

VÝBĚROVÉ ŘÍZENÍ NA DODAVATELE SYSTÉMU PRO ŘÍZENÍ SOUTĚŽÍ ČMBS – ZADÁNÍ A TABULKA PRO PODÁNÍ NABÍDKY

ZADAVATEL

Českomoravský billiardový svaz.
Zátokova 100/2, p. o. box 40
160 17 Praha 6
IČ: 47608994

Zastoupena prezidentem Františkem Nejedlem.

Dále jen ČMBS.

Svou nabídku (tabulku pro zadání vašich nabídkových cena naleznete na konci dokumentu) odešlete uloženou jako PDF nejpozději do 26/7/2023 12.00 na e-mailové adresy:

- gs@cmbs.cz
- prezident@cmbs.cz

PŘEDMĚT DODÁVKY A OČEKÁVANÁ CENA

Předmětem dodávky je systém pro řízení soutěží dle zadání VŘ.

PODROBNÝ POPIS ZADÁNÍ

ZKRATKY

DK=disciplinární komise

SW = nový software pro řízení soutěží

KK=kontrolní komise

ČMBS=Českomoravský billiardový svaz

WEB=www.cmbs.cz

S= sekretář

VV=výbor

POPIS UŽIVATELŮ A FUNKCIONALIT

UŽIVATELÉ

HRÁČI

Hráči jsou členy klubů. Do ČMBS jsou registrováni prostřednictvím klubů.

V současnosti mají aktivní hráči turnajů svoje přihlašovací jméno nebo si ho mohou vytvořit (musí být členy ČMBS), a ten je opravňuje pro přihlášení či odhlášení z turnaje, či přístup do své části matriky a úpravu svých údajů. Údaje jsou na WEBu, v soutěžním systému se není možné přihlašovat ani mít hráčský profil atd.

Požadovaný nový stav:

Hráči se budou moci přihlašovat / odhlašovat na/z turnaje/ů přímo v SW, dále tam bude možné editovat svůj osobní profil.

- Obsah
 - Statický
 - Svůj profil (přes login si sám bude moci editovat)
 - Profilová fotka (podléhá schvalování S)
 - Krátký popis
 - Dynamický
 - Údaje z matriky
 - ID
 - klub
 - Výsledky
 - Žebříčkové pořadí
 - Síla hráče
 - Platné výsledky
 - Zajímavé statistiky
 - Např. počet mistrovských titulů, odehraných turnajů, vítězství, druhých míst, třetích míst, utkání, výher, proher apod.
- Funkcionality
 - Login slouží pro:
 - Editaci profilu
 - Přihlašování na turnaje/odhlašování z turnaje
 - Pro specifickou komunikaci s federací
 - Např. elektronické podání stížnosti k disciplinární komisi apod.

- Během turnaje
 - Zadávání výsledků
 - Live
 - Po utkání (zapisuje vítěz)
 - Potvrzování výsledku, který zadal soupeř
 - Jen po utkání (potvrzuje poražený)

POŘADATELÉ TURNAJŮ

Pořadatelé turnajů potřebují login a tyto funkcionality:

- Přidání turnaje do kalendáře (včetně propozic)
- Editace propozic turnaje
- Otevírání a uzavírání přihlášek (nastavením datumu a hodiny)
- Vedení a ukončení turnaje
 - Zápis výsledků
 - Potvrzování výsledků
 - Nasazování do turnaje
 - Tisky turnajových sestav (viz níže)
 - Nastavení turnaje (online scoreboard, přiřazení streamu, bodování atd.)
- Zápis z turnaje (udělené karty, atd.)

Primárně je zajímaví:

- Kalendář turnajů
- Dokumenty
 - Soutěžní řád
- Stránka turnaje
- Turnajová aplikace

KLUBY

Kluby jsou členy ČMBS a jejich prostřednictvím jsou registrováni hráči. Kluby jsou právní formou spolky. Vznikají zápisem do spolkového rejstříku prostřednictvím rejstříkového soudu. Za kluby mohou vůči ČMBS jednat statutární zástupci či jinak pověřeni členové klubu.

Kluby mají vůči ČMBS tyto povinnosti a práva:

- [Požádat o členství](#) v ČMBS
- Jednou za rok platit členské příspěvky za klub a hráče v soutěžích
- Účastnit se VH a hlasovat na něm
- [Registrovat nové hráče](#) či rušit registraci hráčů
- [Řešit přestupy](#)
- [Řešit hostování](#)

Vše je podrobně popsáno ve stanovách ČMBS a dalších řádech,

Tématika registrace je řešena na WEBu cmbs.cz – [matrika](#).

POPIS FUNKCIONALIT SOFT

PROPOJENÍ S MATRIKOU ČMBS

Soutěžní soft má sloužit k přihlašování na turnaje a jejich vedení a také uchovávat historické záznamy o turnajích s možností statistik. Soft by měl umět vedení turnaje off-line i on-line. Měl by podporovat všechny

hlavní prohlížeče (pro ten postačí pouze podpora front endu) a samozřejmě responzivní. On-line počítač by měla fungovat na hlavních platformách a prohlížečích (Windows, Android, Apple, Linux). Systém načítá hráčská data z oficiální matriky ČMBS, nejlépe používat XML nebo JSON. Pro další rozvoj by bylo dobré pamatovat na to, že by mohl být systém vícejazyčný (vhodné by bylo nastavit uživatelský překlad, dále je vysoce pravděpodobné, že soft bude chtít využívat i sekce snooker, kde však bude potřeba udělat lehké úpravy v zápasech (náběhy atd.).

ID hráče – cizí klíč.

- ID hráče
- Příjmení a jméno
- Klub
- Klub v daném čase zaplacený – nezaplacený příspěvky
- Status hráče
 - Ke schválení (není možné nasadit do turnaje)
 - Aktivní
 - Neaktivní
 - Nedořešený (nemá vyplněné některé povinné údaje)
 - Vyřazen (nezobrazuje se, není možné nasadit do turnaje)

ČLENĚNÍ SYSTÉMU Z HLEDISKA SEKCE, SEZÓNY, SÉRIE, TURNAJE,

Každá sezóna sekce Poolbilliard, Snooker, Karambol je řazena zvlášť, níže je nastíněno členění, členění by ovšem mělo jít nastavit ručně u každé sezóny, soutěžní systém se vždy může změnit. Fajn by bylo ovšem, kdyby byla možnost udělat sérii podle vzoru (který již tam je), to samé i turnaj (hlavně pro opakující se turnaje každý rok, kde jsou velmi podobné propozice a turnajový systém, s možností editace)

SEZÓNA

Sezóna – zpravidla rok (editace názvu, vymazání)

V každé sezóně jsou již automaticky nastaveny kategorie turnajů, měla by být možnost přidat, respektive ubrat kategorii, nikdo neví, jakým směrem se bude sekce Pool vyvíjet dále. Dále by bylo vhodné možnost editace názvu kategorie v dané sezóně.

