

Manuál k aplikaci ROZLOSOVÁNÍ TURNAJE

Aplikace ROZLOSOVÁNÍ TURNAJE ver. 10/18 je navržena pro maximálně 64 singlových hráčů, 32 deblových párů a 64 mixových párů.

Ovládání této aplikace je založeno na základních znalostech ovládání programu Microsoft Excel.

Pro úspěšné a kvalitní ovládání aplikace je zapotřebí vlastnit a mít na svém osobním počítači nainstalován program **Microsoft Excel verze 2007** a vyšší.

Popis instalace:

Distribuce: Pomocí archivu **turnaj_64_10_18.zip**, který obsahuje soubory: turnaj_64_10_18.xlsm, hraci.xlsm, manual_10_18.pdf a licencni_ujednani.pdf.

Instalace: Po rozbalení archivu na vámi určené místo vám vzniknou čtyři výše popsané soubory.

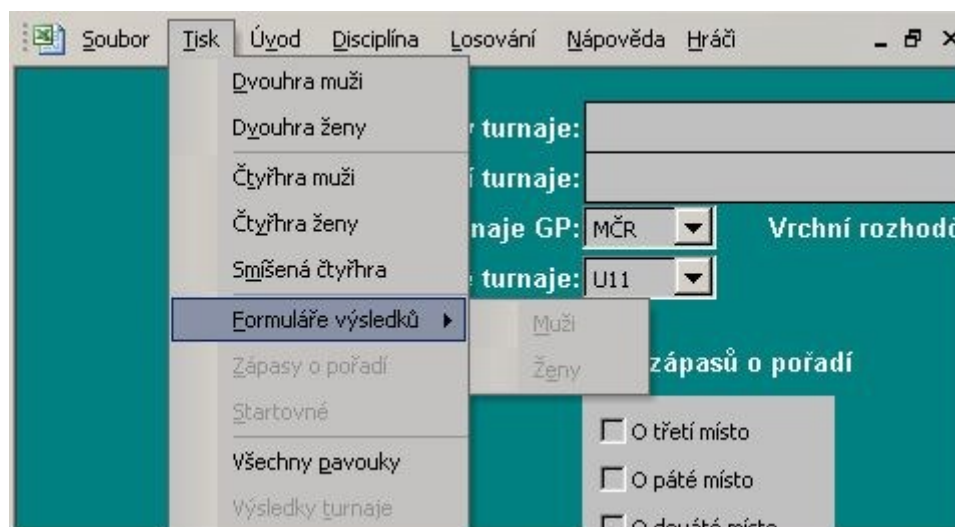
Upozornění na změnu – soubor hraci.xlsm nechte umístěn na stejném místě jako soubor turnaj_64_10_18.xlsm.

Poznámka:

Soubor **turnaj_64_10_18.xlsm** můžete dle potřeby přejmenovávat. Přípona souboru musí zůstat zachována (.xlsm). **Důležité – soubor hraci.xlsm se nesmí přejmenovávat, jinak aplikace nebude plně funkční.**

Popis hlavního menu:

Hlavní menu se skládá ze sedmi hlavních položek - viz obrázek.



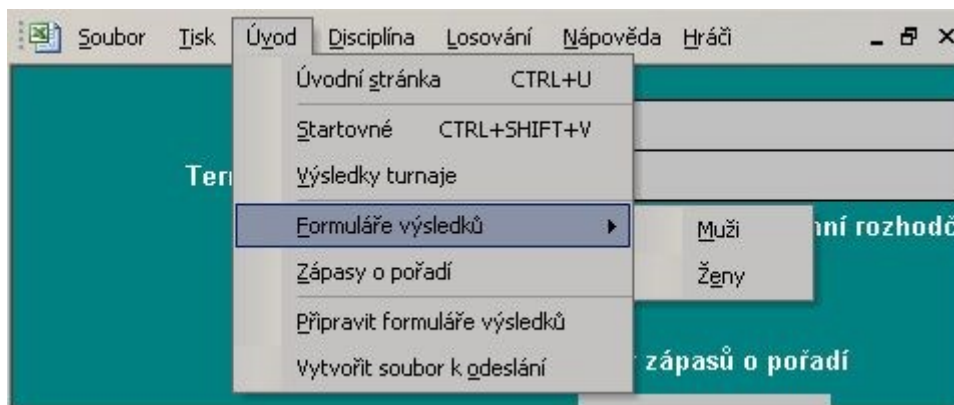
Soubor

Jednotlivé položky podmenu slouží k základní práci se soubory a s tiskem (standardní menu Excelu).

