

# LEGUAN

## UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

### Jak založit a řídit turnaje

Řízení turnajů se skládá ze dvou hlavních částí: první část – **příprava turnajů** (je vhodné si turnaje a hrací sál připravit dopředu v klidu, ještě než na turnaj vyrazíme) a druhá část – **přihlášky hráčů**, **losování** a **řízení turnajů** probíhá již v hracím sále.

### Příprava na turnaj

#### Založení nových turnajů

Prvním krokem je založení turnajů, které se budou hrát, a které budeme později v hracím sále pomocí Leguana řídit. V menu **Turnaje** klikneme na volbu **Seznam turnajů**. Klikneme na ikonu **Nový** nebo použijeme klávesu **Insert** (nový záznam se vždy ve všech tabulkách a formulářích zakládá pomocí ikony **Nový** nebo klávesou **Insert**). Vybereme možnost **Připravit turnaj, který se bude teprve hrát**. Otevře se formulář **Turnaj – nový záznam**. Vyplníme **Datum** (mezerník=dnešní datum, - o den zpět, + o den dopředu), **Typ turnaje** z číselníku, **Místo konání**, **Kolo** a **Hrací místo** pouze v případě, že se turnaj započítává do některých žebříčků podle těchto kritérií, dále **Startovné** (pro dvojice celkové startovné za dvojici), **Procento nasazených hráčů** a **Typ pavouka**. Zvolíme-li jednostranného pavouka, můžeme ještě vybrat turnaj, do kterého Leguan hráče automaticky přihlásí, když prohrají v základním nebo v prvním kole (tento doprovodný turnaj odpadlíků musí být předem stejným způsobem již založen). Nový turnaj uložíme tlačítkem s disketou nebo klávesovou kombinací **Ctrl+Enter** (platí pro ukládání v kterémkoliv okně nebo formuláři). V tuto chvíli máme založený prázdný turnaj bez hráčů. Další turnaje založíme stejným způsobem.

#### Založení hracího sálu

V menu **Turnaje** klikneme na **Hrací sály**. Po otevření okna **Hrací sály** klikneme na ikonu **Nový** nebo použijte klávesu **Insert**. Otevře se formulář **Hrací sál – nový záznam**. Vyplníme **Datum** (stejně jako u turnajů, které se v tomto hracím sále budou hrát) a **Místo**, kde se turnaj hraje. V tabulce **Seznam turnajů** v hracím sále přidáme do hracího sálu turnaje (ikona **Nový** nebo klávesa **Insert**), které v něm budeme hrát. Otevře se okno se seznamem turnajů, které je možné v tomto hracím sále hrát. Výběr turnajů do hracího sálu provedeme zaškrtnutím políčka ve sloupci **Zap** vždy u příslušného turnaje. Jsou to ty turnaje, které jsme založili v předchozím kroku. Výběr turnajů uložíme a uložíme též **Hrací sál** kliknutím na tlačítko s disketou nebo **Ctrl+Enter**.

Máme založený hrací sál a všechny turnaje, které se v něm budou hrát. Připojíme se k serveru a provedeme aktualizaci dat. Nyní již můžeme odjet na turnaj.

#### Přihlášky hráčů do turnajů

Nejdříve musíme vybrat turnaje, do kterých chceme hráče přihlašovat. Z menu **Turnaje** volbou **Výběr probíhajících turnajů** vybereme turnaje (zaškrtnutím ve sloupci **Zap**), do kterých budeme hráče přihlašovat. Pak z menu **Turnaje** volbou **Přihlášky do**

**probíhajících turnajů** otevřeme okno s přihlášenými hráči. Klikneme na ikonu **Nový**, nebo použijeme klávesu **Insert**, otevře se formulář **Přihláška do turnaje – nový záznam**. Vybereme turnaj, do kterého se hráč hlásí. Hráče můžeme zadat buď vyplněním jména nebo jeho části, případně rodného čísla nebo registračního čísla. Není-li zadaný text jednoznačný, otevře se seznam hráčů a z něj vybereme konkrétního hráče, kterého klávesou **Enter** vložíme do přihlášky. Není-li hráč v seznamu, zkusíme jej vyhledat. Klikneme do sloupce, v kterém chceme hledat a začneme psát hledaný text. Okno pro hledání se otevře automaticky. Chceme-li jej otevřít ručně, použijeme ikonu dalekohledu, po napsání textu upřesníme parametry hledání. Není-li hráč nalezen, můžeme rovnou v seznamu hráčů přidat nového ikonou **Nový** nebo klávesou **Insert**. Otevře se formulář pro kontrolu rodného čísla, kde si ověříme, zda hráč v systému Leguan opravdu není. Pokud skutečně hráč v seznamu není, otevře se formulář **Hráč – nový záznam**, kde vyplníme povinné údaje **Jméno** a **Rodné číslo**. U cizinců zaškrtneme políčko **Cizinec** a vyplníme **Datum narození** a **Pohlaví**. Vhodné je u nových hráčů vyplnit údaj **Obec** pro lepší identifikaci. Formulář uložíme. Po aktualizaci tabulek vybereme dvojklikem nebo klávesou **Enter** nově zadaného hráče. Tím se vrátíme zpět do formuláře **Přihlášky do turnaje**. Přihlášku uložíme. Hráč se objeví v seznamu přihlášených a otevře se nová přihláška do stejného turnaje s dalším pořadovým číslem. Kliknutím na text před údaji **Jméno**, **Rodné číslo** nebo **Licence** určíme položku, kde bude kurzor při příštím otevření nové přihlášky. Tímto způsobem přihlásíme postupně všechny hráče do všech turnajů. Na závěr prověříme, zda máme přihlášené opravdu všechny hráče, po rozlosování již nelze hráče doplnit. Nyní zavřeme okno s přihláškami.