- Mistrovství republiky
- Česká poolová tour
- Soutěže jednotlivců
- Týmové soutěže
- Klubové turnaje (turnaje mimo pravidelné soutěže ČMBS)

SÉRIE

V rámci kategorie a sezóny lze vytvářet série a jednotlivá kola série včetně zpětné editace názvu nebo se při vytváření série přiřazuje daná kategorie – lze zpětně měnit.

V současném softu jsou vždy dva názvy – jeden název vnitřní – logický – druhý, který se zobrazuje ve frontendu.

Automatický žebříček série – ANO – NE.

Pod jednotlivými kategoriemi byly vždy již jednotlivé série, které se nedají dále členit, u klubových turnajů tím nastal problém, když tam chtěli vytvořit více sérii u jednoho klubu a tím došlo k nepřehlednostem. Doporučuji tedy možnost v rámci klubu vytvořit například sérii – Utopia Brno a v jejím rámci tvořit další série případně ještě další podsérie. Dále možnost - v případě regionálních kvalifikací + finále pro nejlepších 32, nepočítat u postupujících do finále body z regionu, ale vyšší v hlavní soutěži (v žebříčku regionu však původní body

zůstávají).

Dále možnost počítat například čtyři nejlepší výsledky z šesti turnajů.

TURNAJE

V rámci sérií se vytváří turnaje podrobnosti ve vytváření turnaje – níže.

ROLE

V rámci členění výše by měly být určeny administrátorské role:

Hlavní administrátor – Super administrátor – vše

Administrátor sérií – může vytvářet série a turnaje – editovat může pouze série a turnaje, které vytvořil, případně ke kterým dostane oprávnění od toho, kdo série či turnaje vytvořil.

Každá série a turnaj může mít více administrátorů. Dává oprávnění administrátorům turnajů.

Administrátor turnajů – má oprávnění pouze vytvořit daný turnaj a vést ho, má oprávnění pouze ke svému turnaji, či k tomu, na které dostal oprávnění.

Odůvodnění:

V rámci jednoho regionu může (a většinou je) více vedoucích turnajů, je tedy potřeba, aby pro daný region měli oprávnění.

TURNAJOVÉ SYSTÉMY

NASAZOVÁNÍ DO TURNAJE

IDEÁLNÍ BY BYLO PŘIHLAŠOVÁNÍ DO TURNAJE SVÝM UŽIVATELSKÝM JMÉNEM A HESLEM NEBO PŘES TŘETÍ STRANU (GOOGLE, SEZNAM). ZDE SE MŮŽE HRÁČ PŘIHLÁSIT DO VYBRANÉHO TURNAJE A UPRAVOVAT SVŮJ HRÁČSKÝ PROFIL. DO TURNAJE MŮŽE PŘIHLAŠOVAT HRÁČE I ADMINISTRÁTOR S DANÝM OPRÁVNĚNÍM. V HRÁČSKÉM SEZNAMU SE ZOBRAZUJE ZDA HRÁČ MÁ SPLNĚNY VŠECHNY PODMÍNKY KE STARTU, ZEJMÉNA ZAPLACENÉ ČLENSKÉ PŘÍSPĚVKY KLUBU. JE POTŘEBA PROVÁZÁNÍ S MATRIKOU, AVŠAK TAKOVÉ, KDE ID HRÁČE V MATRICE NENÍ PRIMÁRNÍ KLÍČ V LOKÁLNÍ DATABÁZI APLIKACE, SPÍŠ CIZÍ KLÍČ..

U nasazení prezentovaných hráčů do turnaje je víc možností:

- Série - podle žebříčku série
- jednotlivý turnaj - podle žebříčku ČPTour - podle celostátního žebříčku
- Náhodně
- Kombinace výše uvedených možností

Každé turnajové schéma by mělo být navázáno na tento seznam s cílem co možná nejvíc oddálit střet nejsilnějších hráčů turnaje. Pro tvorbu nasazovacího seznamu lze využít jak existující kritérium (např. postavení v žebříčku), tak úsudek pořadatele turnaje, pokud takové kritérium není k dispozici, je možný i los před turnajem.

JEDNOTLIVCI

Turnajových systémů je samozřejmě více než zde uváděných, nicméně zde budeme řešit ty aktuálně používané sekci Pool.

SKO – SINGLE KO

Tedy obyčejný pavouk používaný například v tenise s možností hrát o třetí místo.

DKO – DOUBLE KO

Dvojitý pavouk v A straně vítězové v B straně prohraní, z konce strany B zpět do určené fáze A strany.

Zde je potřeba nastavit, kolik kol se bude hrát v B straně (tedy kolik hráčů půjde zpět do A strany) a jaké křížení v jednotlivých kolech bude použito.

Vzhledem k tomu, že docházelo k problémům při křížení v pavouku, kdy nepoučení vedoucí turnajů nevěděli, jaké by mělo být správné křížení, je potřeba u nejpoužívanějších DKO předem křížení nastavit, s tím, že při nastavování kritérií pavouka by mělo jít změnit.

Možnost hrát o třetí místo.

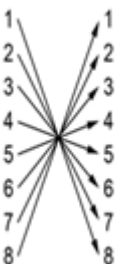
MOŽNOSTI KŘÍŽENÍ (DO B STRANY)

Pokud základní kolo označíme jako A1, potom z tohoto kola je křížení přímé a je zbytečné ho nastavovat.

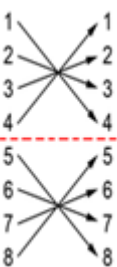
Křížem napřímo



Velký kříž



Malý kříž



U možností křížení je potřeba i uvést tyto diagramy, aby daný vedoucí pochopil o co se jedná.

MOŽNOSTI KŘÍŽENÍ Z B DO A STRANY

Křížení z B do A je losem, nicméně platí pravidlo, že před čarou (poslední kolo DBKO) a první kolo za čarou (první kolo SKO) spolu nesmí hrát ty samé dvojice.

SKUPINA(Y)

Hraje každý s každým postupně, v případě skupiny se musí postupovat tak, aby všichni hráči odehrávali své zápasy postupně, aby každý měl zhruba stejné množství odehraných zápasů. Protože je možné, že do skupin budou hráči nasazováni, tak by jako poslední měli odehrávat své zápasy hráči na prvním a druhém místě ve skupině.

V případě více skupin se řadí vždy dopředu skupiny s větším počtem hráčů a zápasy se řadí postupně v první skupině jeden zápas, v druhé skupině druhý zápas, atd. když se dojde na konec, opět od první skupiny.

SKUPINY(A) + SKO

Systém, kdy je nejdříve zadán počet skupin (jakýkoliv počet – podle administrátora turnaje), po dohrání skupin je pavouk, kde jsou hráči nasazeni ze skupin přímo do pavouka:

NASAZENÍ DO NÁSLEDNÉHO PAVOUKA PODLE KOEFICIENTU

nejdřív 1. v pořadí podle koeficientu, poté druzí v pořadí podle koeficientu atd.

