

# Návod na obsluhu programu Flyfishing

## Novinky vo verzii 2022.04

Program pre svoj beh vyžaduje „Java 8“ príp. novšiu verziu.

Zmeny v programe na vyhodnocovanie **Sút'aže jednotlivcov**

Pri vytváraní novej súťaže je možné zvoliť nasledovné parametre:

### 1) **Názov súťaže**

- Textové pomenovanie súťaže. Bude zobrazené na všetkých tlačенých výstupoch, t.j. rozlosovanie, výsledkové listiny a pod.

### 2) **Spôsob losovania**

- **Klasické pohárové preteky** – losuje sa štandardným algoritmom, používaným pri pohárových pretekoch
- **Majstrovstvá SR** – losuje sa podľa pravidiel pre súťaže typu MSR (*aktuálne ešte nie je hotové*)

### 3) **Spôsob bodovania úlovkov**

- **Povinné meranie** – meria sa každá ulovená ryba, na poradie ma vplyv počet ulovených rýb, ich celková dĺžka a dĺžka najväčšej ryby
- **Dobrovoľné meranie** - meria sa ľubovoľná ulovená ryba, na poradie ma vplyv počet ulovených rýb a dĺžka najväčšej ryby, v prípade zhody v počte ulovených rýb a aj v dĺžke najväčšej ryby rozhoduje dĺžka 2. najväčšej ryby
- **Bez merania** – ryby sa nemerajú, na poradie ma vplyv počet ulovených rýb a čas 1. ulovenej ryby, v prípade zhody v počte ulovených rýb a aj v čase 1. ulovenej ryby rozhoduje čas 2. ulovenej ryby

### 4) **Rotácia v rámci kola**

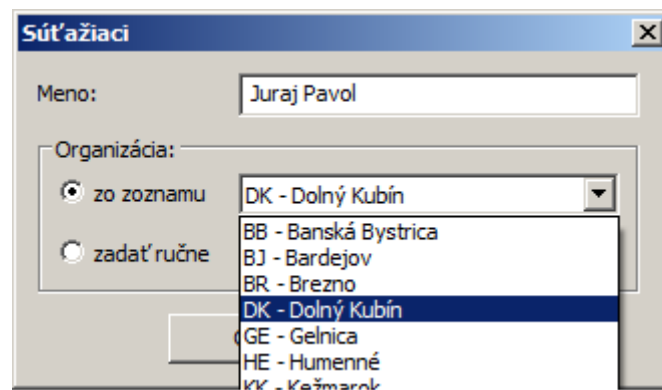
- vhodné pre jazerné preteky. Je možné zvoliť číslo o koľko štandov sa pretekár spolu s rozhodcom posunie v rámci kola. Obidve čísla štandov budú vytlačené na bodovacom lístku pretekára. Prednastavená je hodnota „bez rotácie“.

### 5) **Posun pretekárov medzi kolami**

- vhodné pre preteky (napr. detské preteky), kde sa nevyžaduje posun pretekárov o 2 štandy medzi kolami, ako je definované v pravidlách LRU-mucha. Je možné zvoliť hodnotu 2 alebo 1. Prednastavená je hodnota 2.

## Novinky vo verzii 2019.05

1. súťaž družstiev obsahuje kontrolu na poradie družstiev z rovnakej organizácie. V prípade, že sa dve a viac družstiev z rovnakej organizácie nachádzajú v rebríčku na susedných pozíciách, sú tieto družstvá rozmiestnené tak, aby neboli vedľa seba (sú medzi ne vsunuté nasledovné organizácie v poradí) a teda aby mohlo byť použité automatické losovanie, t.j. prvý rozhoduje druhému, druhý tretiemu a pod. Program na toto upozorní organizátora informačnou hláškou.
2. zjednodušené zadávanie súťažiacich pretekárov. Týka sa súťaže družstiev a aj súťaže jednotlivcov. Pri zadávaní pretekárov môže organizátor využiť priradenie organizácie z fixného zoznamu, vid. obrázok. Týmto sa odstránia preklepy pri zadávaní organizácie, zjednotí sa formát názvu (skratky) organizácie vo výsledných tlačových zostavách a taktiež to zjednodušuje proces vkladania údajov. V prípade, že sa požadovaná organizácia vo fixnom zozname nenachádza, je možné zadať organizáciu ručne, napr. pre zahraničných pretekárov a pod.

