

Badminton Tournament Planner + IS ČBaS

(návod k použití)

Obsah

Licence, instalace, registrace a základní nastavení programu	2
Základní informace o prostředí programu	3
Vytvoření nového turnaje a nastavení jeho vlastností	9
Načtení hráčů a klubů do BTP	16
Startovní listina	20
Losování turnaje	25
Kvalifikace	28
Zápasy ve skupinách	29
Švýcarský systém	30
Časový plán turnaje	32
Order of Play	37
Vyhlašování zápasů	39
Záznamy výsledků	40
Tisky	42
Tvorba výsledkové listiny pro STK	46

Licence, instalace, registrace a základní nastavení programu

V případě celorepublikových turnajů (GPB a vyšší) se přidělování licence Badminton Tournament Planner (dále také BTP) a povinnosti pořadatelů a vrchního rozhodčího v souvislosti s jejím používáním řídí příslušnou přílohou Rozpisu soutěží „*Používání Badminton Tournament Planner*“. V případě oblastních turnajů (GPC a nižší) stanovuje pravidla příslušná oblast.

Licence je platná pouze na jeden kalendářní rok. Pro každý rok vychází nová verze BTP, která vyžaduje odpovídající licenci (například licence z roku 2025 není použitelná pro verzi programu z roku 2024).


Instalační program BTP je k dispozici ke stažení na stránkách [Tournament Software](#).

Program nainstalujte obvyklým způsobem. Program není určen k instalaci na přenosná média (například USB flashdisk). Doporučujeme průběžně kontrolovat dostupné aktualizace programu. Před turnajem je však raději důkladně otestujte.

Po prvním spuštění program je nutné zaregistrovat program s použitím licence

 *Help – Registration*

Nastavte výchozí složku, do které budete ukládat TP soubory (případně záložní soubory)

 *Extra – Options – General – Default Tournament Folder*

Základní informace o prostředí programu

Program Badminton Tournament Planner (BTP) se skládá z těchto základních částí (modulů):

- *Overview*
- *Players*
- *Roster*
- *Draw*
- *Order of Play*
- *Matches*

Overview

Na záložce *Tournament* najdete základní informace o turnaji včetně odkazu na publikovanou stránku na webu Tournament Software. Na záložce *Court Usage* se bude zobrazovat aktuální naplánované využití kurtů. Záložka *Statistics* obsahuje informace o počtu přihlášených hráčů, počtu hráčů zařazených do soutěže, celkovém počtu zápasů atp. Záložka *Schedule* zobrazuje počet naplánovaných zápasů na každý hrací den.

Badminton Tournament Planner - GPAB_U15_Praha_2025

Tournament Planner

GPAB_U15_Praha_2025

Pick a Task

- Set your tournament [properties](#)
- Add [players](#) to your tournament
- Add [drawsheets](#)
- Make [draws](#)
- View [draws](#)
- View all [matches](#)
- [Publish](#) this tournament on the web!
- [View](#) this tournament on the web

Information

[Check for updates](#)
Automatically check for an update.

Version 2025.3 14-dub-2025 17:09
Installation path:
C:\Program Files (x86)\Visual Reality\BTP\

Support

[Help](#)
Find answers to your questions.
www.tournamentsoftware.com
Check our website for the latest version

Suggestions for additional features are welcome!
Please send E-mail to helpdesk@toemoo.nl

Tournament

File: \\Mac\GoogleDrive-petr.urbanec@tjpolabiny.cz\Sdílené disky\Badminton Turnaje\2025\20250503 GPA-GPB U15 Praha\GPAB_U15_Praha_2025.TP

Date: 03 - 04 kvě 2025
Published: st 07.05.2025 0:35

141 Players | 302 Entries | 264 Matches | 10 Events | 12 Courts | 2 Days

92% Scheduled | 92% Completed

Fees

Total Fee	
Discount	
Paid	
Amount Due	

Pozdni 9
Odhliaska 2

Online Payments

stripe

Czech Badminton Federation

Players

Modul *Players* obsahuje přehled všech hráčů, kteří jsou přihlášení do turnaje (bez ohledu na disciplíny, do kterých jsou přihlášení). Klávesou *Enter* nebo poklepnutím na řádek s hráčem můžete upravovat vlastnosti každého hráče. Zejména:

- Jméno a příjmení
- Datum narození
- Member ID
- Ranking (záložka *Sport*)
- Disciplíny, do kterých je hráč přihlášen (záložka *Events*)
- Startovné a případné další poplatky požadovaných po hráči (záložka *Fee*)

Name	Phone	Member ID	Date of Birth	Country	Events	S.	D.	Fee	Due Date	Club
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			1 500,00 Kč	1 500,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			300,00 Kč	300,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; BD GPA			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				VIE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB				25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			300,00 Kč	300,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			300,00 Kč	300,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA				25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			1 500,00 Kč	1 500,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; BD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; BD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPB; XD GPB; GD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	GS GPA; XD GPA; GD GPA			600,00 Kč	600,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPB; XD GPB; BD GPB				25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA			900,00 Kč	900,00 Kč 25.04.2025 7:46	
				CZE	BS GPA; XD GPA; BD GPA; BS GPB; ...				25.04.2025 7:46	

Roster

Modul *Roster* obsahuje přehled všech disciplín s dalšími informacemi jako je:

- seznam přihlášených hráčů, rozčleněných do seznamů (*Stages*) jako je *Main Draw*, *Reserve*, *Exclude*, případně další.
- Seznam hracích schémat pro losování (*Draws*), obvykle „pavouk“, „skupiny“ či „švýcar“

V tomto modulu se nastavuje, kteří hráči jsou v hlavní soutěži (*Main Draw*), kteří čekají na *Reserve listu*, případně kteří hrají kvalifikaci (*Qualifying*).

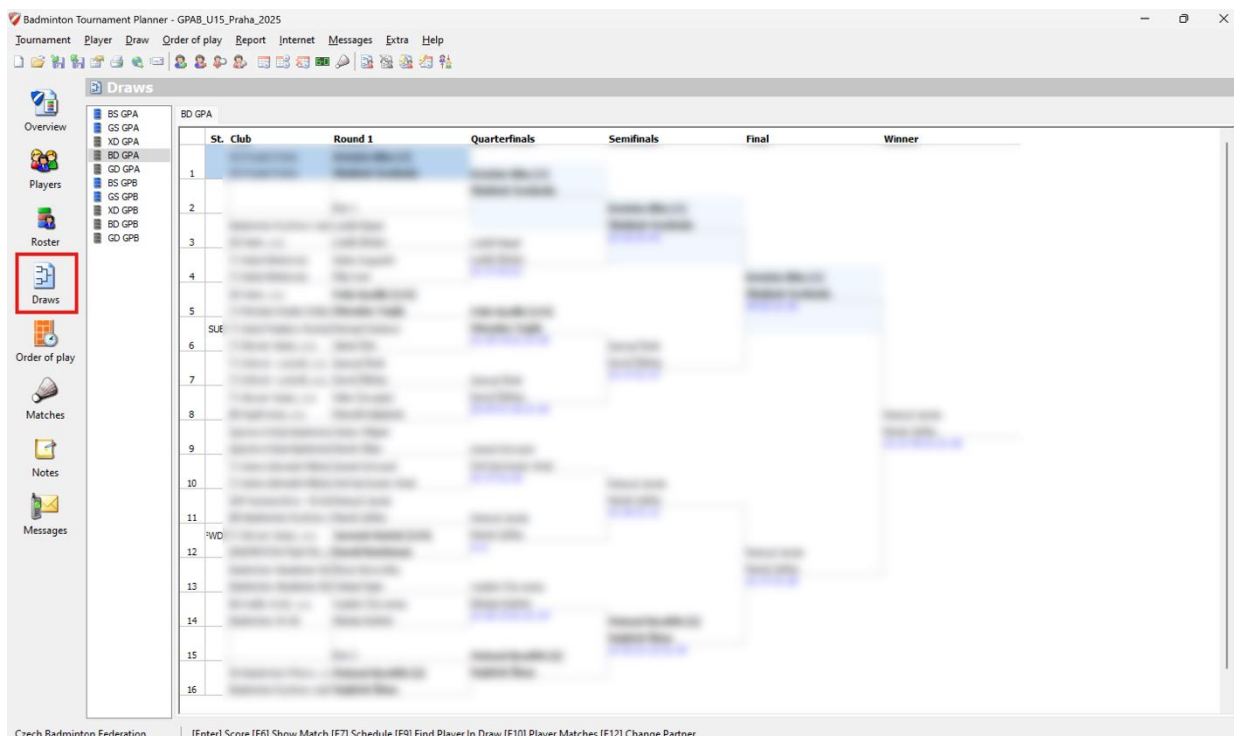
Dále se zde definují hrací schémata (*Draws*) včetně nastavení jejich parametrů (velikost a počet skupin, „pavouku“, počet kol ve švýcarském systému atp.)

N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L.	Rating	Ra...	Points	G.	DOB	Club	District	State	Country	Date
1						Main 12			26	M						CZE	25.04.2025 7:46
2				2		Main 2			3	M						CZE	25.04.2025 7:46
3				1		Main 1			1	M						CZE	25.04.2025 7:46
4						Main 14			34	M						CZE	25.04.2025 7:46
5						Main 11			40	M						CZE	25.04.2025 7:46
6						Main 7			20	M						CZE	25.04.2025 7:46
7						Main 6			11	M						CZE	25.04.2025 7:46
8						Main 9			15	M						CZE	25.04.2025 7:46
9						Main 6			9	M						CZE	25.04.2025 7:46
10						Main 9			9	M						CZE	25.04.2025 7:46
11						Main 3			24	M						CZE	25.04.2025 7:46
12						Main 3			5	M						CZE	25.04.2025 7:46
13						Main 4			5	M						CZE	25.04.2025 7:46
14						Main 4			7	M						CZE	25.04.2025 7:46
15						Main 15			7	M						CZE	25.04.2025 7:46
16						SUB			44	M						CZE	25.04.2025 7:46
17						Main 13			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
18						Main 13			37	M						CZE	25.04.2025 7:46
19						Main 5			21	M						CZE	25.04.2025 7:46
20						Main 5			11	M						CZE	25.04.2025 7:46
21						Main 8			11	M						CZE	25.04.2025 7:46
22						Main 8			14	M						CZE	25.04.2025 7:46
23						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
24						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
25						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
26						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
27						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
28						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
29						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
30						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
31						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
32						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
33						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
34						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
35						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
36						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
37						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
38						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
39						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
40						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
41						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
42						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
43						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
44						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
45						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
46						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
47						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
48						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
49						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
50						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
51						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
52						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
53						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
54						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
55						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
56						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
57						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
58						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
59						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
60						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
61						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
62						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
63						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
64						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
65						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
66						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
67						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
68						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
69						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
70						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
71						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
72						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
73						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
74						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
75						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
76						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
77						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
78						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
79						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
80						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
81						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
82						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
83						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
84						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
85						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
86						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
87						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
88						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
89						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
90						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
91						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
92						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
93						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
94						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
95						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
96						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
97						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
98						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
99						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46
100						Main 8			17	M						CZE	25.04.2025 7:46

Draws

V tomto modulu je pro každou disciplínu zobrazen konkrétní hrací systém (pavouk, skupiny, švýcar). Před nalosováním jsou prázdné, po nalosování se v nich zobrazí konkrétní hráči. Umístění hráčů je možné zadat i ručně, případně je možné využít propojení (*Links*) – například propojení mezi vítězi tabulky a konkrétním místě v pavouku play-off.

Během turnaje se zde zobrazuje průběh soutěže – tj. postup hráčů pavoukem nebo jejich aktuální pozice v tabulce.



The screenshot shows the 'Badminton Tournament Planner - GPAB_U15_Praha_2025' application. The 'Draws' module is active, displaying a tournament bracket for 'BD GPA'. The bracket is organized into columns: 'St. Club', 'Round 1', 'Quarterfinals', 'Semifinals', 'Final', and 'Winner'. The 'St. Club' column lists 16 entries, with some highlighted in blue. The 'Round 1' column shows the initial matches, and subsequent columns show the progression through the tournament stages. A red box highlights the 'Draws' icon in the left-hand navigation menu. The status bar at the bottom indicates 'Czech Badminton Federation' and provides keyboard shortcuts for various functions.

St. Club	Round 1	Quarterfinals	Semifinals	Final	Winner
1					
2					
3					
4					
5					
6	SUE				
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Order of play

Tento modul se zobrazuje pouze tehdy, je-li to nastaveno v nastavení turnaje (*Tournament – Properties...*) v záložce *Scheduling (Show order of play grid)*.

Zde je možné plánovat zápasy na konkrétní kurty. Modul se nejčastěji využívá pro plánování semifinálových a finálových zápasů, případně jiných důležitých zápasů s předem určeným pořadím.

The screenshot displays the 'Order of play' window in the Badminton Tournament Planner. The window title is 'Badminton Tournament Planner - GPAB_U15_Praha_2025'. The menu bar includes 'Tournament', 'Player', 'Draw', 'Order of play', 'Report', 'Internet', 'Messages', 'Extra', and 'Help'. The 'Order of play' icon in the left sidebar is highlighted with a red box. The main area shows a grid with 4 rows and 4 columns representing courts (Kurt 01 to Kurt 04). The grid is currently empty, with only the column headers visible. The status bar at the bottom indicates '48 cells, 30 matches, 0 not finished'.

Matches

Seznam všech naplánovaných (*Scheduled*), nenaplánovaných (*Not Scheduled*) a ukončených (*Finished*) zápasů. V tomto modulu se rovněž obvykle zadávají výsledky zápasů a aktivní zápasy se zde přesouvají na konkrétní kurty.

Badminton Tournament Planner - GPAB_U15_Praha_2025

Journalment Player Draw Order of play Report Internet Messages Extra Help

Matches - Finished

Kurt 01 Kurt 02 Kurt 03 Kurt 04 Kurt 06 Kurt 07 Kurt 08 Kurt 09 Kurt 10 Kurt 13 Kurt 14 Kurt 15

Search Previous Next Location: All Court: All

Time	Draw	Round	Nr	Team 1	Team 2	Court	Location	Umpire	S. Judge	Score	Dura...
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#2			Kurt 01	HAMR			21-18 21-13	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#4			Kurt 02	HAMR			21-19 18-21 12-21	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#6			Kurt 03	HAMR			27-25 21-19	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#9			Kurt 04	HAMR			21-14 21-17	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#10			Kurt 06	HAMR			17-21 18-21	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#11			Kurt 07	HAMR			21-8 21-10	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#15			Kurt 08	HAMR			21-13 21-16	
so 02.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#7			Kurt 09	HAMR			21-10 21-16	
so 03.05.2025 9:00	XD GPA	R.32	#8			Kurt 10	HAMR			15-21 15-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#3			Kurt 01	HAMR			21-12 21-13	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#11			Kurt 02	HAMR			22-24 15-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#13			Kurt 03	HAMR			12-21 9-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#4			Kurt 04	HAMR			3-21 6-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#15			Kurt 06	HAMR			21-14 21-15	
so 03.05.2025 9:25	XD GPA	R.32	#13			Kurt 07	HAMR			12-21 21-18 18-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#9			Kurt 08	HAMR			21-13 21-19	
so 03.05.2025 9:25	XD GPB	R.32	#14			Kurt 09	HAMR			13-21 21-14 18-21	
so 03.05.2025 9:25	XD GPA	R.32	#14			Kurt 10	HAMR			4-21 6-21	
so 03.05.2025 9:50	XD GPB	R.32	#6			Kurt 01	HAMR			21-9 21-14	
so 03.05.2025 9:50	XD GPA	R.16	#19			Kurt 02	HAMR			21-14 21-11	
so 03.05.2025 9:50	XD GPB	R.32	#2			Kurt 03	HAMR			10-21 17-21	
so 03.05.2025 9:50	XD GPA	R.16	#17			Kurt 04	HAMR			21-15 21-14	
so 03.05.2025 9:50	XD GPB	R.32	#8			Kurt 06	HAMR			16-21 17-21	
so 03.05.2025 9:50	XD GPA	R.16	#18			Kurt 07	HAMR			13-21 21-16 21-7	
so 03.05.2025 9:50	XD GPB	R.32	#7			Kurt 08	HAMR			21-19 21-19	
so 03.05.2025 9:50	XD GPA	R.16	#20			Kurt 09	HAMR			21-11 21-17	
so 03.05.2025 9:50	XD GPB	R.32	#10			Kurt 10	HAMR			5-21 19-21	
so 03.05.2025 10:15	XD GPB	R.16	#18			Kurt 01	HAMR			21-3 22-20	
so 03.05.2025 10:15	XD GPB	R.16	#23			Kurt 02	HAMR			21-18 17-21 21-14	
so 03.05.2025 10:15	XD GPB	R.16	#24			Kurt 03	HAMR			8-21 12-21	
so 03.05.2025 10:15	XD GPA	R.16	#22			Kurt 04	HAMR			14-21 14-21	
so 03.05.2025 10:15	XD GPA	R.16	#24			Kurt 06	HAMR			11-21 9-21	
so 03.05.2025 10:15	XD GPA	R.16	#23			Kurt 07	HAMR			13-21 12-21	
so 03.05.2025 10:15	XD GPB	R.16	#22			Kurt 08	HAMR			10-21 16-21	

Scheduled - 0 / Not Scheduled - 22 / Finished - 242 /

Czech Badminton Federation | [Enter] Score [F6] Show Draw [F7] Schedule [F9] Find Player In Draw [F10] Player Matches

Vytvoření nového turnaje a nastavení jeho vlastností

Vždy založte nový turnaj.