NASAZENÍ DO NÁSLEDNÉHO PAVOUKA PODLE SKUPIN

V případě sudého počtu skupin (a sudého počtu postupujících) je možno udělat nasazení podle skupin, v tomto případě se nemusí čekat na konec skupin a je možné začít hrát pavouka ještě v průběhu hraní skupin. Hraje vždy první skupina s poslední, a to vždy (podle počtu postupujících ze skupiny) první s posledním, druhý s předposledním atd. Většinou postupují dva ze skupiny, takže hraje pouze první s druhým. Poté druhá skupina s předposlední atd.

SKUPINY(A) + DKO

To samé jako v případě SKO, pouze nasazení podle skupin se zde nepoužívá.

SYSTÉM EXTRALIGA 2015

Byl použit pavouk DBKO 32 s dvěma koly v B straně, ale ještě se hrál rozřazovací pavouk o 29 -32 a 25 – 28. Podobný systém naprogramoval Kristian Walach, o každé stejné místo v pavouku se hrají rozřazovací zápasy.

TRIPLE KO

Tento systém se v Česku ještě nepoužil, nicméně jsou hlasy, které by to chtěly minimálně vyzkoušet. Jedná se o kompletní DKO, ti co dvakrát prohrají, padají do C pavouka, kde se hraje SKO. Vítěz C pavouka hraje nejdříve s vítězem B pavouka (vítěz B strany v DKO) a poté vítěz tohoto utkání s vítězem A pavouka. Tyto utkání se hrají na dva vítězné sety (vítěz C s vítězem B a poté s vítězem A)

ŠVÝCARSKÝ SYSTÉM

popis systému je [například na tomto odkazu](#).

DKO + SKO

Systém, kdy se hrají menší pavouky (například osmičkové, ale mohou být i 32), postupuje předem určený počet hráčů do většího SKO pavouka. Nasazení je podle koeficientu a výher.

DISCIPLÍNY

V poolbillardu se momentálně hrají soutěže ve čtyřech disciplínách a to:

- 8 ball
- 9 ball
- 10 ball
- 14.1

Ve všech disciplínách jde pouze o vývoj skóre, kromě 14.1, kde by bylo vhodné zaznamenávat i náběhy (při nahlášení výsledku na předpisovém formuláři jsou vidět náběhy, vedoucí turnaje je může k danému zápasu a hráči přiřadit. Na konci turnaje by mohl být vidět seznam hráčů a jejich náběhy – například pouze náběhy nad 20 bodů)

TÝMY

NA JEDNU SMĚNU

Utkání se hraje ve třech disciplínách (tři hráči proti třem hráčům), disciplíny by měly být volitelné nyní je to 8,9,14, ale je možné, že se změní na 8,9,10. Systém a bodování bych přebíral z minulého soutěžního softu, zdařilý je i nasazování týmů a přiřazování hráčů na soupisku týmů.

Vzhledem ke změně ze 14.1 na 10 ball (je to skoro jisté), bude potřeba, určit na začátku sezóny disciplíny (aby to nebylo fixní).

To znamená každý s každým v dané soutěži, vyhrané zápasy – body jsou zároveň plusové body do žebříčku, dalším kritériem je koeficient a průměrný koeficient.

NA TŘI SMĚNY

Tento systém se zde hrál v roce 2014, asi je ho potřeba implementovat, kvůli zobrazování historie. Systém je popsán dostatečně v soutěžním softu a také v předpisu z té doby.

STATISTIKY SOUTĚŽE TÝMŮ

Statistiky současného softu jsou nedostatečné, jsou vidět pouze zápasy daného týmu, kdo s kým hrál, výsledek jednotlivých utkání, a celkem.

Jako předloha může být statistiky pana Hajdovského v Excelu, [například zde](#).

Jedná se zejména o tabulku skupiny (hraje se každý s každým) a individuální statistiky jednotlivců, tedy kolik zápasů odehrál a kolik vyhrál, skóre, případně koeficient (upgr. Toto je již v současném softu hotové)

MR TÝMŮ

MR týmů se hraje DKO 8, doteď se hrálo tak, že se vytvořila fiktivní osoba se jménem týmu a ty potom hrály na dva vítězné. Toto není ideální hlavně kvůli statistikám, bylo by vhodné implantovat tak, aby tam mohly hrát skutečné týmy a bylo by vše vidět v soutěžním softu.

MR DVOJIC A SMÍŠENÝCH DVOJIC

Ten samý problém viz výše. Hraje se většinou DKO nebo skupina + SKO či DKO. Zde je to jednodušší, protože je pouze potřeba vytvořit dvojice, jinak ostatní je stejné jako jednotlivci.

BODOVÁNÍ JEDNOTLIVCI

STATICKÉ BODOVÁNÍ

Bodování se odvíjí od prvního místa a koeficientu.

Například na ČPTour 32 je první místo 6000 a každý další krok je krácen koeficientem 0.8. Krok je myšleno 1. místo – krok, 2. místo – krok, 3. a 4. místo krok (pokud se nehraje o třetí místo), 5 – 8 místo atd.

Turnaj ČPTour však může mít i 8000 (ČPTour Open) a 10000 bodů (sponzorská dotace).

Doporučuji zadávat body za první místo a koeficient (asi by to bylo dobré udělat u sérií – možnost povolit měnit koeficient u turnajů v sérii nebo nepovolit)

U turnajů a sérií by měla být možnost v nastavení určovat, které série a turnaje mají společný žebříček.

Například nyní je jedno kolo ČPTour region + ČPTour 32, hráči, kteří postoupí z regionů a hrají vyšší soutěž, se jim v daném kole počítá pouze jeden (ten lepší výsledek).

Po odehrání základních kol ČPTour (šest kol a čtyři kvalifikace, dva turnaje jsou Open) se již pořadí ČPTour pro daný rok nemění.

Každý region má žebříček samostatně, hráči tam mají dané výsledky navzdory postupu do vyšší soutěže.

Na podzim se již výsledky z regionů do ČPTour nezapočítávají, avšak vzhledem k nasazení do dalšího roku je potřeba žebříček ČPTour + čtyřboj MR jednotlivců dohromady.

Regiony mají nastavené bodování od 33 místa tj od 1007 bodů, koeficient 0.8., což je chyba, protože první postupují do vyšší soutěže, takže další bodovaná místa v regionu dostávají příliš málo bodů. Regiony by měly mít nastavené bodování od 24 místa, aby se rozdíl regiony - finále zmenšil.

V nastavení pavouku je možné nastavovat hru o třetí místo, avšak vzhledem k tomu, že jde o další krok, tak jsou regiony s třetím místem znevýhodněny oproti těm bez her o třetí místo.

Proto je potřeba brát třetí a čtvrté místo brát vždy jako jeden krok a koeficient zde dát takto (v případě hry o třetí a čtvrté místo):

Třetí místo: 0.8

Čtvrté místo: 0.75 (z druhého místa) – dále již normálně.

Na dlouhé celoroční sérii se hodí varianta s limitem. Jde o to, že by se do žebříčku u jednoho hráče započítávalo jen několik turnajů s nejlepším bodovým ziskem. Podobně jako je tomu v celostátním žebříčku.

