

Содержание

Инструкция - запуск турниров сборных.....	2-13
Инструкция по запуску Еврокубков.....	14-21

Инструкция - запуск турниров сборных

Дата разработки: 14.01.2022

Дата актуализации: 03.02.2026

Актуально для: 1-ый мир, 2-ой мир, ЖФЛ, ЛФЛ

Пояснения к инструкции

На белом фоне пишутся общие инструкции для всех турниров любого возраста.

На желтом фоне пишутся инструкции только для молодежных турниров (U21, U19).

На синем фоне пишутся инструкции только для турниров (2 МИР / ЖФЛ / ЛФЛ)

1 этап. Подготовка

1. Определение игрового цикла.

Определяем наступающий игровой. Это будет либо мировой цикл (чемпионат мира), либо континентальный цикл (чемпионаты Европы, Азии, Африки, С.Америки, Ю.Америки, Океании). На проекте они проходят поочередно. 1 реальный год (2 сезона) играет цикл чемпионата мира, после него 1 реальный год (2 игровых сезона) играет цикл континентальных первенств (также 2 игровых сезона).

2. Передача прав на цепочки.

Находим все турниры предыдущего игрового цикла данного типа (т.е. если вы сейчас планируете запускать ОИ ЧМ, то вы должны найти все предыдущие турниры серии ОИ ЧМ, которые проводились 2 реальных года назад вами или вашим предшественником.

2.1. Если вы проводите этот тип цикла впервые, то вам сначала необходимо передать себе в управление на все турниры предыдущего организатора. Для этого находим данные турниры (например, через ростеры сборных с разных континентов, см. картинку).

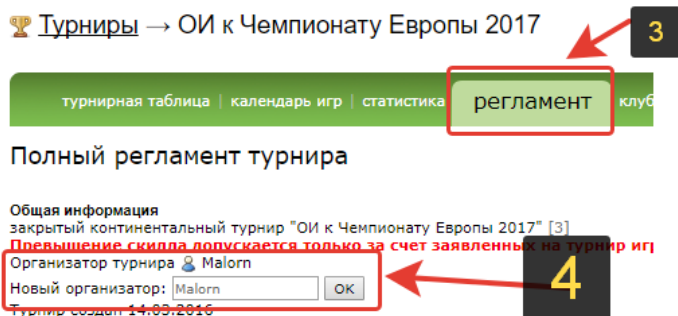
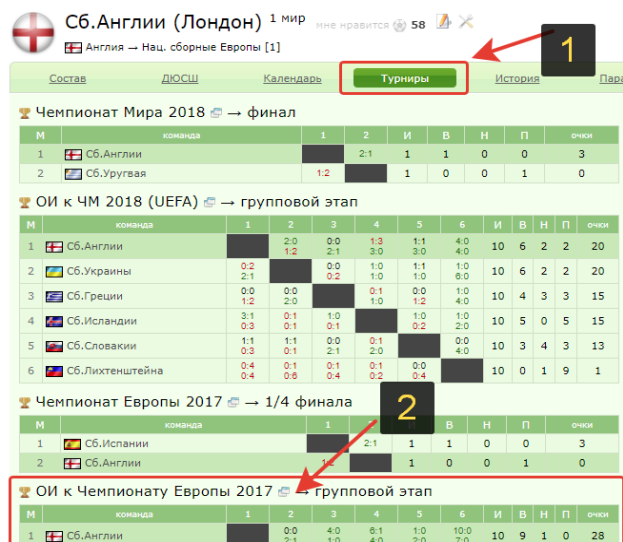
2.2. Далее переходим по ссылке на турнир (ссылка 2).

2.3. В открывшемся турнире переходим в раздел регламент (ссылка 3).

2.4. В форме (ссылка 4) вписываем свой логин и нажимаем кнопку "ОК".

2.5. Всё то же самое повторяем для всех турниров всех шести континентов (Европа, Ю.Америка, С.Америка, Азия, Африка, Океания), а также для всех турниров серии U21 и U19.

2.6. Итого в вашем управлении должно появиться до 18 турниров.



2.7. Проверяем, чтобы все предыдущие турниры данного цикла были завершены. Если они не завершены, завершаем их (кнопка “завершить турнир” в разделе “турнирная таблица”).

3. Проверка регламентов на актуальность.

Официальные дополнительные пояснения от 3 февраля 2026 года от администрации проекта.

Проект Живи Футболом стремится к тому, чтобы все регламенты официальных турниров проводимых в игре - соответствовали реальному футболу. Это важно т.к. это важная часть ДНК проекта. Однако мы понимаем, что многие решения из реального футбола продиктованы ЭКОНОМИЧЕСКОЙ целесообразностью, БЕДНОСТЬЮ и НЕРАЗВИТОСТЬЮ футбола в отдельных частях света.

Первый критерий “минимальное кол-во игр для одной сборной”

Сборная Островов Сент Невис и Китт в реальность просто не имеет бюджета на то, чтобы сыграть 6 матчей по всей Азии на выезде. Поэтому они играют 1 игру за 2 реальных года - и все счастливы.

ЖФ - хотя и симулятор, но всё равно это в первую очередь это ИГРА.

Тренер, который взял в управление данную сборную, вряд ли будет рад сыграть 1 матч за 4 сезона. Поэтому в таком случае мы не только позволяем, но и ВСЯЧЕСКИ одобряем отход от реального футбола в пользу увеличения кол-ва игр до какого-то минимума (чтобы все за ОИ сыграли минимум по 6 игр).

Второй критерий “спортивная целесообразность”

Важно при этом учитывать, чтобы ваше решение проверялось на спортивную составляющую. Чтобы сборных на каждом из этапов проверили какое-то кол-во игр со сборными своего уровня.

Это значит, что вместо плей-офф на вылет для 12 плюс/минус равных сборных - МОЖНО и нужно использовать групповой этап, чтобы они сыграли по 4-6 игр минимум.

Допустимо, чтобы в одной группе играли сборных разного уровня (например, Англия и Сан-Марино, Япония и Лаос), но важно, чтобы карлики имели возможность провести за цикл хотя бы несколько игр с командами своего уровня.

И последний, третий критерий: равенство возможностей.

Это значит, что все сборные на всех континентах могут сыграть максимально одинаковое кол-во игр. Чтобы при расчете рейтинга FIFA не получилось такого, что Южноамериканские сборные сыграли по 20 игр, а некоторые сборные Азии всего по 6 игр.

Итоговое правило (важно!)

Если в реальности все три критерия соблюдаются (не менее 6 игр для каждой из сборных, наличие конкурентных игр для каждой из команд - и примерно одинаковое кол-во максимального кол-во игр) - то берем РЕАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ и его просто повторяем.

Примеры: ОИ ЧМ UEFA

Если в реальности сборная Лаоса/малави может вылететь всего после 2-х игр, то видоизменяем регламент на ВАШЕ усмотрение так, чтобы привести этап ОИ ЧК к указанным трем критериям.

Важно!

Если вы меняете регламент, сообщите об этом z1s в формате:

- 1) ссылка на турнир,
- 2) что изменили вкратце и для чего (просто для понимания).

После чего я внесу изменения в систему целей (потому что сейчас они очень жёстко вшиты в код и унифицированы, типо занять X место в ОИ, выйти из группового этапа финальной стадии ЧК и т.п.)

Передаем себе в управление все старые турниры, мы проводим проверку их регламентов на актуальность. Это очень важный шаг, который определит дальнейший ход событий.

