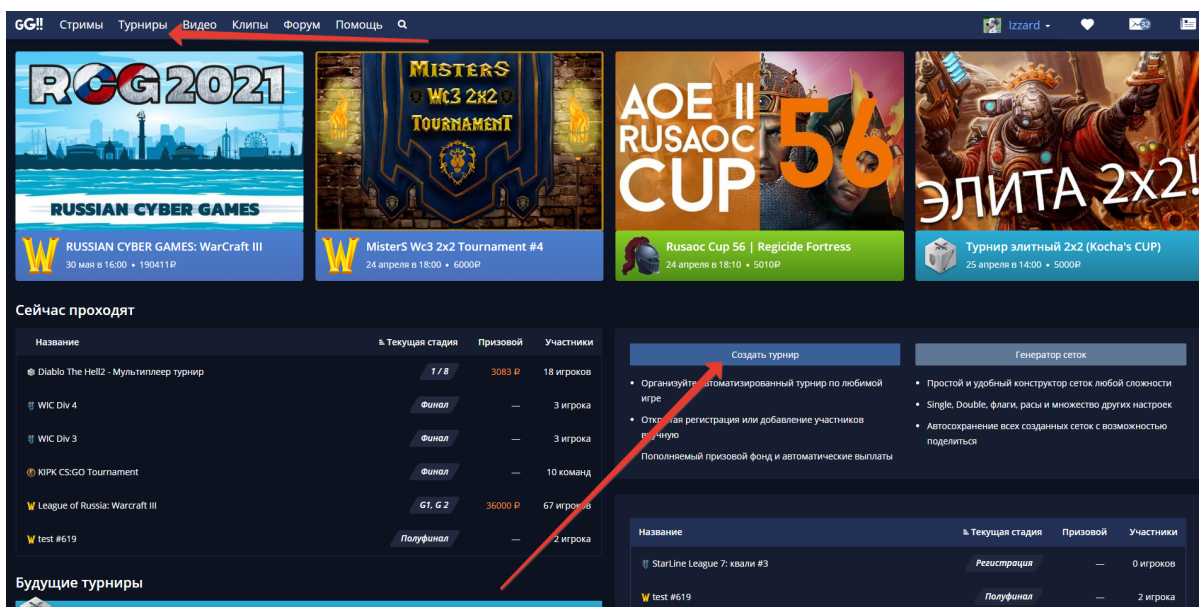
 www.goodgame.ru

Оглавление

Создание и настройка турнира	3
Обратите внимание!	5
Типы сеток	6
Single Elimination	6
Double Elimination	6
Free For All	7
Round Robin	8
Swiss	8
Настройки этапов	9
Классический одноэтапный турнир	9
Групповой двухэтапный турнир	10
Сложный многоэтапный турнир	11
Как работают пики и баны	12
Баны по единому списку	12
Общий пик/бан соперника	13
Прочие опции	14
Описание турнира (информация от организатора)	16
Регистрация участников, подтверждение участия	18
Проведение киберспортивного турнира	20
Задачи администратора турнира	21
Постоянно быть на связи и помогать игрокам	21
Обновлять сетку и проставлять результаты	21
Состыковывать игроков	21
Следить, чтобы матчи стартовали как можно скорее	21
Решать спорные вопросы	22
Как добавить участника в турнир после того, как сетка уже сформирована	23
Как распределить игроков по сетке вручную	25

Создание и настройка турнира

Для того, чтобы создать турнир на GoodGame.ru, нужно кликнуть по кнопке "Турниры" в верхней панели сайта. После этого перед вами откроется турнирный раздел. Там вы увидите список запланированных турниров, а также кнопку "Создать турнир". Кликайте – будем создавать.



Перед вами откроется меню настроек турнира. Давайте немного пройдемся по ним и поговорим, что есть что. Помните, что ваш турнир появится в общем списке турниров на нашем сайте только после того, как вы нажмете кнопку "Опубликовать". Поэтому пока не нажали эту кнопку – можете смело пробовать, экспериментировать с настройками и смотреть, что получается. Вы никого не собьете с толку, ничего не сломаете, не анонсируете турнир раньше времени.


Какие-то пункты в настройках интуитивно понятны, на них мы подробно останавливаться не будем. Но есть и такие опции, про которые мы поговорим более развернуто.

Русский English

Название турнира

Мой турнир #1

Постер турнира



Рекомендуемый формат и размеры: 554x346, PNG или JPEG

Выбрать файл Удалить

Игра

—

Принимают участие

Соло игроки (?) Команды (?)

Тип турнира(?)

Классический одноэтапный (?) Групповой двухэтапный (?) Сложный многоэтапный (?)

Тип сетки (?)

Single Elimination

Название турнира, постер (он же логотип) – думаем, все понятно. Если есть лого, то заливайте. Если нет, то ничего страшного.

Игра – здесь выбираете дисциплину, по которой проводите турнир. Если вашей игры в списке нет, то выбирайте "Другое".