Vhodné by také bylo, aby v žebříčku byl tento limit vidět (minimální počet bodů, které hráč musí získat, aby se mu byly přičteny).

DYNAMICKÉ BODOVÁNÍ

Dynamické bodování zavedl u nás pan Vladimír Hajdovský, kdy je brán v potaz síla jednotlivých hráčů (rating), počet hráčů, typ turnaje, disciplína a počet vítězných. Tento systém bodování je vhodný pro vedení celostátního žebříčku, lze zde srovnávat různé turnaje.

Tento systém je použit například v celostátním žebříčku hráčů, možná by mohl být přesunut sem. I pro sérii klubů by byl víc vypovídající.

Rating (počítá se výsledek nejlepších 6 turnajů za uplynulých 12 měsíců) - součet bodů - pořadí hráčů.

1-5 hráčů = rating 6

6-30 = rating 5

31-70 = rating 4

71-130 = rating 3

131-210 = rating 2

ostatní rating 1

Vzorec pro vypočítání síly turnaje (respektive prvního místa, dále daný koeficient).

Disciplíny	základ	standard
8	8	144
9	9	144
10	8	144
14.1	100	72

Název	RTYP
DKO	0.9
KO	0.8

Extraliga - ČPTour	2
Skupina + KO	1
Skupina + DKO	1.1
Skupina	1.2
Kvalifikace nebo baráž (4)	1.1
Kvalifikace nebo baráž (8)	1.1
MR jednotlivců	2
DKO - dvojitá šance	1.4

sr = součet ratingů hráčů v turnaji

s = standard

rtyp = typ turnaje

v = vítězné

z = základ

síla turnaje = $(0,7 * sr) / s$

váha formule (absolutní hodnota) = $(0,3 * (rtyp + (v - z))) / z$

Když je váha formule větší než síla turnaje potom –

Váha turnaje = $2 * \text{síla turnaje}$

Pro ostatní případy platí –

Váha turnaje = váha formule + síla turnaje

Vzorec pro výpočet prvního místa v turnaji

Vítěz turnaje = $100 * (\text{váha turnaje} + 0,005)$ – zaokrouhlené na celé body

Pokud by byl veden celostátní žebříček hráčů, muselo by i fungovat vkládání turnajů (či alespoň výslednice) z externích softů (třeba excel). Nyní se počítá 25 nejlepších výsledků, možná by bylo vhodné počítat menší počet, většina hráčů nedokáže tento počet turnajů odehrát (nastavitelné?)

ELO - RATING HRÁČE

Vhodné by bylo i zařazení ratingu hráče počítané ze vzájemných zápasů hráčů. Nabídl se J. Strádal (člen ČMBS), že to má vyřešené matematicky.

HRÁČI - ČMBS

Karta hráči zobrazuje všechny aktuální hráče, které lze nasadit do turnaje (matrika ČMBS). U každého hráče jsou vidět nebo lze vyvolat podrobnosti, a to zejména ID, příjmení, jméno, aktuální klub, datum narození, a zda má jeho klub splněné povinnosti vůči ČMBS (na dané období zaplacené příspěvky).

U hráče lze měnit jeho pin (pro přístup do on-line scoreboardu).

Vzhledem k tomu, že s pinem byly neustále potíže, doporučuji použít na pin první čtyři čísla jeho rodného čísla, to si snad každý zapamatuje, pouze u cizinců, kteří nemají rodné číslo, první čtyři čísla data jejich narození, přičemž v případě jednociferného čísla u dne nebo měsíce se na první místo dává 0. Nebo zvolit vhodnější řešení.

Pro klubové turnaje je třeba vytvářet hráče, kteří nejsou v ČMBS registrováni (potom vybírat ze seznamu, případně po vstupu hráče do ČMBS spárovat s jeho předešlými výsledky).

Bylo by lepší mít seznam hráčů vcelku - jak ČMBS tak mimo (pouze musí být vidět zda-li je v ČMBS či ne). K zamyšlení je potom u některých turnajů dát další pole - pro členy ČMBS - potom by se zobrazoval seznam pouze z matriky ČMBS nebo by jiné hráče nešlo nasadit.

HRACÍ MÍSTÁ – HERNY

Přidávání, editace a mazání herních míst. Pokud se v daném umístění odehrál alespoň jeden turnaj, avšak herna je již zrušena, odebrat ji z možností výběru.

Data:

Název hracího místa

Adresa

Telefon

www

Email

VYTVÁŘENÍ A VEDENÍ TURNAJE – MOŽNOSTI – JEDNOTLIVCI (BACKEND)

Po odehrání turnaje nastává čas na generování výsledkové listiny.

ŘAZENÍ HRÁČŮ

Skupiny(a) – podle umístění ve skupině a koeficientu (podíl vyhraných a prohraných bodů)

Pavouk – podle umístění v pavouku a koeficientu

Skupiny + pavouk – dvě možnosti:

- Podle celkového koeficientu a umístění (skupiny i pavouk)
- Nepostoupivší ze skupin podle umístění ve skupině a koeficientu, postoupivší podle koeficientu v pavouku

ZÁKLADNÍ ÚDAJE

Při vytváření turnaje je potřeba zadat tyto možnosti (již předem je vytvořena série a jednotlivá kola), někde by měl být indikátor, že soft je on-line či off-line – v případě výpadku internetu.

- Sezóna
- Série
- Kolo série
- Disciplína

- Název turnaje (v jeden čas se hraje například více turnajů regionů, je potřeba je pracovním názvem odlišit – zobrazuje se pouze ve front endu), nebo bez názvu turnaje, v tom případě musí být všude uváděna i nadřazená série)
- Herna (výběr z daných hracích míst)
- Pouze pro hráče ČMBS - pro všechny (podle toho zobrazovat seznam hráčů)
- Datum přihlášení na turnaj do (formou kalendáře)
- Datum konání od (formou kalendáře)
- Datum konání do (formou kalendáře)
- Hrací systém (výběr z daných možností – viz výše)
- Typ turnaje
 - Normální (jeden turnaj)
 - Kvalifikační (může být více kvalifikačních turnajů), při vytváření hlavního turnaje musí být určeno, jaké kvalifikační turnaje jsou zařazeny a kolik lidí z kvalifikačního turnaje se kvalifikuje (podle výsledkové listiny). Například skupiny (8) – z každé skupiny postupují dva + dva nejlepší třetí s nejlepším koeficientem, tedy ve výsledkové listině prvních deset.
- Turnaj s tablety (pro online vedené skóre zápasu)
- Hrubé propozice (text box s formátováním)
- Přesné propozice – soubor např. v PDF nebo html text ve WYSIWYG editoru
- Loga soutěže a sponzorů – jpg, png

PREZENCE HRÁČŮ

Každý hráč musí být přesně identifikován, buď se zobrazují jeho údaje ihned, nebo například po dvojkliku na jeho jméno.