В случае если **официальный регламент (термин 1)** турнира полностью сохранился, то мы сможем просто скопировать данный турнир. Если он изменился, то мы будем создавать турнир и его регламент с нуля.

При этом регламент составляется на основании регламента того игрового цикла, что идёт прямо сейчас.

Если форматы двух подряд идущих циклов в реальной жизни различаются, то в период между финалом предыдущего цикла и проведением жеребьевки следующего цикла организатор сам в праве принять решение о том, по какому из двух форматов ему проводить турнир.

Пример: Вы проводите чемпионат Европы. Первым делом необходимо определить какой игровой цикл идёт сейчас в реальной жизни. Допустим, в реальной жизни идёт 3-ий тур ОИ-ЧЕ 2020. Это означает, что за основу турнира вы должны взять регламент

https://ru.wikipedia.org/wiki/Чемпионат_Европы_по_футболу_2020

3.1. Сверяем, совпадает ли кол-во участников в предыдущем турнире и в реальном регламенте. Если совпадает, переходим к пункту 3.2. (если нет, то далее создаем турнир руками с нуля, потому что если произошло изменение кол-ва участников, то полностью меняется схема турнира, а значит просто повторить не получится).

3.2. Если кол-во участников совпало, то сверяем совпадение кол-ва стадий турнира и их полную идентичность (кол-во групп, кол-во игровых дней и т.д.).

4. Запуск турниров.

4.1. Если по итогам 3-его пункта регламент/схема/кол-во участников турнира полностью совпадает с предыдущим, то мы просто копируем данный турнир (см. скриншот ниже).

id	Статус	Тип турнира	Название турнира	Кол-во команд	Действия
101822	нужна жеребьевка!	коммерческий	Кубок Океании 2018	2000	управление
89636	завершен	континентальный	FIFA PAZ 2017	4	управление
64037	завершен	товарищеский	Тестовый 021	4	управление
47349	завершен	континентальный	ОИ к Чемпионату Европы 2017	54	управление

Для этого просто находим турнир предыдущего цикла и нажимаем кнопку 4 (см. скриншот выше).

4.2. Заполняем форму согласно инструкции на картинке ниже.

Ваши турниры → Поддачи заявки на проведение турнира

Название обязательно пишем **ПОЛНОСТЬЮ** сохраняя логику предыдущего названия: тип (ОИ) + название турнира + год фин. стадии (не текущий год, а именно когда будет играть финальная стадия, обычно это +2 к тому, что было в названии предыдущего турнира)

вот эти данные, если вы выбрали турнир правильно, менять не нужно.

ОИ к Чемпионату Европы 2017

Организатор: z1s

Логотип: Choose File

Игровое пространство: 1 мир

Турнир для: Национальная сборная

Тип турнира: Официальный евротурнир (Лига Чемпионов, Кубок Либертадорес и т.д.)

Привязка к цепочке: ОИ к ЧЕмп Европы

Кол-во участников: 54

Игровые дни: Пн ☐ Вт ☒ Ср ☐ Чт ☐ Пт ☒ Сб ☐ Вс

Время матча: 20:00 разрешить переносить домашние матчи по времени ☐

Кол-во ЖК для пропуска: 3 от 2 до 3 карточек и игрок пропускает следующий матч

Заявки на турнир: без заявок

4.2.1. Заполняем регламент.

Организатор турнира обязательно должен расписать на странице создания регламент турнира.

Не делайте пожалуйста ссылки на регламент на внешний источник (форум / сайт uefa и т.п.).

Можно оставить дублирующие ссылки на форум, но регламент должен быть полностью прописан при создании и будет являться основным документом.

Что обязательно должно быть описано полностью:

- схема проведения соревнования (стадии, кол-во команд проходящих в след. стадию).
- правила проведения жеребьевки, правила формирования корзины при жеребьевке.
- правила определения победителя, в случае равенства очков.
- в случае, если имеется стадия, в которой не все клубы проходят напрямую, должен быть полностью расписан регламент и критерии определения команд, проходящих далее.
- в случае наличия в турнире жесткой сетки плей-офф (победитель группы А попадает на второе место группы В, и т.д.) - сетка должна быть прописана начиная с первой стадии плей-офф и до финала.

(*) Логотип для турнира можно выбрать одним из следующих способов:

- 1) найти в интернете реальные логотипы турниров (если там нет указания на год);
- 2) поставить задачу перед страной-хозяйкой турнира разработать логотип;
- 3) попросить помочь с логотипом главного граффиста проекта (по сост. на 10.01.2018 - Андрей Harnageddon, либо через ответственного за турниры организатора OlgaMilkovich).
- 4) взять один из старых логотипов данного турнира (но в таком случае он не должен намекать на страну хозяйку, если она еще не определена).

(**) Для турниров молодежных сборных (U21, U19) в поле “заявки на турнир вам необходимо выбрать пункт “по возрасту” и прописать туда дату рождения самого старого футболиста, который может быть допущен до турнира, так чтобы этот возраст не превышал 21 год для U21 по состоянию на 1 января текущего года.

Например.

в 2017 году в данном поле нужно прописать **1996-01-01**

в 2018 году в данном поле нужно прописать **1997-01-01** и т.д.

4.3. Нажимаем кнопку “повторить с предыдущего розыгрыша”, а после этого “завершить формирование стадий” (см. скриншот ниже).

1 Формат проведения турнира

Порядок	Название	Тип стадии	Команд	Груп	Кругов	Игр	Выход	Тип жеребьевки	Действие
1	групповой этап	групповой этап	54	9	2	270	2	ручной посев	
1	квалификация	плей-офф	8	4	2	8	1	ручной посев	

2 Завершить формирование стадий

Добавить стадию

4.4. Переходим к добавлению участников. Для этого: кликаем по зеленому плюсику напротив заголовка “Состав участников турнира”. Нажимаем “импортировать из файла” (ссылка 1 рисунка ниже), далее открываем в новой вкладке ссылку “см. пред. роз.” (ссылка 2 рисунка ниже). В открывшейся вкладке переходим в раздел “клубы” и в нем нажимаем кнопку “экспортировать список команд”. Далее нажимаем кнопку “скачать CSV файл” (файл скачивается на ваш ПК) и после этого нажимаем в предыдущем окне (создания турнира) кнопку “Выбрать файл” (или Choose file). Выбираем

1 Формат проведения турнира

Порядок	Название	Тип стадии	Команд	Груп	Кругов	Игр	Выход
1	групповой этап	групповой этап	54	9	2	270	2
1	квалификация	плей-офф	8	4	2	8	1

2 Распределение призового фонда

Название	Сумма приза	Кол-во команд	Ит
Призовые еще не распределены			

3 Состав участников турнира

обычный режим импортировать из файла мульти-добавление квалификационные квоты

Выбрать файл

скачанный вами ранее файл и нажимаем кнопку “импорт”.

4.5. Если вы все сделали правильно, то появится список команд из предыдущего розыгрыша. Далее вам необходимо напротив каждой из них нажать кнопку “пригласить”. Обновляете страницу и нажимаете кнопку “отправить турнир на проверку”

50	Нац. сборные Европы	Сб.Турции	1722	mapkuz	подтвердил
51	Нац. сборные Европы	Сб.Украины	1730	scorpion75	подтвердил
52	Нац. сборные Европы	Сб.Уэльса	1718	FOKS	подтвердил
53	Нац. сборные Европы	Сб.Мальты	1491	нет тренера	подтвердил
54	Нац. сборные Европы	Сб.Гибралтара	1351	revenant043	подтвердил

(всего команд из 1 стран)

Отправить турнир на проверку

4.6. Так как турнир “официальный”, то проверка пройдет автоматически (ждать никого будет не нужно), поэтому переходим сразу к следующему пункту.