Принимают участие: соло-игроки или команды? Если вы делаете командный турнир, то участникам нужно будет сформировать команды на сайте. Для этого на страничке турнира есть соответствующая кнопка.

Тип турнира(?)

Классический одноэтапный (?) Групповой двухэтапный (?) Сложный многоэтапный (?)

Тип турнира – это про то, сколько этапов у вас будет в турнире. Представим, что вы хотите провести масштабный турнир на несколько дней – сначала квалификации, потом групповая стадия, потом плей-офф. Можно, конечно, создать несколько отдельных турниров. А можно сделать так, чтобы все было на одной страничке. Для этого и нужны двухэтапные и многоэтапные турниры.

Обратите внимание!

Если вы выбираете двухэтапный турнир, то первый этап всегда будет называться "Групповая стадия", а второй этап – "Финал".

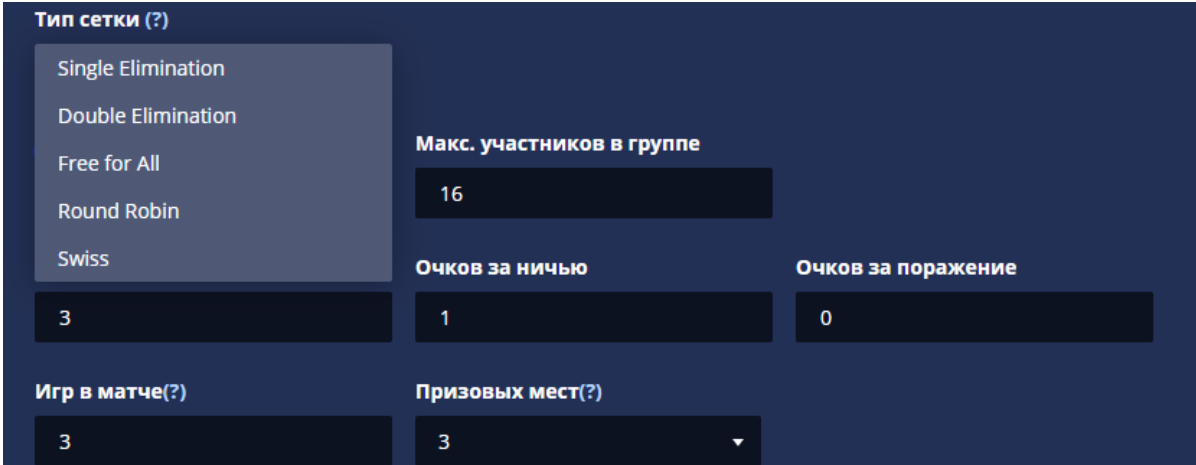
Если вы выбираете трехэтапный турнир, то первый этап всегда будет называться "Квалификации", второй этап – "Групповая стадия", третий этап – "Финал".

При этом вы все равно можете выбрать любой формат проведения игр. Если вы хотите, чтобы в так называемой "групповой стадии" у вас была сетка Single Elimination – пожалуйста!

Также обратите внимание на то, что если вы выберете многоэтапный турнир, то не сможете задать названия групп/сеток в самом первом этапе. Все квалификации по умолчанию получают названия типа Q1, Q2, Q3 и так далее.

Типы сеток

Если вы знаете, что такое Single Elimination, Double Elimination, Free for All, Round Robin и Swiss System (она же швейцарская система), то можете пропустить этот пункт. Если нет – читайте.



The screenshot shows a dark-themed configuration interface for a tournament. It includes a dropdown menu for 'Тип сетки (?)' with options: Single Elimination, Double Elimination, Free for All, Round Robin, and Swiss. Below this are input fields for 'Макс. участников в группе' (16), 'Очков за ничью' (1), and 'Очков за поражение' (0). At the bottom, there are fields for 'Игр в матче(?)' (3) and 'Призовых мест(?)' (3).

Для любого этапа вам нужно будет выбрать тип сетки. Вот о них сейчас и поговорим.