Nutné údaje (z matriky)

- Příjmení jméno (přívlastek)
 - Klub
 - Datum narození
 - Stav hráče (ke schválení, aktivní, nedořešený atd. podle matriky)
 - Zaplacený – nezaplacený příspěvek klubu na dané aktuální období
 - V případě, že daný klub nemá zaplacený příspěvek na danou sezónu, mělo by jméno hráče být červeně.
- Na této stránce by mělo být výběrové pole pro výběr hráčů (z matriky ČMBS) po napsání prvních písmen příjmení a přesouvat je do výběrového boxu, mělo by být možné i hráče řadit (nasadit) podle:
- Ručně
 - Náhodně (třeba jen vybranou část jmen)
 - Podle vybraného žebříčku (série, sezóny, ČPTour atd.)

V případě funkčního přihlašování jsou zde hráči již přihlášení (nebo i nasazení), je však možné seznam upravovat podle skutečně došlých hráčů.

Další možnosti:

- Tlačítko aktualizovat v případě, že hráč je nově registrován a ještě není v seznamu
- Nový hráč – v případě, že se jedná o klubový turnaj a ne všichni hráči musí být v ČMBS matrice (myslet na duplicity a sloučení hráčů v případě vstupu tohoto hráče do ČMBS).
 - Tohoto hráče je nutné umět editovat, nemusí ho vedoucí turnaje zapsat správně napoprvé
- Počet hráčů v prezenci (pro kontrolu)

Po konečné úpravě nasazení tlačítko vytvořit nasazení – v případě, že se stane chyba, je potřeba i smazat nasazení (ale nechat nasazené hráče v boxu – případně doplnit či smazat dané hráče), toto nasazení je děláno například den před turnajem, aby se vedoucí turnaje nezdržoval zbytečně s nasazováním hráčů, druhý den pouze seznam upraví, podle prezence hráčů.

VYTVÁŘENÍ – PŘEBÍRÁNÍ SEZNAMU HRÁČŮ, KTERÍ SE NEMOHOU ÚČASTNIT DANÝCH TURNAJŮ

ČPTour – hráči v průběžném pořadí na 1.-16. místě nemohou hrát regionální turnaje (hráč lze najít, avšak nelze nasadit do turnaje – poznámka proč)

ČPTour – hráči v celkovém pořadí na 1. – 16. místě se nasazují rovnou na MR do druhého dne, nemohou tedy hrát kvalifikaci a regiony na podzim.

Tyto nastavení nemusí být „natvrdo“, ale například někde v nastavení seznamu hráčů atd.

Hráči, kteří jsou vyloučení ze soutěží například kvůli doping, diskvalifikací ze soutěží kvůli disciplinárním prohřeškům (zde při vytváření banu by mělo být i uvedeno časové rozmezí nebo například navždy atd.)

Pro administrátory turnajů by se hodilo mít možnost tvorby vlastních šablon na turnaje. Jde mi např. o Delta čtvrtěční sérii. Je to pořád stejný systém turnaje a hodilo by se mít možnost vykliknout si při vytváření turnaje šablonu a pak už jen nasazovat hráče. V rámci šablony by pak mohl být přednostně k dispozici seznam hráčů, kteří se dané série již zúčastnili. Ředitel turnaje by pak stále účastníky jen rychle vyklikal bez nutnosti je hledat v db.

NASTAVENÍ SKUPIN

- Počet vítězných (do kolika se hraje)
 - Počet skupin
 - Průměrná délka zápasu (podle počtu vítězných a disciplíny)
 - Povinná doba nastoupení k zápasu (nyní od vyhlášení zápasu do skutečného začátku – přihlášení k on-line počítadlu přes tablet nebo chytrý mobil, nebo start vedoucího turnaje)
 - Počet postupujících ze skupiny
 - Soupiska hráčů s nasazením
 - Skupiny číslovány (1, 2, 3 atd.), skupiny podle písmen (A, B, C atd.)
- Tlačítkem vytvořit skupiny se skupiny vytvoří s daným nasazením.

UPŘESNĚNÍ NASTAVENÍ SKUPIN

Hráči jdou dodatečně přetahovat ze skupiny do skupiny drag and drop.

Další nastavení ve skupině:

- Výběr herny (může se hrát ve více hernách)
 - Výběr času, skupiny mohou být rozděleny na dopolední a odpolední
 - Nic
 - Dopoledne
 - Odpoledne
 - Počet postupujících (může se stát, že v případě skupin po čtyřech a po pěti, ze čtyřčlenných skupin postupují dva a z pětičlenných tři) – toto nastavení je potřeba i dodatečně po odehraných nebo částečně odehraných skupinách
- Po stisku tlačítka uložit skupiny, lze pokračovat na další položku hraní skupin.

HRANÍ SKUPIN

Zde jsou již nastaveny zápasy v pořadí hraní skupin, viz výše.

Jsou zde nastaveny všechny zápasy, jak čas, tak herna. Pokud se hraje ve více hernách je potřeba vybrat herna, v které se hraje, případně čas, tedy odpoledne a dopoledne.

POŘADÍ ZÁPASŮ VE SKUPINÁCH

Pro případ řízení turnaje ve skupinách je nezbytné dodržovat předepsané pořadí zápasů v jednotlivých skupinách. Zejména v případě větších skupin je dodržení stanoveného pořadí přímo klíčové kvůli tomu, aby při dohrávání skupin nevznikaly kolize, při nichž jsou ve skupině nehrající hráči, kteří se nemají s kým utkat, protože jejich soupeři zatím hrají. Prostředkem pro stanovení správných pořadí jsou např. Bergerovy (případně Schurigovy) tabulky.

U soudobého softu se nasazuje vždy jeden zápas v první skupině potom v druhé, třetí atd.

Ve starším softu p. Hajdovského se hrálo tolik zápasů ve skupině, kolik bylo možné, potom se přecházelo na další a další skupiny, při větším počtu skupin však skupiny na posledním místě velmi dlouho nemusely hrát.

Přikláním se spíš k soudobému softu.

MANAGEMENT STOLŮ

Je potřeba určit stoly v dané herně, na kterých se bude hrát. Je potřeba i myslet na to, že časem potřeba více stolů mizí a bude se hrát na stále menším počtu stolů, musí tam tedy i být možnost odebírat stoly z turnaje (případně opět přidávat).

Pro potřeba organizátora by měly být někde statistiky od kolika do kolika byl daný stůl (stoly) využíván.

STREAM

V některých hernách jsou na daných stolech kamery, které on-line streamují průběh. V těchto případech by měl být k danému stolu přidán link na danou adresu a na frontendu by vedle zápasu mělo být pole stream – po kliknutí do nové záložky se streamem.