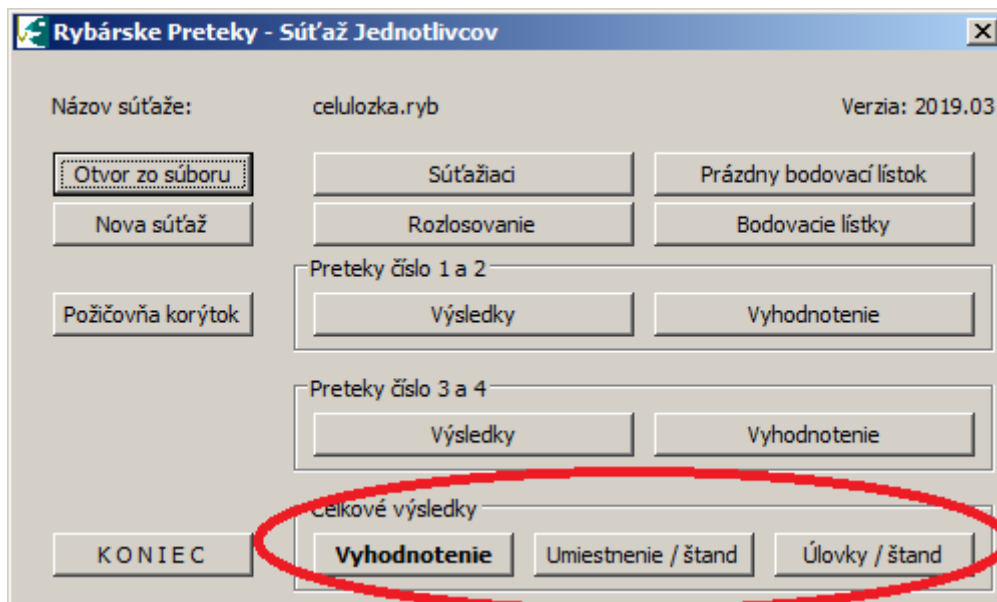


## Novinky vo verzii 2019.03

– týkajú sa iba programu na vyhodnocovanie **Súťaže jednotlivcov**

1. drobné zmeny v rozmiestnení tlačidiel, vid. snímka programu na konci tohto zoznamu
2. všetky výstupné (tlačené) tabuľky obsahujú dátum a čas vytvorenia tabuľky a taktiež aj verziu programu, ktorá bola použitá na pretekoch.
  - a) Príklad: **21.3.2019 12:10, Verzia: 2019.03**
3. pribudlo tlačidlo „**Požičovňa korýtok**“. Toto tlačidlo je aktívne po rozlosovaní, t.j. vtedy, keď už sú známe mená rozhodcov v 1. kole. Po kliknutí na tlačidlo sa otvorí menný zoznam, ktorý obsahuje mená všetkých rozhodcov v 1. kole. Každý riadok obsahuje okrem mena aj 2 stĺpce: na podpis pri preberaní korýtka a na podpis pri vrátení korýtka. Toto by malo zjednodušiť správu korýtok pre organizátorov pretekov.
4. Do sekcie „*Celkové výsledky*“ boli pridané 2 nové tlačidlá:

- a) „**Umiestnenie / štand**“ - slúži na zobrazenie a tlač tabuľky poradia jednotlivých pretekárov na každom štande v jednotlivých kolách. Posledný stĺpec tabuľky je „Priemer“. V tomto stĺpci je aritmetický priemer umiestnení jednotlivých pretekárov na danom štande. Tlačidlo je aktívne, t.j. tabuľku je možné vytvoriť na konci pretekov, ale taktiež aj v polovičke pretekov, t.j. po 2. kole, hneď po tom, ako sú do programu vložené výsledky za 1. a 2. kolo, resp. za všetky kolá pretekov.
- b) „**Úlovky / štand**“ - slúži na zobrazenie a tlač tabuľky, ktorá obsahuje počty ulovených rýb v jednotlivých kolách a na jednotlivých štandoch. Taktiež obsahuje celkový súčet ulovených rýb za celé preteky. Tlačidlo je aktívne rovnako ako aj predchádzajúce tlačidlo.



## ZMENY OPROTI VERZII 1.6.4

Možnosť tlače bodovacích lístkov s klauzulou:

„Tento bodovací lístok je zároveň povolením na rybolov počas preteku“

Losovanie v súťaži družstiev aj s nepárnym počtom družstiev

**POZNÁMKA: Program vždy otvárajte v aktuálnom adresári, kde ste vytvorili súbor s koncovkou .ryb**

Príklad: Skúška uvedenom programe: .....Flyfishing 1.6.5.\_2014/Preteky 2014/skúška 2014.ryb

Účel a možnosti programu:

Program je určený na kompletne zabezpečenie priebehu pretekov v LRU-MUCHA a to pre dlhodobé súťaže družstiev a pohárové súťaže.