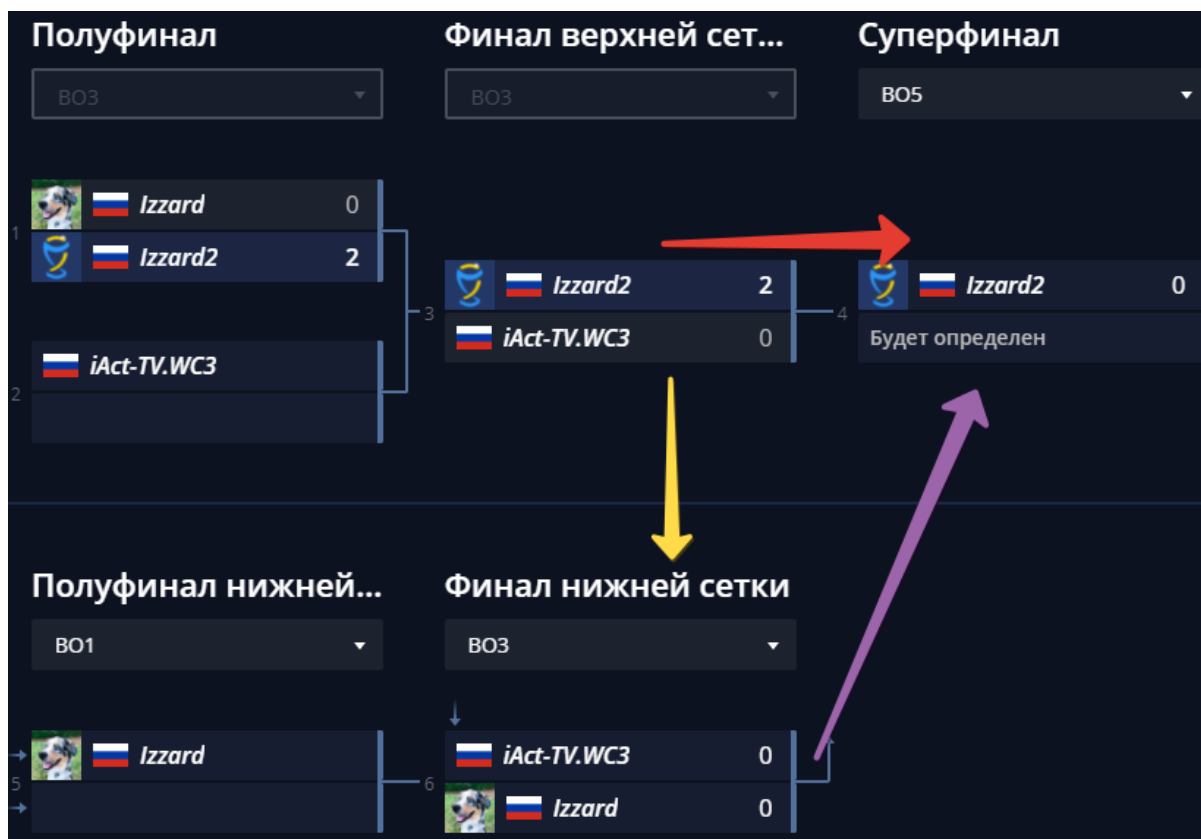
Single Elimination

Грубо говоря, это плей-офф. Система формирует сетку, расставляет по ней игроков, после чего те начинают играть друг с другом. Кто победил – проходит в следующий раунд. Кто проиграл – вылетает с турнира (Single Elimination буквально означает "до первого проигранного матча"). Вот пример турнира с сеткой Single Elimination.

Double Elimination

Принцип такой же, как в Single Elimination, только сеток две. Игрок, который проиграл один матч, получает второй шанс в так называемой "сетке лузеров". Когда он проигрывает и там, то выбывает с турнира.

У турнира с сеткой Double Elimination целых три финала. Финал верхней сетки, финал нижней сетки и суперфинал.



Победитель финала верхней сетки выходит в гранд-финал (красная стрелка на скриншоте). Проигравший в финале верхней сетки падает в финал нижней сетки (желтая стрелка).

Победитель финала нижней сетки также выходит в гранд-финал (сиреневая стрелка). Проигравший в финале нижней сетки окончательно выбывает с турнира.

Таким образом, в гранд-финале играют победитель финала верхней сетки и победитель финала нижней сетки.

Free For All

Формат для игр, который предусматривает проведение матчей типа "каждый сам за себя". Например, Warcraft 3 или какой-нибудь battle royale вроде PUBG. В этом формате игроки зарабатывают в играх рейтинговые очки в зависимости от того, насколько долго им удастся продержаться в матче. Вы можете самостоятельно проставить, сколько очков игрок получит за определенное место в игре и сколько игр будет сыграно в рамках этапа.

Round Robin

Групповая стадия формата "каждый играет с каждым". Если вы смотрели ЧМ по футболу или хоккею, то хорошо представляете себе, что это такое. Здесь вы можете задать любое количество участников в группе (хотите сделать группу на 20 игроков? нет проблем), а также указать, какое количество очков игроки будут получать за победу, ничью и поражение.

