

Návod na obsluhu programu Flyfishing

Novinky vo verzií 2022.08

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

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

Pri vytváraní novej súťaže je možné zvolit' nasledovné parametre:

1) Názov súťaže

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

2) Spôsob losovania

- **Klasické pohárové preteky** – losuje sa štandardným algoritmom, používaným pri pohárových pretekoch
- **Majstrovstvá SR (4 kolá)** – losuje sa podľa pravidiel pre 1-dňové (juniorské) MSR, Pretekári musia byť vložení do zoznamu súťažiacich presne podľa poradia RSM z predchádzajúceho roka. Program ich rozdelí do štyroch skupín a priradí ich na pozície podľa náhodne vygenerovanej matice
- **Majstrovstvá SR (8 kôl) automatické losovanie** – losuje sa automaticky podľa pravidiel pre 2-dňové MSR. Pretekári musia byť vložení do zoznamu súťažiacich presne podľa poradia RSM z predchádzajúceho roka. Program ich rozdelí do štyroch skupín a náhodne ich priradí na pozície podľa existujúcej matice
- **Majstrovstvá SR (8 kôl) manuálne losovanie** – súťažiaci sa rozdelia do štyroch skupín (napr. A, B, C, D) na základe RSM z predchádzajúceho roka a následne si v každej skupine vylosujú číslo od 1 po 10. Po vylosovaní je potrebné súťažiacich vložit' do zoznamu súťažiacich podľa losovania nasledovne: A1, B1, C1, D1, A2, B2, C2, D2, A3, B3, C3, D4, atď... V tomto poradí potom program priradí súťažiacich na pozície podľa existujúcej matice.

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 má 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

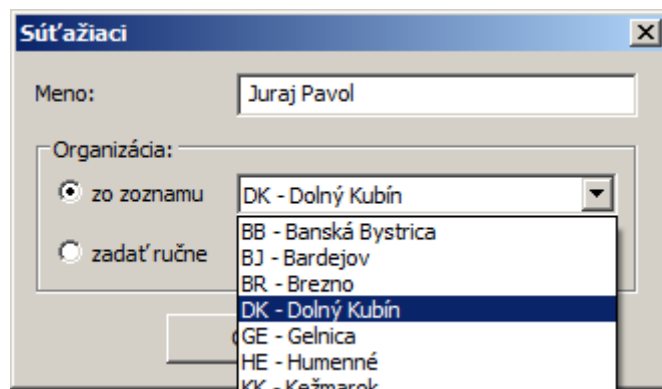
- vhodné pre jazerné preteky. Je možné zvoliť číslo o koľko štandov sa pretekár spolu s rozhodcom posunie v rámci kola. Obidve čísla štandov budú vytlačené na bodovacom lístku pretekára. Prednastavená je hodnota „bez rotácie“.

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 prekopy 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 **Sút'áže 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.

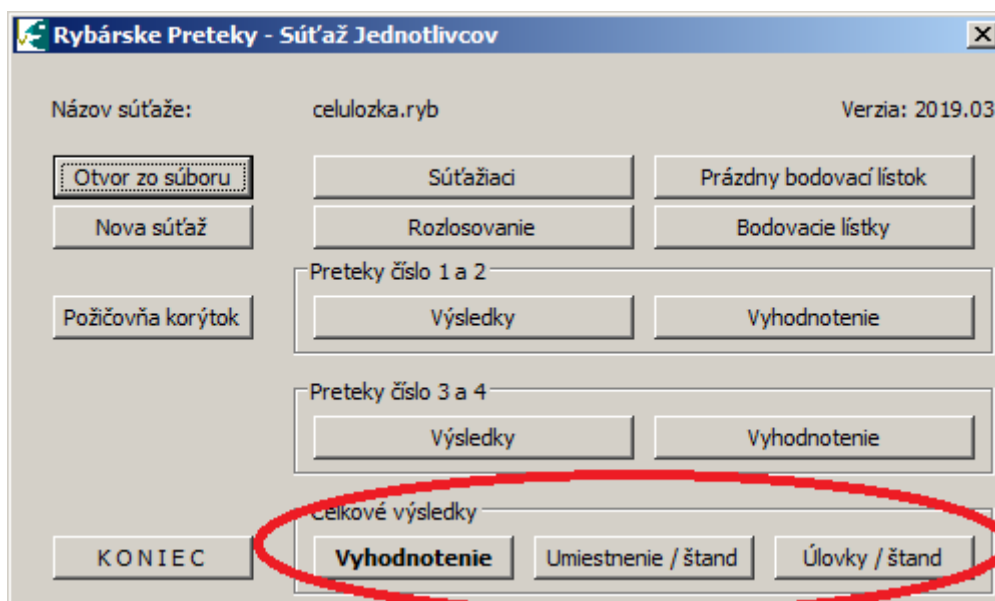
a) Príklad: **21.3.2019 12:10, Verzia: 2019.03**

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 pridelením ATP bodov
9. Celkové vyhodnotenie pretekov družstiev a jednotlivcov s pridelením 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 (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 vracat' 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 Dopln' 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 **Dopln'.**)

2. AUTOMATICKÉ LOSOVANIE (jednotlivci) – doporučené – významne skracaie 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 súťaží). 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 pravidla pri zadeľovaní rozhodcov podľa umiestnenia v predchádzajúcom ročníku (jarné kolo) a následne losovanie každého preteku a zadeľovanie 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.