Program spracováva:

1. Databázu súťažiacich - usporiadanie a tlač
2. Losovanie - ručné  
- automatické
3. Tlač štartovnej listiny
4. Tlač bodovacích lístkov
5. Zadávanie výsledkov
6. Vyhodnotenie po jednotlivých pretekoch a sektoroch
7. Vyhodnotenie jednotlivých dní v dvojdňových pretekoch
8. Celkové vyhodnotenie pretekov jednotlivcov v pohárových súťažiach s prídelením ATP bodov
9. Celkové vyhodnotenie pretekov družstiev a jednotlivcov s prídelením ATP bodov v súťaži družstiev.

## INŠTALÁCIA PROGRAMU

Program je dodaný na CD v adresári Flyfishing s číslom aktuálnej verzie (napr. Flyfishing 1.6.1.)

Pre úspešnú činnosť programu je nutné mať nainštalovaný program Jáva Runtime vo verzii 1.6.0. alebo vyššej. (Dá sa zdarma stiahnuť na [www.java.com](http://www.java.com) (zvlášť pre 32bitové alebo 64bitové verzie – podľa operačného systému ).

Program Fishing treba nahráť do počítača do ľubovoľného adresára a potom sa obracať na tento adresár pri vytváraní nových pretekov (napr. adresár Preteky 2011).

Program je riešený pre 32 bitové (WINDOWS 98 - 2000) a 64 bitové (WINDOWS 7) operačné systémy a tomu prislúchajú aj spúšťačie súbory.

Pre WINDOWS 98-2000 sutaz\_jednotlivcov.bat – pre súťaž jednotlivcov

sutaz\_druzstiev.bat – pre súťaž družstiev

Pre WINDOWS 7 sutaz\_jednotlivcov\_64.bat – pre súťaž jednotlivcov

sutaz\_druzstiev.bat\_64 – pre súťaž družstiev

Po otvorení programu sa zobrazí základné menu.

V prípade, že ideme vytvoriť novú súťaž klikneme na tlačítko **Nová súťaž**, kde je ponúknutá obrazovka zadávania novej súťaže.

Pomenovať súťaž a uložiť (najlepšie do adresára Fishing). Keď máme takto vytvorenú súťaž môžeme sa k nej vracieť z hlavného okna programu cez tlačítko **Otvor zo súboru**.

Po otvorení súťaže zadáme cez tlačítko **Súťažiaci** Meno (Priezvisko a meno) a družstvo (organizácia).

*Poznámka: Pri súťaži jednotlivcov musí byť konečný súčet súťažiacich deliteľný štyrmi. V prípade, že tak nie je doplníme súpisu o potrebný počet súťažiacich a do družstva uvedieme usporiadateľskú organizáciu (budú dodávať rozhodcov) – (napr. XXXXX MO SRZ DK).*

Takto vytvorenú súpisu pre danú súťaž môžeme vytlačiť z tabuľky **Súťažiaci**.

Poznámka: Všetky tlačové zostavy sú v štandardnom formáte PDF.

## LOSOVANIE

### 1. RUČNÉ LOSOVANIE (pohárové súťaže jednotlivcov)

Pre ručné losovanie pretekov je nutné zabezpečiť losovacie lístky o počte lovných miest s označením sektora, čísla lovného miesta a funkcie (napr. počet miest 80 potom losovacie lístky 1A÷20A lovec, 1A÷20A rozhodca, 1B÷20B-lovec a 1B÷20B rozhodca). Losovacie lístky zabezpečuje organizátor, musia byť pripravené pred losovaním.

Losovanie sa zapisuje do tabuľky Rozlosovanie, ktorá sa otvorí po stlačení tlačítka **Losovanie** v základnom menu. Stlačením tlačítka **Načítaj** sa v tabuľke zobrazia všetci štartujúci. Dvojklikom na daného losujúceho sa objaví tabuľka Úpravy v losovaní do ktorej **v riadku Pretekč.1 zapíšeme nalosovaný sektor, miesto a funkciu losujúceho. Po stlačení tlačítka Doplň sa pretekárovi doplnia ostatné miesta a funkcie 2.3. a 4. Preteku podľa platných pravidiel pre ručné losovanie.**

Po odlosovaní všetkých pretekárov stlačíme tlačítko **Ulož** a môžeme vytlačiť tlačítkom **Tlač** štartovnú listinu a bodovacie lístky cez tlačítko **Bodovacie lístky**.