Swiss

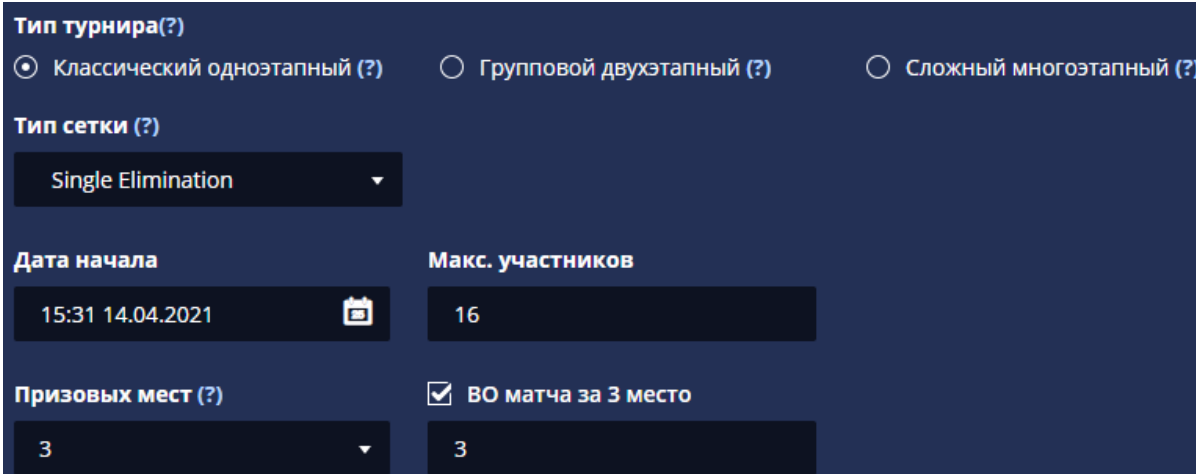
Швейцарская система. Подобный формат часто используется на шахматных турнирах. Его смысл заключается в том, что в каждом последующем туре друг против друга сражаются игроки с одинаковой статистикой побед и поражений. Игроки, которым удастся первым одержать нужное количество побед (как правило, три победы), проходят в следующий этап.

Если вы не очень опытный организатор, то советуем на первых порах ограничиться форматами Single Elimination, Double Elimination и Round Robin. В "швейцарке" легко по незнанию запутаться, и такой формат лучше подходит для турниров с заранее ограниченным количеством участников (например, 12). Ну а Free For All – это только для тех дисциплин, которые поддерживают соответствующий формат игр.

Настройки этапов

Для каждого этапа турнира вам будет нужно задать несколько настроек.

Классический одноэтапный турнир



The screenshot shows a dark-themed settings interface for a tournament. It includes the following elements:

- Тип турнира(?):** Three radio button options: "Классический одноэтапный (?)" (selected), "Групповой двухэтапный (?)", and "Сложный многоэтапный (?)".
- Тип сетки (?):** A dropdown menu currently showing "Single Elimination".
- Дата начала:** A date and time field showing "15:31 14.04.2021" with a calendar icon.
- Макс. участников:** A numeric input field containing the value "16".
- Призовых мест (?):** A dropdown menu showing the value "3".
- ВО матча за 3 место:** A checked checkbox.
- ВО матча за 3 место:** A numeric input field containing the value "3".

С одноэтапным турниром все просто. Ставите тип сетки, время начала игр и максимальное количество участников. Если ожидаете большое количество народу, то проставьте число побольше.

Количество призовых мест – думаем, все понятно. ВО матча за 3-е место – сколько карт (сетов) игрок должен выиграть, чтобы победить в матче за третье место.

Групповой двухэтапный турнир

The screenshot shows a configuration form for a two-stage group tournament. The form is set against a dark blue background with white text and input fields. At the top, the tournament type is set to "Round Robin". Below this, the group name is "А" and the start time is "завтра в 15:36". The number of participants per group is set to 6. The scoring system is defined as 3 points for a win, 1 point for a draw, and 0 points for a loss. The number of matches per group is 4, and 3 participants advance from each group. A green button labeled "Добавить группу В" is visible, and a summary box at the bottom indicates "Из группы выходят 3 участника".

Тип сетки (?)	Название группы	Дата начала	Макс. участников в группе	Очков за победу	Очков за ничью	Очков за поражение	Игр в матче(?)	Из каждой группы выходят
Round Robin	А	15:36 14.04.2021	6	3	1	0	4	3

Добавить группу В

Из группы выходят 3 участника

Здесь главное не запутаться в этапах. Они, чтобы вы понимали, отделяются друг от друга светло-синей полоской (ее можно увидеть в нижней части представленного выше скриншота). Все, что до нее – это первый этап. Все, что после – второй этап. На скриншоте выше у нас поле, в котором мы редактируем именно первый этап.

Собственно, здесь все практически так же, как в редактировании одноэтапного турнира. Ну и еще несколько дополнительных менюшек.

В поле "Название группы" можете обозначить группы каким угодно образом (буквы, цифры, названия). Обычно достаточно просто буквенным наименований: А, В, С, D и так далее.

Изначально в турнире только одна группа. Чтобы добавить еще сколько угодно, кликайте зеленую кнопку. Для каждой группы настройки задаются отдельно. То есть вы сможете задать хоть разное время матчей, разное количество очков за выигранные/проигранные/ничейные матчи и так далее.

Отдельно обратите внимание также на светло-синюю плашку, на которой написано, сколько участников выходит из группы. Чтобы вы понимали, в данном случае в виду имеется не какая-то конкретная группа, а весь этап в целом. Если у вас в этом этапе играет 4 группы и из каждой выходит по 3 игрока, то на плашке будет написано "Из группы выходят 12 участников".