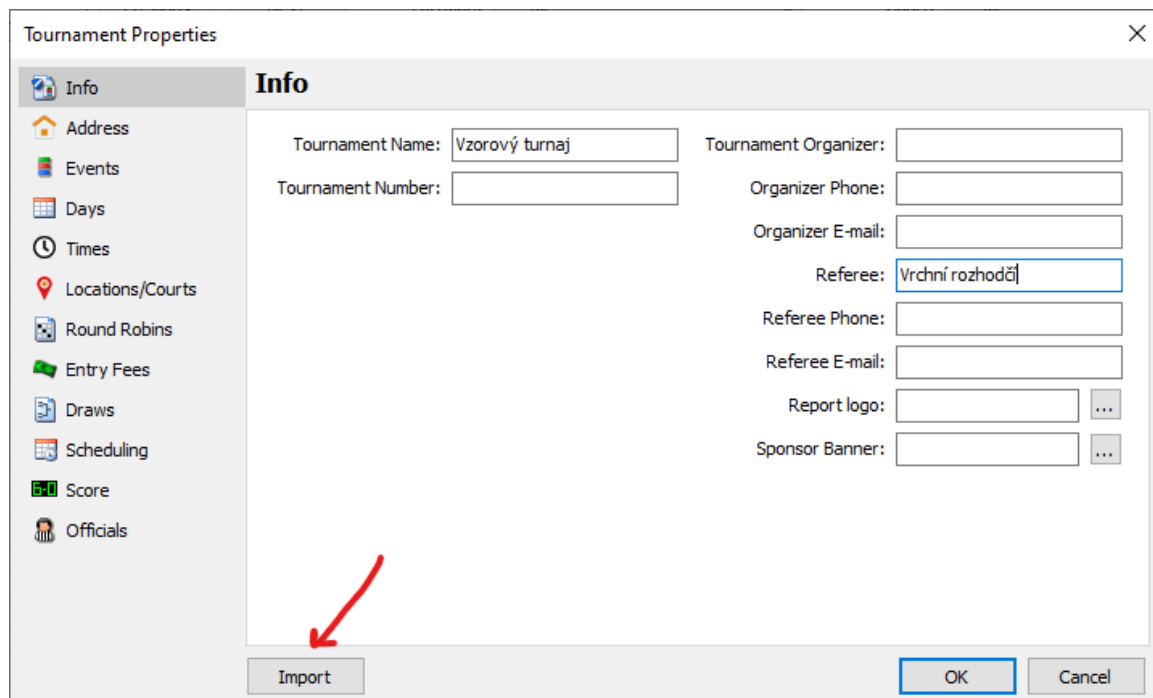
 *Tournament – New...*

POZOR – nikdy nepoužívejte pro vytvoření nového turnaje prostou kopii jiného souboru (například turnaj z předchozího roku). Při vytvoření nového TP souboru je automaticky vygenerován jedinečný identifikátor turnaje, který se používá pro propojení se stránkou turnaje na <https://www.tournamentsoftware.com/>, kde je turnaj publikován. I když změníte název turnaje, termín či jiné údaje, dojde po publikování k úplnému a nevratnému přepsání původního turnaje na stránkách Tournament Software novými daty.

Pokud chcete již dříve vytvořený soubor (například z loňského turnaje) použít jako vzor pro jiný turnaj, nevytvářejte prostou kopii souboru. Původní soubor otevřete a vytvořte z něj nový turnaj s novým unikátním identifikátorem.

 *Tournament – Save as New Tournament...*

Pokud potřebujete při zakládání nového turnaje převzít pouze některé vlastnosti z jiného turnaje, vytvořte nový soubor a v dialogovém okně *Tournament – Properties* použijte tlačítko *Import* k načtení požadovaných „vzorových“ dat.



The screenshot shows the 'Tournament Properties' dialog box with the 'Info' tab selected. The 'Import' button at the bottom left is highlighted with a red arrow. The form contains the following fields:

Tournament Name:	<input type="text" value="Vzorový turnaj"/>	Tournament Organizer:	<input type="text"/>
Tournament Number:	<input type="text"/>	Organizer Phone:	<input type="text"/>
		Organizer E-mail:	<input type="text"/>
		Referee:	<input type="text" value="Vrchní rozhodčí"/>
		Referee Phone:	<input type="text"/>
		Referee E-mail:	<input type="text"/>
		Report logo:	<input type="text"/> ...
		Sponsor Banner:	<input type="text"/> ...

Buttons: Import, OK, Cancel

Název turnaje

Pro prezentaci turnajů organizovaných ČBaS je nutné dodržovat jednotné pojmenování turnajů, a to včetně názvu souboru. V názvu souboru nepoužívejte diakritiku (ve vlastnostech turnaje ji však můžete následně doplnit).

Název turnaje (i název souboru) uveďte ve formátu „XXX YYY ZZZZZZ RRRR“, kde:

- XXX je typ turnaje (MCR, GPA, GPB)
- YYY je věková kategorie (Veteranu, Dospělých, U19, U17, U15, U13, U11)
- ZZZZZZ je místo konání turnaje (např. Liberec, Hradec Kralove, Cesky Krumlov)
- RRRR je aktuální kalendářní rok

Příklad: GPA U15 Pardubice 2020

Výjimky: GPA a GPB turnaje dospělých, kde je název turnaje ve formátu „AAA Turnaj RRRR“, kde:

- AAA je GPB (pouze u turnajů typu GPB, u turnajů GPA nepoužívejte)
- Turnaj je název turnaje dle propozic (např. Memorial Holobradeho, Velka cena Plzne)
- RRRR je aktuální kalendářní rok

Příklad: Benatecky pohar 2020, GPB Hradecky Lev 2020

Po vytvoření nového turnaje se zobrazí dialogové okno *Tournament Properties*, kde se nastavují veškeré základní parametry turnaje. Nemusíte všechny vlastnosti vyplnit hned – později je můžete upravit.

 *Tournament – Properties...*

Info

Záložka obsahuje obecné informace o turnaji:

- *Tournament Name* – již vyplněno dle názvu turnaje (např. GPA U15 Pardubice 2020), lze případně doplnit diakritiku.
- *Tournament Number* – netřeba vyplňovat
- *Tournament Organizer* – Czech Badminton Federation¹
- *Organizer Phone* – telefon organizátora turnaje (v souladu s propozicemi)
- *Organizer E-mail* – e-mail organizátora turnaje (v souladu s propozicemi)
- *Referee* – jméno vrchního rozhodčího
- *Referee Phone* – telefon na vrchního rozhodčího
- *Referee E-mail* – e-mail vrchního rozhodčího
- *Report Logo* – netřeba vyplňovat
- *Sponsor Banner* – netřeba vyplňovat

Address

Zde uveďte informace o místě konání turnaje. Vše by mělo být uvedeno v propozicích turnaje.

- *Venue* – místo konání turnaje (např. Sportovní hala při ZŠ v Kuklenách)
- *Address 1* – adresa sportovní haly, kde se bude turnaj hrát (jméno ulice)

¹ V případě, že se jedná o celorepublikové turnaje GPB a vyšší; v případě oblastních turnajů zpravidla uvádějte oddíl nebo oblast

- *Address 2, Address 3* – obvykle netřeba vyplňovat
- *Postal Code* – poštovní směrovací číslo
- *City* – město
- *State* – netřeba vyplňovat
- *Country* – ze seznamu vyberte Czechia
- *Time zone* – časové pásmo (obvykle lze ponechat předvyplněné)
- *Phone, Fax, E-mail* – telefon, fax a e-mail do haly (netřeba vyplňovat)
- *Website* – webová stránka turnaje (pokud ji pořadatel uvede do propozic)
- *Twitter* – netřeba vyplňovat


Events

Nastavte informace o disciplínách, které se budou hrát.

Můžete převzít jednotlivé disciplíny z jiného podobného turnaje.

 *Import*

Nebo je zadáte ručně:

 *Tlačítkem **Add** přidejte disciplínu a na záložce General vyplnit její vlastnosti:*

Na záložce *General* vyplňte základní vlastnosti disciplíny:

- *název disciplíny* – aby fungoval import hráčů správně musí být disciplíny nazvány MS, WS, MD, WD a XD; přejmenovat je můžete až po importu hráčů (např. na Dvouhra chlapců²)
- *Gender* – např. Men, Women, Boys, Girls, Mixed (smíšená čtyřhra) nebo Any gender (v případě disciplín nerozlišených pohlavím, například u kategorií U11)
- *Type* – Singles nebo Doubles
- *Level* – zpravidla nevyplňovat (lze využít u spojeného turnaje GPA/B)
- *Sep. Seeding* – zaškrtnout pouze v případě, kdy se hraje odděleně kvalifikace a hlavní soutěž
- *Min. Age* – u kategorie dospělých uvést minimální věk 14 let
- *Max. Age* – maximální věk (např. u kategorie U19 je to 18 let)
- *Fee* – startovné dle propozic

Na záložce *Stages* (seznamy a fáze soutěže) obvykle není třeba nic vyplňovat, vytváří se automaticky při vytvoření kvalifikačního pavouka případně play-off následujícího po zápasech skupinách.

Pokud by bylo nutné nastavit odlišný systém počítání (*Scoring Format*) pro různé etapy soutěže (například jiné pro *Main Draw* a jiné pro *Play-Off*), je třeba jej nastavit individuálně pro každou z fází soutěže (*Stage*).

² Existuje i možnost připravit si TP soubor s vlastními názvy disciplín (*Events*), například *Dvouhra chlapců*. V takovém případě však musíte odpovídajícím způsobem upravit excelovský soubor (exportní listinu z IS ČBaS), a to ve sloupečku *Events*.

Na záložce *Availability* není třeba nic vyplňovat.

- 🔗 tlačítkem **Pick** lze vybrat disciplíny z nabízených možností (některé však může být nutné následně upravit).
- 🔗 tlačítkem **Edit** lze jednotlivé disciplíny upravit
- 🔗 tlačítkem **Delete** zrušit

Days

Nastavte dny, ve kterých se bude hrát. Jednotlivé hrací dny vyberte z kalendáře a tlačítkem *Add* je přidejte do seznamu.

Times

Nastavení pro vytvoření časového plánu turnaje. Pro každý den turnaje je možné vytvořit individuální časový rozvrh.

Zvolte počet časových slotů, které budou v rámci herního dne dostupné (*Times per day*). Tento počet závisí na očekávaném čase vyhlášení posledního zápasu (turnaje mládeže do 19:00 a turnaje dospělých do 21:00) a očekávané délce zápasů:

- pro oblastní turnaje obvykle stačí 25 časových slotů s intervalem 25 minut na zápas,
- pro turnaje mládeže GPB a vyšší 21 časových slotů s intervalem 30 minut,
- pro turnaje dospělých GPB a vyšší 25 časových slotů s intervalem 35 minut.

- 🔗 tlačítky **Create** vytvoříte časové schéma pro konkrétní den (*1 Day*), celý turnaj (*All Days*), nebo můžete zkopírovat časové schéma z jiného dne.

Intervaly lze nastavit také ručně a do jednotlivých políček doplnit konkrétní časy dle potřeby.

- 🔗 Tlačítkem *Import* můžete importovat a využít vyzkoušené časové schéma z jiného turnaje.

Počítejte s tím, že program předpokládá, že pro každý časový slot máte dostatečný počet volných kurtů. Pokud například v 9:00 naplánujete 8 zápasů a tím obsadíte všechny kurty, program vám klidně dovolí naplánovat další zápasy na čas 9:05 – i když reálně žádný kurt nebude volný. V takovém případě je nutné hlídat kapacitu kurtů ručně.


Location / Courts

Obsahuje informace o hale (halách), kde se hraje, a o kurtech a jejich počtu. Nastavený počet kurtů je důležitý pro časový plán turnaje.

Ve výchozím stavu existuje v nastavení turnaje jedno umístění „*Main Location*“.

- 🔗 Tlačítkem *Edit* informace o lokalitě turnaje upravíte

Na záložce *General* změňte název haly (např. Sportovní hala ZŠ).

 Tlačítkem *Create* najednou vytvoříte potřebný počet kurtů

Zadejte počet kurtů, jako prefix vyplníte slovo „Kurt“ a ponecháte zapnutou volbu *Numbers*.

Na záložce *Address* vyplňte údaje dle propozic turnaje (stejně jako v dříve uvedené záložce *Address*).

Počet kurtů, které jsou k dispozici pro časový plán turnaje může program buď určovat automaticky (*calculate from availability per court*) nebo ručně (*specify available courts manually*) – v takovém případě se pro každou lokalitu určí, kolik kurtů je dostupných v každém časovém slotu.

Na záložce *Available Courts* vyplňte počet kurtů, které máte k dispozici. Nejjednodušší je vyplnit vše najednou použitím tlačítka *All Days* a potvrzením volby *Yes*. Přidáte-li na záložce *Tournament – Properties – Times* další časové sloty, musíte informace o volných kurtech doplnit i zde.

Round Robins

V případě, že se turnaj nebo jeho část hraje „tabulkou“ (systém každý s každým), nastavuje se zde způsob, jakým se určí pořadí hráčů ve skupině. Je možné zvolit:

- *BWF*, které respektuje *General Competition Regulations* stanovené BWF,
- *Points per Match* (počet bodů získaných za zápas)
- *Points per Sets* (body určené podle získaných setů)

Match points	Počet bodů získaných za zápas
Game Difference	Rozdíl všech získaných a prohraných setů
Point Difference	Rozdíl všech získaných a prohraných míčů
Head To Head	Výsledek vzájemného zápasu dvou hráčů
Relative Match-Points	Rozdíly získaných a prohraných zápasů, setů, míčů v zápasech mezi hráči, kteří skončili v tabulce na stejném místě (ostatní zápasy se nezohledňují)
Relative Game Difference	
Relative Point Difference	
Do not use results of retired players	Pokud hráč ve skupině zápas vzdá, do výpočtu se nezapočítávají žádné jeho předchozí výsledky (chová se, jako by v soutěži vůbec nehrál); toto vychází z doporučení BWF

Entry Fees

Základní nastavení výše startovního se provádí v záložce *Events*. Výše celkové platby pro hráče se určí buď na základě přihlášek (*Based on Entry*) nebo na základě skutečného startu v disciplíně (*Based on participation*) – toto nastavení je obvyklé.

Ponechte nastavení *Sum Of Event Fees* – jako startovné se použije součet startovního ze všech disciplín. Alternativou je *Number of Events*, která umožňuje nastavit rozdílnou výši startovního podle počtu přihlášených disciplín (např. jiná sazba pro jednu disciplínu, jiná pro dvě či více).

Nastavte jako měnu (*Currency*) České koruny (CZK).

Kromě běžného startovního je možné přiřadit hráčům i další poplatky (*Extra Items*). Tato funkce se využívá například pro zaúčtování poplatků (sankcí) za pozdní přihlášku nebo naopak za odhlášení hráče po zveřejnění startovní listiny – typ nastavte jako *Number*, částku (*Fee*) podle Rozpisu soutěží a volbu *Mandatory* (povinná položka) nezaškrťávejte. V případě odhlášek používejte tuto možnost pouze tehdy, pokud hráče přesouváte z *Main Draw* do *Reserve* nebo *Exclude Listu*. Pokud hráč zůstává po naložování v pavouku a má jen příznak WDN, bude mu zaúčtováno standardní startovní automaticky a dodatečná sankce by vedla k duplicitnímu účtování.

Draws

Vhodné nastavení jsou:

- Hodnotu *Minutes break after match* nastavte na 20 minut. Tato volba umožňuje sledovat individuální přestávku každého hráče po ukončení zápasu. V seznamu zápasů (*Matches*) se pak u jeho jména zobrazují „hodiny“, které indikují, že probíhá přestávka – ta začne běžet, jakmile se do systému zadá výsledek zápasu.
- Volba *Show locations in draws* je vhodná v případech, kdy se turnaj hraje ve více halách.
- Volba *Show court in draws* zobrazí v pavouku číslo kurtu, na kterém se zápas hraje.

Ostatní volby není nutné měnit.

Scheduling

Doporučené nastavení je:

- *Remember maximum matches* umožňuje sledovat maximální počet zápasů v rámci dne, v rámci disciplíny, časového úseku nebo maximální počet dvouher za den u jednoho hráče. Vzhledem k tomu, že se v tuzemských turnajích tyto parametry obvykle nesledují, je možné tuto volbu úplně vypnout.
- *Avg match duration (for availability)* nastavte na 50 minut pro mládež nebo 60 minut pro dospělé.
- zaškrtněte *Show order of play grid* v případě, že chcete plánovat zápasy na předem určené kurty (např. nedělní semifinálové a finálové zápasy); pro tento účel se pak zobrazí samostatný modul *Order of Play*.

Score

Obvykle není nutné nic měnit. Pro turnaje minibadmintonu však můžete definovat vlastní způsob počítání.

- ☞ Tlačítkem *Add* přidáte nový způsob počítání
- ☞ Tlačítkem *Set Default* nastavte vámi definovaný způsob počítání jako výchozí; pokud chcete nastavit odlišný způsob počítání pro jednotlivé disciplíny (*Events*) nebo jejich fáze (*Stages*), je nutné toto nastavení provést v záložce *Events*.

Officials

Obvykle není třeba vyplňovat, s výjimkou turnajů, na které jsou hlavní rozhodčí nominováni Komisí rozhodčích ČBaS nebo pokud jsou jako hlavní rozhodčí určeni licencovaní rozhodčí.

Později se Vám (nebo rozhodčím samotným pro účely deníku rozhodčího) může hodit statistika rozhodčích.