Так делаем сразу для всех турниров (т.е. создаете абсолютно все турниры: ОИ взрослых сборных на всех континентах, ОИ U21 на всех континентах, ОИ U19 на всех континентах). Итого должно получиться до 18 турниров.

5. Обновление навигации главных турниров.

5.1. Переходим в раздел “Соревнования > турниры > [меню главных турниров](#)”. Если возникнет такая ситуация, что у Вас нет доступа к функционалу, то обратитесь к ответственному администратору.

5.2. Убираем с главной страницы все турниры предыдущего цикла. Добавляем все турниры нового цикла.

🏆 Турниры → управление главными турнирами +

1-ый мир

2-ой мир

Ретро

1

Женский

#	континент	имя #1	имя #2	ID цепочки кубка	URL логотипа	шрифт (%)	приоритет	action
[турниры сборных]								
201	UEFA	Чемпионат мира	U-19	296	//pics.sl/093/c80/a8e8b009.jpg	150	-26	
200	UEFA	Чемпионат мира	U-21	290	//pics.sl/e89/991/ce8942a1.jpg	150	-25	
16	UEFA	Чемпионат Мира		2	//pics.sl/0bb/0e3/ce82e4c2.jpg	140	-24	
199	UEFA	Кубок Открытия	2018 (НГ)	1286	/images/logos/uefa/546.png	150	-23	
178	UEFA	ОИ ЧМ 2018	UEFA	267	//pics.sl/0bb/0e3/ce82e4c2.jpg	150	-22	
59	CONMEBOL	ОИ ЧМ 2018	CONMEBOL	271	//pics.sl/0bb/0e3/ce82e4c2.jpg	140	-22	

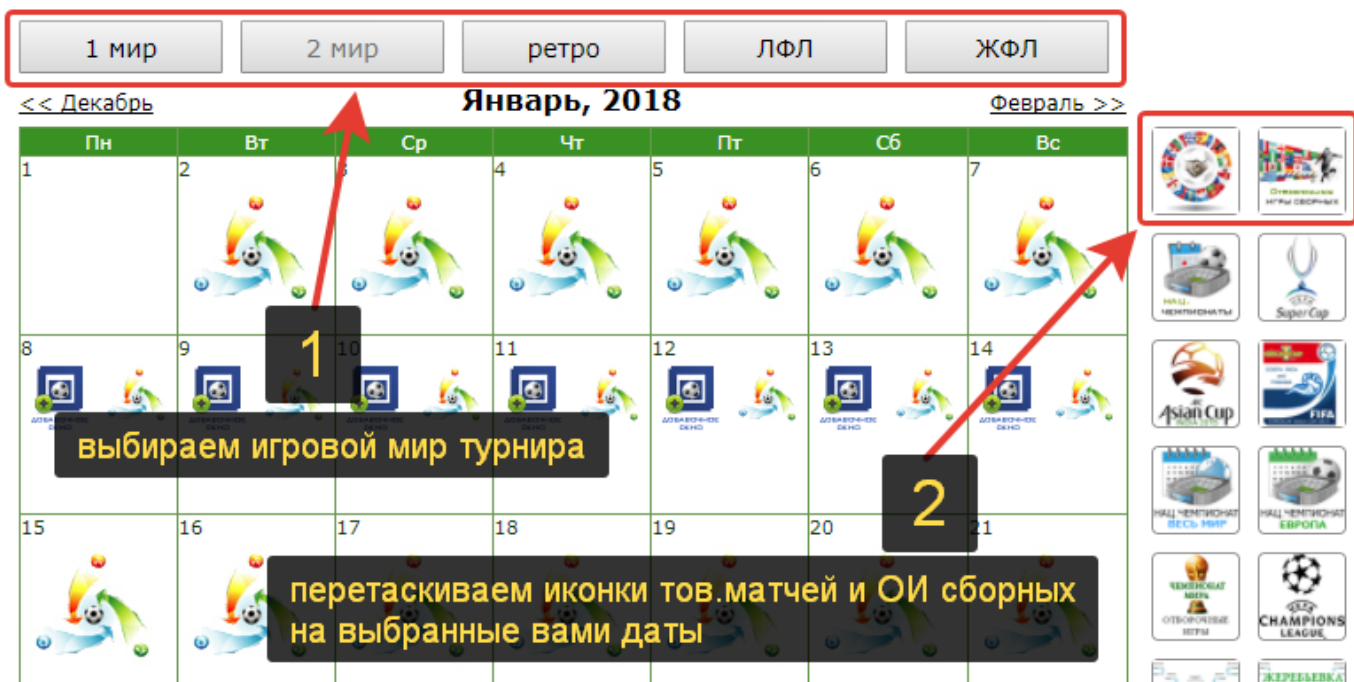
6. Проверка актуальности рейтинга сборных FIFA

Тут всё просто. Для того, чтобы жеребьевка первых стадий прошла предельно справедливо, необходимо чтобы у вас был актуальный рейтинг сборных FIFA. Актуальным считается такой рейтинг, который учел ВСЕ (АБСОЛЮТНО ВСЕ) официальные игры последнего игрового цикла. Поэтому переходим в раздел “Соревнования -> рейтинги -> Рейтинг сборных FIFA и смотрим дату последнего обновления рейтинга (см. скриншот ниже). Рейтинг обновляется автоматически 15-ого числа каждого месяца в 07-00 (утра). Поэтому если есть возможность подождать - ждете, если нет, то запрашиваете ручное обновление рейтинга через ответственного администратора **z1s** (только к экстренным случаям, если сроки горят).

7. Разработка календаря турнира.

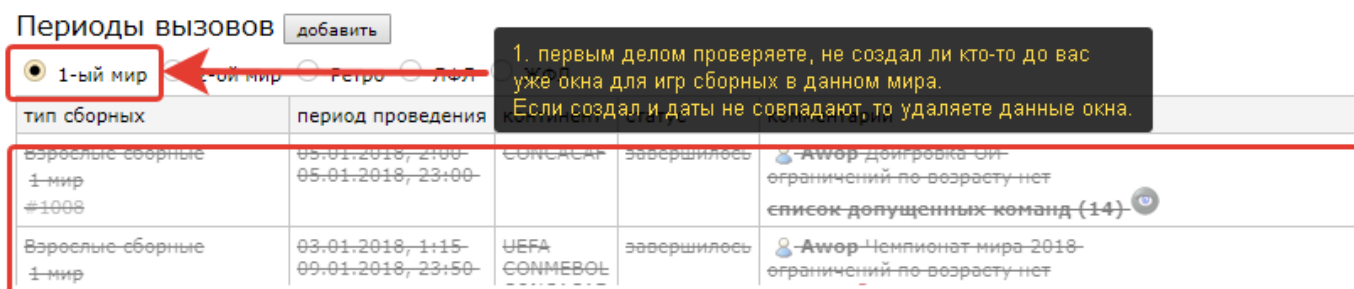
7.1. Определяем для каждого запускаемого турнира необходимое кол-во игровых дней (с учетом всех квалификационных, групповых и стыковых стадий). Помимо этого дополнительно определяем не менее 3-ех игровых дней в году для товарищеских матчей. Исходя из этого определяем наиболее оптимальный, календарь игр на ближайший год. При этом стараемся сделать так, чтобы дни игр сборных были разнесены с клубными ЕВРОКУБКАМИ как можно дальше друг от друга (для оптимального расходования накопленной усталости).