ZÁPASY

Položky v poli zápasů

- Pořadové číslo zápasu
- Kdo vs Kdo
- Skóre
- Označení skupiny
- Stůl
- Start, Stop nebo uložit
- Čas zápasu (při překročení doby, která je nastavená – nastavení skupin) čas se zbarví do červena, jako upozornění pro vedoucího turnaje, že zápas je zdržen a je potřeba vyslat časového rozhodčího. Pokud se tak vedoucí turnaje rozhodne, na chytrém telefonu, či tabletu (notebooku) po přihlášení na on-line počítaadlo je možnost časového rozhodčího – vzor www.cmbs.cz/scoreboard.
- Protože vedoucí turnajů potřebují někdy upřednostňovat skupiny s více lidmi, aby všechny skupiny dohrály zhruba ve stejném čase (ideální by bylo, kdyby program sám vyhodnocoval, kolik které skupině zbývá zápasů a podle toho po každém uložení výsledků řadil automaticky pořadí zápasů) je potřeba označit barevně (také pro přehled):
 - Zápas, který se hraje
 - Odehrané zápasy
 - Zápas, který se nemohou hrát (například hláškou – hráč tohoto zápasu již hraje), tyto zápasy nejdou nasadit.

V průběhu skupin se může stát, že některý z hráčů chce odejít z turnaje pryč, v tomto případě je potřeba jeho skreč všech jeho výsledků ve skupině, například po kliknutí na jeho jméno a vybrání možnosti scratch, kontumace, diskvalifikace (kromě kontumace musí být všechny zápasy anulovány, minulé i budoucí). Ze soutěžního řádu: Každý účastník skupiny je povinen sehrát všechna svá utkání. Pokud účastník z libovolných příčin z turnaje hraného jako skupina K-K odstoupí nebo je diskvalifikován, jsou jeho dosavadní výsledky ve skupině anulovány a na účastníka se pohlíží, jako by se turnaje vůbec nezúčastnil.

Každý zápas musí jít zpětně upravit.

V tomto kroku se může stát, že vedoucí turnaje zjistí, že zapomněl dopsat do turnaje hráče.

Ideální možností by bylo se vrátit o položku zpět na nastavení skupin a do nějaké skupiny tohoto hráče dovybrat.

Další možností je smazat hraní, nasazení skupin, upravit nasazení hráčů a začít znovu.

Také se může stát, že v turnaji je člověk navíc, ideální opět smazat rovnou ve skupinách (musí se projevit zpětně i v nasazení hráčů do turnaje), a skupiny ručně přeskládat (aby tam nevznikla jedna malá skupina atd.), potom změnit pořadí zápasů.

Věc, která se bohužel stává často, je, že se zjistí, že turnaj hraje jiný člověk než napsaný v turnaji (shoda jmen – otec – syn atd.).

Předejít těmto případům je, že je potřeba je odlišit přívlastkem již na začátku a po celou dobu turnaje (například starší – mladší – většinou to je již v matrice), vedoucí turnaje v tom již nemůže mít zmatek.

Nicméně v případě, že tomu tak již je v průběhu turnaje, je potřeba mít možnost tohoto hráče v probíhajícím turnaji (i zpětně) vyměnit.

VYHODNOCOVÁNÍ POŘADÍ VE SKUPINÁCH – I V PRŮBĚHU TURNAJE - ZOBRAZOVÁNÍ

Pořadí hráčů ve skupině by nemělo být měněno (tím se myslí, tak jak byli do skupiny nasazeni) – front end. Údaje viz výše v tabulce

O umístění ve skupině K-K jednotlivců rozhoduje v první řadě počet dosažených vítězství. Pokud shodného počtu vítězství dosáhne více jednotlivců, rozhodne se o jejich vzájemném pořadí podle dalších kritérií v následujícím pořadí:

1. počet vítězství ze vzájemných zápasů (v případě shodného počtu vítězství dvou účastníků rovno výsledku vzájemného zápasu),
2. při rovnosti vítězství rozdíl vyhraných a prohraných her (rozdíl získaných a ztracených bodů v 14.1) ze vzájemných zápasů,
3. při rovnosti vítězství a rovnosti vyhraných a prohraných her ze vzájemných zápasů - rozdíl vyhraných a prohraných her (rozdíl získaných a ztracených bodů v 14.1) ze všech zápasů skupiny,
4. pořadí podle penaltového rozstřelu pro případ naprosto shodného výsledku několika účastníků soutěže.

V případě, že některé kritérium rozdělí skupinu více účastníků na dvě nebo více podskupin, začíná další rozhodování uvnitř těchto podskupin znovu kritériem 1.

U skupin, kde pořadí nelze určit je tedy určeno externě penaltovým rozstřelem se musí určit v softu manuálně. Při ukončení skupin je potřeba zkontrolovat skupiny a stisknout tlačítko – ukončit skupiny.

V dalším kroku je potřeba zkontrolovat pořadí ve skupinách – případně určit pořadí penaltovým rozstřelem, určit počet postupujících (pokud je to nutné – již nastaveno), zkontrolovat počet postupujících v zobrazeném seznamu, včetně jejich umístění ve skupině a koeficientu (podíl vyhraných a prohraných her), v případě shodného koeficientu musí dojít k losování a manuálnímu určení pořadí.

NASTAVENÍ A HRANÍ PAVOUKA

Konečné pořadí účastníků je nasazeno do pavouka podle obvyklého schématu (je vidět například na poolbilliard.cz – [media – ke stažení – pavouky](#) v Excelu pana Hajdovského, nebo i v soudobém softu). To platí jak o nasazení ze skupin, tak o nasazení přihlášených hráčů v případě turnaje hrajícího rovnou pavouk.

NASTAVENÍ PAVOUKA

V nastavení pavouka je potřeba brát do úvahy počet lidí celkem a počet lidí, kteří půjdou z B strany zpět do A strany, v Single KO jenom počet lidí.

Na straně je vidět počet a pořadí nasazených lidí do pavouka (v případě skupin je možné doplnit další hráče v pořadí, pokud v průběhu skupin dojde k rozhodnutí o postupu více lidí, případně se zpětně změní počet postupujících z pětičlenné a čtyřčlenné skupiny například). Pořadí lidí by mělo jít manuálně změnit (z různých důvodů – hra o dodatečné nasazení, atd.)

Hlavní parametry:

- Formát
- Disciplína
- Zápas o třetí místo – ANO – NE – checkbox
- Délka zápasu (v minutách)

Nyní jsou volitelně vidět zápasy prvního kola.

Další parametry po zadání hlavních:

- Počet vítězných v jednotlivých kolech pavouka (je potřeba pro každé kolo zvlášť)
- Nastavení křížení z jednotlivých kol v A straně do B strany, z prvního (nultého) kola A strany je vždy křížení přímé, není třeba nastavovat.

Poznámka: křížení z konce B strany do A strany je vždy losem nebo určuje vedoucí turnaje.

Poté se nastavení uloží a přejde se do hraní pavouka.

HRANÍ PAVOUKA

Jednotlivá kola jsou řazena například (32 DBKO, dva se vrací zpět) takto:

A1, A2, B1, B2, A3, B3, B4, A4, B5, B6, semifinále, finále.

Při hraní pavouka se zobrazují stejné hodnoty jako u skupin, pouze bez označení skupiny, management stolů, streamy, stejně jako u skupin.