 *Report – Tournament – Official Statistics*

První publikování turnaje

Po vyplnění všech údajů zveřejněte turnaj na webu <https://www.tournamentsoftware.com/>.

 *Internet – Publish*

Pro tuzemské turnaje zaškrtněte volbu *Show Club*, u turnajů se zahraničními účastníky můžete zaškrtnout také volbu *Show Flags*.

V nastavení můžete řídit, kdy se mají zobrazit konkrétní informace:

Pokud máte dopředu naplánovány zápasy a zatím je nechcete zveřejnit (nebo chcete zveřejnit jen konkrétní dny), použijte volbu *Show scheduled matches*. Můžete zveřejnit všechny (*All*), žádné (*None*) nebo zápasy do konkrétního dne.

Můžete rovněž nastavit, že se před zahájením turnaje nebudou zobrazovat jména hráčů (*Hide players before tournament*).

V rámci turnajů ČBaS se online přihlášky provádějí výhradně přes IS ČBaS. Proto na záložce *Online Entry* vyberte volbu *Off*.

Volba *Online Results* slouží ke vzdálenému zadávání výsledků (přes webové stránky Tournament Software), přístup je řízen heslem, které zde můžete zadat.

 Turnaj publikujte stiskem tlačítka *Publish*.

V průběhu turnaje můžete využít volby *Auto Upload Results*. Tato funkce zajistí automatickou aktualizaci výsledků na webu Tournament Software ihned po jejich zadání do systému. Pokud však změníte jiná data (např. strukturu pavouků nebo nasazení), je nutné publikaci spustit ručně.

Webovou stránku turnaje zjistíte v Tournament Planneru (modul *Overview – Tournament*) kliknutím na odkaz *View this tournament on the web*.

Pick a Task

- Set your tournament [properties](#)
- Add [players](#) to your tournament
- Add [drawsheets](#)
- Make [draws](#)
- View [draws](#)
- View all [matches](#)
- [Publish](#) this tournament on the web!
- [View this tournament on the web](#)

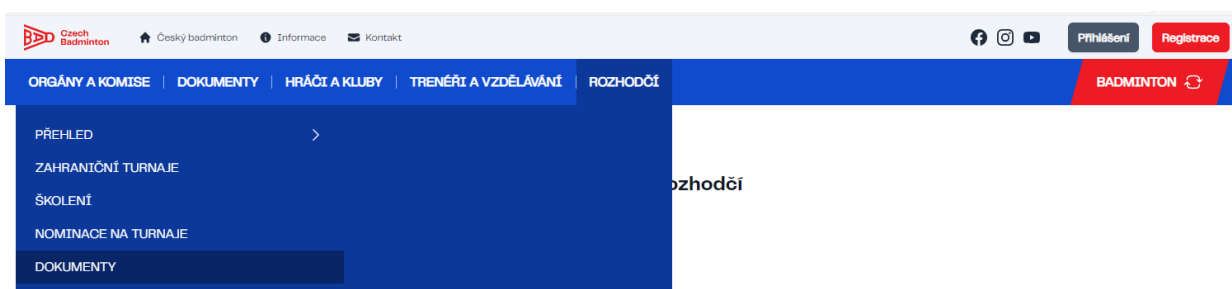
Online odkaz na turnaj (URL adresa z webu tournamentsoftware.com) zašlete na email STK stk@czechbadminton.cz (pouze u turnajů typu MČR, GPA a GPB) a rovněž zadejte do IS ČBaS k příslušnému turnaji, položka „Tournament Software (url)“.

Načtení hráčů a klubů do BTP

Načtení seznamu klubů

Před načtením seznamu hráčů přihlášených do turnaje je nutné do BTS nahrát seznam klubů. Tento seznam obsahuje mimo jiné informaci o příslušnosti hráče/klubu do určité oblasti, což je klíčové pro tzv. separaci při losování – tedy zajištění, aby se v prvním kole vzájemně nestřetli hráči ze stejného oddílu, oblasti či země.

Aktuální číselník klubů pro import do TP najdete na webových stránkách svazu v sekci [Organizace / Rozhodčí / Dokumenty](#). Stáhněte si jej.

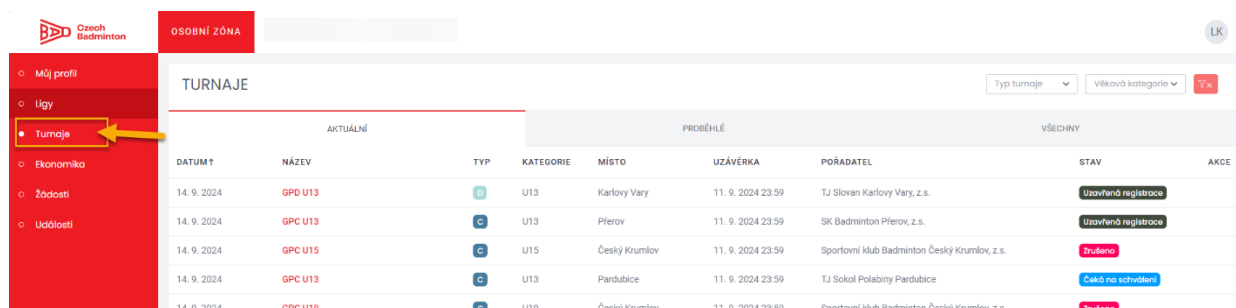


 *Seznam klubů nahrajte do BTP volbou Player – Import Clubs...*

Kliknutím na symbol [...] vyhledejte v počítači soubor se seznamem klubů, který jste si dříve uložili. Projděte průvodcem importu postupným kliknutím na *Next* a následně *Finish*. Nakonec ještě potvrďte import kliknutím na tlačítko *Yes*. Jakmile bude import proveden, dialogové okno zavřete tlačítkem *Close*.

Stažení souboru s přihláškami z IS ČBaS

Přihlaste se do IS ČBaS (<https://is.czechbadminton.cz>). Přejděte na *Osobní zónu* a v sekci *Turnaje* vybere příslušný turnaj.



V detailu turnaje přejděte na záložku *Přihlášky* a stáhněte soubor s přihlášenými hráči tlačítkem vpravo *Export přihlášek*.

The screenshot shows the 'Přihlášky' (Entries) section of a tournament management system. At the top, there is a header with tournament details: 'TURNAJ GPD U13', 'UZAVŘENÁ REGISTRACE', and an 'UPRAVIT' button. Below this is a grid of registration details including date (14. 9. 2024), organizer (TJ Slovan Karlovy Vary, z.s.), start date (25. 8. 2024), location (Karlovy Vary), and age category (U13). A 'VÍCE INFORMACÍ' button is also present. The main area features a navigation bar with 'PŘIHLÁŠKY' selected. Below the navigation bar, there is a table of entries with columns for 'DISCIPLÍNA', 'HRÁČ', 'DATUM PŘIHLÁŠENÍ', 'STAV PŘIHLÁŠKY', and 'AKCE'. Two entries are listed, both with a 'Potvrzený' (Confirmed) status. A red 'EXPORT PŘIHLÁŠEK' button is located in the top right corner of the table area.

Pro Export přihlášek do TP je důležité, aby status přihlášky u **všech hráčů / párů** byl „**Potvrzený**“. Tento status lze upravit pomocí ikony tužky (viz manuál Řízení turnajů).

Neměňte však status přihlášky, pokud nemáte jistotu, že daný hráč (nebo pár) se skutečně turnaje zúčastní. Partnera do přihlášky zadává vždy ten oddíl, který zadává přihlášku jako první, a druhý oddíl o tom (teoreticky) nemusí být vůbec informován. V případě nejistoty doporučujeme s dotčenými oddíly komunikovat.

Úprava souboru vyexportovaného z IS ČBaS

Před nahráním hráčů do BTP je nutné exportní listinu z ČBaS upravit.

Zkontrolujte, zda u některých hráčů nechybí žebříčkové pořadí. Pokud chybí, znamená to patrně, že hráč v daném žebříčku dosud nefiguruje. V takovém případě do příslušné disciplíny doplňte pořadí, které odpovídá pořadí posledního hráče v příslušném žebříčku ČBaS zvýšeném o jedna.

Pozor! Vždy pracujte s historickým žebříčkem platným k datu stanovenému v Rozpisu soutěží – nikoli s aktuálním žebříčkem.

Upravte názvy zemí ve sloupci *Country* na jejich anglický ekvivalent (BTP neumí pracovat s českými názvy). Tím zajistíte správné zobrazení vlajky u hráče. Příklady anglických názvů zemí:

Česko	Czechia
Slovensko	Slovakia
Ukrajina	Ukraine
Vietnam	Vietnam
Indie	India

Přepište název sloupce *Partner ID* na správný název *Partner*. V opačném případě nedojde k automatickému spárování s údaji v BTP a budete muset párování provést ručně).

Cele jméno	Member ID	Name	Firstname	Country	Gender	Club	DOB	Ranking1	Ranking2	Ranking3	Event	Partner ID	ID_zebricek
				Česko							MS		
				Česko							MS		
				Česko							MS		
				Česko							MS		

Cele jméno	Member ID	Name	Firstname	Country	Gender	Club	DOB	Ranking1	Ranking2	Ranking3	Event	Partner	ID_zebricek
				Czechia							MS		
				Czechia							MS		
				Czechia							MS		
				Czechia							MS		

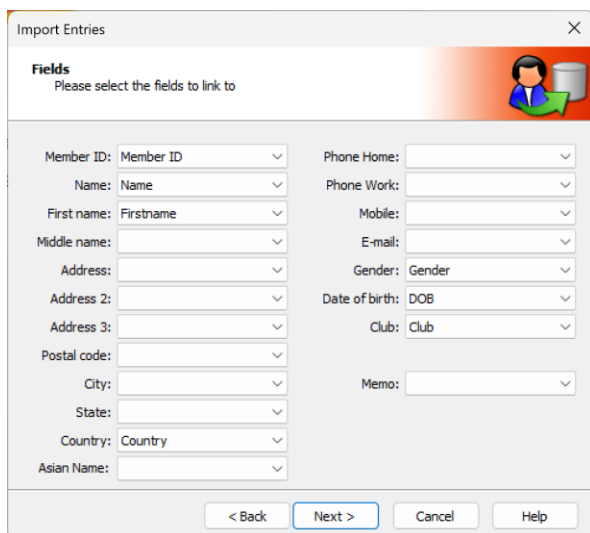
Pokud máte v nastavení BTP (*Events*) jiné názvy disciplín, než je MS, WS, MD, WD a XD, musíte v exportním souboru názvy disciplín upravit tak, aby to odpovídalo vašemu nastavení v BTP. Toto je obzvláště důležité při souběžném pořádání více samostatných turnajů v rámci jedné akce (např. GPC U13 a U17). V takovém případě odlišíte disciplíny už při zakládání turnaje v BTP a odpovídajícím způsobem upravte exportní soubor (případně více souborů – pro každý turnaj zvlášť).

Načtení seznamu hráčů

Máte-li připravené potřebné exportní soubory, můžete seznam přihlášených hráčů a jejich disciplín nahrát do BTP.

Player – Import Entries...

Kliknutím na symbol [...] vyhledejte v počítači připravený exportní soubor. Tlačítkem *Next* projděte průvodcem importu – většinou nebude zapotřebí žádných úprav. Pokud jste v exportním souboru nepřejmenovali sloupec *Partner ID* na *Partner*, musíte v druhém kroku importu zvolit sloupec, ve kterém jsou uvedeny informace o partnerovi v párových disciplínách (viz následující obrázky).



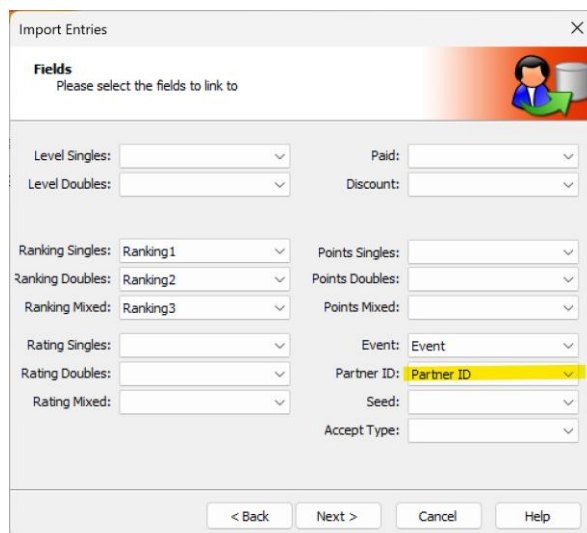
Import Entries

Fields
Please select the fields to link to

Member ID: Member ID
Name: Name
First name: Firstname
Middle name:
Address:
Address 2:
Address 3:
Postal code:
City:
State:
Country: Country
Asian Name:

Phone Home:
Phone Work:
Mobile:
E-mail:
Gender: Gender
Date of birth: DOB
Club: Club
Memo:

< Back Next > Cancel Help



Import Entries

Fields
Please select the fields to link to

Level Singles:
Level Doubles:
Ranking Singles: Ranking1
Ranking Doubles: Ranking2
Ranking Mixed: Ranking3
Rating Singles:
Rating Doubles:
Rating Mixed:

Paid:
Discount:
Points Singles:
Points Doubles:
Points Mixed:
Event: Event
Partner ID: Partner ID
Seed:
Accept Type:

< Back Next > Cancel Help

Kontrola přiřazení hráčů k oddílům a oddílů k oblastem

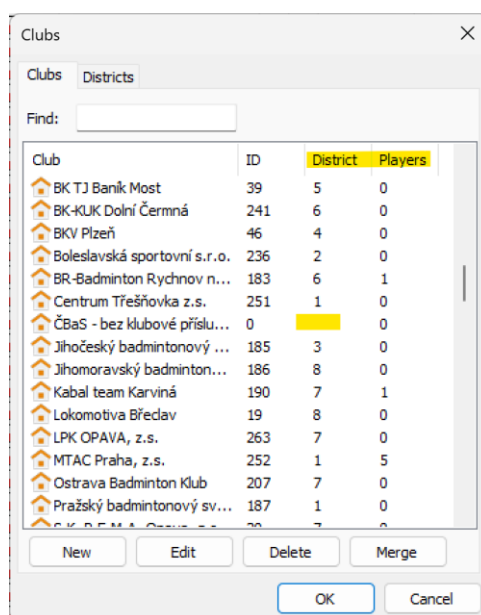
POZOR – je nutná kontrola, zda jsou všichni přihlášení hráči přiřazeni k načteným oddílům a zda mají všechny oddíly nastavenou informaci o oblasti (*District*). Pokud tomu tak není, přiřaďte oddílu správnou hodnotu *District* (číslo oblasti) a tuto skutečnost uveďte do zprávy vrchního rozhodčího nebo přímo kontaktujte STK ČBaS (v případě že řídíte oblastní turnaj a zprávu nezasíláte).

Může se stát, že aktuální název oddílu uvedený v přihlášce hráče se liší od názvu uvedeného v seznamu oddílů (viz předchozí body).

Player – Clubs...

Tato funkce vám umožní zobrazit seznam klubů a ověřit, zda mají všechny přiřazeno číslo oblasti. Pokud ve sloupci *District* není uvedena žádná hodnota, klub nemá přiřazenu oblast. Pokud je zároveň ve sloupci *Players* u takového klubu uvedeno číslo vyšší než 0, znamená to, že z daného klubu jsou do turnaje přihlášení nějakí hráči.

Může se stát (zejména pokud došlo ke změně názvu oddílu), že v BTP budou existovat dva záznamy o témže oddílu s rozdílným názvem nebo informací o oblasti. Tlačítkem *Merge* můžete takové dva řádky sloučit. Klikněte na řádek oddílu se správným názvem a v následujícím dialogovém okně zvolte název klubu, který má být sloučen. Po provedení sloučení budou všichni hráči přiřazeni jen k jednomu oddílu, a druhý – přebytečný – bude ze systému odstraněn. Po sloučení vždy zkontrolujte, zda má klub uvedenou správnou oblast (*District*).



Žebříčkové pořadí

Žebříčkové pořadí hráčů je do BTP nahráno při importu hráčů. Zkontrolovat si jej můžete v modulu *Players*. Vyberte si požadovaného hráči, stiskněte klávesu *Enter* nebo poklepejte myší. V zobrazeném dialogovém okně najdete žebříčkové pořadí na záložce *Sport*, v položce *Ranking* (disciplíny jsou v pořadí *singl – debl – mix*).

Pozor! Pokud pořádáte turnaj, který kombinuje dvě věkové kategorie (například GPC U13 a U15), systém nedokáže rozlišit žebříčkové pořadí podle věkových kategorií. Pokud hráč startuje ve více věkových kategoriích, musíte si veškeré náležitosti – včetně nasazení a kontroly práva účasti – pohlídat ručně.

Startovní listina

Seznamy

Startovní listinu každé disciplíny najdete v modulu *Roster* na záložce *Entries*. Hráči jsou v rámci startovní listiny obvykle rozděleni do těchto seznamů (*Stage*):

- *Main Draw* – hráči, kteří mají právo startu v hlavní soutěži
- *Reserve* – hráči, kteří jsou přihlášení do soutěže, ale z kapacitních důvodů se do hlavní soutěže nedostali; do hlavní soutěže mohou být zařazeni v případě, že se někdo z hlavní soutěže odhlásí;
- *Exclude* – hráči, kteří se do soutěže přihlásili, ale nemají právo startu, nebo byli ze soutěže odhlášení (přesun z *Main Draw* nebo *Reserve*);
- *Qualifying* – hráči, kteří se nedostali do hlavní soutěže, ale mohou se účastnit kvalifikace (zpravidla u soutěží dospělých)

Dle charakteru turnaje můžete nadefinovat i další seznamy / fáze soutěže (*Playoff*, *Group stage*, *Consolation atp.*).