## Losování turnajů

Z menu **Turnaje** zvolíme **Výběr probíhajících turnajů** nebo **Seznam turnajů**. Z obou oken můžeme jednotlivé turnaje otevřít a rozlosovat kliknutím na tlačítko **Losování**. Počkáme na dokončení losování, zaškrtneme políčko **Ukončit losování** a uložíme. Takto rozlosujeme všechny turnaje. Dokud není zaškrtnuto políčko **Ukončit losování**, nezobrazí se pavouk turnaje při řízení turnajů. Turnaje, které začínají později, můžeme rozlosovat a začít hrát později. V tomto případě uzavřeme okno Řízení turnajů, pak ukončíme losování zaškrtnutím tlačítka v příslušném opožděném turnaji, uložíme změny a opět otevřeme okno řízení turnajů. Nový turnaj se již objeví, je nutné mu přidělit terče, viz níže.

## Řízení turnajů

!!! POZOR !!!

**Zásadní podmínkou pro zdárný průběh je uložení všech provedených změn v předchozích krocích. Je-li již jednou ukončeno losování a spuštěno Řízení turnajů, nelze již přidávat další hráče do turnaje. Přidání hráče nebo případné přelosování turnaje, který byl již rozehrán, způsobí kolaps všech již rozehraných turnajů, nejen toho turnaje, se kterým bylo takto nekorektně zacházeno!**

Okno **Řízení turnajů** je možné během hry kdykoliv uzavřít, je možné i ukončit Leguana i vypnout nebo restartovat počítač. Po opětovném spuštění Leguana budou všechny turnaje ve stejném stavu jako před uzavřením okna, čas běžící na jednotlivých terčích „běží“ i při vypnutém PC, a tudíž ukazuje stále správný čas trvání jednotlivých zápasů.

Zavřeme všechna okna a otevřeme z menu **Turnaje** volbu **Řízení turnajů**. Vybereme hrací sál podle místa a data konání. Otevře se okno hracího sálu s terči. Nejdříve musíme nastavit parametry hracího sálu a jednotlivých turnajů.

### Popis menu Nastavení

**Počet terčů** – v tabulce pro každý turnaj nastavíme terče, na kterých se bude hrát (lze později měnit), např. takto: 1-7,10,15,20-25. Dole vyplníme povinný údaj **Celkový počet terčů** v hracím sále. Uložíme nastavení tlačítkem **OK**, na hracím sále se objeví tolik terčů, kolik jsme zadali do údaje **Celkový počet terčů**. Výběr turnajů pro jednotlivé terče můžeme měnit klikáním pravým tlačítkem myši. Každým kliknutím se mění postupně k terči přiřazený turnaj. Kromě toho má každý terč ještě stav **Neobsazen** a **Porucha**. **Neobsazen** znamená, že se momentálně na terči žádný turnaj nehraje, ale v případě potřeby je možné terč použít. Stav **Porucha** signalizuje, že terč má technickou závadu, a tudíž na něm není možné hrát.

**Časové limity** – položka určuje, po jaké době se mění barvy písma nebo celého pole terče a zápasu. Uplynutím doby zápasu začne pole terče a zápasu v hracím plánu blikat a upozorňuje, že utkání přesáhlo předpokládaný čas. Limit pro nastoupení hráčů ke hře změní po nastaveném čase barvu písma. Je třeba mít zaškrtnutou volbu **Zapnout stopky** před potvrzením vybraného zápasu (přednastaveno implicitně).

**Barevné schéma** – barevné schéma umožňuje měnit barvy všech polí a textů.

**Přednastavený výsledek** – volba určuje, jaký výsledek se zobrazí, pokud k zadání výsledku použijeme pouze kliknutí myši na vítěze nebo čtečku čárového kódu. Výsledek můžeme upravit.

**Tisknout zápisy o utkání** – volbu použijeme pouze v případě, že zápisy budeme používat (musíme mít připojenou tiskárnu a ta musí být ve Windows nastavena jako výchozí). Po kliknutí na volbu **Tisknout zápisy o utkání** se vpravo na liště okna hracího sálu objeví nová ikona znázorňující tiskárnu. V této chvíli je ještě neaktivní.

**Ekonomický tisk** – je-li volba aktivní, tiskne se název turnaje, jména hráčů a velké číslice na zápisu o utkání 50% šedou, aby se šetřil inkoust, případně toner. Některé tiskárny tento režim neumožňují (nevytiskne ne nic), pak je nutné volbu deaktivovat a tisknout plnou černou barvou.