Сложный многоэтапный турнир

От двухэтапного турнира трехэтапный отличается только количеством этапов. Первый этап называется "квалификации", второй этап называется "групповой этап", третий этап называется "финал". При этом формат игр в любом этапе вы, опять же, можете задать отдельно.

Все квалификации по умолчанию получают названия вида Q1, Q2, Q3 и так далее. Группы, как и в двухэтапном турнире, можно называть так, как вам захочется.

* * *

Дата начала и количество участников

Тут все понятно. Если ожидаете большое количество игроков, то задайте значение побольше, дабы всем точно хватило места.

Количество призовых мест

На сколько мест будет поделен призовой фонд. Вы сами сможете указать, какой процент от суммы призового получит игрок, занявший конкретное место.

Теперь подходим к достаточно интересному полю, которое называется "пики и баны".

Как работают пики и баны

Зачастую игрокам на турнирах нужно как-то определять, на каких картах будут проходить игры или каких героев можно и нельзя использовать. Могут быть и другие варианты, но это – самые распространенные.

В принципе, игроки могут это сделать, просто списавшись друг с другом в игре. Но можно – и через сайт. Для этого и нужен функционал "Пики и баны".

Допустим, у нас на турнире есть определенный набор карт, и мы хотим, чтобы игроки могли прямо на сайте почеркнуть карты. Тут есть два варианта:

Баны по единому списку

У игроков есть набор из X карт, из которого они поочередно эти карты вычеркивают до тех пор, пока не останется столько, сколько нужно для проведения матча (то есть если всего на турнире можно играть на 5 картах, а для матча их нужно 3, то каждый из игроков вычеркнет по одной карте).

Пики и баны

Баны по единому списку ▼

Сформируйте список пунктов, которые участники будут по очереди вычеркивать перед каждым матчем. Обратите внимание, что количество оставшихся пунктов в списке равно числу БО в матче.

Список пунктов

Terenas Stand, Twisted Meadows, Turtle Rock, Melting Valley, Lost Temple

Terenas Stand 🗑️ | Twisted Meadows 🗑️ | Turtle Rock 🗑️

Melting Valley 🗑️ | Lost Temple 🗑️

Обратите внимание на то, что "Баны по единому списку" будут работать, только если количество пунктов в списке больше, чем БО матча.

Реализуется такая возможность следующим образом:

1. Выбираем "Баны по единому списку".

2. Через запятую записываем названия карт.
3. Готово.

Общий пик/бан соперника

Перед началом игр каждый игрок выбирает карты (расы, бойцов и так далее), которые он хотел бы использовать в ходе турнира. Его соперник перед игрой будет вычеркивать пункты не из общего списка, а из списка, составленного конкретно этим игроком.

Прочие опции

Прочие опции

Процент организатора(?)

Варианты посева

Посев по рейтингу (?) Случайный посев (?)

Запретить повторное участие (?)

Закрытый турнир (?)

Требовать от всех участников привязку соцсети: Одноклассники

Процент организатора

Наш турнирный модуль позволяет не только строить сетки, но и организовывать сбор средств на турнир. То есть любой желающий может зайти на страничку вашего турнира и добавить в призовой какую-нибудь сумму денег. Вы, в свою очередь, можете сделать так, чтобы часть этой суммы (до 20%) досталась вам. Для этого проставьте соответствующее число в этом поле.

Если хотите, чтобы все донаты пошли на призовой, ставьте 0%.

Варианты посева

Как распределить игроков по сетке? Тут у нас есть два варианта.

Первый – посев по внутреннему рейтингу сайта. Если вы выберете эту опцию, то игроки будут распределены по сетке в соответствии с рейтингом GG.

Второй – случайный. Если вы выберете этот вариант, то игроки будут распределены по сетке в абсолютно случайном порядке.

Последний пункт касается требований к участию. В принципе, все опции говорят сами за себя. Но пару моментов мы все равно объясним.

Запретить повторное участие

Допустим, первый этап вашего турнира – квалификации. И квалификаций этих у вас 4 штуки. Если вы поставите галку "запретить повторное участие", то

игроки смогут принять участие только в одной из четырех квалификаций. Обычно такое не практикуется, но иногда встречается. Например, когда организатор делает несколько отдельных квалификационных турниров по приглашениям.