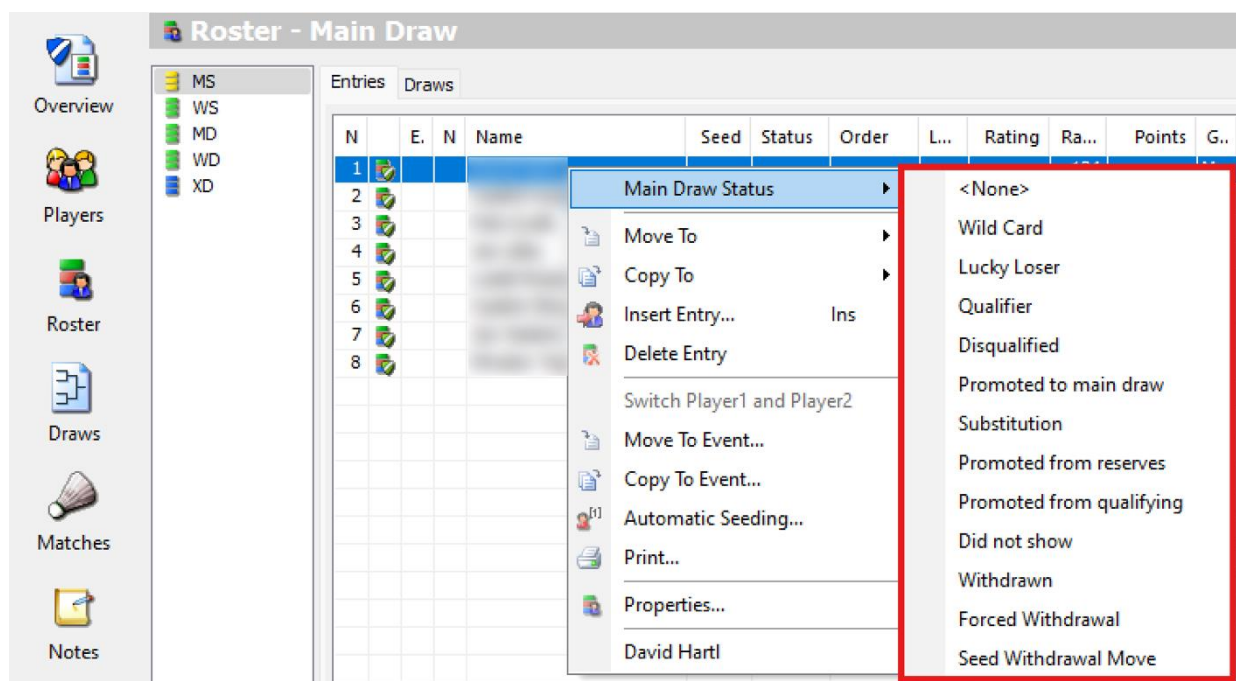
N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L.	Rating	Ra...	Points	G.	DOB	Club	District	State	Country	Date
1						Main 12				12	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
2						Main 20				24	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
3						Main 28				38	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
4				1		Main 2				1	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
5						Main 27				34	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
6						Main 24				31	M			5		CZE	25.04.2025 7:46
7						Main 17				20	M			2		CZE	25.04.2025 7:46
8						Main 19				22	M			2		CZE	25.04.2025 7:46
9						Main 22				26	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
10						Main 4				3	M			8		CZE	25.04.2025 7:46
11					PFR	Main 30				40	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
12						Main 21				26	M			6		CZE	25.04.2025 7:46
13						Main 16				18	M			5		CZE	25.04.2025 7:46
14						Main 13				13	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
15						Main 26				34	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
16						Main 18				20	M			3		CZE	25.04.2025 7:46
17					5/8	Main 7				7	M			4		CZE	25.04.2025 7:46
18						Main 23				29	M			8		CZE	25.04.2025 7:46
19					5/8	Main 9				8	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
20					2	Main 1				1	M			6		CZE	25.04.2025 7:46
21						Main 15				17	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
22						Main 14				14	M			5		CZE	25.04.2025 7:46
23						Main 10				10	M			7		CZE	25.04.2025 7:46
24						Main 25				34	M			3		CZE	25.04.2025 7:46
25					3/4	Main 3				3	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
26					5/8	Main 5				5	M			6		CZE	25.04.2025 7:46
27						Main 11				10	M			1		CZE	25.04.2025 7:46
28					5/8	Main 6				5	M			6		CZE	25.04.2025 7:46
29					WC	Main 29				41	M			1		CZE	25.04.2025 7:46

Po importu jsou hráči automaticky přesunuti do seznamu *Main Draw*. Mezi seznamy je možné hráče přesouvat (nebo také kopírovat) pomocí pravého tlačítka myši – vyberte volbu *Move To...* nebo *Copy To...* a poté vyberte požadovaný seznam.

Status hráče

Status hráče ve startovní listině hlavní soutěže či kvalifikace vyjadřuje okolnosti startu hráče v soutěži (či jeho fázi). Obvykle se používají tyto statusy:

Wild Card	WC	Držitel divoké karty
Qualifier	Q	(<i>Main Draw</i>) Postup do hlavní soutěže vítězstvím v kvalifikaci
Promoted from reserves	PFR	(<i>Main Draw</i>) Hráč byl přesunut do hlavní soutěže z <i>Reserve Listu</i> poté, co zde bylo uvolněno místo.
Substitution	SUB	U páru byla provedena substituce v souladu se soutěžním řádem
Withdrawn	WDN	Hráč se odhlásil po naložování a nebyl nahrazen jiným hráčem
Forced Withdrawal	FWDN	Hráč nepokračuje v další disciplíně, protože nedokončil předchozí disciplínu (například z důvodu zranění).
Disqualified	DSQ	Hráč dostal černou kartu – byl ze soutěže diskvalifikován
Promoted to main draw	PMD	(<i>Qualifying</i>) Kvalifikační zápas byl zastaven – hráč byl přesunut do hlavní soutěže z rozhodnutí vrchního rozhodčího
Promoted from qualifying	PFQ	(<i>Main Draw</i>) Hráč byl přesunut z kvalifikace do hlavní soutěže, protože bylo v hlavní soutěži uvolněno místo.
Did not shown	DNS	Hráč se nedostavil ke svému zápasu



Zveřejnění seznamu hráčů


Vrchní rozhodčí je povinen zveřejnit v termínu stanoveném Rozpisem soutěží seznam hráčů.

V úvodní etapě přípravy turnaje však není zřejmé, zda se přihlášení hráči dostali do hlavní soutěže (*Main Draw*). Proto je nutné přesunout všechny hráče do seznamu *Reserve* (pokud skutečně není zcela zřejmé, že mohou startovat všichni).

Pokud byste totiž turnaj publikovali ve chvíli, když budou všichni hráči v *Main Draw*, dali byste jim tak na vědomí, že mají na turnaj dorazit a že budou startovat. Pokud by to nebyla pravda, mohli byste sobě i hráčům způsobit problémy.

Vyberte v modulu *Roster* všechny hráče v dané disciplíně, klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte volbu *Move To... – Reserve*. Stejně postupujte u všech disciplín.

Seznam hráčů publikujte.

 *Internet – Publish...*

Předsazení hráči

Informace o žebříčkovém pořadí hráčů je do BTP automaticky nahrána při importu seznamu hráčů. Pokud mají někteří hráči právo předsazení, je nutné jejich žebříčkové pořadí upravit ručně³.

Badminton Tournament Planner neumí pracovat s žebříčkovým pořadím 0 (tuto hodnotu interpretuje jako „bez pořadí“). Proto je nutné pro předsazené hráče používat záporná čísla.

Při existenci více předsazených hráčů se jim přiřazují hodnoty žebříčkového pořadí -1, -2, -3, -4,... – přičemž nejvýše předsazený hráč má přiřazenu nejnižší hodnotu (zde tedy -4). Jsou-li někteří předsazení hráči na stejné úrovni, pak mají přiřazenou stejnou hodnotu a následující čísla budou přeskočeny (například -1, -1, -3, -4).

Párování volných hráčů

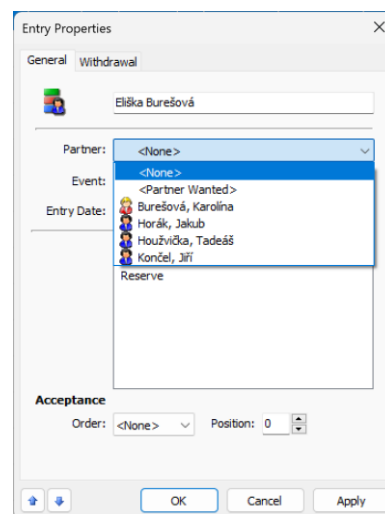
U oboustranně potvrzených požadavků hráčů provedte spárování volných hráčů. V modulu *Roster* vyberte volného hráče, stiskněte klávesu *Enter* nebo na něj poklepejte myší. V dialogovém okně *Entry Properties* v řádku *Partner* zvolte požadovaného partnera a volbu potvrďte tlačítkem *OK*.

Lhůta pro provedení párování hráčů je stanovena Rozpisem soutěží.

Zveřejnění startovní listiny


Ve všech disciplínách seřadte v modulu *Roster* hráče/páry podle žebříčkového pořadí (kliknutím na sloupec *Ranking*). Hráče, kteří splňují podmínky startu (například maximálního počtu startujících hráčů) přesuňte do *Main Draw*. Ostatní hráče, včetně volných, ponechte na *Reserve* listu.

Pokud se hráč na startovní listinu dostal jiným způsobem (např. mu byla udělena divoká karta), vždy tuto skutečnost označte příslušným statutem hráče (*Wild Card*).



³ Žebříčkové pořadí se mění ve vlastnostech hráče v modulu *Players* (nebo v modulu *Roster* přes pravé tlačítko myši na jméno hráče). V okně *Properties* na záložce *Sport* upravte hodnoty v řádku *Ranking* – jsou uvedeny v pořadí *singles / debly / mix*.

Startovní listinu publikujte. Termín jejího zveřejnění je stanoven Rozpisem soutěží.

 Internet – Publish...

Odhlášení hráčů

Odhlášené hráče přesuňte na *Exclude list*. V případě odhlášení páru je nutné mít potvrzeno, zda se odhlašuje celý pár, nebo zda se pár rozpadá a jeden hráč zůstává na *Reserve Listu* jako volný hráč.

Uvolněný hráč z páru nemá automaticky právo startovat v hlavní soutěži s jiným partnerem, a to ani tehdy, byl-li původně v hlavní soutěži (*Main Draw*). Spárování je možné pouze s oboustranným souhlasem obou hráčů. Takto nově vzniklý pár je zařazen do *Reserve Listu* a do hlavní soutěže může být zařazen pouze pokud je v tomto seznamu zařazen nejvýše (tedy pokud je „nepřeskočil“ jiný pár).

Pokud se hráč odhlásí po zveřejnění startovní listiny a není nahrazen jiným hráčem / párem z *Reserve listu*, je povinen uhradit startovné. Pro tento účel můžete použít položky *Extra Items*, které upravíte ve vlastnostech hráče³ (záložka *Fee*).

Pokud se hráč odhlásí po naložování a není nahrazen jiným hráčem / párem, nepřesouvá se na *Exclude list*, ale zůstává v hlavní soutěži (*Main Draw*). Je však nutné nastavit jeho status na *WDN* (*Withdrawn*). V tomto případě se mu startovné načítuje standardním způsobem a použití položky *Extra Items* by vedlo k duplicitnímu účtování.

Přesouvání hráčů z Reserve listu do hlavní soutěže

Pokud se po zveřejnění startovní listiny odhlásí hráči / páry, kteří byli zařazení do hlavní soutěže (*Main Draw*), je nutné, abyste uvolněná místa co nejdříve zaplnili hráči / páry z *Reserve listu* v pořadí dle jejich umístění na žebříčku.

Nelze je však přesouvat automaticky. Hráč / pár zařazený na *Reserve list* není povinen se turnaje zúčastnit a v některých případech s tím ani nemusí počítat. Je tedy nezbytné hráče (případně jejich oddíl, trenéry atp.) co nejdříve kontaktovat a nechat si potvrdit souhlas se zařazením do hlavní soutěže.

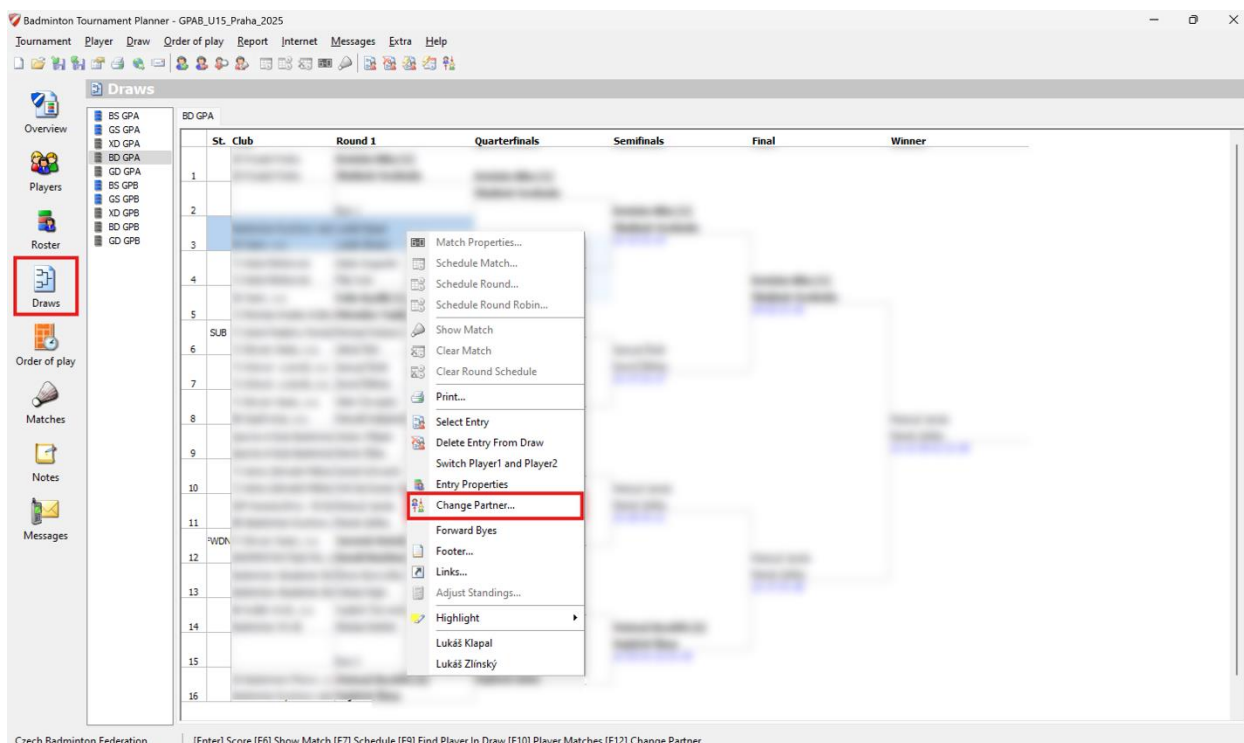
Jakmile máte potvrzení, v modulu *Roster* vyberte daného hráče, klikněte na něj pravým tlačítkem myši a pomocí volby *Move To...* jej přesuňte do *Main Draw*. Současně tomuto hráči nastavte status v hlavní soutěži na *PFR* (*Promoted from Reserves*).

Substituce

Substituci (náhradu jednoho hráče ve dvojici) lze povolit pouze v párových disciplínách (čtyřhra, smíšená čtyřhra), a to pouze v případě, že ještě nezačaly zápasy dané disciplíny. Jedná se o výjimečný institut, který lze uplatnit až v případě, kdy ani na *Teams Managers' Meetingu* není možné do hlavní soutěže přesunout hráče z kvalifikace nebo *Reserve listu*.

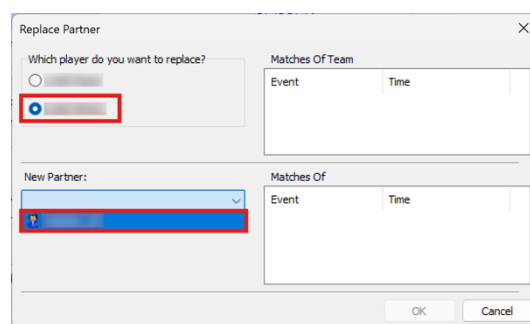
Substituci povoluje výhradně vrchní rozhodčí a pouze na žádost hráče, jehož původní spoluhráč se například zranil nebo se k soutěži nedostavil. Nový spoluhráč musí být řádně přihlášen do turnaje, i když v jiné disciplíně.

Pokud má nový spoluhráč vyšší žebříčkové pořadí než původní hráč, je nutné vyžádat souhlas nejbližší soupeřící dvojice. Pokud by součet pořadí nově vytvořeného páru byl nižší než součet některého z nasazených párů, je navíc nutný i souhlas dotčených nasazených párů (viz článek 102 Soutěžního řádu).



Změnu provedte v naložení disciplíny (*Draw*) a ve startovní listině (*Roster*) nastavte status hráče na SUB (*Substitution*). Změna by měla být popsána také ve zprávě vrchního rozhodčího.