Tisk

Jednotlivé položky podmenu slouží, jak již z názvu vyplývá, k rychlému a jednoduchému tisku daných údajů (stránek). Neaktivní položky menu budou zpřístupněné, pokud budete mít danou stránku, ke které se tato položka vztahuje, aktivní.

Úvod



Úvodní stránka - příkaz přepne zobrazení na úvodní stránku. Možno také používat klávesovou zkratku **CTRL+U**.

Startovné - příkaz přepne zobrazení na stránku pro výpočet startovného. Možno také používat klávesovou zkratku **CTRL+SHIFT+V**. Na stránce musíte do určených políček zadat hodnotu startovného. **Potřeba zadat dvě hodnoty**. První hodnota pro částku za jednu disciplínu a druhá hodnota pro případ kdy je určeno startovné za všechny tři disciplíny dohromady. V případě, kdy není určena částka startovného za tři disciplíny, **musíte** zadat trojnásobek částky startovného za jednu disciplínu. Pak pomocí tlačítka **Vypočti**, provedete samotný výpočet. Startovné se vypočte i pro domácí hráče. Pokud nechcete tuto částku zahrnout do výsledku, jednoduše vymažete počty hráčů u domácího klubu (pomocí klávesy **Delete**).

Výsledky turnaje - příkaz zobrazí stránku s medailisty v jednotlivých disciplínách.

Formuláře výsledků - příkaz zobrazí stránky s formuláři ukončeného turnaje. (další podmenu)

Zápasů o pořadí - příkaz zobrazí stránku se zápasy o pořadí.

Připravit formuláře výsledků - tento příkaz provedte až po ukončení turnaje a po zápisu všech výsledků. Po spuštění přípravy formulářů výsledků se do připravených formulářů přenesou jména hráčů z jednotlivých pavouků. Automaticky jim bude přiřazeno dosažené pořadí a bodové ohodnocení v jednotlivých disciplínách. Jména klubů a datумы narození hráčů budou přeneseny ze souboru **hraci.xlsm**, z čehož vyplývá, že soubor **hraci.xlsm** musí být otevřen a řádně vyplněn těmito údaji.

Poznámka:

Soubor **hraci.xlsm** nelze samostatně otevřít. Pokud ho chcete otevřít, musíte mít spuštěnu aplikaci ROZLOSOVÁNÍ TURNAJE. Soubor **hraci.xlsm** se automaticky otevře po kliknutí na položku hlavního menu **Hráči**.

Vytvořit soubor k odeslání - příkaz připraví soubor pro odeslání. To znamená, že aplikace vytvoří nový soubor, do kterého zkopíruje hotové pavouky a vyplněné formuláře. Tento soubor pak můžete zaslat e-mailem na ČBaS ke zpracování.

Disciplína

Jednotlivé položky podmenu slouží k rychlému přepínání mezi stránkami s pavouky dané disciplíny.

Lupa - příkaz přepíná mezi třemi přednastavenými zobrazeními.

Vyčistit pavouka - vymaže všechny údaje v aktuálně zobrazovaném pavouku. Může se využít k vyčištění stránky po ukončení celého turnaje.

Vyčistit buňku - vymaže obsah aktuálně vybrané buňky (pouze na listech s pavouky).

Losování

Jednotlivé položky podmenu slouží k rychlému přepínání mezi stránkami pro losování hráčů do pavouků. Na stránkách pro losování se rozšíří hlavní menu o další ovládací prvky. Popis jednotlivých položek je uveden v části **Popis práce s aplikací**.

Lupa - příkaz přepíná mezi dvěmi přednastavenými zobrazeními.

Vyčistit stránku - Vymaže všechny údaje na aktuálně zobrazované stránce. Může se využít k vyčištění stránky po ukončení celého turnaje.

Nápověda

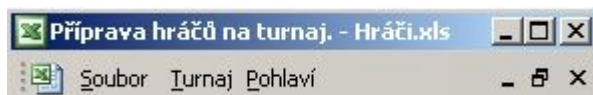
Jednotlivé položky podmenu popisují nejdůležitější případy chyb a postupů. Dané nápovědy lze spustit jen na stránkách pro které jsou určeny. Například příkaz Sloupec Přib. můžete spustit jen pokud máte aktuálně zobrazenou stránku s losováním.

Ukázkový příklad - pokud je turnaj rozlosován, nelze ukázkový příklad spustit. K ovládání příkladu postačí pouze klávesa ENTER.

O aplikaci... - zobrazí se stručný popis aplikace.

