Turnajový manažer ST

> **OFICIÁLNÍ MANUÁL**
> Autor programu: Jan Dobiáš (dobija@seznam.cz)
> Metodika: Dle Soutěžního řádu ČAST

1. Úvod a poslání programu

Program Turnajový manažer ST vznikl z naléhavé potřeby praxe a vyplňuje mezeru mezi náročným, obtížně dostupným svazovým systémem STUPA, který je vázán na omezený počet licencí i složitou administrativu, a dosavadním provizoriem v podobě ručního rozlosování s tužkou a papírem či chybových maker v Excelu.

Je navržen přímo pro pořadatele okresních a krajských turnajů, přeborů, memoriálů, pohárů jednotlivců, bodovacích soutěží mládeže i oddílových přeborů. Program nevyžaduje žádnou instalaci. Stačí si v dosahu sítě jednorázově načíst poskytnutý odkaz do webového prohlížeče. Následně již celá aplikace běží zcela offline, nepotřebuje trvalé připojení k internetu a spolehlivě funguje přímo u stolku rozhodčích i v hernách bez signálu.

Vývoj vycházející ze zkušeností: Program vychází z dlouholetých zkušeností autora s řízením krajských i regionálních turnajů a přeborů. Systém je průběžně laděn podle podnětů vrchních rozhodčích tak, aby poskytoval stoprocentní soulad se Soutěžním řádem stolního tenisu při zachování jednoduchého ovládání jedním kliknutím.

2. Klíčové přednosti a koncepce řešení

- **Kompletní I. a II. stupeň dle SŘ:** Nasazení a losování do skupin dle SŘ ČAST s oddílovou ochranou. Vyhodnocení pořadí včetně automatických minitabulek vzájemných zápasů při shodě bodů (čl. 117.02 SŘ ČAST).
- **Čtyřhra z jedné prezence:** Sestavení dvojic přímým výběrem z přihlášených hráčů. Automatické řazení párů dle součtu indexů a nasazení s hvězdičkou.
- **II. stupeň (Pavouk a útěcha):** Hlavní soutěž i útěcha na jedno kliknutí. Nasazení vítězů skupin dle vlastního žebříčku a ochrana proti soupeřům ze stejné skupiny v 1. kole vyřazovacích zápasů.
- **Konečné pořadí:** Automatické generování finálového žebříčku celého turnaje. Odděluje špičku (z pavouka), dělená místa pro útěchu a chvost pole (nepostupující ze skupin).
- **Tiskový výstup do PDF:** Generování čistých černobílých zápisových archů na stoly, průběžných výsledků i kompletního výsledkového bulletinu celého turnaje v jediném vícestránkovém PDF.

3. Výpočet nasazovacích indexů

Prezence hráčů se sestavuje na základě přihlášek. Program používá matematický přepočet úrovní tak, aby poslední hráč vyššího žebříčku měl vždy lepší nasazení než první hráč žebříčku nižšího (rychlá nápověda pro přidávání nul je umístěna v levém ovládacím panelu aplikace):

Úroveň žebříčku	Zadávaný rozsah	Výsledný nasazovací index v programu
ČR (Republika)	1 až 99	Index 1 až 99
Kraj	1 až 300	Přidají se 2 nuly → Index 100 až 30 000
Okres / Region	1 až 150	Přidá se 5 nul → Index 100 000 až 15 000 000
Bez žebříčku / nereg.	Neuvádí se	100 000 000 + pořadí přihlášení

Příklad: Hráč z krajského žebříčku na 300. místě obdrží index 30 000. Nejlepší hráč okresu na 1. místě má index 100 000. Hierarchie kvality soutěží je tak absolutně zajištěna bez nutnosti manuálního bodování.

4. Správa dat, ukládání a bezpečnost

Aplikace ke svému běhu nevyžaduje trvalé připojení k internetu – stačí ji z odkazu jednorázově načíst a následně funguje plně offline. Data z turnaje se ukládají na dvou úrovních:

A) Automatické zálohování (Záchranná brzda):
Program na pozadí neustále ukládá váš postup do místní paměti prohlížeče (indikátor „Automaticky uloženo“). Pokud omylem zavřete záložku, stačí se znovu připojit k internetu, otevřít odkaz aplikace a turnaj se vám na stejném počítači automaticky obnoví. **Pozor:** Tato paměť se může při čištění historie nebo použití anonymního okna smazat!

B) Uložení do souboru .json (Bezpečná záloha a přenos):
Pro spolehlivou zálohu nebo přenos na jiný počítač slouží tlačítko „Uložit do souboru“. Vytvoří se malý soubor (`.json`), který se stáhne k vám do počítače. (Pro trvalou archivaci výsledků nezávislou na tomto programu využijte export do PDF – viz bod 7).

> **DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ PRO ROZHODČÍ:**
> Nespoléhejte pouze na paměť prohlížeče! Vytvořte si záložní soubor `.json` vždy po dokončení prezence a poté pravidelně po dohrání každého stupně (skupiny, pavouk). Při dalším otevření programu pak tento stav jednoduše vyvoláte tlačítkem „Načíst ze souboru“.