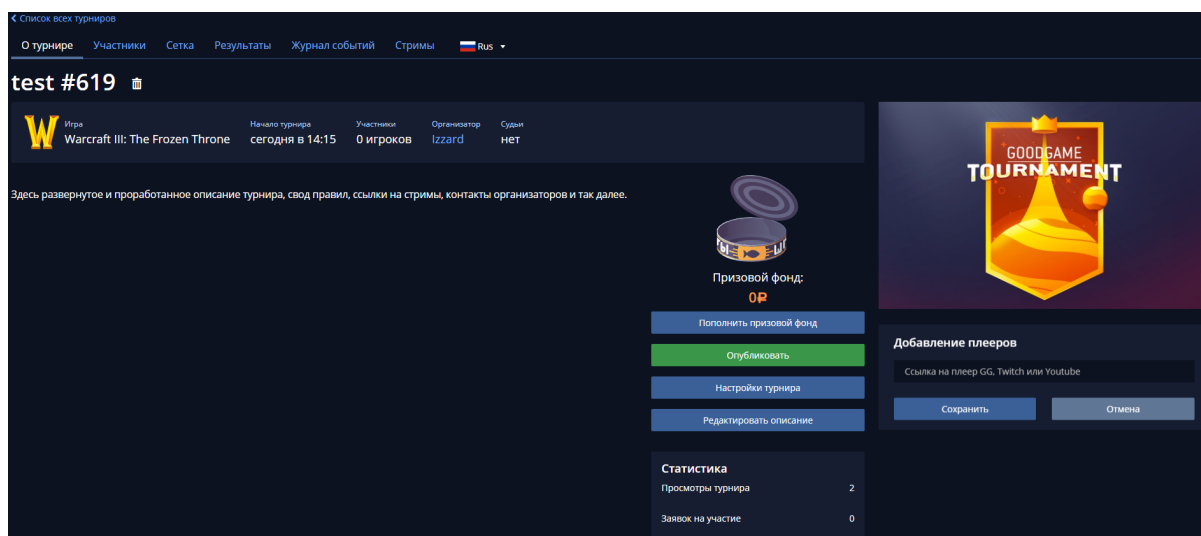
Закрытый турнир – этот пункт означает, что принимать участие в турнире будут только те игроки, которых вы сами в него добавите.

Описание турнира (информация от организатора)

После того, как вы проставите все необходимые настройки, нажимайте "Сохранить и продолжить". Перед вами откроется окно, в котором можно отредактировать информацию о турнире. Здесь вы можете написать все, что посчитаете нужным. Как правило, пишут следующую информацию:

- Что за турнир.
- Правила (это важный пункт).
- Ссылки, упоминания партнеров и так далее.

Когда закончите с описанием, снова нажимайте "Сохранить и продолжить". Перед вам появляется страничка готового турнира! Но осталось еще несколько важных шагов.



Во-первых, еще раз напоминаем, что турнир не появится в списке на нашем сайте, пока вы не нажмете на зеленую кнопку "Опубликовать".

Во-вторых, не забудьте, что вы все еще можете отредактировать настройки/описание турнира – для этого есть соответствующие кнопки.

Чтобы перевести деньги в призовой фонд турнира – нажмите на кнопку "Пополнить призовой фонд".

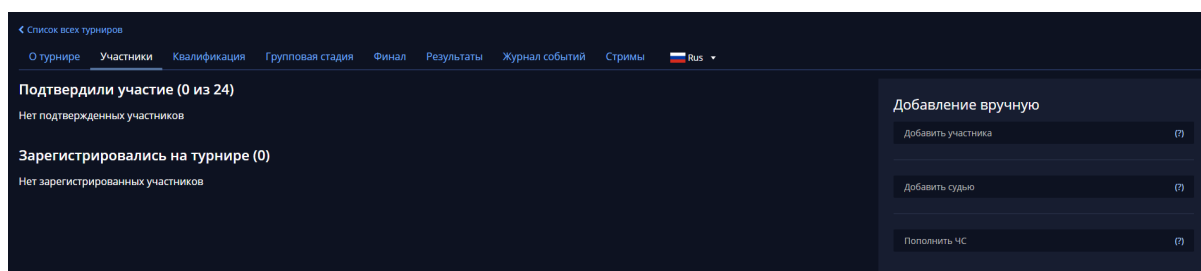
Если вы собираетесь стримить свой турнир, то сразу добавьте ссылки на стримы в соответствующем поле в правой части экрана.

На вкладке "Участники" вы сможете:

Посмотреть, кто зарегистрировался для участия в турнире и кто уже подтвердил свое участие. Также вы сможете добавить игроков на турнир вручную и даже кого-то удалить.

Добавить игроков с правами судьи – они смогут проставлять результаты в сетке и прочим образом помогать вам с администрированием.

Внести игроков в черный список (после этого они не смогут регистрироваться на турнире).



Ну и вот, пожалуй, все. Турнир создан, игроки могут регистрироваться, а вам остается только мониторить этот процесс и затем, в назначенный день/время, провести свой ивент.