7.2. Далее, переходим в административный раздел “управление календарем событий” (тек. ссылка https://soccerlife.ru/events.php?action=edit_schedule) и заполняем все согласно инструкции ниже (см. скриншот).



На первых порах, данный календарь обязательно согласовывайте с ответственным администратором проекта.

7.3. На предыдущем шаге вы заполнили календарь, который видят пользователи проекта. Теперь вам необходимо создать “окна игр сборных” со всеми техническими деталями. Для этого переходим в раздел “кабинет -> кабинет FIFA -> управление сборными (иконка с флагами стран)” (или переходим по ссылке https://soccerlife.ru/panel.php?mode=nation_team)

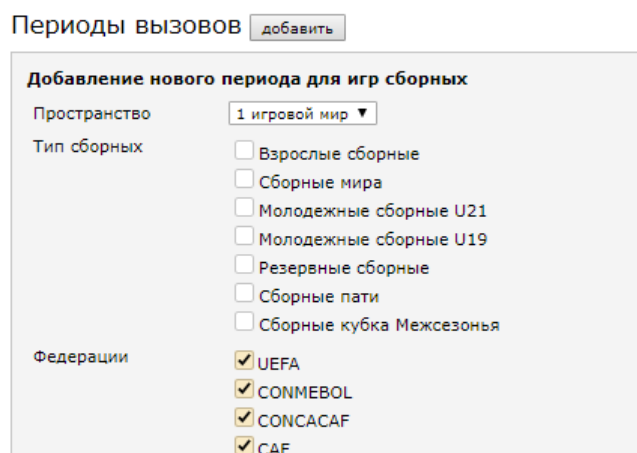


Если активных окон все-таки нет, то создаем их самостоятельно. Для этого нажимаем кнопку “добавить” и заполняем по каждой дате форму (см. картинку ниже).

(2 МИР / ЖФЛ / ЛФЛ) Данные окна создаются автоматически, нужно только контролировать, чтобы они были заполнены наперед и автоматика не ошибалась.

Комментарии к заполнению

- 1) Окно для каждого типа сборных (взрослые, U21, U19) создаем отдельно друг от друга (так как везде разный лимит по возрасту).
- 2) Открытие окна обязательно ставим на 02:00 (так как в час ночи обновляются параметры НУ, морали и ИГП игроков).
- 3) Закрытие окна обязательно ставим на 23:50.
- 4) Тов.матчи ДА/НЕТ - если не установить ДА, то сборные не смогут в этот день играть товарищеские



игры. На этапе отборочных игр нужно обязательно ставить ДА, чтобы сборные могли играть товы, если у них, например, идет пропуск тура из-за нечетного кол-ва команд в туре.

5) Для взрослых сборных поле “ограничение” оставляем как есть (а ля 1940).

6) Для молодежных сборных ставим именно ту дату рождения, которую определили на этапе создания турнира.

7) В комментариях мы обычно пишем что это за игровой день (турниры, события). Можете посмотреть как заполнялось данное поле другими администраторами ранее до вас.

Когда все окна созданы все еще раз внимательно проверяете, чтобы не было никаких ошибок и даты из календаря событий совпадали с датами в “технических окнах сборных” (кабинета FIFA).

2 этап. Запуск турниров

8. Проведение официальных жеребьевок всех ОИ-турниров

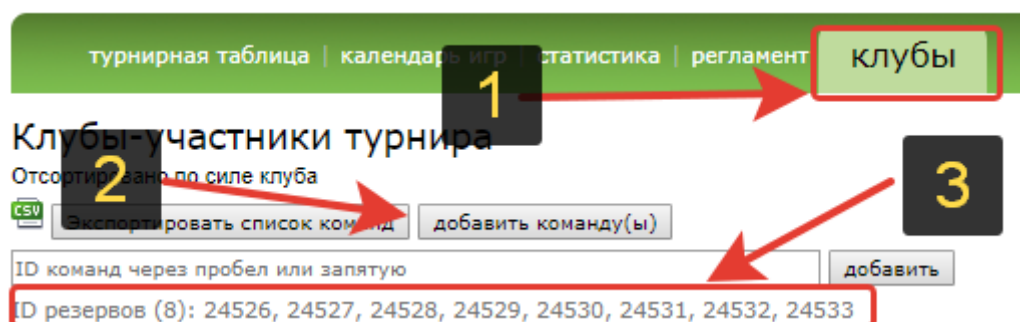
8.1. Переходите в раздел “Соревнования > Жеребьевки > [Управление трансляциями](#)”

8.2. В блоке “создать новую жеребьевку” выбираете турнир для жеребьевки.

8.3. Выбираете стадию.

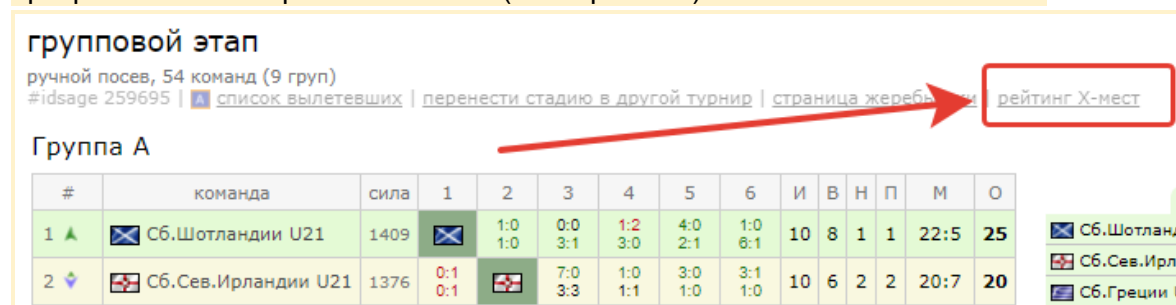
8.4. Далее, если требуется, раскладываете команды по стадиям (инструкция будет в появившемся окне).

8.5. Если команд для групповой стадии не хватает (например, нужно 64 команды, а заявлено 62), то добавляем на турнир команды-резервы (пустые слоты). Их дозаявка происходит через раздел турнира “клубы”.



8.5. Выбираете посев. Для взрослых сборных - это рейтинг сборных FIFA.

8.6. Посев для молодежных сборных - РУЧНОЙ. Руками раскидываем сборные на основании результатов предыдущего розыгрыша. Т.е. начиная с финала финальной стадии - финалистов в первую корзину, полуфиналистов тоже в первую. И так, пока первая корзина не закончится. Как только она закончилась начинаем формировать вторую корзину по аналогичному признаку. Когда доходим до группового этапа, то это смотрим места в группах. На странице турнира всегда есть вот такая прекрасная ссылка рейтинг **X-мест** (см. скриншот) и он нам очень поможет:



Как видно (на картинке ниже) определить последовательность становится очень просто:

Рейтинг команд по местам					
1 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
F	Сб.Германии U21	10	30	+38	
G	Сб.Сербии U21	10	27	+18	
H	Сб.Франции U21	10	26	+24	
A	Сб.Шотландии U21	10	25	+17	
D	Сб.Дании U21	10	24	+21	
I	Сб.Испании U21	10	23	+30	
B	Сб.Норвегии U21	10	23	+19	
E	Сб.Бельгии U21	10	22	+15	
C	Сб.Италии U21	10	22	+13	
4812, 4855, 4811, 4816, 4					
2 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
D	Сб.Грузии U21	10	24	+19	
B	Сб.Нидерландов U21	10	23	+25	
G	Сб.Швеции U21	10	22	+16	
H	Сб.Хорватии U21	10	20	+14	
A	Сб.Сев.Ирландии U21	10	20	+13	
I	Сб.Португалии U21	10	20	+12	
C	Сб.Черногории U21	10	20	+9	
F	Сб.России U21	10	18	+9	
F	Сб.Беларуси U21	10	17	+1	
4819, 4921, 4817, 4860, 4					
3 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
I	Сб.Болгарии U21	10	17	+8	
E	Сб.Молдовы U21	10	17	+8	
C	Сб.Англии U21	10	16	+14	
G	Сб.Словакии U21	10	16	+5	
D	Сб.Румынии U21	10	16	-1	
B	Сб.Австрии U21	10	15	+9	
F	Сб.Эстонии U21	10	14	0	
	Сб.Македонии U21	10	12	-8	
A	Сб.Швейцарии U21	10	11	-7	
4835, 4850, 4808, 4856, 4					
4 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
G	Сб.Казахстана U21	10	15	-7	
I	Сб.Украины U21	10	14	+9	
D	Сб.Турции U21	10	14	-4	
H	Сб.Армении U21	10	12	-4	
E	Сб.Польши U21	10	12	-5	
B	Сб.Албании U21	10	12	-6	
F	Сб.Финляндии U21	10	11	-11	
C	Сб.Литвы U21	10	10	-17	
A	Сб.Греции U21	10	9	-9	
4843, 4807, 4818, 4832, 4					
5 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
H	Сб.Словении U21	10	12	-3	
B	Сб.Израиля U21	10	11	-9	
F	Сб.Ирландии U21	10	10	-4	
I	Сб.Чехии U21	10	10	-7	
A	Сб.Кипра U21	10	9	-8	
E	Сб.Исландии U21	10	9	-10	
G	Сб.Латвии U21	10	8	-7	
C	Сб.Люксембурга U21	10	8	-16	
D	Сб.Мальты U21	10	5	-14	
4857, 4840, 4841, 4862, 4					
6 места					
#	команда	игр	о	+/ -	
A	Сб.Венгрии U21	10	8	-6	
C	Сб.Боснии U21	10	7	-3	
E	Сб.Азербайджана U21	10	7	-17	
F	Сб.Фарер U21	10	4	-24	
D	Сб.Уэльса U21	10	3	-21	
H	Сб. Гибралтар U21	10	1	-23	
G	Сб.Сан-Марино U21	10	0	-25	
B	Сб.Лихтенштейна U21	10	0	-38	
I	Сб.Андорры U21	10	0	-52	
4837, 4836, 4830, 4920, 4					

8.7. Остается определить только дату жеребьевки. Лучше всего жеребьевку проводить днем, в период с 12-00 до 16-00 (так делают обычно в реальной жизни).

8.8. Нотификацию на весь проект разрешается делать только для турниров ВЗРОСЛЫХ сборных (и только групповые этапы). Для молодежек мы делаем нотификацию только для участников турнира. Это делается для того, чтобы не заспамить наших пользователей нереально большим кол-вом нотификаторов.

8.9. Жеребьевки не требуются для турниров с жесткой сеткой жеребьевки (например, финальная стадия чемпионата мира или чемпионата Европы), где победители одних групп попадают на 2-ые места других групп.

8.10. Не нужно проводить жеребьевки финальных стадий, где всего 2 участника.

8.11. В случае, если в жеребьевке была допущена ошибка строго настрого запрещается что-либо удалять (жеребьевки, стадии, турниры) и принимать единоличное решение о последующих действиях. В таких случаях необходимо обязательно привлечь ответственного администратора (@z1s, @sun_marino) для принятия совместного решения.

8.12. Чекбоксы полей “развести команды одного тренера”, “развести команды из одной страны”, “развести команды игравших на пред. стадии”, “развести команды с одного континента (только для ЧМ)” оставляем как есть.

8.13. Нажимаем кнопку “запланировать”. Если все сделали правильно, то вы попадете в листинг будущих жеребьевок, где и будет отображаться ваша жеребьевка.

8.14. Данную процедуру повторяем сразу для всех проводимых турниров.

9. Фактический запуск турниров.

9.1. После того, как все жеребьевки прошли, необходимо сформировать стадии. Для этого переходим в раздел “кабинет -> организация турниров -> управление (напротив турнира)”.

9.2. В появившейся форме вам нужно заполнить только одно поле “дата первого тура”. Ставим ее от балды любую, но желательно перенести ее на пару месяцев вперед (чтобы игры не повыскакивали в календарях у пользователей уже на завтра и не было паники).

От балды - потому что календарь игр будем определять уже на одном из следующих этапов, поэтому сейчас это не важно.

9.3. Нажимаем кнопку “далее”.

9.4. Переходим по ссылке “Официальная страница турнира”.

9.5. Переходим в раздел “календарь игр”.

9.6. Нажимаем кнопку “Внести изменения”.

9.7. Последовательно для каждого тура - нажимаем на номер тура (выделяются все игры данного тура) и выбираем дату данного тура (которые мы определили на 6-ом этапе данной инструкции).

Календарь игр **внести изменения**

Шахматное распределение времени

Диапазон времени: 14 - 22 ☐ раскидать игры по времени ☒ отправить в ЛП новый календарь игр

используйте широкий диапазон времени игр, так как на проекте есть жители не только из МСК (14)

Выбрать все игры: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 тура, сбросить всё

Группа A

тур	дата	день	время	команда 1	команда 2
☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье		СБ.Швеции-ЛФЛ	СБ.Литвы-ЛФЛ
☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье		СБ.Молдовы-ЛФЛ	СБ.Литвы-ЛФЛ
☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье	12:36	СБ.Швеции-ЛФЛ	СБ.Литвы-ЛФЛ
☐ 2 тур	18 февраля 2018	воскресенье	15:00	СБ.Молдовы-ЛФЛ	СБ.Литвы-ЛФЛ
☐ 2 тур	18 февраля 2018	воскресенье	19:00	СБ.Молдовы-ЛФЛ	СБ.Литвы-ЛФЛ

даты игр **стадионы**

Выберите новую дату для выбр. матчей: 10 01 2018 время: 20

☐ уведомить в личку

убираем флаг уведомления чтобы не спамить участников

9.8. И так для каждого тура.

9.9. Как только заполнение всех туров данного турнира закончено, нажимаем кнопку “шахматное распределение -> раскидать игры по времени” (диапазон можно поменять с 14-22 на 10-22, здесь лучше смотреть по пожеланиям пользователей. Если есть много, кто готов играть рано утром, то можно ставить игры хоть с 10.

9.10. Затем руками выставляем последний тур, чтобы все матчи в рамках одной группы, команды играли в одно время (FairPlay), но не все матчи тура в одно время, а все матчи одной группы. Т.е. одну группу можно поставить на 20-00, вторую на 20-36, третью на 21-00 и т.д.

9.11. Если на турнир добавлялись клубы-резервы (слоты) из пункта 8.5., то производим на турнире “прочистку резервов”. Делается это путем нажатия соответствующей кнопки в разделе турнира “календарь”.

9.12 Пункты 9.1 - 9.11. последовательно выполняем для всех турниров.

10. Контроль квот финальной части.

После того, как все турниры запущены вручную проверяем все квоты выхода в фин. часть. Необходимо чтобы сумма всех выходящих команд была равна кол-ву команд в финальной стадии. Например, на Чемпионате Европы в финальную стадию выходит 24 клуба. Значит нужно проверить, чтобы кол-во квот отображаемое на странице турнира полностью соответствовало необходимому кол-ву команд.