Pro klubové turnaje je potřeba počítat s tím, že v průběhu již hraného turnaje přicházejí ještě lidé a je potřeba je doplnit na volná místa do pavouka, jestli tedy ještě taková jsou, potom samozřejmě není doplnit kam.

Doplňný hráč musí být doplněn i do základního nasazení, aby vše hrálo (samozřejmě neplatí u turnaje skupiny + pavouk)

GENEROVÁNÍ BODOVÁNÍ A VÝSLEDNICE PO UKONČENÍ TURNAJE

Po ukončení turnaje je potřeba sestavit výslednici – žebříček turnaje.

Žebříček by se měl vygenerovat podle výsledků turnaje tedy:

- Pavouk – hráči seřazení podle jednotlivých kol, kde v pavouku skončili, v jednotlivých kolech se pořadí rozlišuje podle dosaženého koeficientu (podíl vyhraných a prohraných bodů)

- Skupiny – hráči seřazení podle pořadí ve skupinách a koeficientu

- Skupiny + pavouk

- Nejdříve pavouk podle celkového koeficientu, poté skupiny (bez těch, kteří postoupili do pavouka)

- Nejdříve pavouk podle koeficientu v pavouku, poté skupiny (bez těch, kteří postoupili do pavouka)

- Švýcarský systém – aktuální pořadí po posledním hraném kole

V generovaném pořadí je vidět:

- Pořadí

- Příjmení a Jméno

- Skóre (koeficient)

- Počet bodů (lze editovat před uložením)

Pořadí je možné změnit – mohou pro to být různé důvody (diskvalifikace po turnaji, dodatečná hra o nějaké místo na turnaji atd.)

VKLÁDÁNÍ EXTERNÍCH TURNAJŮ

Některé turnaje mohou být vedeny v jiném softu, bylo by potřeba je nějakým způsobem importovat do tohoto softu.

Popřípadě alespoň výsledkovou listinu (možnost úpravy bodů).

TURNAJ PRO BĚŽNÉ NÁVŠTĚVNÍKY JEDNOTLIVCI (FRONT END)

V turnaji by měly být vidět běžná schémata, jak skupiny, tak pavouky, dobře zobrazitelná i na mobilních zařízeních, responzivní.

Záložky turnaje (uzpůsobené i pro mobilní zařízení)

- Propozice, přihlášení hráči

- Aktuální hrané zápasy – skóre – čekající zápasy – pořadí

- Skupiny

- Pavouk

U každého zápasu by mělo jít vidět, jestli již probíhá či je ukončen, stav (pokud jsou on-line počítačové).

U účastníků - Příjmení, jméno, aktuální klub, skóre.

Po najetí na daného hráče by měly být vidět statistiky hráče, tedy skóre na daném turnaji, celkový čas strávený v zápasech, fotografie – pokud je k dispozici.

Statistiky na frontendu - možnost zobrazit statistiky nejen jednotlivých hráčů, ale i např. všech vzájemných zápasů nějaké dvojice. Velice často lidi řeší kdo s kým, kolikrát prohrál, na jakém turnaji apod. Dále mít

možnost vyjet časy všech zápasů daného hráče včetně soupeřů, disciplíny, počtu vítězných bodů, průměrného času na jednu hru. Zde by se dalo i přidat, že tento hráč patří např. do 10 % nejpomalejších v dané sérii apod. Se statistikami by se dalo obecně hodně hrát. Určitě chápu, že v první vlně to nebude to nedůležitější.

VEDENÍ TURNAJE – TÝMY (BACKEND)

V každé sezóně je potřeba podle přihlášených týmů a jejich názvů vytvořit daný tým se správným názvem (je potřeba možnost zpětně editovat název, případně tým smazat – pokud již neměl odehrané zápasy). Tyto týmy potom nasadit do dané vytvořené série (například Extraliga týmů), do těchto týmů dopisovat hráče, které jsou na soupisce týmu (také je mazat – pokud ještě nehráli žádný zápas).

JEDNOTLIVÁ KOLA – NASAZENÍ

Na začátku sezóny je provedeno nasazení týmů – rozlosování zápasů, podle tohoto rozpisu je potřeba připravit dané kolo, tedy například, ten den se v dané herně hraje 20 zápasů.

Nastavení: 20 zápasů

Výběr: Kdo s kým v každém kole (v případě omylu je potřeba zpětný edit)

HRANÍ ZÁPASŮ

Poté co je vybráno kdo s kým se objevuje tabulka u daných zápasů týmů, kde je potřeba vybrat dané hráče, podle toho, jak kapitáni dodají zápis a samozřejmě vyplnit skóre (u 14.1 náběhy).

Po vyplnění výsledků automaticky nabíhá skóre utkání, které může být pouze 3:0 nebo 2:1. Pokud některý tým nemá třetího hráče, automaticky nabíhá skreč (scr.)

Zápasy jsou automaticky zaznamenávány do celkové tabulky - každý vyhraný zápas bod pro tým.

TURNAJ TÝMY (FRONTEND)

Vše responzivní, je vidět celková tabulka, tabulka KK, statistiky hráčů, jednotlivé zápasy týmů a hráčů.

PŘIHLAŠOVÁNÍ NA TURNAJE

Přihlašování na turnaje probíhá momentálně pouze přes www.cmbs.cz (iframe na poolbilliard.cz).

Toto přihlašování by bylo vhodné udělat přímo do aplikace s možným zobrazováním na poolbilliard.cz.

Musí být vidět seznam vypsanych turnajů (série) po rozkliknutí seznam přihlášených hráčů.

OBECE

Při přihlašování na turnaje je potřeba se přihlásit svým uživatelským jménem a heslem, poté vybrat daný turnaj (zde prostudovat dané propozice) a zde se přihlásit. Přihlašovat a odhlašovat jde pouze do data daného v nastavení turnaje.

Pokud daný hráč není v matrice a chce se přihlásit na klubový turnaj, je potřeba možnost vytvoření účtu – pokud již nějaký turnaj hrál – spárování se svým jménem.

Pokud jde o turnaj, kde se nasazuje podle nějakého žebříčku v softu, je již potřeba rovnou hráče řadit, například: pořadové číslo, číslo nasazení, příjmení, jméno, klub, pokud je nasazení externí, potom je řazení podle abecedy.

Dále mohou být výběrové turnaje, například na ČPTour se hlásí do daného data 16 daných hráčů v pořadí, ostatní nemohou a až po odehrání kvalifikace se mohou daní hráči z regionů přihlašovat, přičemž klíč je následovný:

Z každého regionu alikvótní počet hráčů z postupových míst (pokud se nepřihlásí všichni z TOP 16 potom o tolik míst do 32 hráčů z regionů víc). Z regionů nemusí postupovat první v pořadí, ale další.

Razení účastníků je podle umístění na jednotlivých kvalifikacích – regionech, ti na stejném místě je potřeba losovat na místě jejich nasazení v softu je to potřeba vyznačit.

