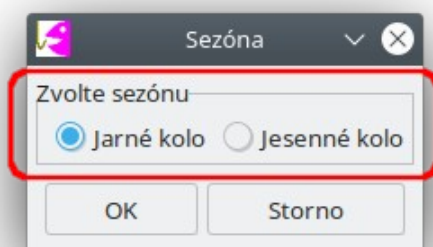


Návod na obsluhu programu Flyfishing

Novinky vo verzií 2025.05

- 1) **Aktualizovaný zoznam pretekárov pre sezónu 2025** - mená pretekárov a ich príslušnosť k organizáciám boli čerpané zo súpisok družstiev pre sezónu 2025.
- 2) **Celkové výsledky družstiev za celú sezónu** – po ukončení jesenného kola program vytvorí celkové poradie družstiev na základe súčtu umiestnení pretekárov a bodov, ktoré pretekári získali počas jarného a jesenného kola. Postupujte podľa nasledovného postupu:
 - a) po spustení programu a kliknutí na tlačítko „Nová súťaž“, sa zobrazí okno s výberom sezóny. Pre jarnú sezónu je nutné vybrať voľbu „Jarné kolo“ a ďalej sa postupuje rovnako ako v predchádzajúcej verzii programu. V prípade jesenného kola je nutné vybrať „**Jesenné kolo**“ a opäť postupujte rovnako ako doteraz.



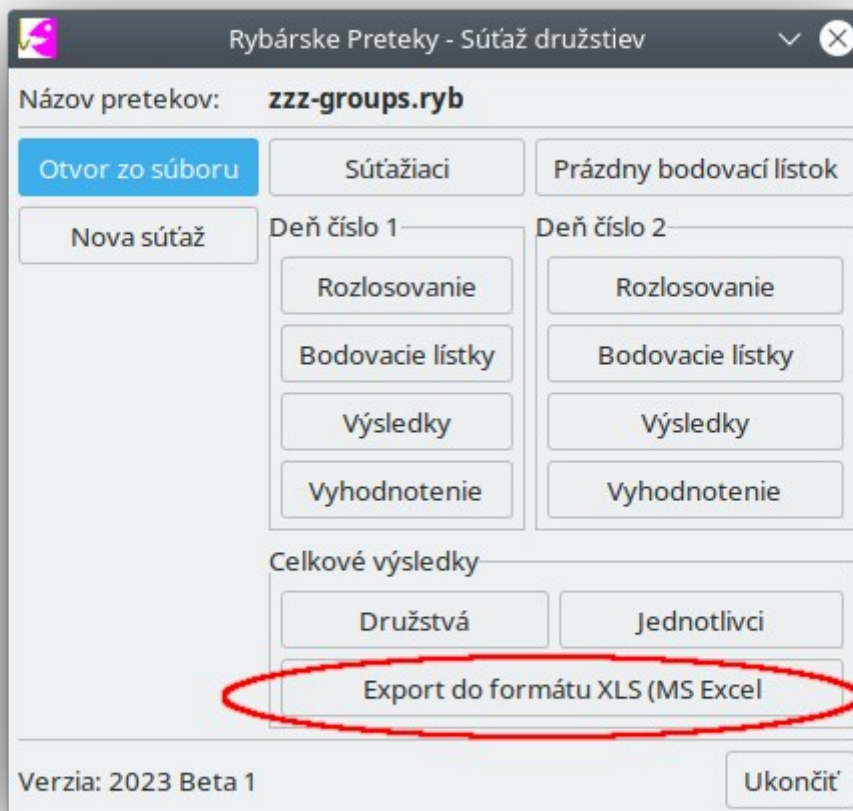
- b) pri vkladaní družstiev do programu je v prípade jesenného kola nutné zadať **súčet poradií** a **súčet získaných bodov** počas jarného kola pre každé družstvo. Program pri finálnom vyhodnotení spočíta poradia a body z oboch kôl (jarné a jesenné) a zostaví tabuľku družstiev vo formáte PDF.

c) po ukončení 2. dňa súťaže, t.j. keď sú spracované všetky bodovacie lístky je možné zobraziť a vytlačiť **kompletné výsledky družstiev za celú sezónu**.

Upozornenie! - v prípade, že jedno alebo viac družstiev sa zúčastnilo jarného kola, ale nenastúpilo na jesenné kolo, pridajte toto družstvo do zoznamu súťažiacich až tesne pred kliknutím na tlačítko **Výsledky za celú sezónu**, t.j. po kompletnom vyhodnotení výsledkov 2. dňa.