V modulu *Draw* zvolte příslušnou disciplínu, klikněte pravým tlačítkem myši na pár, u kterého chcete substituci provést a vyberte volbu *Change Partner...* V dialogovém okně označte hráče, kterého chcete nahradit, a ze seznamu *New Partner* vyberte nového spoluhráče. Volbu potvrďte tlačítkem *OK*.



Losování turnaje

Nasazení hráčů

Pravidla pro nasazení jsou definována v Rozpisu soutěží.

Nasazení hráčů provádějte až těsně před losováním, abyste se vyhnuli změnám způsobeným případnými odhláškami a změnami v párování.

Nasazení se provádí v modulu *Roster* a je lze provést ručně nebo automaticky. Kliknutím na sloupec *Ranking* hráče / páry v hlavní soutěži (*Main Draw*) nebo kvalifikaci (*Qualifying*) seřadíte podle žebříčkového pořadí.

Klávesou *Enter* nebo poklepáním tlačítka myši otevřete vlastnosti startujícího hráče / páru (*Entry Properties*), dále poklepáním otevřete položku *Main Draw* (případně *Qualifying*) a v políčku *Seed* vyplňte nasazení – 1, 2, 3/4, 5/8, ...

Můžete rovněž využít automatického nasazení.

Draw – Automatic Seeding

V políčku *Type* zvolte položku „1, 2, 3/4, 5/8, ...“ a v řádku *Seed* vyberte potřebný počet nasazovaných hráčů / párů. Pokud potřebujete nasazení vymazat a udělat znovu, pak nastavte počet nasazovaných hráčů / párů na „0“ a poté proces opakujte.

Ať už provádíte nasazení ručně nebo automaticky, vždy věnujte pozornost situacím, kdy mají dva nebo více hráčů / párů stejné pořadí (nebo stejný součet žebříčkového pořadí) a tudíž mají stejné právo být nasazeni na konkrétní pozici. V takovém případě je nutné nasadit hráče na konkrétní pozici losem.

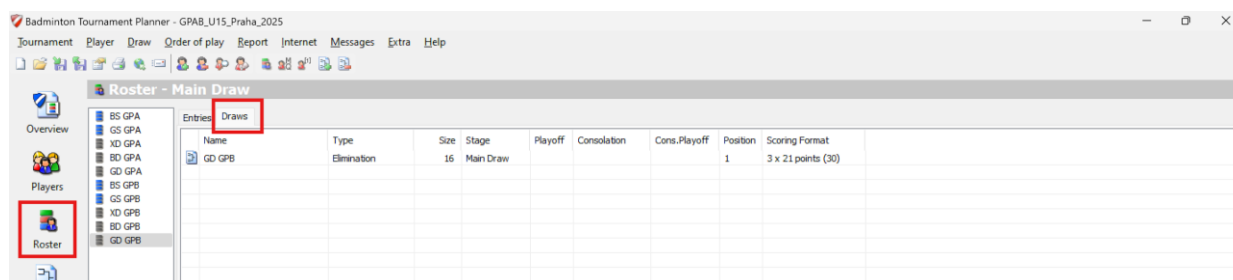
Nasazení zveřejněte.

Internet – Publish...

Vytvoření hracího systému („pavouků“)

Hrací systém pro konkrétní disciplínu (pavouk, tabulka, švýcar), jinak také *Draw*, se vytváří v modulu *Roster*. Zvolte si konkrétní disciplínu a vyberte záložku *Draw*. Kdekoli v prostoru záložky *Draw* klikněte pravým tlačítkem myši a zvolte volbu *Add Draw*.

Draw – Add Draw

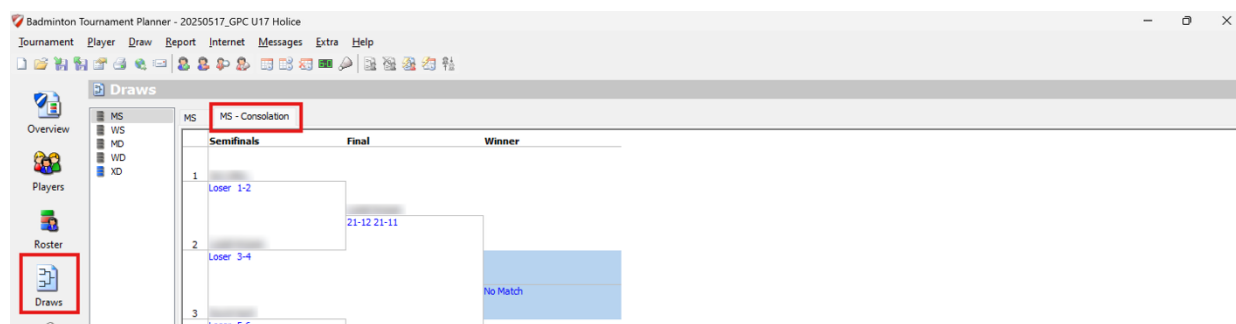
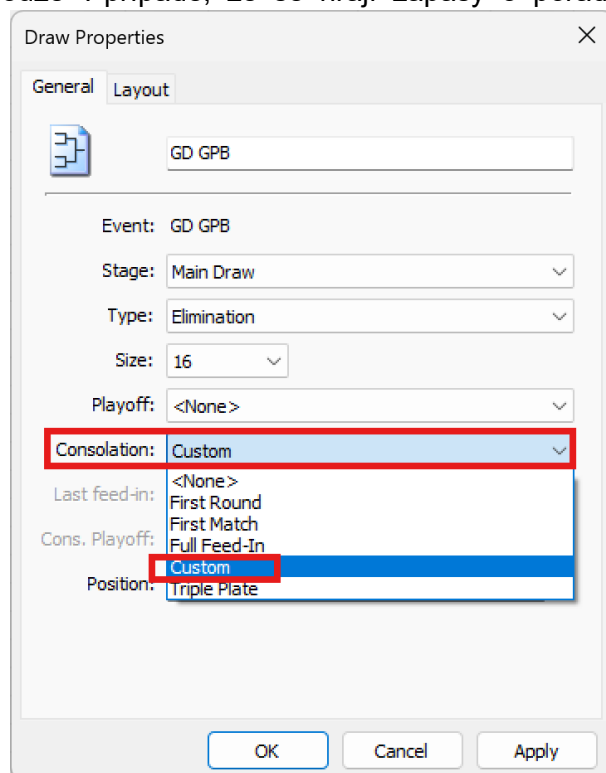


Pro většinu turnajů (bez kvalifikace) vyberte hrací systém *Elimination* a klikněte na tlačítko *Next*. Zkontrolujte, zda má „pavouk“ správnou velikost (*Size*) pro příslušnou disciplínu. Volby *Name*, *Playoff*, *Stage* a *Position* obvykle není třeba měnit. Pokračujte tlačítkem *Next*. V případě, že se hrají zápasy o 3. místo (například některé MČR či kvalifikační turnaje) vyplňte v řádku *Playoff* volbu „3/4“ – poražení semifinalisté budou automaticky zařazeni do „minipavouka“ pro zápas o 3. místo.

Přenastavenou hodnotu *Consolation* změňte pouze v případě, že se hrají zápasy o pořadí poražených hráčů v 1. kole (*Custom*⁴); opět pokračujte tlačítkem *Next*.

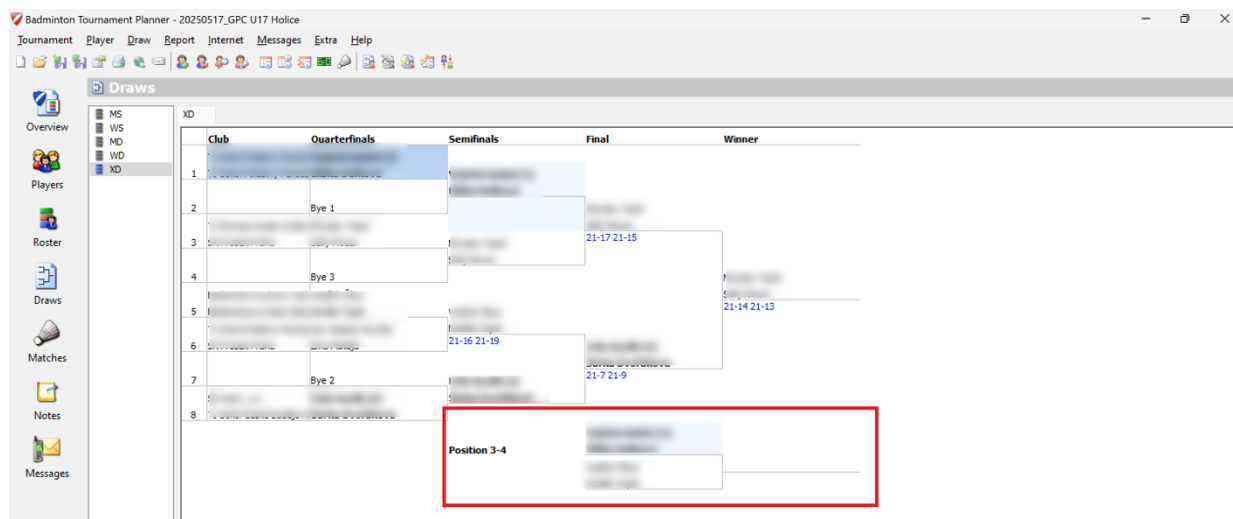
V dalším kroku zatrhněte *Status* a *Club* a opět pokračujte tlačítkem *Next* a nakonec potvrďte tlačítkem *Finish*. Tímto je pavouk pro disciplínu vytvořený.

Pokud se v průběhu turnaje dodatečně rozhodnete hrát zápasy o pořadí, lze nastavení pavouka zpětně upravit. V modulu *Roster* a jeho záložce *Draws* vyberte požadované hrací schéma, které chcete upravit a klávesou *Enter* nebo poklepnutím myši jej otevřete. V řádku *Consolation* vyberte ze seznamu možnost *Custom* a změny potvrďte tlačítkem *OK*. V modulu *Draws* se pak v příslušné disciplíně objeví v nové záložce „pavouk“ pro zápasy o pořadí (například *MS – Consolation*).



⁴ Hráče dosazujte do „pavouka“ zápasů o pořadí ručně.

Dále je možné upravit i další parametry hracího schématu („pavouka“) – například dodatečně doplnit *Playoff* o 3/4 místo. Tento minipavouk se v modulu *Draw* zobrazí pod základním pavoukem příslušné disciplíny.



Losování

Před losováním ověřte, zda máte ve všech disciplínách správně nastavené nasazení hráčů, včetně ruční úpravy žebříčkové pořadí u předsazených hráčů. Dále ověřte žebříčkové pořadí hráčů, kteří startují ve více věkových kategoriích (například u souběžně pořádaných turnajů U13 a U15).

Draw – Make Draws...




V průvodci losováním (*Make Draws*) zvolte disciplínu (*Event*), fázi soutěže (*Stage*) a hrací schéma (*Draw*), existuje-li jich více, a pokračujte tlačítkem *Next*.

Dalším krokem je separace (*Separation*) – jejím cílem je zamezit, aby se hráči (například ze stejného oddílu nebo oblasti) utkali již v prvním kole. Pro oblastní soutěže (např. GPC a nižších) zvolte **Club**. Pro celorepublikové soutěže (GPB, GPA, MČR) zvolte **District**. Volbu *Optimization* nastavte na *Optimal separation* (systém se pokusí zajistit, aby se hráči jedné oblasti, je-li to možné, poprvé střetli co možná nejpozději). Volbu *separate doubles couples from different club* ponechte nezaškrtnutou (systém nebude brát v úvahu klubovou příslušnost u dvojic složených z hráčů různých oddílů). Pokračujte tlačítkem *Next*.

V náhledu losování ověřte, zda je vše v pořádku (nasazení hráči, separace oddílů / oblastí atp.). Pokud zjistíte chybu, můžete losování zopakovat tlačítkem *Re-make Draw*. Je-li vše v pořádku, losování potvrďte tlačítkem *Finish* a následně ještě jednou tlačítkem *Yes*. Platí pravidlo: **bereme**

vždy první los (a nikdy jej, ani na prosby přihlížejících zástupců klubů, neopakujeme – výjimkou tvoří pouze objektivní pochybení).

Finální los zkontrolujte v modulu *Draw*. Je-li vše v pořádku, los publikujte.


 *Internet – Publish...*

Tento postup opakujte pro všechny disciplíny turnaje.

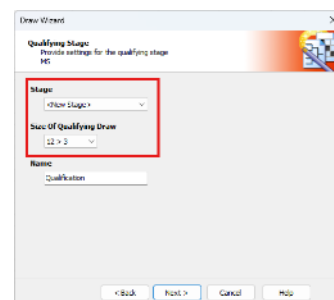
Kvalifikace

Pokud se v rámci turnaje hraje (v souladu s Rozpisem soutěží) také kvalifikace, je zapotřebí vytvořit hrací systém odlišně. U celorepublikových turnajů se zpravidla používá kvalifikační pavouk s následným vyřazovacím (K.O.) systémem.

V modulu *Roster* přidejte nový hrací systém obvyklým způsobem a vyberte volbu *Elimination qualifying stage with elimination main draw*.

 *Draw – Add Draw*

V dalším kroku průvodce jako fázi soutěže (*Stage*) vyberte *Qualifying* nebo volbu *<New Stage>*, pokud kvalifikační fáze zatím neexistuje. V řádku *Size Of Qualifying Draw* nastavte počet hráčů v kvalifikaci a počet hráčů postupujících do hlavní soutěže (např. volba „12 > 3“ vytvoří tři kvalifikační pavouky po čtyřech hráčích, tedy celkem pro 12 hráčů účastnících se kvalifikace).



V záložce *Entries* modulu *Roster* rozdělte hráče do jednotlivých seznamů: *Main Draw* (hráči postupující přímo do hlavní soutěže), *Qualifying* (hráči hrající kvalifikaci), a hráčů *Reserve* (náhradníci).

V okamžiku určeným Rozpisem soutěží proveďte losování kvalifikace.

Postup kvalifikantů do hlavní soutěže

Existují dvě možnosti:

Ruční zařazení vítězů kvalifikace

V záložce *Entries* vyberte vítěze kvalifikace ze seznamu *Qualifying*, klikněte pravým tlačítkem myši a zvolte volbu *Copy To... – Main Draw*. Los hlavní soutěže poté proveďte obvyklým způsobem. Tímto postupem zajistíte požadovanou separaci hráčů podle oblastí, protože los probíhá až po odehrání kvalifikace.

Automatické propojení míst v hlavní soutěži

Při tvorbě hlavního pavouka zaškrtněte zástupná místa pro kvalifikanty (*links*), pak pokračujte v losování obvyklým způsobem. Po odehrání kvalifikace a zadání posledního výsledku budou vítězové automaticky zařazeni do hlavní soutěže. Nelze však zaručit separaci hráčů podle oblastí, protože los do hlavní soutěže probíhá dříve, než je odehrána vlastní kvalifikace, a protože místo konkrétních hráčů obsahuje jen zástupná místa.

Zápasy ve skupinách

Systém „každý s každým“ (Round Robin) je vhodný především pro menší počet účastníků v dané disciplíně – typicky u oblastních turnajů, kategorie U11, případně pro kvalifikační skupiny.

V modulu *Roster* vyberte příslušnou disciplínu a přejděte na záložku *Draw*. Kdekoli v prostoru záložky klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte volbu *Add Draw*.

Draw – Add Draw

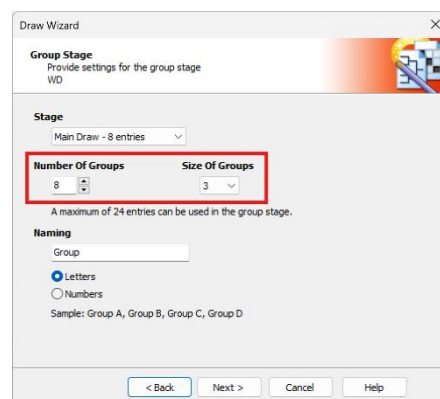
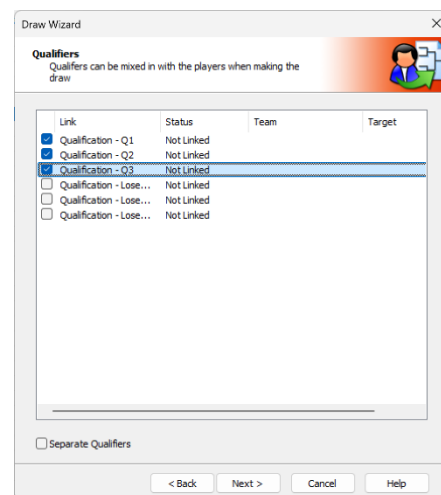
V průvodci zvolte typ hracího systému *Round Robin* a klikněte na tlačítko *Next*. V následujícím kroku nastavte velikost skupin (*Size*), ostatní volby ponechte beze změny a pokračujte tlačítkem *Next*. V dalším kroku zvolte možnost *Status* a *Club*, pokračujte tlačítkem *Next* a nakonec vše ještě potvrďte tlačítkem *Finish*.

Výsledné pořadí hráčů ve skupině je určeno nastavením vlastností turnaje (záložka *Round Robins*). Při komunikaci s hráči a trenéry je důležité umět srozumitelně vysvětlit, jakým způsobem se určuje pořadí hráčů po odehrání skupinových zápasů.