Hráči

Tlačítko slouží k přepínání mezi aplikací a seznamy hráčů. Dojde ke změně hlavního menu.



Turnaj

Tlačítko slouží k návratu do aplikace ROZLOSOVÁNÍ TURNAJE.

Pohlaví

Tlačítko pro přepínání mezi seznamy mužů a žen dané věkové kategorie, kterou si na úvodní stránce před začátkem turnaje zvolíte.

Popis úvodní stránky:

Na této stránce se nacházejí ovládací prvky aplikace a vstupní oblasti pro základní údaje o turnaji.

- a) Přepínače pro určení zápasů o pořadí:
Tyto přepínače slouží k označení, zda se na turnaji budou hrát u singlových disciplín zápasy o pořadí. viz *Základní postup práce při sehrání zápasů o pořadí*.
- b) Políčka pro zapsání údajů o turnaji:
Do světlejších políček запиšte název, termín, místo konání a jméno vrchního rozhodčího turnaje. Tyto základní údaje o turnaji budou automaticky přeneseny na ostatní stánky aplikace.
- c) Rozbalovací políčka:
Slouží k zadání kategorie a druhu turnaje. Výběr druhu turnaje musí být proveden nejpozději před započítím vytváření formulářů výsledků. Hodnota bude použita při přípravě formulářů výsledků. **Výběr kategorie turnaje musí být proveden hned na počátku turnaje. Slouží k identifikaci ovládání aplikace.**

Popis práce s aplikací:

Postup losování a postup zadávání údajů do pavouků v průběhu turnaje je názorně popsán v ukázkovém příkladu, který se nachází v nabídce hlavního menu **Nápověda/Ukázkový příklad**.

Základní postup práce při vyplňování tabulek pro losování jednotlivých disciplín:

Základem pro urychlení a správnost losování jsou řádně vyplněné tabulky v souboru **Hraci.xlsm**.

V tomto souboru si předem připravíte seznamy všech hráčů v jednotlivých kategoriích s aktuálním pořadím na žebříčku a označením příbuznosti. Pak v den turnaje pouze vyplníte sloupce **Hrající Dvouhru**, **S kým Čtyřhru** a **S kým Mix** viz níže.

Struktura tabulky souboru hraci.xlsm:

Poč.	Příjmení/Jméno	Klub	Datum narození	Příb.	Pořadí Dvouhra	Pořadí Čtyřhra	Pořadí Mix	Hrající Dvouhru	S kým Čtyřhru	S kým Mix
------	----------------	------	----------------	-------	----------------	----------------	------------	-----------------	---------------	-----------

Sloupec **Poč.** - orientační hodnota počtu zapsaných hráčů.

Ve sloupci **Příb.** označte hráče, kteří by spolu neměli hrát v prvním kole turnaje (stejný oddíl, kraj, stát apod.). Tyto hodnoty budou přeneseny na list k losování po kliknutí na tlačítko **Načtení hráčů** z hlavního menu.

Poznámka: U hráče, který na turnaj přijel sám (stejný oddíl, kraj nebo stát), nemusíte zapisovat žádnou příbuznost.

Do sloupců **Pořadí** ... napište aktuální **pořadí** hráče z celostátního žebříčku v dané disciplíně. Tyto hodnoty budou přeneseny na list k losování po kliknutí na tlačítko **Načtení hráčů** z hlavního menu.

Poznámka: U hráčů, kteří nejsou klasifikováni v celostátním žebříčku, nemusíte zapisovat žádné pořadí. Tito hráči budou automaticky seřazeni na konci seznamu. Toto seřazení nemá žádný vliv na pozdější losování.

V seznamech hráčů nesmí být vynechány řádky. Program se orientuje podle sloupce Příjmení/Jméno.

Sloupec **Hrající Dvouhru** - zde označíte hráče, kteří chtějí hrát dvouhru, např. písmenem A.

Sloupec **S kým Čtyřhru** – zde vždy označíte dvojici, spolu hrající, stejným číslem.

Sloupec **S kým Mix** – na listu muži označíte hráče číslem a pak na listu ženy označíte spoluhráčku stejným číslem.

Jak rozlosovat turnaj?

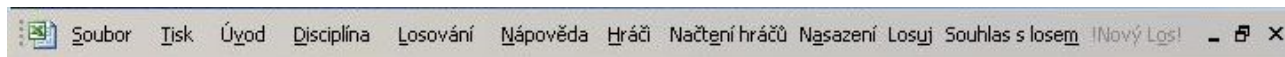
a) Pomocí počítače:

V případě počítačového losování postačí kliknout myší na tlačítko **Losuj** z hlavního menu. Aplikace sama vyplní sloupec **Los** a tím rozlosuje turnaj. Po skončení losování klikněte na tlačítko **Souhlas s losem** z hlavního menu.

b) Ručně:

Pokud nechcete losovat počítačově, můžete do sloupce **Los** napsat pořadová čísla losování ručně. Po skončení losování všech hráčů klikněte myší na tlačítko **Souhlas s losem** z hlavního menu.