Poznámka: V prípade, že si losujúci vylosuje funkciu rozhodcu pre loviaceho z tej istej organizácie alebo klubu, program na to upozorní a losovanie sa musí opakovať (po stlačení tlačítka **Doplň**.)

### 2. AUTOMATICKÉ LOSOVANIE (jednotlivci) – doporučené – významne skracuje čas na losovanie a tlač bodovacích lístkov.

**Automatické losovanie je prevádzané náhodným výberom lovca a rozhodcu s dodržaním platných pravidiel.**

Automatické losovanie sa prevádza stlačením tlačítka **Nové Losovanie** v okne **Rozlosovanie**. Pre objektivnosť losovania je možné určiť na ktoré stlačenie tlačítka **Nové Losovanie** bude losovanie ukončené. Tlač štartovnej listiny a bodovacích lístkov je obdobný ako u ručného losovania.

### 3. RUČNÉ LOSOVANIE (dlhodobé súťaže družstiev)

**Podmienkou pre ručné alebo automatické losovanie je, aby súpiska družstiev bola zadaná v poradí tak, ako sa družstvá umiestnili v predchádzajúcej sezóne alebo v jarnom kole (pre jesenné kolo súťaži). Losuje sa v opačnom poradí, ako sa družstvá umiestnili v predchádzajúcom období !**

**Pre ručné losovanie musia byť pripravené losovacie lístky podľa počtu družstiev (predpokladáme 12 družstiev): Lístky s číslami 1÷12 a štyri lístky Sektor A- lovec, Sektor A- rozhodca, Sektor B- lovec a Sektor B- rozhodca. Losovacie lístky zabezpečuje organizátor, musia byť pripravené pred losovaním.**

Losuje vedúci družstva alebo poverený člen družstva. Vylosuje pre svoje družstvo **číslo miesta na ktorom bude loviť v 1. preteku a pre jednotlivých členov družstva funkciu a sektor v 1. preteku.** Losovanie sa zapíše do tabuľky losovania pre dané družstvo, pričom zapisovateľ losovania určuje miesto rozhodcu v danom družstve podľa pravidla o umiestnení v predchádzajúcom ročníku (jarné kolo) alebo umiestnení v jarnom kole (jesenné kolo) a to tak, že 1. rozhoduje 2-hému a naopak, 3. 4-tému a naopak atď.

Po odlosovaní všetkých družstiev uložíme losovanie tlačítkom Ulož a môžeme vytlačiť štartovnú listinu **1. preteku**.

**POZOR ! Pri ručnom losovaní družstiev musíme losovať každý pretek samostatne, teda:**

- 1.Pretek Deň č.1
- 2.Pretek Deň č.1
- 3.Pretek Deň č.2
- 4.Pretek Deň č.2

PRE 2. , 3. , a 4. pretek losuje vedúci družstva už iba miesto na ktorom družstvo bude v danom preteku loviť, ostatné zadelenie zabezpečuje program automaticky v zmysle pravidiel. Pre druhý deň pretekov zapisovateľ losovania určuje miesto rozhodcu v danom družstve podľa pravidiel o umiestnení z prvého dňa preteku a to tak, , že 1. rozhoduje 2-hému a naopak, 3. 4-tému a naopak atď. z umiestnenia 1. dňa preteku.

#### 4. **OD VERZIE 1.6.3. AUTOMATICKÉ LOSOVANIE (dlhodobé súťaže družstiev) – doporučené – významne skracaie čas na losovanie a tlač bodovacích lístkov.**

Automatické losovanie je prevádzané náhodným výberom miesta pre družstvo s dodržaním pravidiel pri zadelovaní rozhodcov podľa umiestnenia v predchádzajúcom ročníku (jarné kolo) a následne losovanie každého preteku a zadelovanie rozhodcov podľa aktuálneho poradia (v 2.peteku podľa výsledkov 1.preteku, v 3.preteku podľa výsledkov z 1. a 2.preteku a v 4.preteku podľa výsledkov po 1.,2., a 3.preteku a to tak, že 1. rozhoduje 2-hému a naopak, 3. 4-tému a naopak atď., (podmienkou pre správne pridelenie rozhodcov je správne vytvorená súpiska, podľa umiestnenia z predchádzajúceho obdobia – predchádzajúceho ročníku alebo jarného kola –losovanie 1.preteku – môže sa stať že poradie je vymenené, ak by si mali rozhodovať družstvá z rovnakej organizácie).