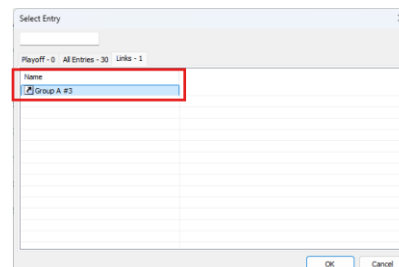
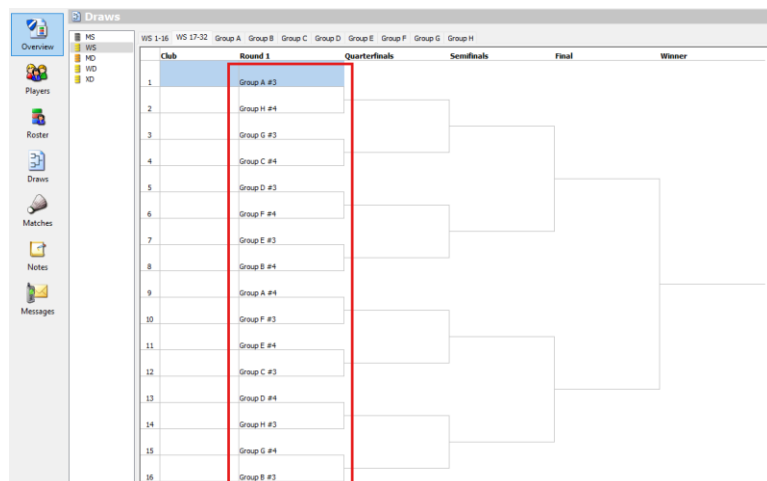
Tournament – Properties

Počet hráčů ve skupině by neměl být vyšší než 3–5 hráčů. Větší skupiny výrazně prodlužují dobu soutěže. Pokud je účastníků více, můžete použít systém více skupin s následným pavoukem (*Group stage with elimination play-off*). V tomto případě zvolte počet skupin (*Number of Groups*) a jejich velikost (*Size of Groups*). Rovněž můžete zadat prefix skupiny (*Naming*) a zvolit, zda budou skupiny označovány písmenem (*Letters*) nebo číslicí (*Numbers*). Pokračujte tlačítkem *Next*. V dalším kroku určete, zda bude ze skupiny postupovat jeden nebo dva hráči.

Po odehrání posledního zápasu a zadání posledního výsledku ve skupině budou vítězové (resp. první dva hráči) automaticky zařazeni do fáze play-off. Pokud to z jakéhokoli důvodu neuděláte, proces zařazení znovu spustíte, když otevřete výsledek zápasu a znovu jej uložíte.




Chcete-li, aby si i ti hráči, kteří se ve skupině neumístili na prvních dvou místech, zahráli další zápasy o pořadí, můžete do disciplíny přidat další pavouk a definovaná místa ve skupinách propojit (*links*) s konkrétními pozicemi v tomto pavouku. Aby bylo možné správně určit konečné pořadí všech hráčů v turnaji, je nutné u tohoto pavouka nastavit pozici, od které se budou jeho výsledky započítávat do celkového umístění – například pokud pavouk určuje pořadí na 17. – 32. místě, je třeba v položce *Position* nastavit hodnotu 17.



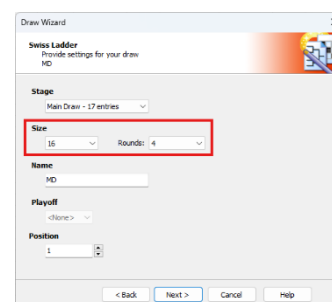
Švýcarský systém

Švýcarský systém (*Swiss Ladder*) je vhodný především pro soutěže s větším počtem účastníků, kde není možné nebo vhodné použít klasický vyřazovací pavouk a zároveň je žádoucí, aby si každý účastník zahrál vícero zápasů. Typicky se využívá pro oblastní turnaje mládeže nebo nepostupové soutěže.

V modulu *Roster* vyberte požadovanou disciplínu a přejděte na záložku *Draw*. V prostoru záložky klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte volbu *Add Draw*.

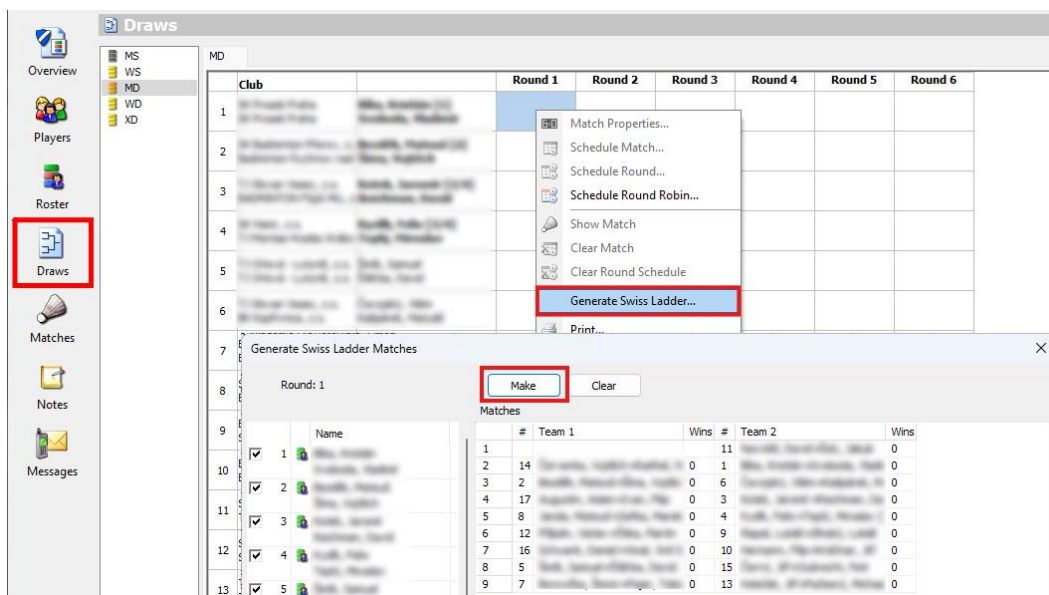
 *Draw – Add Draw*

V průvodci vyberte jako typ hracího systému *Swiss Ladder* a klikněte na tlačítko *Next*. V dalším kroku nastavte počet hráčů (*Size*) a plánovaný počet kol (*Rounds*). Pokračujte tlačítkem *Next*, zaškrtněte volby *Status* a *Club*, pokračujte tlačítkem *Next* a nakonec vše ještě potvrďte tlačítkem *Finish*.



I v tomto případě má smysl před losováním (*Make Draw*) provést nasazení hráčů, aby se zabránilo tomu, že se nejvýše nasazení hráči utkají již v prvním kole.

Než začnete plánovat zápasy, je před každým kolem nutné určit, kdo se s kým utká. Přejděte do modulu *Draws*, vyberte příslušnou disciplínu, klikněte pravým tlačítkem kdekoli v sloupci příslušného kola a vyberte volbu *Generate Swiss Ladder*. Systém automaticky navrhne zápasy pro dané kolo na základě dosavadních výsledků.



Pořadí hráčů se po odehrání každého kola aktualizuje a určuje se podle těchto kritérií:

- počet vítězných zápasů,
- hodnota Buchholzova kritéria (BHZ)⁵,
- výsledek vzájemného zápasu,
- rozdíl získaných a ztracených setů,
- rozdíl získaných a ztracených míčů.

V případě, že se disciplíny účastní lichý počet hráčů, v každém kole jeden hráč automaticky nehraje (bye). Aby však nebyl znevýhodněn v celkovém pořadí, získává automaticky jeden bod jako za vítězství v zápase. Tato kritéria nelze v systému měnit (na rozdíl od systému *Round Robin*, kde lze pořadí ve skupině konfigurovat).

Po odehrání každého kola zadejte všechny výsledky a následně vygenerujte zápasy pro kolo další. Protože je před generováním každého kola nutné počkat na kompletní výsledky předchozího kola, není možné zápasy ve švýcarském systému plánovat dopředu (např. rozlosovat celou disciplínu naráz jako u vyřazovacího systému). Každé kolo se vytváří samostatně a teprve poté je možné naplánovat konkrétní zápasy.

⁵ V případě, že mají dva (či více hráčů) shodný počet vítězství, Buchholzovo kritérium (BHZ) zvyhodňuje ty, kteří se v předešlých kolech utkali s těžšími soupeři. BHZ se vypočítá jako součet bodů (počtu vítězství) všech soupeřů daného hráče. Vyšší hodnota tedy znamená, že daný hráč čelil silnějším protivníkům.

Časový plán turnaje

Časový plán turnaje lze udělat několika způsoby a záleží na vrchním rozhodčím, případně osobě pověřené prací s BTP, jaký postup zvolí.

Vždy je však vhodné plánovat zápasy dopředu jak je to jen možné, aby měli hráči informaci o svém plánovaném zápasu dostatečně dopředu a měli možnost se na svůj zápas odpovídajícím způsobem připravit.

Naplánované zápasy mohou hráči sledovat na webu Tournament Software, na záložce *Matches*.

Time	Match Description	Score	Status
9:00 AM	XD GPA Round of 32	21-18 21-13	MATCH
	XD GPA Round of 32	21-19 18-21 12-21	MATCH
	XD GPA Round of 32	27-25 21-19	MATCH
	XD GPA Round of 32	21-14 21-17	MATCH

Ideálním scénářem je naplánovat celý turnaj dopředu. Tento postup však není vždy snadný, někdy dokonce ani možný. Z pochopitelných důvodů není známo, kteří hráči postoupí do dalších kol a kteří hráči „vypadnou“ už v úvodu. Při plánování je tedy nutné počítat se všemi eventualitami a zároveň respektovat nezbytné přestávky (20 minut) mezi zápasy.

Není-li z objektivních důvodů možné naplánovat celý turnaj najednou, přistupuje se k plánování v postupných krocích – tak, jak hráči procházejí turnajem a vypadávají z jednotlivých disciplín, s přihlédnutím k jejich naložení v navazujících disciplínách. Tento přístup umožňuje pružně reagovat na skutečný průběh turnaje a zároveň zachovat plynulost hry.

Například víme-li, že jeden hráč startuje ve smíšené čtyřhře a zároveň je v prvním kole dvouhry, je vhodné jeho zápasy časově upřednostnit, aby se na něj nemuselo zbytečně čekat. Stejně tak je důležité plánovat zápasy tak, aby hráči, kteří spolu budou hrát v dalších kolech nebo disciplínách, dokončili své předchozí zápasy v přibližně stejný čas.

Zejména u turnajů GPC a nižších se často využívá postupné plánování, kdy se celá první disciplína naplánuje dopředu a další zápasy se plánují podle průběhu turnaje –na základě výsledků již odehraných zápasů (kdo je volný do další disciplíny, kdo ještě pokračuje).

Zpravidla se disciplíny hrají v tomto pořadí:

- Smíšená čtyřhra
- Dvouhra mužů a žen (chlapců a dívek)
- Čtyřhra mužů a žen (chlapců a dívek)

Možnosti vytvoření časového plánu jsou následující:

- automatické naplánování celého turnaje (*Schedule Tournament*)

- naplánování celého kola (*Schedule Round*)
- naplánování jednoho zápasu (*Schedule Match*)

Doporučeno je používat kombinaci plánování celých kol a jednotlivých zápasů.

Automatické naplánování celého turnaje

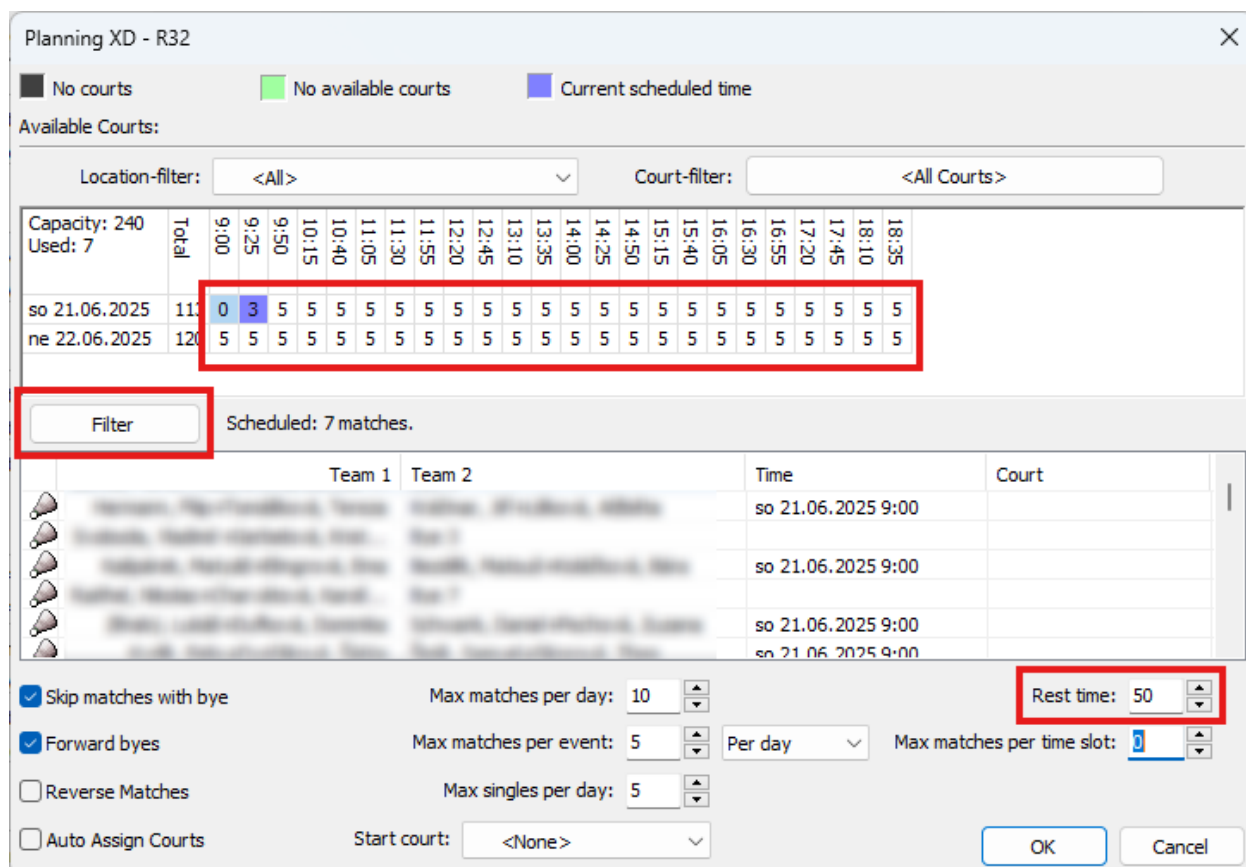
Draw – Schedule Tournament

Tato funkce dokáže naplánovat najednou celý turnaj – napříč všemi disciplínami. **Není však doporučeno ji používat.**

Tournament Planner totiž při automatickém plánování neví, který hráč v dané disciplíně postoupí až do finále a který vypadne hned v prvním kole. Z tohoto důvodu počítá s možností, že každý hráč může postoupit až do konce – a plánuje jeho případné další zápasy (např. v jiné disciplíně) až po úplném dokončení disciplíny předchozí. Výsledkem je, že mezi zápasy vznikají zbytečně velké časové mezery, časový harmonogram se zbytečně natahuje a kurty zůstávají nevyužité.

Naplánování jednoho kola

V modulu *Draw* zobrazte požadované hrací schéma („pavouk“) a po kliknutí pravým tlačítkem myši na příslušné kolo v „pavouku“ zvolte funkci *Schedule Round*.



The screenshot shows the 'Planning XD - R32' window. At the top, there are legend items: 'No courts' (black square), 'No available courts' (green square), and 'Current scheduled time' (blue square). Below this is the 'Available Courts' section with 'Location-filter: <All>' and 'Court-filter: <All Courts>'. A grid shows the court schedule for two dates: 'so 21.06.2025' and 'ne 22.06.2025'. The grid has columns for time slots from 9:00 to 18:35. A red box highlights the 9:00 slot on the 21st, where the value '3' is shown. Below the grid is a 'Filter' button and a 'Scheduled: 7 matches.' label. A table lists the scheduled matches with columns for Team 1, Team 2, Time, and Court. At the bottom, there are settings for 'Skip matches with bye' (checked), 'Forward byes' (checked), 'Reverse Matches' (unchecked), and 'Auto Assign Courts' (unchecked). Other settings include 'Max matches per day: 10', 'Max matches per event: 5', 'Max singles per day: 5', 'Start court: <None>', 'Rest time: 50', and 'Max matches per time slot: 3'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

V dialogovém okně upravte položku **Rest time** – tato hodnota odpovídá součtu plánované délky zápasu a předepsané přestávky mezi dvěma zápasy. Obvykle postačí hodnota 50 minut (30 minut zápas + 20 minut odpočinek), případně ji upravte podle věkové kategorie a vašich zkušeností.

Pokud chcete naplánovat jen vybrané zápasy (například pouze horní nebo dolní polovinu pavouka, nebo konkrétní skupinu), můžete využít tlačítka *Filter*.