## Vlastní řízení turnajů

Nyní můžeme přistoupit k řízení turnajů.

### Nasazení hráčů na terč

Nasadit hráče na terč je možné jak z okna terčů, tak z oken pavouků jednotlivých turnajů. Okno s pavoukem se zobrazí volbou **Přejít na** s následným výběrem turnaje. Nejjednodušší je použít okno terčů. Klikneme na terč, kde nikdo nehraje, otevře se okno **Umístění hráčů na terč** s přednastavenými hráči, které systém určí podle optimalizačního algoritmu ke hře. Hráče potvrdíme tlačítkem **OK**. Pokud výběr z nějakého důvodu nevyhovuje, je možné tlačítkem **Další hráči** vybrat další hráče v pořadí ke hře, případně přepnout terč na jiný turnaj tlačítkem **Další turnaj**. Pokud je zaškrtnuté tlačítko **Zapnout stopky**, začne po nasazení hráčů běžet čas. Pokud ne, hráči jsou jen připraveni ke hře, stopky spustíme kliknutím na terč. Tuto variantu je možné použít např. v případě, že chceme, aby začal běžet čas až ve chvíli, kdy rozhodčí vyhlásí z vytištěného zápisu jména hráčů, pak teprve klikneme na příslušný terč, běžící čas zápasu pak více odpovídá skutečnosti. Je-li aktivní volba **Tisknout zápisy o utkání**, ihned po nasazení hráčů na terč se zaktivuje ikona tiskárny a vedle ní se zvýrazní číslice 1 (jeden zápis k tisku, na stránku A4 se vejdou 4 zápisy). Nyní je možné zápis vytisknout kliknutím na ikonu tiskárny. Výhodnější je zadat čtyři zápasy, kdy se tisk spouští automaticky a tiskne na formát A4 všechny 4 zápisy najednou. Tisknout přes klik na ikonu je možné vždy, jakmile je v tiskové frontě alespoň jeden zápis.

### Zadání výsledku zápasu

Výsledek zápasu je možné zadat kliknutím na terč, jehož zápas se dohrál, nebo kliknutím na pozici v pavouku, nebo čtečkou čárového kódu sejmout kód vítěze. Používáme-li čtečku, musí být aktivní okno s terči. Kliknutím na jméno vítěze se použije přednastavené skóre z menu **Nastavení**. Výsledek je možné změnit. Po uložení výsledku se ihned nabídne nasazení dalších hráčů na terč. Tento postup se opakuje až do dohrání všech turnajů.

### Tisk výsledkové a výplatní listiny

Výsledkovou, případně výplatní listinu je možné vytisknout z tabulky **Výsledková listina**. Tabulka se zobrazí volbou **Výsledková listina** a výběrem příslušného turnaje. Dále použijeme ikonu **Tiskárna** v horní nástrojové liště pod hlavní nabídkou. Před tiskem výplatní listiny označíme hráče, které chceme na výplatní listině mít.

### Další funkce

Další podpůrné funkce jsou dostupné po kliknutí pravého tlačítka myši na terči nebo na pozici pavouka. Jsou to změna terče, nastavení času, storno zápasu a na pozici pavouka ještě blokování pozice. Blokování pozice slouží k tomu, že automat, který nasazuje hráče na terč, nenasadí hráče, kteří čekají na blokované pozici, dojde k zastavení hry v této části pavouka. Blokování se používá k vyrovnání hry v různých větvích pavouka. Každý pavouk má vestavěné skrývání odehraných kol, aby byl co nejpřehlednější. Zobrazit a opět skrýt odehraná kola je možné pomocí **šipek** vpravo od tlačítka **Výsledková listina**. Pro lepší informovanost hráčů jsou připravena další informační okna sdružená v menu **Info** v okně s terči. Všechna tato informační okna jsou okna nezávislá na hlavním okně Leguana, je

možné je umístit na libovolné místo plochy Windows. Při rozšíření plochy na více monitorů je možné tato okna zobrazovat na druhém, příp. třetím monitoru nebo na plátně pomocí projektoru. U informačních oken je možné podle potřeby měnit velikost a umístění.

### **Popis menu Info**

**Terče** – okno s terči, na kterých se hraje, opakovaným stiskem pravého tlačítka myši můžeme přepínat zobrazení pouze terčů, na kterých se právě hraje nebo zobrazovat všechny terče

**Připraví se** – seznam hráčů, kteří půjdou brzy hrát

**Průběžné výsledky** – okna s průběžnými výsledky jednotlivých turnajů je možné zobrazit současně. Jejich obsah se automaticky aktualizuje během hry, není třeba je nijak obsluhovat. Pokud se hráči do okna nevejdou, začne text rolovat. Rychlost rolování je možné ovlivnit rotací kolečka myši. Pravým tlačítkem myši přepínáme řazení hráčů buď podle umístění nebo podle abecedy.

Po ukončení turnajů je vhodné se co nejdříve připojit k serveru a spustit datové přenosy.