Регистрация участников, подтверждение участия

Когда турнир опубликован на сайте, игроки могут начинать на него регистрироваться. Для этого нужно зайти на страницу турнира и нажать кнопку "Принять участие". Вот скриншот для примера:

The screenshot shows the tournament page for "Турнир Asgard Cup Pro 47. All MMR." with the following details:

- Игра:** StarCraft II: Legacy of the Void
- Начало турнира:** завтра в 19:00
- Участники:** 10 игроков
- Организатор:** TorsteinTV
- Судьи:** нет

The page features a central image of the "Asgard Cup" arena. To the right, the prize pool is listed as "Призовой фонд: 1500₽". Below this, a list of top supporters shows "TorsteinTV" with a contribution of 1500₽. At the bottom, there are buttons for "Пополнить призовой фонд", "Турнир опубликован", and "Принять участие". Social media links for Discord and ВКонтакте are also present.

Зарегистрироваться на турнир можно вплоть до самого его начала. То есть если ваш турнир начинается 12 августа в 13:00, то еще в 12:59 игроки смогут зарегистрироваться.

Мало зарегистрироваться на турнире – нужно еще подтвердить свое участие. Подтверждение участия (еще этот процесс называется check-in, "чек-ин") начинается за 1 час до начала турнира. Только те игроки, которые подтвердили участие, затем попадают в турнирную сетку. Подтверждение участия также происходит на страничке турнира.

Если вы раньше не проводили турниров или работаете с неопытной аудиторией, то будьте готовы к тому, что многие игроки не поймут, что нужно не только зарегистрироваться на турнире, но еще и подтвердить свое участие.

Также обратите внимание, что если вы добавляете какого-то игрока в список участников вручную, то он автоматически считается "подтвержденным" и ему проходить чек-ин уже не нужно – он точно будет в турнирной сетке.

В нужное время сайт сам сгенерирует сетку в соответствии с заданными параметрами. Игроки смогут начать свои матчи, ну а вам, как организатору, нужно будет следить за тем, чтобы все прошло как надо.

Проведение киберспортивного турнира

Тут есть две стороны медали – лирика и практика. Лирика – это то, что игроки, в теории, могут отыграть турнир вообще без вашего участия. Смотрите сами:

- Сайт строит турнирную сетку.
- Игроки могут общаться друг с другом в меню матча, здесь же они могут почеркать карты/героев и прочее, а также сообщить о своей победе/поражении.
- Сайт самостоятельно продвигает игроков по сетке.
- Когда все матчи сыграны, призовые деньги автоматически поступают на GG-кошелек призеров.

На практике же все далеко не так радужно, и вам, как администратору турнира, приходится работать. Поэтому поговорим о тех вещах, на которые вам нужно обратить пристальное внимание.

Задачи администратора турнира

Постоянно быть на связи и помогать игрокам

Человек не знает, как зарегистрироваться на турнир? Админ должен объяснить. Игрок не умеет заходить на нужный канал в игре? Админ научит, как это сделать. Участник турнира не может выйти на связь с соперником? Админ это заметит и снова поможет. Игроки не умеют черкать карты? Снова на помощь приходит админ.

Если у вас на турнире играют игроки, которые часто принимают участие в подобных ивентах, то они, скорее всего, уже все знают и все умеют. Но если вы захотели сделать турнир для совсем "зеленых" ребят – будьте готовы, работы будет много.

Обновлять сетку и проставлять результаты

Теоретически игроки могут сами заносить результаты в сетку, после чего она будет автоматически обновляться. Но иногда они этого не делают. В таком случае результаты проставляет администратор.

Также практически на каждом турнире случается, что какие-то игроки просто не приходят на игры. В таком случае нужно проставить им техническое поражение и продвинуть их соперников дальше по сетке.

Состыковывать игроков

Бывает, игроки не могут найти друг друга и начать игру. Например, кто-то пишет сопернику в чате на сайте, а соперник сидит на канале в игре. В таком случае администратор должен вывести игроков друг на друга.

Следить, чтобы матчи стартовали как можно скорее

Это, в принципе, главная задача админа – следить, чтобы турнир игрался. Поэтому постоянно сверяйтесь с сеткой и проверяйте статус игроков на канале в игре. Например: есть матч, игроки должны играть друг против друга,

но почему-то не играют. Не лишним будет написать им и узнать, из-за чего возникла задержка.

Иногда случается, что во время турнира одному из игроков нужно отойти по делам и он просит своего соперника подождать какое-то время. Бывали случаи, когда ожидание затягивалось минут на 40 или даже больше, из-за чего серьезно затягивался весь турнир. Админ должен подобное засекать и принимать решение – позволить игрокам ждать или заставить их начать игру.

Иногда бывает, что оба игрока в одном и том же матче подтверждают участие на турнире, но потом оба не приходят. В результате матч не играется, результаты никто не сообщает и из-за этого стопорится сетка. Поэтому советуем по мере возможности мониторить, где находятся игроки и что они делают.

Решать спорные вопросы

Каким бы детальным ни был свод правил, никто не застрахован от возникновения спорных вопросов. Например, у одного из игроков "крашнулась" игра, когда он уже почти выиграл. Админ должен принять решение: отдать кому-то из игроков победу или назначить переигровку? Или еще вариант – кто-то из игроков опоздал к началу матча на 15 минут 15 секунд, а техническое поражение по правилам присуждается через 15 минут после начала турнира. Теперь соперник требует техническую победу. Что делать? Снова решает админ.