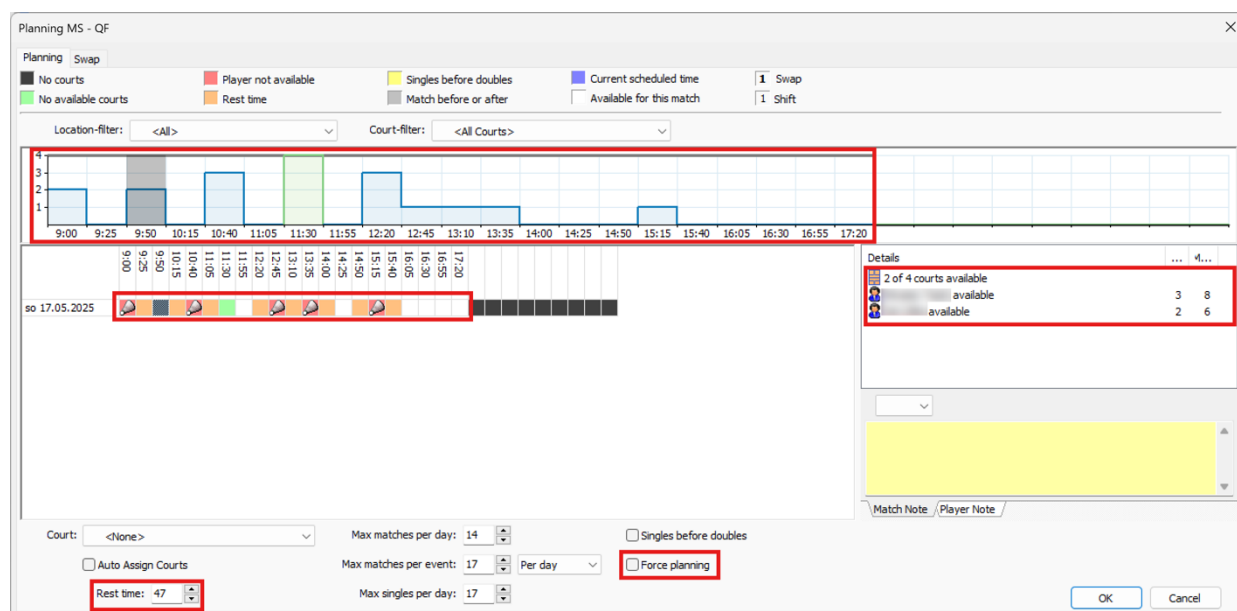
Zápasy se naplánují na nejbližší volný časový slot. Pokud chcete začátek upravit, klikněte v časové ose na požadovaný čas. Tournament Planner automaticky zohledňuje další zápasy hráčů (a to i v jiných disciplínách) a upraví časy tak, aby se zápasy nepřekrývaly a byla zachována přestávka mezi zápasy.

Je třeba mít na paměti, že program předpokládá možnost postupu každého hráče až do finále. Například pokud plánujete první kolo dvouher, ale ještě nejsou odehrány zápasy smíšené čtyřhry, systém bude plánovat dvouhry až na čas po dohrání všech dosud předpokládaných zápasů této disciplíny (mixů) – reálně tím může dojít ke vzniku časových „mezer“. V takovém případě je vhodné plánovat zápasy selektivně nebo v několika etapách, podle aktuálního průběhu turnaje.

Naplánování jednoho zápasu

V modulu *Draw* zobrazte požadované hrací schéma („pavouk“) a kliknutím pravým tlačítkem myši na příslušný zápas zvolte funkci *Schedule Match*.

Opět zkontrolujte nastavení **Rest time**.



V horní části okna se zobrazuje přehled využití kurtů – snadno tak zjistíte, kdy jsou kurty volné a kdy jsou plně obsazeny. V časové ose pak uvidíte časový program konkrétních hráčů.

Symbol badmintonového míčku znamená, že v daném čase má hráč naplánovaný zápas (případně se může jednat o teoretický v dalších kolech, pokud hráč postoupí).

Význam barev v časové ose:

- **černá** políčka – bloky, které nemají přiřazené žádné kurty (v *Properties* turnaje);
- **zelená** políčka – kurty jsou v daném čase plně obsazeny;
- **oranžová** políčka – hráč má přestávku po předchozím zápase;
- **bílá** políčka – možné časy, kam lze bez omezení plánovat.

V pravé části dialogového okna se zobrazují detailní informace – např. který konkrétní zápas se v daném čase hraje a kteří hráči se jej účastní.

Pokud potřebujete z vážných důvodů naplánovat zápas do časového slotu, který je již z pohledu systému plný (např. máte k dispozici 5 kurtů a potřebujete naplánovat šestý zápas), můžete použít volbu *Force planning*. Tato možnost by však měla být využívána jen ve výjimečných případech – při častém použití dochází ke kumulaci zpoždění a narušení plynulosti turnaje.

Naplánování zápasů o pořadí

Pokud jsou v propozicích turnaje uvedeny zápasy o pořadí, je nejdůležitější na ně v časovém plánu **nezapomenout**. Nejčastěji se plánují zápasy o pořadí ve dvouhrách – obvykle po odehrání druhého kola, což vám dává přibližně 25 minut na jejich zařazení do časového programu turnaje.

Plánujete-li tedy zápasy dvouher dopředu (například když je již odehrána smíšená čtyřhra), není možné automaticky naplánovat všechny zápasy dvouher. Systém o zápasech o pořadí neví a nepočítá s nimi. Na tuto časovou rezervu musíte pamatovat sami!

Pro zápasy o pořadí se zpravidla používá nastavení pavouku *Consolation – Custom*.

The screenshot shows the 'Draws' window of the Tournament Planner. The main window displays a tournament bracket for 'MS - Consolation' with stages: Semifinals, Final, and Winner. The Semifinals stage shows four entries: 1. Bye 4, 2. Bye 1, 3. Bye 2, and 4. Bye 3. A 'Select Entry' dialog box is open, showing a table of entries for 'Main Draw - 8' and 'All Entries - 0'. The table has columns for Name, Seed, Status, Order, Rating, Ranking, and Stage. The entry 'Mrázek, Lukáš' is selected and highlighted in blue.

Name	Seed	Status	Order	Rating	Ranking	Stage
[blurred]					134	Main Draw
[blurred]					35	Main Draw
[blurred]					56	Main Draw
[blurred]					89	Main Draw
Mrázek, Lukáš					35	Main Draw
[blurred]					58	Main Draw
[blurred]	2				31	Main Draw
[blurred]	1				28	Main Draw


Program Tournament Planner sice nabízí i další (automatizované) možnosti zápasů o pořadí – například *First Round* – ty však rozmisťují hráče do pavouka o pořadí podle předem definovaného

algoritmu. Výsledkem může být, že se dva hráči dostanou do různých polovin pavouka, kde už nemají soupeře a pak nemohou hrát proti sobě. Proto se tyto varianty běžně nedoporučují.

V modulu *Draws* zvolte příslušnou disciplínu a vyberte záložku se zápasy o pořadí. Rozhodněte, na kterou pozici v zápasech o pořadí hráče nasadíte (doporučuje se dodržet separaci hráčů z jedné oblasti či klubu). Místa můžete také ručně nalosovat.

Badminton Tournament Planner umožňuje i automatizované nalosování. V nastavení turnaje (*Tournament – Properties – Events*) vytvořte pro danou disciplínu další fáze turnaje *Consolation*. V modulu *Roster* založte samostatný pavouk pro zápasy o pořadí zařazený do fáze (*Stage*) *Consolation* (v pavouku hlavní soutěže se pak zápasy o pořadí nenastavují). Po odehrání prvního kola zkopírujte příslušné hráče do seznamu *Consolation*. Nakonec pak obvyklým způsobem zápasy o pořadí nalosujte (*Draw – Make Draws...*).


Nezapomeňte vytvořené a naplánované zápasy o pořadí publikovat.

 *Internet – Publish...*

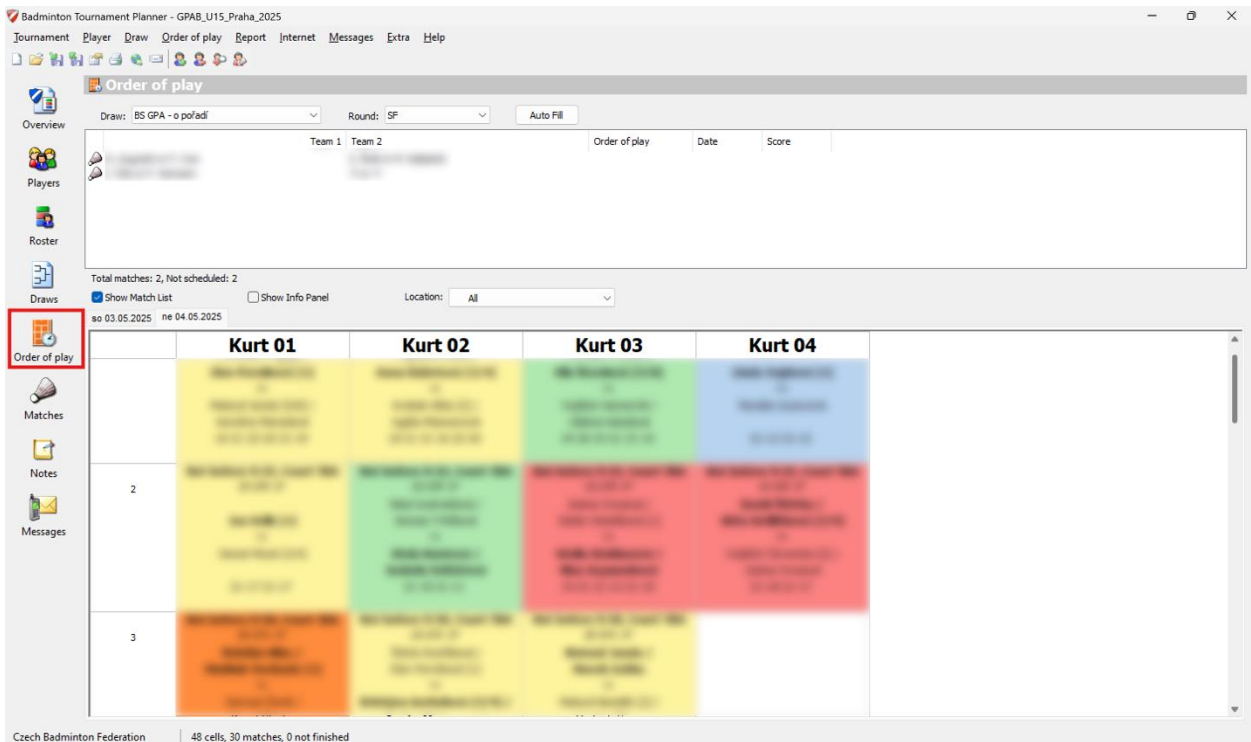
Order of Play

Pro semifinálové a finálové zápasy celorepublikových turnajů, které se často hrají v samostatný herní den (zpravidla v neděli), se místo pevného plánování na konkrétní časy může hodit rozpis na jednotlivé kurty postupně, jak budou zápasy probíhat, často i bez určení konkrétního času.

Pro tento účel slouží modul *Order of Play*, který je třeba nejprve aktivovat v nastavení turnaje.

 *Tournament – Properties – Scheduling – Show order of play grid*

Po aktivaci přejděte do modulu *Order of Play*. V horní části najdete seznam dosud nenaplánovaných zápasů (je nutné je filtrovat podle kol – semifinále, finále, ...). Zápasy pak můžete myší přiřazovat k jednotlivým kurtům podle potřeby.



The screenshot shows the 'Order of play' grid in the Badminton Tournament Planner. The grid is organized by rounds (2 and 3) and courts (Kurt 01 to Kurt 04). The cells are color-coded to indicate scheduling issues: red for conflicts, orange for tight scheduling, yellow for short breaks, and green for a harmonogram. A sidebar on the left contains navigation icons, with 'Order of play' highlighted in a red box.

Barvy časových bloků indikují možné problémy či stav:

- **Červená** – hráč má v daném čase více zápasů, které jsou ve vzájemné kolizi;
- **Oranžová** – zápasy jsou příliš těsně za sebou bez dostatečného odpočinku;
- **Žlutá** – jen krátká přestávka s rizikem čekání;
- **Zelená** – harmonogram je v pořádku.


V nastavení *Order of Play* můžete omezit kurty, na kterých se bude hrát, a určit kolik zápasů za sebou se bude hrát. Na záložce *Layout* můžete zvolit formát tisku (na šířku, na výšku, počet řádků a počet kurtů).

Jednotlivým časovým blokům můžete přiřadit typ časového omezení – klikněte pravým tlačítkem myši a zvolte *Cell Properties...*, kde lze použít následující volby a jejich kombinace.



















Starting at	Zápas začne přesně v určeném čase
Followed by	Zápas začne ihned po předchozím
Not before (NB)	Zápas nezačne dříve než...
After Rest	Po nezbytné přestávce
Court TBA	Kurt bude upřesněn později
Time TBA	Čas bude upřesněn později

Chcete-li, lze podle jedné buňky rychle vyplnit celý řádek – klikněte pravým tlačítkem a zvolte *Fill Entire Row*.

Seznam zápasů v Order of Play je možné vytisknout.

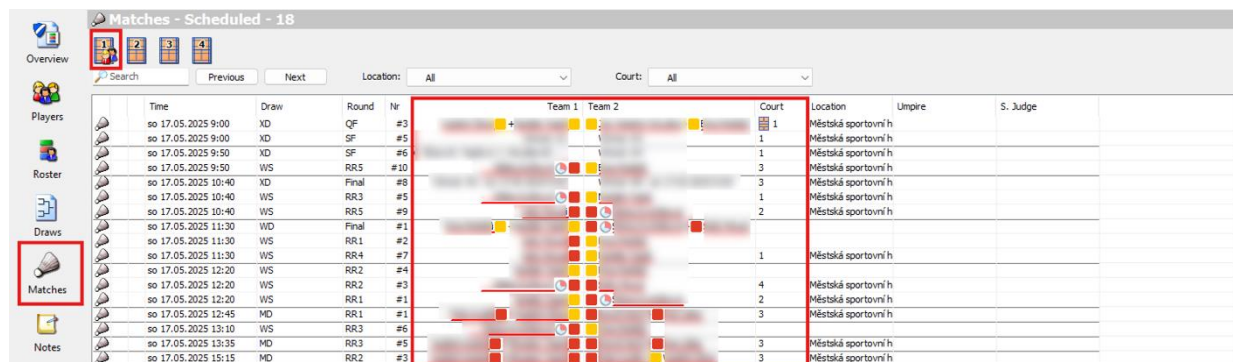
 *Order of Play – Print Order of Play...*

Na webu Tournament Software se pak zápasy nezobrazují v obvyklém řazení (chronologicky), ale po konkrétních kurtech.

Kurt 01 HAMR			
1. Starting at 9:00 AM			
XD GPA Semi final			16-21 22-20 21-19 
BS GPB Semi final			21-17 21-17 
BD GPA Semi final			24-22 21-19 
BD GPB Semi final			17-21 10-21 
GS GPA Semi final			10-21 21-23 
GD GPB Final			21- 8 21-19 

Vyhlašování zápasů

Přehled všech zápasů najdete v modulu *Matches*. Naplánované zápasy jsou na záložce *Scheduled*, nenaplánované na záložce *Not Scheduled* a ukončené zápasy na záložce *Finished*.



The screenshot shows a software interface for managing matches. The main window is titled 'Matches - Scheduled - 18'. On the left, there is a sidebar with icons for 'Overview', 'Players', 'Roster', 'Draws', 'Matches', and 'Notes'. The 'Matches' icon is highlighted with a red box. The main area displays a table of matches with columns for 'Time', 'Draw', 'Round', 'Nr', 'Team 1', 'Team 2', 'Court', 'Location', 'Umpire', and 'S. Judge'. Below the table is a grid representing court status, with columns for 'Team 1', 'Team 2', and 'Court'. The grid contains colored squares (yellow and red) indicating the status of players on the courts. A red box highlights the 'Matches' icon in the sidebar and the court status grid.

Když vyhlásíte zápas na kurt, přetáhněte jej myší na ikonu kurtu v horní části obrazovky. Pokud je na kurtu už jiný zápas, systém vás na to upozorní – ale můžete nový zápas nasadit (po potvrzení) a ten původní se automaticky stáhne (zůstává však mezi zápasy na záložce *Scheduled*).

Hráči, kteří aktuálně hrají nějaký zápas (jsou „na kurtu“) mají před svým jménem žlutý čtvereček. Ti hráči, kteří v danou chvíli nic nehrají, mají čtvereček červený⁶. Snadno tak v seznamu uvidíte, který zápas můžete vyhlásit na kurt a který nikoli, což je obzvláště důležité při párových disciplínách.

Hráčům, kteří v nedávné době ukončili svůj zápas (tedy když *Match Control* do BTP zapsal výsledek), se u jejich jména zobrazuje symbol „hodin“. Červená výseč tohoto symbolu znázorňuje zbývající čas přestávky po ukončení zápasu. Díky tomu snadno zjistíte, zda je již možné hráče vyhlásit na kurt, nebo zda stále čerpá přestávku. Délku této přestávky lze nastavit ve vlastnostech turnaje (*Tournament – Properties – Draw*).

Co systém neumí automaticky ohlídat, je nasazení rozhodčích (zejména rozhodčích z řad hráčů). Může se vám tedy stát, že vyhlásíte na kurt zápas s hráčem, který však tou dobou sedí na umpire. Toto bohužel musíte uhlídat ručně, nejlépe přehlednými poznámkami na papíru.

⁶ Tento čtvereček je červený proto, že program BTP umožňuje potvrdit přítomnost hráče v hale nebo na meeting pointu prostřednictvím funkce *Check-In* – přítomný hráč je indikován zeleným čtverečkem. Tuto funkcionalitu však obvykle na tuzemských turnajích nepoužíváme.

Záznamy výsledků

Výsledky zápasů můžete zadávat buď v modulu *Matches* nebo v modulu *Draws*. Vyberte si konkrétní zápas a klávesou *Enter* nebo poklepnutím myši otevřete jeho vlastnosti.