Novinky vo verzií 2023.03

- 1) **Export výsledkov súťaže družstiev do MS Excel** – export slúži pre komisiu rozhodcov a organizátor súťaže družstiev **je povinný odoslať výsledky** v tomto formáte rozhodcom



- 2) **Nie je potrebné zadávať počet pretekárov deliteľný 4-mi** - program automaticky doplní chýbajúce miesta pomlčkami a taktiež aj v tabuľkách rozlosovania (a aj bodovačkách) vyznačí miesta, kam je potrebné poslať náhradného rozhodcu. **Netýka sa pretekov MSR (4/8 kôl)** - tam sa losovanie počíta z matice, v tomto prípade je nutné mať reálnych pretekárov deliteľných 4 (alebo pridať XXX,YYY ako zvyčajne)

- 3) **Počet rotácií v kole** - pre klasické preteky je možné zvolit počet rotácií (0-3) v jednom kole a následne sa dopočítané štandy/miesta pre rotácie vypíšu aj na bodovačke (v predchádzajúcej verzii bolo možné použiť len 1 rotáciu v kole)

Nová súťaž

Názov súťaže:

Spôsob losovania

- ☒ Klasické pohárové preteky
- ☐ Majstrovstvá SR (4 kolá)
- ☐ Majstrovstvá SR (8 kôl) automatické losovanie
- ☐ Majstrovstvá SR (8 kôl) manuálne losovanie

Spôsob bodovania úlovkov

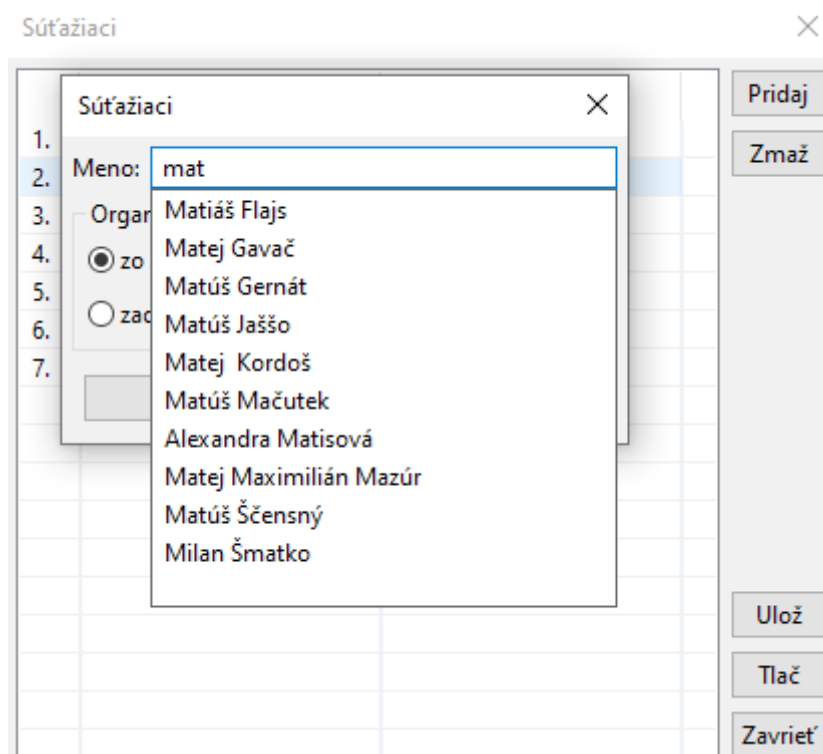
- ☒ Povinné meranie (počet + suma dĺžok)
- ☐ Dobrovoľné meranie (počet + 2 max. ryby)
- ☐ Bez merania (počet + čas)

Ďalšie nastavenia

- ☒ Počet rotácií v rámci kola
- ☐ Posun medzi rotáciami
- ☐ Posun pretekárov medzi kolami

Ulož Storno

- 4) **Našepkávač mien pretekárov** - do programu bol pridaný aktuálny (sezóna 2023) zoznam všetkých registrovaných pretekárov a ich domácich rganizácií, takže pri zadávaní pretekára stačí začať písať časť jeho mena, program bude zobrazovať na výber niekoľko mien, ktoré vyhovujú podmienke – podobne ako funguje "google search", ak sa daný pretekár v zozname nenachádza, je možné zadať ľubovoľné meno a pod. Funkcionalita je dostupná v pretekoch jednotlivcov a aj družstiev. Ak sa pretekár nachádza v zozname, nastaví sa s pretekárom aj jeho domovská organizácia.



Novinky vo verzií 2022.08

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

Zmeny v programe na vyhodnocovanie **Sútáže jednotlivcov**

Pri vytváraní novej súťaže je možné zvoliť nasledovné parametre:

5) Názov súťaže

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

6) 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 vložený 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

Návod na obsluhu programu Fishing X.Y.Z.

- **Majstrovstvá SR (8 kôl) automatické losovanie** – losuje sa automaticky podľa pravidiel pre 2-dňové MSR. Pretekári musia byť vložený 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 vložiť do zoznamu súťažiacich podľa losovania nasledovne: A1, B1, C1, D1, A2, B2, C2, D2, A3, B3, C3, D3, atď... V tomto poradí potom program priradí súťažiacich na pozície podľa existujúcej matice.