5. Možnosti více kategorií přes záložky prohlížeče

Pokud potřebujete současně spravovat více soutěží (např. Dvouhru mužů a současně Čtyřhru žen): v jedné kartě prohlížeče vytvoříte prezenci a uložíte soubor `.json`. V nové kartě prohlížeče otevřete program znovu, načtete tentýž soubor a můžete vést nezávislého pavouka či skupiny další kategorie.

Tip pro ukládání: Při stahování zálohy (tlačítko „Uložit do souboru“) si můžete název souboru upravit podle potřeby (např. `dvouhra_muzi.json` nebo `ctyrhra_smisena.json`). Musíte však bezpodmínečně zachovat příponu `.json` na konci názvu, jinak program soubor při načítání nerozpozná.

6. Postup vedení turnaje krok za krokem

1. **Testovací režim:** Pro seznámení slouží tlačítka „Testovací hráči (8 / 16 / 70)“. Umožní vyzkoušet losování i tisk nanečisto.
2. **Zadání prezence:** Vyplňte jméno, oddíl, úroveň a pozici. Tlačítkem „Přidat hráče“ hráče zařadíte. Lze kdykoliv upravit kliknutím na tužku.
3. **I. Stupeň (Skupiny):** Z roletky zvolte navržený formát (3–4členné skupiny). Zvolte počet vítězných sad a klikněte na „Rozlosovat do skupin (SŘ ČAST)“.
4. **Zápis výsledků:** Zapisujte do křížových tabulek včetně míčků setů (7 políček). Podporována je i kontumace (zápis `wo`, `-wo`).
5. **II. Stupeň (Pavouk):** Nastavte počet postupujících, počet vítězných setů a klikněte na „Vytvořit pavouka“. Vítězové skupin jsou nasazeni na předepsané řádky dle SŘ, 2. místa jsou rozlosována do opačných polovin.
6. **Čtyřhra:** Vyberte 1. a 2. hráče dvojice, klikněte na „Zaregistrovat pár“. Po sestavení párů klikněte na „Vytvořit / Rozlosovat čtyřhru“.
7. **Konečné pořadí:** Aplikace jej počítá zcela automaticky na pozadí dle výsledků vyřazovacích zápasů a skupin. Zobrazit si ho můžete tlačítkem „Konečné pořadí“.

> **TIP: Tisk konečného pořadí při hře pouze v jedné skupině**
>
> Pokud se turnaj hraje netypicky pouze v jedné základní skupině a nevytváříte pavouka, konečné pořadí je jasně vidět již v tabulce dané skupiny. Skupinu tak můžete přímo vytisknout a do pole pro název turnaje si předtím napsat např. „Konečné pořadí“.
>
> Pokud jej přesto chcete vygenerovat do samostatné tiskové sestavy „Konečné pořadí“, využijte tento postup: Vytvořte v programu fiktivně alespoň dva páry čtyřhry, zadejte jakýkoliv výsledek a klikněte na „Konečné pořadí“ (tím program sesbírá a vyhodnotí data pro dvouhru i čtyřhru). Následně fiktivní čtyřhru v programu zrušte a můžete tisknout – v sestavě konečného pořadí vám zůstane pořadí skupiny jako konečné pořadí. **Pozor:** Po znovunačtení stránky (klávesa F5) toto uměle vyvolané konečné pořadí z obrazovky opět zmizí.

7. Tiskové sestavy a souhrnný bulletin do 1 PDF

Horní navigační lišta umožňuje samostatný tisk prezence, výsledků skupin, samostatného pavouka i konečného pořadí. Uložení libovolné sestavy do PDF navíc zaručuje bezpečnou a trvalou archivaci výsledků nezávislou na jakékoliv licenci k programu.

Praktické je tlačítko „Bulletin (komplet)“, které vygeneruje ucelený oficiální dokument v logickém pořadí: Prezence → Skupiny → Hlavní pavouk → Pavouk útěchy → Pavouk čtyřhry → Konečné pořadí. V záhlaví každé stránky lze zapnout název turnaje (např. „Memoriál Pocinovice 2026“).

Tiskový tip pro nástěnky (Plakát): Pro vylepení velkého pavouka pro 32 či 64 hráčů na stěnu v hale klikněte na „Tisk pavouka“ a v prohlížeči zvolte „Uložit jako PDF“ (nezapomeňte v prohlížeči odškrtnout volbu „Záhlaví a zápatí“, aby na papíru nebyly vidět cesty k souboru). Uložené PDF otevřete např. v Adobe Acrobatu, kde můžete v dialogu tisku zvolit volbu „Plakát“ a „Měřítko dlaždic“ (např. 140 %). Tiskárna pavouka automaticky rozřízne na 2 nebo 4 papíry formátu A4 na šířku, které k sobě jednoduše slepíte.

8. Individuální úpravy a budoucí rozvoj

Aplikace je průběžně rozvíjena. Podle specifických potřeb pořadatelů lze software upravit na míru konkrétnímu typu soutěže.
Technická podpora a licence: dobija@seznam.cz, tel. / WhatsApp: +420 721 116 232.