11. Проверка наличия цепочки всех запущенных турниров в списке топ-турниров (для онлайн трансляций в шапке сайта).

Организатор турнира должен контролировать, чтобы все игры турнира попадали в топ-матчи дня (а именно шапку сайта), для этого переходим по ссылке <https://soccerlife.ru/adminka.php?action=eurotop> и проверяем, все-ли турниры (id цепочек) присутствуют в списке. В случае, если в день игр этого не происходит, он должен обратиться к ОА (ответственному администратору) для устранения данного упущения.

3 этап. Завершение старых контрактов и отправка новых

12. Просим одного из разработчиков (z1s / Dave) сборных перевести каретку игрового цикла (Nation::\$cycle) в игровом коде. Делается перед началом каждого цикла, для смены автоматических целей у сборных

13. Просим одного из разработчиков (z1s / Dave) запустить автоматический скрипт контроля выполнения целей сборных и выдачу бонусных очков, а также отработать собственную инструкцию

настройки системы целей-бонусов. Помимо этого необходимо провести ежегодную амнистию штрафных очков. Данный шаг всегда выполняется только после того, как будут запущены все ОИ и у команды увидят составы своих групп.

4 этап. Контроль проведения ОИ-этапа

14. Контроль тренеров (1-ый мир)

Организатор турнира должен следить за тем, чтобы все сборные были собраны участниками турнира своевременно. Если этого не происходит, то организатор, совместно с президентом НФФ, находит временного тренера и назначает его.

15. Работа с заявками в личной почте (по турнирам)

Работа с заявками пользователей в ЦОЗ, касающихся всех проводимых турниров (разъяснение регламентов, исправление ошибок и т.п.).

16. Аудит целей сборных по итогам 1-ого круга

Данная задача касается только авто-миров (2 мир, ЖФЛ, ЛФЛ). По итогам 1-ого круга нужно запустить автоматику, которая определит тренеров команд, которые врят ли смогут выполнить итоговую цель. Поэтому им нужно предложить уйти на пол-штрафа. И сборные получают новых тренеров с новыми целями.

5 этап. Подготовка к финальной стадии

17. Выборы страны проведения первенства.

(1-ый мир, ЖФЛ) На данном этапе необходимо подготовить новость на главной странице сайта (саму новость готовит главный графист проекта). Потом ответственный организатор создает выборы, приглашает избирателей и определяет победителя.

(2-ой мир) Выбирается случайным образом как одна из команд, участников финальной стадии. Без специальных бонусов.

18. Запуск финальной стадии

Происходит по аналогии с проведением этапа отборочных игр (копирование турнира, вставка участников, проведение жеребьевки и т.д.).

19. Установка нейтральных полей в финальной стадии.

Ввиду того, что финальная стадия проходит в одной стране, то все матчи необходимо перенести на нейтральные поля, кроме матчей страны, которая является хозяйкой финальной стадии. Установка нейтральных полей происходит через раздел турнир “календарь игр”. Игры массово выбираются чекбоксами, в результате чего появляется дополнительное меню, где можно выбрать нейтральное поле (ссылки 1-3 скриншота ниже).

19 сезон 21 сезон 24 сезон 28 сезон

турнирная таблица **календарь игр** статистика | регламент | клубы | управление статус **активный**

Все стадионы групповой этап → 1 раунд

Календарь игр [шахматное распределение](#)

Выбрать все игры 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | тура, сбросить всё

Группа А [выбрать](#)

☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье	10:36		Сб.Боливии-ЛФЛ	vs	Сб.Бразилии-ЛФЛ	
☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье	19:36		Сб.Колумбии-ЛФЛ	vs	Сб.Парагвая-ЛФЛ	
☒ 1 тур	21 января 2018	воскресенье	17:00		Сб.Перу-ЛФЛ	vs	Сб.Суринама-ЛФЛ	
☐ 2 тур	18 февраля 2018	воскресенье	10:00		Сб.Бразилии-ЛФЛ	vs	Сб.Колумбии-ЛФЛ	
☐ 2 тур	18 февраля 2018	воскресенье	19:36		Сб.Парагвая-ЛФЛ	vs	Сб.Суринама-ЛФЛ	
☐ 2 тур	18 февраля 2018	воскресенье	21:00		Сб.Боливии-ЛФЛ	vs	Сб.Перу-ЛФЛ	
☐ 3 тур	18 марта 2018	воскресенье	10:36		Сб.Колумбии-ЛФЛ	vs	Сб.Суринама-ЛФЛ	

даты игр **стадионы**

6 этап. Подведение итогов

20. Выдача бонусов стране-организатору ЧМ

(или проще говоря тем, кто освещал турнир). Бонусы выдаются через ответственного администратора проекта, а также при помощи разработчика экономики на проекте.

21. Техническое завершение всех турниров.

Чтобы турниры не подсвечивались активными - необходимо через раздел "кабинет - организация турниров - управление" закрыть каждый турнир (кнопка "завершить турнир").

Термины, используемые в документе

Официальный регламент - это тот регламент, который описан либо на официальном сайте fifa/uefa/conmebol/concacaf/caf/afc/ofc, либо на сайте Википедии (wikipedia.org). Под регламентом понимается: структура турнира, наличие отборочных игр, формирование состава участников, правила начисления очков, правила ранжирования команд, правила проведения жеребьевки.

Ответственный администратор (куратор) - по сост. на 10.01.2022 @sun_marino

Главный графист проекта - по сост. на 10.01.2018 Андрей Harmageddon

Инструкция по запуску Еврокубков

[Актуально по состоянию на 25.07.2016]

Данная инструкция относится ко всем 6 континентам (UEFA, CONCACAF, CONMEBOL, AFC, CAF, OFC), всем игровым мирам (ЛФЛ, ЖФЛ, 1-ый мир, 2-ой мир, Ретро и др.).

Этапы:

1) Создаем турниры ЛЧ и ЛЕ (оба турнира сразу - и ЛЧ и ЛЕ) в разделе создания турниров;
Чтобы не заполнять все регистрационные данные турнира заново, просто нажмите кнопку "повторить"

завершен	континентальный	Кубок Либертадорес 2015/2	38	 
завершен	континентальный	Лига Европы 2015/2 (2 мир)	161	 
завершен	континентальный	Лига Чемпионов 2015/2 (2 мир)	76	 
завершен	национальный	Стыковые игры Италия 2015/1 (2-ой мир)	12	  Повторить

1.1. Далее заполняем регламент. Регламент не должен быть на 10 листах А4. Постарайтесь в нем объяснить все основные спорные моменты: кто выходит в след. стадию в случае равенства очков, как формируются пары в той или иной стадии и т.д.

1.2. Обязательно проверьте правильность выбора цепочки. Цепочка - это объединяющее свойство одного турнира проходящего каждый сезон. Например ЛЧ УЕФА 2016/1 и ЛЧ УЕФА 2016/2 образуют одну цепочку "Лига чемпионов УЕФА".

Игровой мир	1 игровой мир ▼
Турнир для	Профессиональный клуб ▼
Тип турнира [?]	Официальный евротурнир (Лига Чемпионов, Кубок Либерта ▼
Привязка к цепочке [?]	Лига чемпионов UEFA ▼

Если на этапе создания турнира неверно указать цепочку, то это может привести к фатальным последствиям: большое кол-во неработающих ссылок по всем проекту, сбившиеся коэффициенты КД у большинства клубов проекта. Поэтому важно быть внимательным при заполнении данного поля.

2) Переходим к формированию сетки турнира.

