

# 競賽制度

## 三、競賽制度

### (一)比賽的分級制度

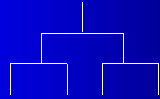
1. 縱的分級制度是依年齡分級：如分齡賽。
2. 橫的分級制度是依實力分級：如大專甲組、乙組。
3. 根據行政區：鄉鎮級、縣市級...

## 單淘汰賽

### 1.場數的計算方法

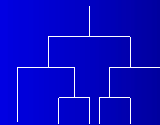
$$N=T-1$$

- ①完整型：沒有輪空(2的連乘積)



## 單淘汰賽

- ②不完整型：有輪空(非2的連乘積)



## 淘汰賽

- 優點：節省比賽時間，人力和經費。  
缺點：失敗一場淘汰出局，失去切磋機會，另除冠軍外，其餘名次均有僥倖。

## 處理輪空的原則

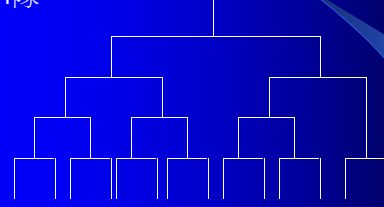
- 1.所有的輪空都應排在第一週期（最下一層），使第二週期一定是2的連乘積。
- 2.輪空必須平均排在兩邊。
- 3.輪空的位置需相對稱。
- 4.輪空隊是單數時，排左右邊均可。

## 第一週期輪空隊的計算方法

1. 大於2的自乘數減參加隊數。  
 例：參賽25隊  
 大於25的2的連乘積為32  
 $32-25=7$ （第一週期輪空7隊）
2. 先算比賽場次後算輪空隊  
 小於25的2的連乘積是16  
 $25-16=9$ （第一週期9隊比賽）  
 $9*2=18$ （完整的第一週期比賽隊數）  
 $25-18=7$ （第一週期輪空7隊）

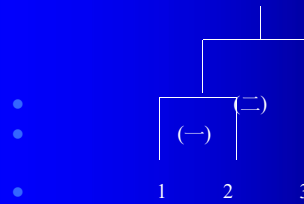
## 一般易範錯誤

14隊

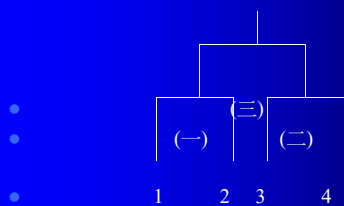


1. 輪空隊沒有對稱排在左右兩部。
2. 輪空隊排在第二週期。
3. 左右兩邊對數沒有平均分配，左邊8隊，右邊6隊。

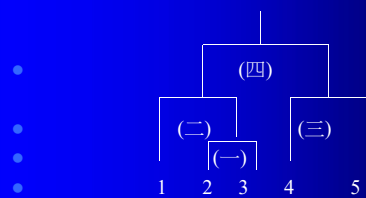
## 單淘汰3隊



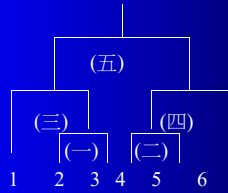
## 單淘汰4隊



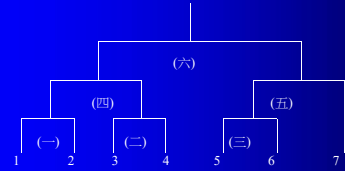
## 單淘汰5隊



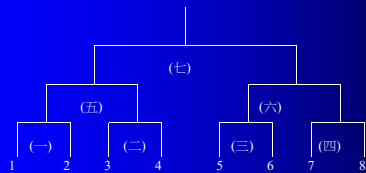
### 單淘汰6隊



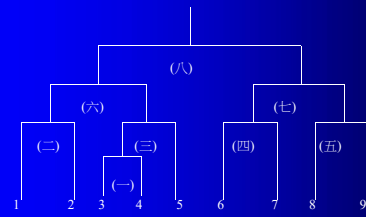
### 單淘汰7隊



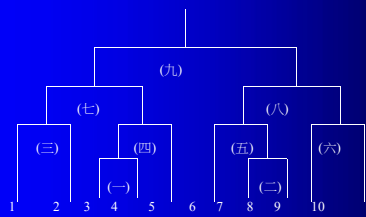
### 單淘汰8隊



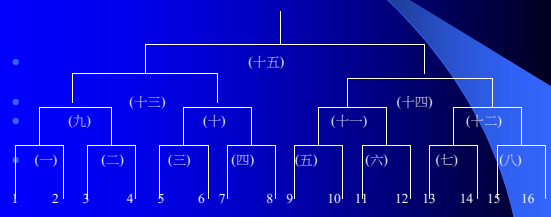
### 單淘汰9隊



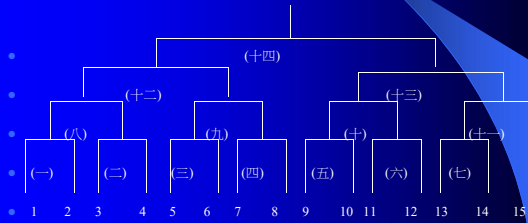
### 單淘汰10隊(練習)