7) Spôsob bodovania úlovkov

- **Povinné meranie** – meria sa každá ulovená ryba, na poradie má vplyv počet ulovených rýb, ich celková dĺžka a dĺžka najväčšej ryby
- **Dobrovoľné meranie** - meria sa ľubovoľná ulovená ryba, na poradie má 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

8) 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 bodovacím lístku pretekára. Prednastavená je hodnota „bez rotácie“.

9) Posun pretekárov medzi kolami

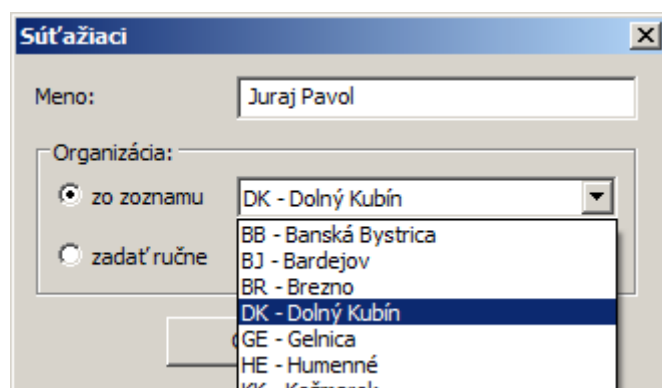
- vhodné pre preteky (napr. detské preteky), kde sa nevyžaduje posun pretekárov o 2 štandy medzi kolami, ako je definované v pravidlách LRU-mucha. Je možné zvoliť hodnotu 2 alebo 1. Prednastavená je hodnota 2.

Novinky vo verzií 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 verzií 2019.03

— týkajú sa iba programu na vyhodnocovanie **Sútáže jednotlivcov**

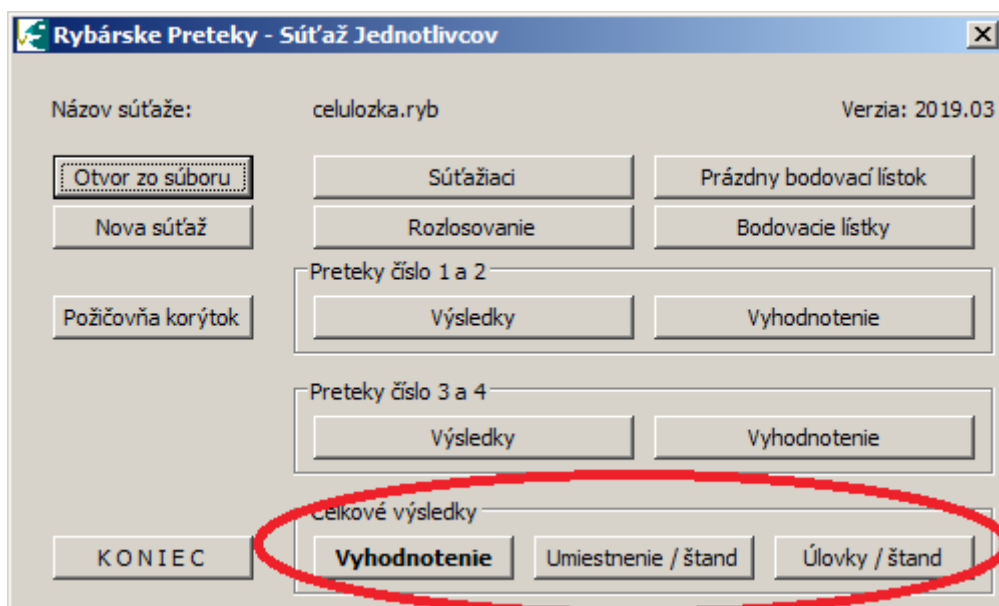
1. drobné zmeny v rozmiestnení tlačidiel, vid. snímka programu na konci tohto zoznamu
2. všetky výstupné (tlačené) tabuľky obsahujú dátum a čas vytvorenia tabuľky a taktiež aj verziu programu, ktorá bola použitá na pretekoch.

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

Návod na obsluhu programu Fishing X.Y.Z.

- automatické

3. Tlač štartovnej listiny
4. Tlač bodovacích lístkov
5. Zadávanie výsledkov
6. Vyhodnotenie po jednotlivých pretekoch a sektoroch
7. Vyhodnotenie jednotlivých dní v dvojdných 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 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

Návod na obsluhu programu Fishing X.Y.Z.

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 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 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 pravidiel 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 skracuje čas na losovanie a tlač bodovacích lístkov.

Automatické losovanie je prevádzané náhodným výberom miesta pre družstvo s dodržaním pravidiel pri zadeľovaní rozhodcov podľa umiestnenia v predchádzajúcom ročníku (jarné kolo) a následne losovanie každého preteku a zadeľovanie rozhodcov podľa aktuálneho poradia (v 2.pretek 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.

Návod na obsluhu programu Fishing X.Y.Z.

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.