Если в реальной жизни регламент не изменился, то Вы просто повторяете регламент предыдущего сезона, нажимая кнопку "повторить с предыдущего розыгрыша". После ее нажатия сетка создается автоматически (скопировав ее с предыдущего турнира).

Кол-во команд	76 команд
Игровые дни	четверг

1 Формат проведения турнира [повторить с предыдущего розыгрыша](#) [см. пред. роз.](#)

Порядок	Название	Тип стади	Команд	Груп	Кругов	Игр	Выход	Тип жеребьевки	Действие
Вы еще не добавили ни одной стади.									
Добавить стадию									

Если все стади добавились корректно, то нажимаем зеленую кнопку "Завершить формирование стадий"

3) Переходим к заполнению списка участников турнира.

Открываем страницу www.soccerlife.ru/admin/?action=auto_eurocups&s=17&w=1&cont=0

В адресной строке в переменную &s=17 поставляем ID завершившегося сезона (т.е. если сейчас начинается сезон 2016/2, то там должно быть число 18).

На данной странице внимательно проверяем каждую федерацию. Стоит обратить внимание: везде ли завершились кубки, везде ли кол-во квот соответствует заявленному кол-ву команд.

Например, если кубок не завершен, то у него нет медалек, нужно тогда поторопить опоздавших.

3.1. ОБЯЗАТЕЛЬНО! Проверяем, чтобы все чемпионаты были отсортированы по таблице коэффициентов уефа за сезон = ТЕКУЩИЙ (начавшийся) минус два.

Один раз у меня было такое, что федерации расположились неверно (не обновился рейтинг уефа и пришлось переделывать, будь внимателен!).

Также здесь очень часто организаторы ошибаются, не понимая, почему смотрится таблица коэффициентов за позапрошлый сезон, а не только что завершившийся. Объяснения почему так Вы можете найти в интернете или можете просто довериться нам и поверить, что это действительно так.

3.2. Если все правильно, то опускаемся в самый низ страницы.

Там есть 2 поля: "Лига чемпионов" и "Лига Европы"

Лига чемпионов (75) Лига Европы (156)

20037	20034
19174	20036
19108	20038
20091	19171
19438	19168
17844	19175
17856	19107
19043	19109
19010	19116
18456	20089
18457	20092
19491	20100
18255	19436
18247	19441
17338	19440
17340	17854
17339	17861

В этих полях находятся идентификаторы клубов, которые попали в тот или иной турнир. Копируем нужный Вам столбец и возвращаемся к этапу создания турнира.

4) Добавляем участников.

3 Состав участников турнира +

Пригласить

Выберите зону Выберите страну... Выберите ли... **1) нажимаем** **найти**

Импортировать произвольным списком **2) нажимаем** **файла**

2116
212
92
191
1409
636
699

3) вставляем данные

нажимаем **импорт команд**

4.1. (данный пункт только для 2-ого игрового мира). Добавляем чемпиона Андорры руками (так как чемпионата во втором мире нет).

4.2. (для ЛЧ) Проверяем есть ли победитель прошлогодней ЛЕ в списке участников новой ЛЧ. Если нет, то добавляем вручную.

4.3. (для ЛЕ) Теперь определяем для ЛЕ клубы, получившие квоты по FAIR-PLAY. Для этого нажмите <https://pics.sl/5de/58a/11e5ded8.png>

Из этих федераций руками находим 4 нужных Вам команды и добавляем их вручную.

4.4 (для ЛЧ/ЛЕ) Проверяем, чтобы победитель ЛЕ попадал в ЛЧ напрямую (независимо от того, какое место клуб занял в чемпионате).

5) Отправляем турнир на проверку.

И ждем, пока старший администратор проверит Ваш регламент. Обратите внимание, что он не проверяет логику Вашего турнира, не проверяет корректность выбранных клубов. Он всего лишь проверяет, чтобы турнир соответствовал правилам проведения турниров на проекте, и не более того.

6) Распределение клубов по стадиям (кто откуда стартует).

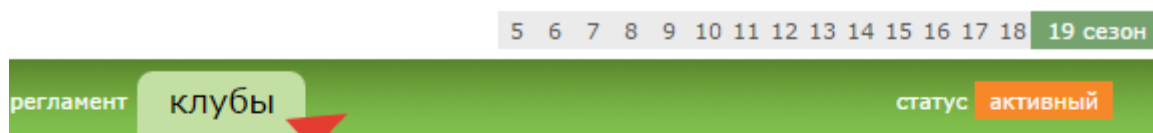
После того, как старший администратор проверил и подтвердил оба турнира, идём снова на страницу квот [//soccerlife.ru/admin/?action=auto_eurocups&s=XX&w=1&cont=0](https://soccerlife.ru/admin/?action=auto_eurocups&s=XX&w=1&cont=0) (вместо XX - ID предыдущего сезона, например у сезона 2016/2 - id=19)

и нажимаем кнопку "Раскидать клубы по стадиям"


```
// Лига Европы
9 => [
  'Групповой этап' => [
    [range(1, 7), ['CUP']],
  ],
  '4 раунд' => [
    [range(1, 3), [5]],
    [range(4, 6), [4]],
    [range(7, 9), [3]],
    [range(8, 16), ['CUP']],
  ],
  '3 раунд' => [
    [range(1, 3), [6]],
    [range(4, 6), [5]],
    [range(7, 9), [4]],
    [range(10, 15), [3]],
    [range(17, 19), ['CUP']],
  ],
  '2 раунд' => [
    [range(7, 9), [5]],
    [range(10, 15), [4]],
    [range(16, 19), [2, 3]],
    [range(20, 21), [2, 3, 'CUP']],
    [range(22, 27), [2, 'CUP']],
    [range(28, 34), ['CUP']]
  ],
  '1 раунд' => [
    [range(22, 27), [3]],
    [range(28, 34), [2, 3]],
    [range(35, 51), [2, 3, 'CUP']],
    [[52, 54], [2, 'CUP']],
  ]
]
```

Либо если для Вас это сложно, то можете просто раскидать клубы по стадиям руками. Но помните, что пока Вы не раскидали все 100% клубов, проведение турнира будет невозможно.

7.2. Распределение клубов по стадиям руками возможно следующим способом:



1. переходим в раздел "клубы"

2. заполняем для каждого клуба стартовую стадию

тренер	статус	результат
RUD	участвует	начнет с 2 раунд
Tushkanio	1528 участвует	начнет с 2 раунд
er0zone	1439 участвует	начнет с 2 раунд
Shmost	1405 участвует	1 раунд начнет с 1 раунд
DemoBill	1409 участвует	1 раунд начнет с 1 раунд

8) Проведение жеребьевки первой стадии (и последующих).

После распределения клубов по стадиям мы проводим жеребьевку в автоматическом режиме через интерфейс <https://soccerlife.ru/drawing.php?action=manage>

Проводить жеребьевки обязательно для всех стадий, кроме финала. Тем самым Вы подтверждаете честность проведения жеребьевки.

8.1. Посев для большинства стадий Вашего турнира должен происходить по рейтингу клубов UEFA (аналог таблицы коэффициентов, только для клубов).

8.2. Для квалификационных стадий ЛЧ, ЛЕ - мы не делаем "нотификацию для всего игрового мира", только для его участников. Не нужно спамить проект, спасибо!

9) Запуск стадии.

После того, как жеребьевка успешно состоялась Вы возвращаетесь на страницу управления турниром и запускаете стадию.