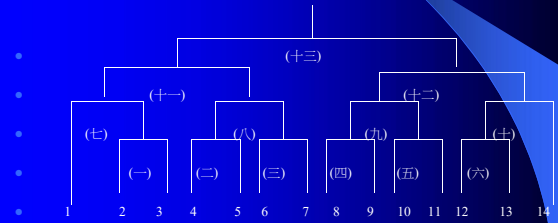
### 單淘汰16隊



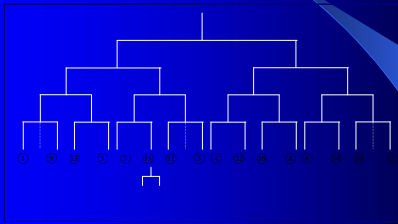
## 單淘汰15隊



## 單淘汰14隊(練習)



## 處理輪空的原則



1. 13隊時，即將第一週期的1,9; 2,10; 3,11的虛線延伸即可（因3隊輪空）。
2. 18隊時，比2的自乘數大2，故需向下增加2場，即15,16兩場向下延伸。
3. 輪空順序表的另一個應用是種子隊。輪空順序的1,2剛好置第一種子（上屆一、二名）；3,4放置第二種子（第三四名）；5,6放置第三種子...

## 種子法

種子法的目的是在事先將實力較好的隊伍分散，使比賽結果的名次較客觀，更可使賽程上的僥倖程度降至最低。

1. 有定期性或傳統性的比賽。
2. 若非傳統性比賽，應先成立種子委員會。
3. 種子隊應按參加隊數和分組情形產生二、四、八隊。
4. 種子隊有四隊時，應將一、四;二、三列為同一組，各排在左右不同的兩部。

## 單淘汰加賽線

根據賽程表上可看出最後決賽僅能取一、二名，但一般主辦單位為了方便取三、四名，均在決賽的直線下加一條虛線的連接線，表示正式的單淘汰賽之外，另加一場比賽，以決定三、四名。

## 雙淘汰

補救單淘汰缺點的一種比賽，失敗一次不被淘汰，仍有復活爭冠的機會。

無單淘汰的缺點，有循環賽的優點，而其比賽場次又比循環賽少。

缺點是敗部休息時間比勝部短，到了敗部可能一天連賽三、四場。尤其最後幾場可能連續比賽，沒有時間休息，而勝部則以逸待勞。

## 比賽場數的計算（雙淘汰）

①  $N=2(T-1)$ ...勝部冠軍勝敗部冠軍時適用  
13隊  $N=2(13-1)=24$  (場)

②  $N=2(T-1)+1$ ...敗部冠軍打敗勝部冠軍時適用  
13隊  $N=2(13-1)+1=25$  (場)

## 雙淘汰賽程的分類

### ① 分立式排法

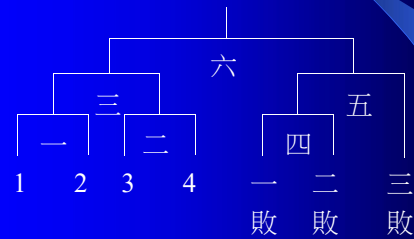
勝部：先按單淘汰排勝部，但場次號碼暫不編排。

敗部：敗部的籤比勝部少1。

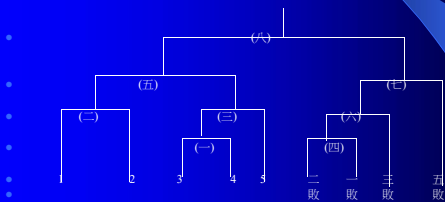
預留優先籤：4-8隊時，敗部最右1支籤預留為第一優先籤，給勝部最後拜下來的隊。

9-16隊時，除最右1支預留第一優先籤外，最左及次右兩支籤，留為第二優先籤，給勝部次後拜下來的兩隊。餘依次類推。

## 4隊



## 5隊



## 六隊

