**Matchup**

Rašosi Matchup(2 komandu susitikimas) ID, WinnerId(iš pradziu NULL), MatchupRound pirmas Round su Byes jei truksta komandu,tada sekantys raundai nuo komandu skaiciaus priklauso, dalinam is 2 ir gauname raundu skaiciu. Jei 4 komandos priamme raunde bus 2 yrasai nes 2 poros sekanciame raunde 1 yrasas nes is 4 komandu iseina po 1 nugaletoja ir dar 1 macas laukia.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **id** | **TournamentId** | **WinnerId** | **MatchupRound** |
| 7 | 3 | NULL | 1 |
| 8 | 3 | NULL | 1 |
| 9 | 3 | NULL | 2 |

**MatchupEntries**

Surasomi tikslesni duomenys kas su kuo varzosi. Pvz id 9 parodo kad kovoja komanda kurios ID 2 ir ji yra viena kadangi MatchupId rodo tik viena 7 yrasa, tai reiskia,kad sita komanda buvo sustatyta su BYE(tucia vieta) ir automatiskai eina toliau, nes varzovo realaus nera. Id 10-11 rodo kad susitinka komandos su ID 8 ir 9,ju kovos ID(MatchupId) yra 8, todel mes ir matome 2 yrasus. ID 9-10-11 ParentMatchup yra Null, nes tai pirmas raundas ir pries tai raundu dar nebuvo. ID 12-13 parodokad sekanti pora varzysi kuriu kovos numeris(MatchupId) yra 9, atitinkamai parodoma, kad komandos atejo is ankstesnes poros(ParentMatchupId 7 8) kaip laimetojos,laimetojas savo ruoztu pazymimas lenteleje Matchup

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **MatchupId** | **ParentMatchupId** | **TeamCompetingId** | **Score** |
| 9 | 7 | NULL | 2 | NULL |
| 10 | 8 | NULL | 8 | NULL |
| 11 | 8 | NULL | 9 | NULL |
| 12 | 9 | 7 | NULL | NULL |
| 13 | 9 | 8 | NULL | NULL |