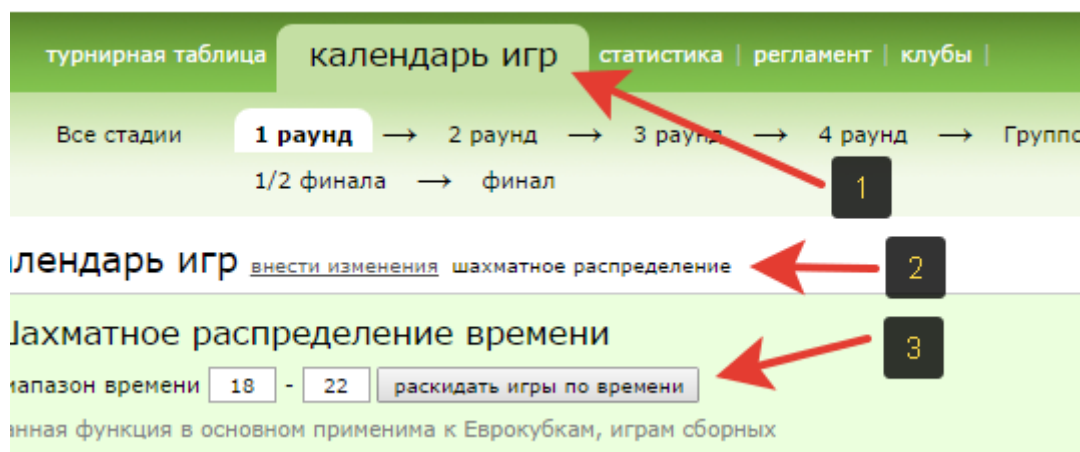
На данном этапе от Вас потребуется только выбрать даты проведения игр на данной стадии.

Распределение участников по парам будет взято из жеребьевки.

9.1. Дата проведения очередного этапа должна совпадать с официальным календарем событий проекта. Если по-каким либо причинам в календаре событий нет данного этапа, то этот вопрос необходимо согласовать с администрацией проекта. И либо добавить соответствующее событие в календарь, либо отказаться от проведения стадии в данный игровые дни.

9.2. Также автоматика автоматически запрещает Вам ставить игры на дни проведения официальных игр сборных, однако желательно, чтобы Вы самостоятельно следили за тем, чтобы таких наложений не происходило.

10) Учет пожеланий игрового времени участников соревнований.



После запуска стадии необходимо обязательно провести распределение игр по всему игровому дню.

Нюансы различных кубков

11) Разделение команд на "путь чемпионов/нечемпионская квалификация" ЛЧ УЕФА и "юг/север" для Судамерикана.

11.1. Заходим на страницу турнира

11.2. Выполняем 3 пункта согласно инструкции:

🏆 [Турниры](#) → Лига чемпионов UEFA 2015/1 ⭐

3 раунд

ручной посев, 30 команд (15 пар) #id=161 список вылетевших [Двигаем побед дальше](#) [посмотреть посев](#)

С данной стадии стартуют (30):

Зенит, Порту, Динамо, Эльфсборг, Галатасарай, Стандард, Мотеруэлл, Мидтьюлланд, Утрехт, Хибериан, Легия, Левски, Олимпикос, Црвена Звезда, Динамо Бх, Ружомберок, Бананц, Хайдук, Лимхамн, Бункефло, Дебрецен, УЕ Санта-Джулия, Маккаби, Железничар, Леобен, Йихлава, ТПС, Жальгирис, Биркиркара, Тирасполь, Кайрат

а так же 17 победителей предыдущего раунда

Предварительный посев П ТЧ-УЕФА клубы

Корзина 1	Корзина 2
1 Порту 76.1540	16 Мидтьюлланд 17.0000
2 Динамо Киев 64.5570	17 Леобен 17.0000
3 Динамо Бх 63.1000	18 Йихлава 16.1750
4 Црвена Звезда 59.9300	19 Хайдук 16.1750
5 Хибериан 47.4070	20 Маккаби 15.6000
6 Ружомберок 46.4500	21 Биркиркара 14.8250
7 Эльфсборг 45.2950	22 Утрехт 13.3170
8 Левски 40.3250	23 Галатасарай 12.3050
9 Зенит 35.4400	24 Железничар 11.0750
10 Легия 33.4800	25 Тирасполь 10.8950
11 Стандард 30.0800	26 Бананц 5.5500
12 Дебрецен 27.2250	27 Лимхамн Бункефло 5.2950
13 Олимпикос 21.4200	28 Кайрат 4.1550
14 Жальгирис 18.9250	29 УЕ Санта-Джулия 3.6500
15 Мотеруэлл 18.9070	

1. заходим сюда

2. Проверяем, что бы кол-во команд в посеве совпадало с кол-во команд необх. для стадии. Все 3 числа должны совпадать. В данном случае 30 = 30 = 30

3. Кликаем по звездочкам которые разделят все команды на 2 пути

11.3. Обновите страницу. В результате всех действий должно получиться как на картинке:

<https://yadi.sk/i/E4wMvj2Serc2z>

Если это произошло, то можно переходить в жеребьевке.

12) Установка нейтральных полей для финалов.

Установить нейтральное поле можно двумя способами: через интерфейс самого матча, а также через календарь турнира.

Важно, что нейтральное поле необходимо устанавливать руками самостоятельно, так как для финалов Еврокубков нужно выбрать не только большой стадион, но и стадион из такой страны, к которой не относится ни один из участников финала.

The screenshot shows the 'Календарь игр' (Tournament Calendar) section of the SoccerLife.ru website. The interface includes a top navigation bar with tabs for 'турнирная таблица', 'календарь игр', 'список команд', and 'статус'. Below this is a progress bar for the tournament stages: '1 раунд', '2 раунд', '3 раунд', '4 раунд', 'Групповой этап', '1/8 финала', '1/4 финала', '1/2 финала', and 'финал'. The '1 раунд' tab is selected. Below the progress bar, there are links for 'внести изменения' and 'матч. распределение'. A search bar with the text 'Выбрать все игры тура, сбросить всё' is present. The main content area displays the '1 раунд' schedule for the 2016-2017 season, showing matches between various teams like Фран, Линкольн, УЕ Санта-Джулиа, Мондерканж, Нефтичи, and Ланелли. On the right side, there is a sidebar with a 'Выберите поля' (Select fields) section, which includes a list of stadiums: 'UEFA', 'Армения (10)', and '54'208 ... Раздан Стадиум'. A 'Установить' (Set) button is at the bottom of this sidebar. Numbered annotations (1-6) point to specific elements: 1 points to the 'календарь игр' tab; 2 points to the 'матч. распределение' link; 3 points to the '1 раунд' tab in the progress bar; 4 points to the 'Выберите поля' section; 5 points to the 'UEFA' stadium option; and 6 points to the 'Установить' button.

13) Проверка наличия цепочки всех запущенных турниров в списке топ-турниров (для онлайн трансляций в шапке сайта).

Организатор турнира должен контролировать, чтобы все игры турнира попадали в топ-матчи дня (а именно шапку сайта), для этого переходим по ссылке <https://soccerlife.ru/adminka.php?action=eurotop> и проверяем, все-ли турниры (id цепочек) присутствуют в списке. В случае, если в день игр этого не происходит, он должен обратиться к ОА (ответственному администратору) для устранения данного упущения.

FAQ

1) Как удалить турнир?

Турнир удаляется через раздел "турнирная таблица". В самом низу страницы есть блок "дополнительные функции" и в нем красная кнопка "удалить весь турнир". Пароль на удаление равен номеру (id) турнира, который вы хотите удалить.