Použití tlačítek z hlavního menu pro aktivní listy určených k losování:



Tlačítko Načtení hráčů: Načte jména hráčů, příbuznost a body ze souboru **hraci.xlsm** a vloží je do příslušných sloupců.

Tlačítko Nasazení: Zobrazí dialogové okno pro zadání počtu nasazených hráčů (2,4 nebo 8 nasazených). Pak hráče seřadí dle aktuálního pořadí na celostátním žebříčku.

Tlačítko Losuj: Náhodně rozlosuje účastníky turnaje. Po rozlosování disciplíny tlačítko znepřístupní. Jeho znovu zobrazení možno vyvolat tlačítkem **!Nový los!**.

Tlačítko Souhlas s losem: Slouží pouze k přenesení jmen hráčů do pavouku. Tlačítko použijte až po rozlosování dané disciplíny.

Tlačítko !Nový los!: Máte li již rozlosovanou disciplínu, a dorazí další opoždění hráči, pomůže Vám toto tlačítko k znovu zpřístupnění tlačítka **Losuj**. Po dopsání opozdílů do seznamu hráčů můžete znovu losovat.

Další použití tlačítka: Pokud jste udělali nějakou chybu v zadávání údajů o příbuznosti hráčů, nebo špatně napsali pořadí hráče na žebříčku, a této chyby jste si všimli až po prvním rozlosování disciplíny.

Základní postup zápisu výsledku zápasu do pavouku:

Pomocí zaškrtačích políček si můžete, ale nemusíte, právě vyhlášené zápasy označit. Na místo budoucího vítěze se doplní červený nápis „**Hraje se**“. Po zapsání výsledku, dle níže popsaného postupu, se nápis přepíše jménem vítěze. Tato funkce slouží pro lepší a rychlejší orientaci v pavouku.

Na stránkách s pavouky nelze samostatně editovat údaje. Vše se provádí automaticky kliknutím myši na tlačítko umístěného **vlevo** od vítězného hráče. Tím v pavouku dojde k přenesení jména vítězného hráče o úroveň výš. Poté se objeví dialogové okno, do kterého zapíšete výsledek zápasu.

V případě chybně stlačeného tlačítka jednoduše opakujte postup zápisu výsledku zápasu se správným tlačítkem. Údaje budou automaticky přepsány.

V případě chybně zapsaného výsledku zápasu opakujte postup zápisu a napište správný výsledek. Údaje budou automaticky přepsány.

Základní postup práce při sehrání zápasů o pořadí:

Po ukončení losování celého turnaje zjistíte, nebo se rozhodnete, zda se budou hrát zápasy o pořadí a pomocí myši označíte, zaškrtnutím daných přepínačů, které zápasy o pořadí se budou hrát. **Toto označení je nutno provést dříve, nežli začnete do pavouků zapisovat první výsledky odehraných zápasů.**

Poznámka: V případech, kdy na začátku turnaje nevíte zda budou odehrány zápasy o pořadí můžete provést zaškrtnutí všech přepínačů. Tím se postupně na stránku určenou pro zapisování výsledků zápasů o pořadí přenesou jména poražených hráčů ze singlových pavouků. Takto připravenou stránku s hráči můžete po zjištění potřeby odehrání zápasů o pořadí využít k vyhlášení a zapisování výsledků těchto zápasů.

V případě, že nebudete potřebovat odehrát zápasy o pořadí nutno přepínače odznačit a vymazat údaje na stránce se zápasy o pořadí. K vymazání údajů slouží tlačítko (VYČISTIT), které je na této stránce umístěné.

Slovo závěrem:

V případech, kdy si nebudete vědět rady, můžete použít nápovědu z hlavního menu aplikace, tento stručný manuál, nebo kontaktovat mou osobu:

e-mail: j.kudrna@mybox.cz

Uvítám veškeré Vaše připomínky, postřehy, dotazy a nápady pro vylepšení aplikace. Tyto prosím zasílejte na výše uvedenou e-mail adresu.

Přeji všem uživatelům příjemnou práci s aplikací a doufám, že Vám ušetří spoustu času a ulehčí práci při pořádání turnajů.