OPRÁVNĚNÝ ADMINISTRÁTOR K TURNAJI – MOŽNOSTI

Přidávat a ubírat dané hráče

Měnit datum přihlášení do (a ostatní data turnaje)

Doplňovat nové hráče (klubové turnaje)

Při platbě přes účet označovat hráče jako zaplacené (splněné podmínky), ideální by bylo spárovat to s účtem automaticky.

Možnost vyplnění zaplacené částky (info pro organizátory turnaje), info o celkové vybrané částce.

POSÍLÁNÍ EMAILŮ PŘI REGISTRACI

Po registraci by danému uživateli měl přijít email zejména s platebními údaji, místem, časem a datem konání.

KALENDÁŘ TURNAJŮ

- Administrátor připraví kalendář turnajů s možností přihlášení
 - Přihlášení možné pouze pro členy ČMBS
 - Přihlášení možné i pro nečleny ČMBS (klubové turnaje – tam je potřeba mít lokální databázi)
 - Přihlášení týmů nebo dvojic (do dvojic lze opět vybrat buď pouze členové ČMBS nebo vše)

podobu webové stránky a stáhnutelné přílohy (dle povahy PDF, XLS, DOC apod.).

Funkcionality výše jsou popsány pro sekci poolbilliard.

Odlíšnosti pro sekci snooker

Při zápasech se kromě skóre píšou ještě náběhy (to nakonec lze použít u 14.1 v poolbilliaru), tedy například náběhy 20 bodů a výše (nastavení výše náběhů by měla být volitelné u každého turnaje)

Odlíšnosti pro sekci karambol

Cílem hry je sehrát co nejvíce karambolů.

1. Každý karambol má hodnotu 1 bodu.
2. Strk je posun koule č. 1, tj. úvodní fáze karambolu.
3. Karambol je standardní herní situace, při které koule č. 1 se dotkne koulí č. 2 a 3, všechny koule se zastavily a v průběhu akce se nestala žádná chyba.
4. Koule, kterou zasáhne hráčova koule jako prvou, se nazývá koulí č. 2. Zbývající koule má č. 3. Koule č. 2 a č. 3 jsou také uváděny jako „cizí koule“.

Disciplíny:

Volná hra

Ve volné hře může hráč sehrát v jednom sledu neomezený počet karambolů, a to až do výše limitu určujícího délku zápasu. Při hře může neomezeně využívat celé hrací plochy mimo zakázaných rohů.

Kádrové hry

Kádrové hry mají dva základní způsoby hry v zakázaných polích: Na jeden nebo dva karamboly uvnitř zakázaného pole.

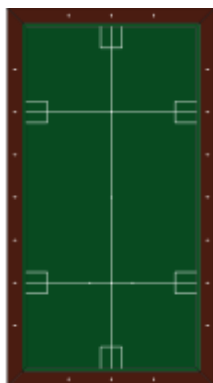
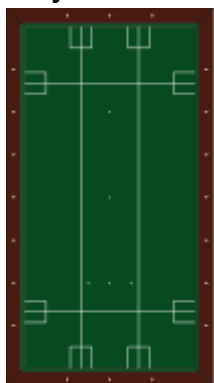
Čáry rozdělují plochu na různě velké pole (kádry). Velikost těchto kádrů je určena druhem kádrové disciplíny a velikostí stolů. Číslo označující kádrovou disciplínu je totožné s délkou kádrového čtverce (čtyři čtverce v rozích hrací plochy) a udává se v cm. U paty všech kádrových čar při mantinelech jsou nakresleny kotvové čtverce, které zasahují do obou kádrových polí.

Jednoband

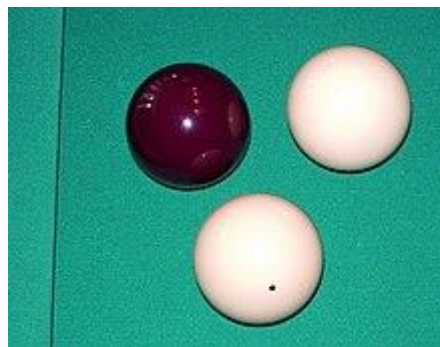
Při jednobandu se musí hráčova koule dotknout nejméně jednoho mantinelu před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejné, je-li hráno způsobem koule č. 2 – mantinel(y) – koule č. 3, nebo

mantinel(y) – koule č. 2 a 3, popřípadě mantinel(y) – koule č. 2 – další mantinel(y) – koule č. 3. Pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádné zakázané plochy.

Trojband



Zakázané zony pro kádrové hry



koule na

karambol

Při trojbandu se musí hráčova koule dotknout nejméně třikrát jednoho či více mantinelů před dokončením karambolu, tj. před zásahem koule č. 3. Přitom je lhostejno, je-li hráno způsobem koule č. 2 – mantinely – koule č. 3, nebo mantinely koule č. 2 a 3 nebo mantinely koule č. 2 – mantinely – koule č. 3. Rovněž pro tuto soutěžní disciplínu se nevyznačují na hrací ploše žádná zakázaná pole.

Kromě skóre se u výsledku uvádí generální průměr, běžný průměr.

Soutěžní systém by měl jít použit i pro veřejné turnaje, které jsou speciální

Hráči by se přihlásili do dané soutěže, s daným formátem a disciplínou (Poolbilliard – 8,9,10, 14.1, Snooker - normální nebo six red, Karambol (volná hra, kádr, jednoband, trojband,) Hráči by si mohli po skončení utkání zapsat výsledek, pouze u svého utkání, nutností je průběžný žebříček (například při švýcarském systému, který je u tohoto formátu pravděpodobný)

CENA PROJEKTU A FINANCOVÁNÍ

Tento projekt je spolufinancován dotací NSA (Národní sportovní agentura) a ČMBS:

Identifikační číslo: 162D53100B043

Identifikační číslo EIS: MTZ23-00027

Typ financování: Ex ante

Celková výše dotace je 991 736 Kč (1 200 000 Kč včetně DPH). Dotace pokrývá 85 % (842 976 Kč bez DPH), spoluúčast ze strany ČMBS 15 % (148 760 Kč bez DPH).

Cena zakázky nesmí přesáhnout 1 200 000 Kč bez DPH (1 452 000 Kč včetně DPH).

KDO NABÍDKU PODÁVÁ

Českomoravský billiardový svaz zastoupený prezidentem F. Nejedlo

mail: prezident@cmbs.cz,

tel: 420608222519

NABÍDKOVÁ CENA

HODNOTÍCÍ KRITÉRIA

1. Cena za realizaci v Kč bez DPH – 90 %
 - Minimální cena je 820 000 Kč
2. Cena za support, úpravy apod. – Kč/manday bez DPH – 10 %
 - Minimální cena je 6 000 Kč bez DPH

kritérium	váha	Cena v Kč bez DPH	Cena v Kč včetně DPH
1/ Cena za realizaci	0,90		
2/ Cena za support, úpravy apod. (za manday)	0,10		

V Českých Budějovicích dne 4/7/2023

František Nejedlo
prezident ČMBS