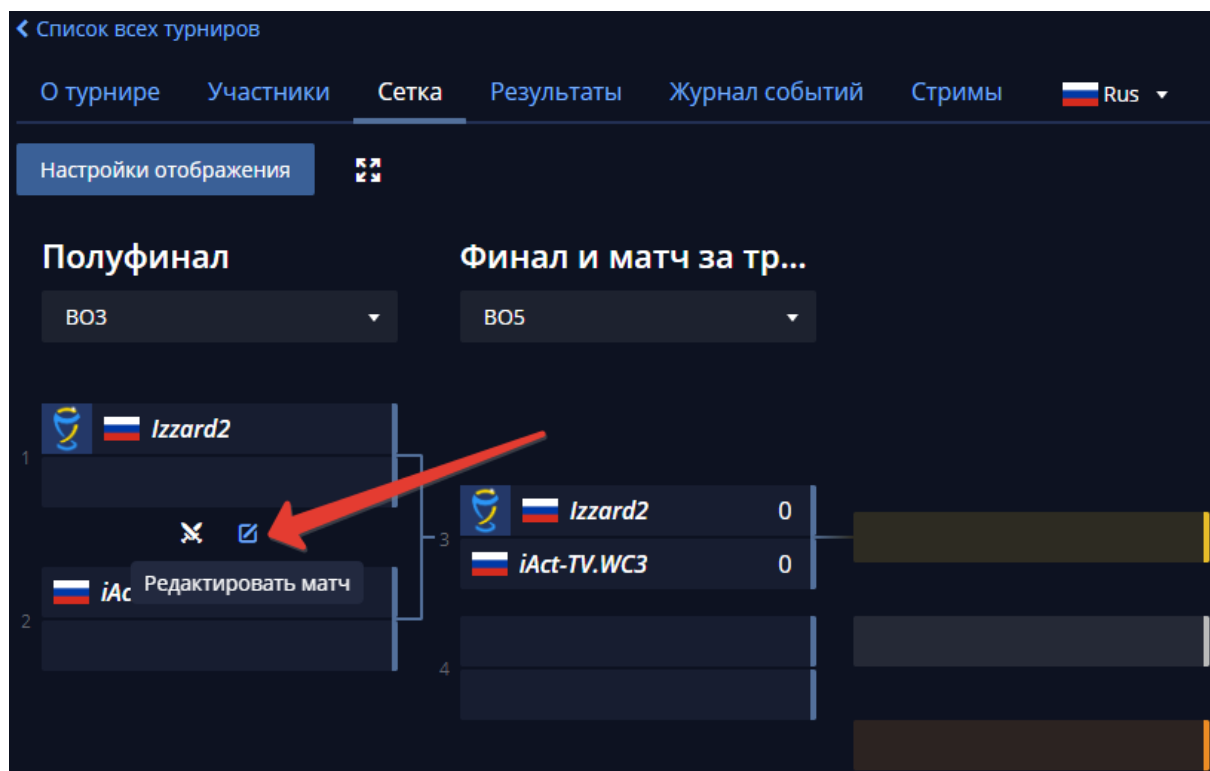
Важно!

Админ должен быть внимательным и всегда контролировать, что происходит у него на турнире. Лучше быть немного назойливым, чем внезапно для себя выяснить, что у вас "встала" сетка из-за того, что пара ребят где-то в первом раунде решили начать на полчаса попозже или что кто-то банально не сообщил о поражении.

Как добавить участника в турнир после того, как сетка уже сформирована

Все просто. Находите в сетке пустое место, нажимаете на кнопку "Редактировать матч", в открывшемся окошке дописываете никнейм нужного игрока.

Раз:



Два:

О турнире Участники Сетка Результаты Журнал событий Стримы Rus ▾

Настройки отображения

Полуфинал **Финал и матч за тр...**

ВОЗ ▾ ВО5 ▾

Участник	Счет	Т/п
Izzard2	2	<input type="checkbox"/>
Player 2	0	<input type="checkbox"/>

Дата и время начала
14:33 14.04.2021

Отменить Сохранить

Участник	Счет	Т/п
Izzard2	0	<input type="checkbox"/>
iAct-TV.WC3	0	<input type="checkbox"/>

Как распределить игроков по сетке вручную

Если вас по какой-то причине не устраивают предлагаемые нами варианты посева, то вы можете распределить игроков по сетке вручную. Допустим, у вас турнир по приглашениям на 8 игроков, и вы точно хотите, чтобы сетка выглядела определенным образом. В таком случае вы можете сделать следующее:

1. Сделать турнир с закрытой регистрацией и вручную добавить в него нужных участников.
2. Когда турнир начнется и сайт сгенерирует сетку, опять же вручную удалить из этой сетки игроков и заново расставить их нужным вам образом.