Automatické losovanie sa prevádza stlačením tlačítka Načítaj (pri každom pretekárovi alebo rozhodcovi sa objaví nula ). **LOSUJE SA KAŽDÝ PRETEK SAMOSTATNE !!!** Vlastné losovanie prebieha tlačítkom *Nové Losovanie* v okne **Rozlosovanie – Deň č.1.** 1.pretek a 2.pretek – pred losovaním každého preteku je nutné previesť operáciu **Načítaj – POZOR, aby ste losovali vždy v v preteku, ktorý skutočne chcete losovať, prechod medzi pretekmi 1. a 2. ev. 3. a 4. je kliknutím na lištu daného preteku, ( o ktorý pretek sa jedná je uvedené na obrazovke vľavo hore).**

Pre objektivnosť losovania je možné určiť , na ktoré stlačenie tlačítka *Nové Losovanie* bude losovanie ukončené. Ostatné je ako pri ručnom losovaní (tlač štartovnej listiny a bodovacích lístkov).

**POZNÁMKA:** V tabuľke rozlosovanie, možné údaje usporiadať kliknutím na hlavičku príslušného stĺpca údajov.

## **VLOŽNIE NÁHRADNÍKA PRE DRUHÝ DEŇ PRETEKOV**

Po nalosovaní 3.preteku dvojklikom na pretekára, ktorý sa má vymeniť sa dostaneme do tabuľky, kde prevedieme výmenu lovca alebo pretekára, podľa toho akú funkciu mu počítač nalosoval. NEZABUDNITE MENU ULOŽIŤ V TABUĽKE LOSOVANIA !!!

Po nalosovaní 4. Preteku skontrolujte túto zmenu aj v tomto preteku.

Náhradník je automaticky vyhodnotený v jednotlivcoch aj v preteku druhého dňa, v ktorom lovil.

## 5. VYHODNOCOVANIE PRETEKOV

### 5.1. VÝSLEDKY

V hlavnom okne klikneme na tlačítko **Výsledky** a v tomto okne klikneme na tlačítko **Načítaj** (Pred každým pretekom, keď ideme vyhodnocovať). V Okne sa nám zobrazí tabuľka pretekárov pre zadávanie výsledkov. Dvojklikom na daného pretekára sa otvorí zadávacia tabuľka.

Do zadávacej tabuľky zapisujeme počet rýb, celková dĺžka všetkých ulovených rýb (cm- bodovaná dĺžka), najväčšiu ulovenú rybu (mm-skutočná dĺžka), prípadne označujeme políčko Diskvalifikovaný, pokiaľ k diskvalifikácii dôjde.

Takto vyplníme všetkých pretekárov a stlačíme tlačítko **Ulož**.

### 5.2. VYHODNOTENIE

V hlavnom okne klikneme na tlačítko **Vyhodnotenie** a v tomto okne klikneme na tlačítko **Načítaj**. V okne sa nám zobrazí tabuľka vyhodnotenia z výsledkov, ktoré sme zadávali v predchádzajúcom kroku. Výsledky môžeme štandardným spôsobom vytlačiť vo formáte PDF.

Obdobným spôsobom vyhodnotíme všetky kolá daného preteku.

### 5.3. CELKOVÉ VYHODNOTENIE

V hlavnom okne klikneme na tlačítko **Celkové vyhodnotenie** a v tomto okne klikneme na tlačítko **Načítaj**. V tomto bode môžeme ešte editovať meno pretekára( v prípade, že bolo zle zadané pri vytváraní databázy štartujúcich, prípadne ATP body (v prípade, že sa pretekov zúčastnili

neregistrovaní pretekári a umiestnili sa na bodovaných miestach a to tak, že dvojklikom na daného pretekára sa nám zobrazí tabuľka pre editáciu.

Takto upravenú konečnú tabuľku **musíme uložiť tlačítkom Ulož**. Štandardným spôsobom môžeme tabuľku vytlačiť stlačením tlačítka **Tlač**.

## OPRAVY MIEN VO VYHODNOTENÍ JEDOTLIVCOV

Program umožňuje opravu mien v prípade, že došlo k omylu pri zadávaní súťažiacich.

Dvojklikom na meno vo vyhodnotení jednotlivcov môžeme údaje editovať !

**OPRAVU UROBTE VŽDY LEN PO UKONČENÍ PRETEKU !!!**

**Príklad je uvedený pre WIN 98-2000,( proba\_1 - v adresári Preteky 2011.**