Zadejte výsledek zápasu. Stačí zadat pouze počet bodů ztracených setů — vítězný počet setů (obvykle 21) systém doplní automaticky.


Zkontrolujte, zda je správně uveden vítěz zápasu. I když jej systém určuje automaticky, výsledek vždy ověřte, nejlépe přímo proti hernímu lístku či scoresheetu. Vzniklé chyby se později velmi obtížně řeší – zejména pokud by do dalšího kola postoupil špatný hráč.

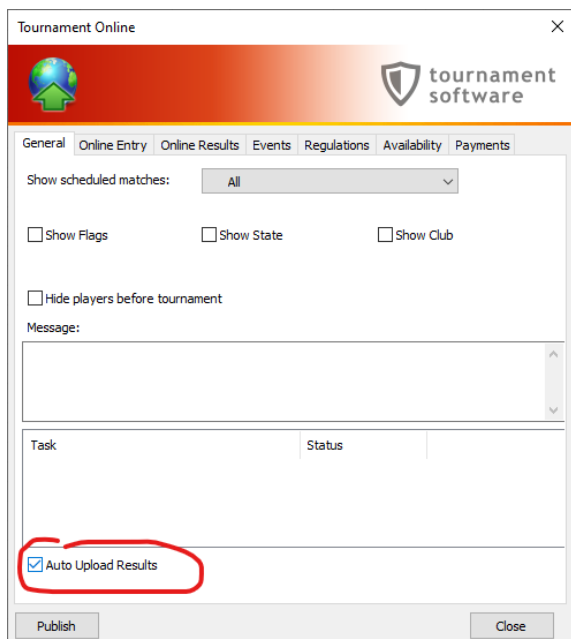
Při zadávání jednotlivých zápasů vždy smažte údaj o délce zápasu – využívá se pouze tehdy, pokud je Match Control turnaje schopen garantovat zcela přesné časy u všech zápasů.

V případě, že je zápas ukončen nestandardním způsobem, je nutné upravit status zápasu a většinou také status hráče v modulu *Roster*.

Situace	Status zápasu	Status hráče
Hráč / pár se k zápasu vůbec nedostaví	<i>w.o. (walkover)</i>	DNS
Oba hráči / páry se k zápasu vůbec nedostaví	<i>No Match</i>	DNS (oba hráči)
Oba hráči / páry odstoupili ze soutěže před zápasem	<i>No Match</i>	WDN (oba hráči)
Jeden z hráčů / párů odstoupil ze soutěže před zápasem	<i>w.o.</i>	WDN
Hráč / pár nemůže pokračovat v další disciplíně (např. kvůli zranění v jiné disciplíně).	<i>w.o.</i>	FWDN
Hráč / pár odstoupil ze zápasu z důvodu zranění	aktuální skóre + <i>Ret. (Retired)</i>	
Hráč / pár byl přesunut do hlavní soutěže, aniž by byl zahájen kvalifikační zápas	<i>w.o.</i>	PMD
Oba hráči / páry byli přesunuti do hlavní soutěže, aniž by byl zahájen kvalifikační zápas	<i>No Match</i>	PMD (oba hráči)
Hráč / pár byl přesunut do hlavní soutěže v průběhu kvalifikačního zápasu (zápas byl zastaven vrchním rozhodčím)	aktuální skóre + <i>Promoted</i>	PMD
Hráč / pár byl diskvalifikován (obdržel černou kartu)	aktuální skóre + <i>Dis. (Disqualified)</i>	DSQ

Po zadání výsledku je nutné turnaj publikovat. Případně můžete zapnout automatickou publikaci, která se spustí po každém zadaném výsledku.

 Internet – Publish...



Tournament Online

General Online Entry Online Results Events Regulations Availability Payments

Show scheduled matches: All

Show Flags Show State Show Club

Hide players before tournament

Message:

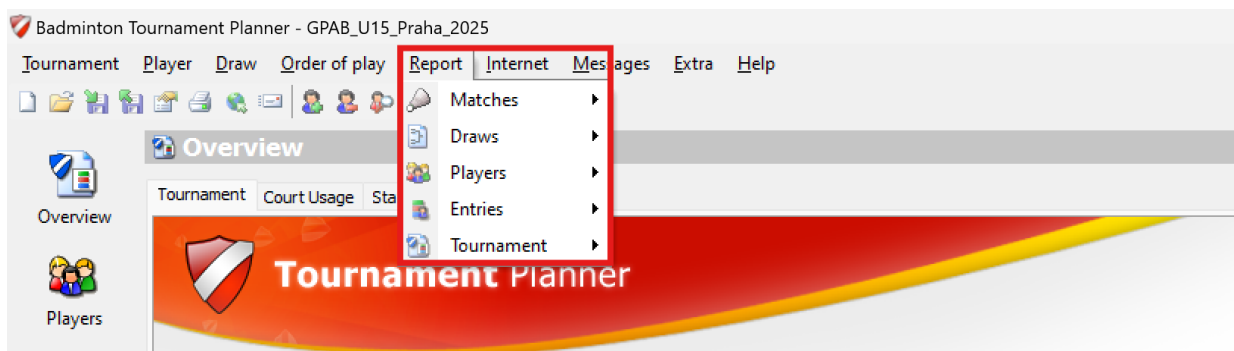
Task	Status
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Upload Results	

Publish Close

Tisky

Badminton Tournament Planner nabízí širokou škálu tiskových sestav a nástrojů. Většinu z nich lze před samotným tiskem zobrazit v náhledu. Z prostředí náhledu je rovněž možné tiskovou sestavu uložit, typicky ve formátu PDF, nebo ji exportovat do jiných formátů pro další použití.

Report



Prezenční listina

Prezenční listinu můžete připravit několika způsoby podle toho, jaký přehled potřebujete.

Report – Players – Players...

Tato sestava umožňuje vygenerovat seznam všech hráčů. Tlačítkem *All* označíte všechny hráče. Pokud chcete vybrat jen konkrétní skupinu (např. hráče přihlášené do konkrétní disciplíny), nastavte potřebné kritérium a tlačítkem *Select* označíte hráče, kteří vybraným kritériím vyhovují.

V dalším kroku vyberte sloupce, které chcete ve výstupu zobrazit – obvykle jméno (*Firstname*), příjmení (*Name*), klub (*Club*), případně další údaje. Výstup můžete zobrazit kliknutím na *Preview* nebo jej uložit jako tabulku (*Excel*) ve formátu XLSX.

Report – Entries – Entries...

Další možností je tisk sestavy se seznamem startujících (*Entries*) v členění dle jednotlivých disciplín.

Report – Entries – Entry List

Případně prezenční listinu hlavní soutěže (případně kvalifikace) pro konkrétní disciplínu.

Seznam naplánovaných zápasů

Report – Matches...

Vyberte si den či dny pro které chcete seznam tisknout a zvolte si sloupce, které chcete mít zobrazeny. Data si můžete také vyexportovat do Excelu.


Tisk pavouků

 *Report – Draws – Print Draws*

Vyberte disciplíny, pro které chcete sestavu vytisknout. Po kliknutí na tlačítko OK jsou sestavy odeslány okamžitě k tisku (bez náhledu). Chcete-li si zobrazit náhled nebo vyexportovat sestavu do PDF, poklepejte na zvolenou disciplínu myší.

Startovné

Badminton Tournament Planner vám umožní vytisknout si podklady pro výběr startovného.

 *Report – Players – Payment – Group list*

Užitečné jsou dva režimy:

Tisk po klubech, každý klub na jednu stránku (*One per page*) – vhodné jako papírový doklad o uhrazení startovného – po vytištění jej opatřete razítkem pořadatele a podpisem pokladníka. Oddíly mohou tento dokument využít pro své účetnictví.

Souhrnný seznam bez rozdělení po stránkách (volba *One per page* je vypnuta) – praktické řešení pro průběžné evidování plateb – můžete si do sestavy zapisovat poznámky a odškrtnout hráče, kteří již zaplatili.

Informace o platbách lze zaznamenávat přímo v BTP – ve vlastnostech hráče (modul *Players*, záložka *Fee*) můžete evidovat jednotlivé platby. Tento způsob je však v praxi poměrně časově náročný.

Před tiskem je třeba vybrat všechny hráče, případně filtrovat podle disciplín nebo fází soutěže (*Stage*).

Pozor! Pokud při výběru nastavíte, že chcete tisknout pouze hráče z hlavní soutěže (*Main Draw*), nebudou do sestavy zahrnuti hráči, kteří se turnaje nezúčastnili, ale mají uhradit například poplatek za odhlášku.

Match Cards

Herní lístky nebo jinak kartičky na zápasy pro hlavní rozhodčí najdete v programu pod názvem *Match Cards*.

 *Report – Matches – Match Cards*

Před tiskem musíte zvolit den a časové rozmezí, pro který chcete lístky tisknout. Pokud chcete tisknout lístky pro konkrétní disciplínu či lokalitu, můžete tisk filtrovat i podle těchto kritérií.

Pokud máte naplánovány zápasy prostřednictvím *Order of Play*, není možné vytisknout *match cards* pomocí výběru času – v tomto případě použijte postup: po otevření dialogového okna *Match Cards* klikněte na tlačítko *All*, zkontrolujte počet vybraných lístků vpravo dole a tlačítkem *OK* potvrdíte tisk.

Můžete si vybrat, zda chcete na jednu stranu A4 tisknout šest nebo osm lístků.

Vítězové

 *Report – Tournament – Winners...*

Tato sestava poskytuje přehled všech hráčů, kteří se ve svých disciplínách umístili na stupních vítězů (1. až 3/4. místo) včetně uvedení názvů oddílů. Využívá se především při slavnostním vyhlášení vítězů. Pokud se z nějakého důvodu (např. příliš dlouhé názvy klubů) nevejdou všechny údaje na jednu stránku, můžete si sestavu z náhledu vyexportovat do formátu DOCX (Microsoft Word) a provést potřebné úpravy tak, aby výsledná podoba odpovídala vašim požadavkům.

Výsledková listina

 *Report – Tournament – Final Positions...*

Sestava obsahuje kompletní výsledky turnaje, tedy finální pořadí hráčů ve všech disciplínách. Používá se rovněž pro vygenerování výstupního souboru, který se následně (po úpravách) importuje do informačního systému ČBaS.

Je však třeba mít na paměti, že sestava zpravidla nezohledňuje výsledky zápasů o pořadí (například zápasy o 5.–8. místo). Pokud tyto zápasy v turnaji probíhají, je vhodné je do výsledkové listiny doplnit ručně nebo si připravit alternativní řešení.

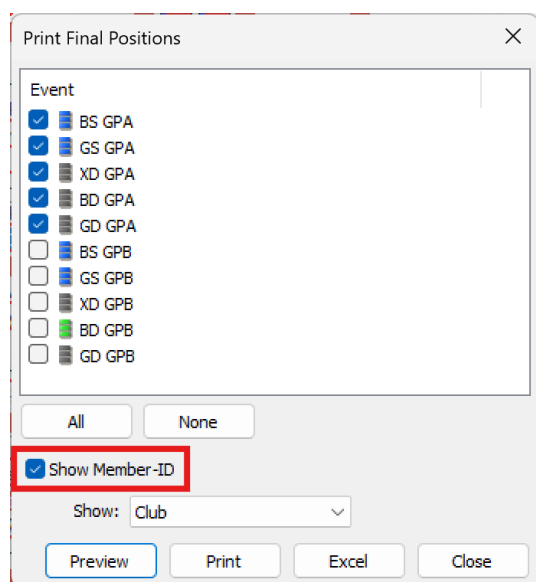
Tvorba výsledkové listiny pro STK

Export výsledkové listiny

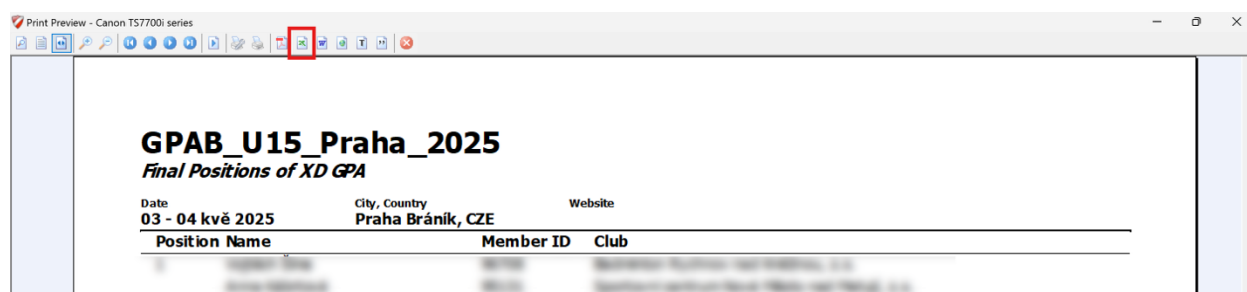
Po dohrání turnaje ve všech disciplínách je nutné vyexportovat výsledkovou listinu pro účely nahrání výsledků do informačního systému ČBaS.

 *Reports – Tournament – Final Positions...*

Nezapomeňte zaškrtnout políčko **Show Member-ID** – číslo hráčské licence je klíčové pro správné přiřazení výsledků jednotlivým hráčům v informačním systému ČBaS.



Klikněte na tlačítko *Preview* a následně sestavu exportujte do formátu Excel (xls). Pokud v rámci jedné akce pořádáte turnaje více věkových kategorií současně (např. U13 a U15), je nutné provést export pro každou kategorii zvlášť. V informačním systému ČBaS se totiž data pro každý turnaj nahrávají samostatně.



Position Name	Member ID	Club

Pozor! Pro export nepoužívejte tlačítko *Excel*. Ačkoliv vygeneruje výstupní soubor, tento formát není kompatibilní s IS ČBaS a nebude možné jej importovat. Používejte výhradně export z náhledu sestavy (*Preview*).

Úprava vyexportované sestavy

Soubor s výsledky otevřete v programu Excel.

Program Tournament Planner exportuje výsledkovou listinu z náhledu (*Preview*) pouze do staršího formátu XLS, nikoli do moderního formátu XLSX. Tento starší formát může být ve

východím nastavení některých verzí Excelu blokován z bezpečnostních důvodů. Pokud se vám soubor nedaří otevřít, změňte příslušné nastavení v Excelu (v nabídce Soubor → Možnosti → Centrum zabezpečení → Nastavení centra zabezpečení → Nastavení rozšířeného blokování souborů).

V samotném souboru proveďte následující úpravy:

Veškeré položky „Final Positions“ v prvním sloupci opravte pouze na zkratku disciplíny (výhradně MS, WS, MD, WD a XD – jiné zkratky disciplín systém ČBaS nerozpozná a import by nebyl možný).

Position	Name	Member / Club
1	PEČENKA, J	94374 TJ Astra Zahradní Mesto, z.s.
2	DINH, Duc	95417 TJ Astra Zahradní Mesto, z.s.
3/4	MESTIC, S	95616 Sokol Radotin Meteor Praha
3/4	KLAUS, Or	94717 TJ Astra Zahradní Mesto, z.s.
5/8	ČÍREK, Luk	94433 Sportovní klub Badminton Český Krumlov, z.s.
5/8	JIRÁSEK, K	93570 Sokol Radotin Meteor Praha
5/8	ŠVARC, Ja	93716 TJ Astra Zahradní Mesto, z.s.
5/8	ŠVÁB, Dav	93752 Sportovní klub Badminton Český Krumlov, z.s.
9	MATUŠKA	93252 Sokol Radotin Meteor Praha

V celém sloupci *Position* s pořadím hráčů nastavte formát buněk na textový. Pokud zůstane jako obecný nebo číselný, excel automaticky převede hodnoty jako 17/32 na desetinné místo, což je nežádoucí.

Pokud disciplína nebyla plně obsazena (tj. pavouk není naplněn do standardní velikosti), je nutné upravit pořadí hráčů vyřazených v prvním kole. Například při účasti 18 hráčů systém automaticky přidělí poraženým z prvního kola pořadí 17/18. Správně by však mělo být uvedeno pořadí 17/32, které odpovídá nejbližší vyšší standardní velikosti pavouka. Podobně se postupuje u jiných velikostech: 5/8, 9/16, 17/32, 33/64 atd).

U hráčů, kteří absolvovali zápasy o pořadí, je nezbytné výsledné pořadí rovněž zkontrolovat a upravit ručně. Například v pavouku pro 32 hráčů budou mít vítězové zápasů o pořadí správně uvedeno pořadí 17/24, zatímco poražení 25/32. U jiných velikostech pavouka se hodnoty upravují analogicky podle počtu hráčů a struktury pavouka.

Po dokončení všech úprav soubor přeuložte do formátu xlsx, jinak import do IS ČBaS selže.

Import výsledků do IS ČBaS

Takto upravený a uložený soubor nahrajte do IS ČBaS v detailu turnaje na záložce „Výsledky“.

← TURNAJ **GPD U13** UZAVŘENÁ REGISTRACE UPRAVIT

Datum: 14. 9. 2024 | Typ: D | Věková kategorie: U13
Pořadatel: TJ Slovan Karlovy Vary, z.s. | Místo: Karlovy Vary | Oblast: Západočeský badmintonový svaz
Začátek registrace: 25. 8. 2024 | Datum uzávěrky: 11. 9. 2024 | Datum žebříčku pro nasazení: 5. 9. 2024

[VÍCE INFORMACÍ](#)

DISCIPLÍNY | PŘIHLÁŠKY | **VÝLEDKY** | PŘÍLOHY

PŘEHLED VÝLEDKŮ + PŘIDAT VÝSLEDEK **IMPORT VÝLEDKŮ**

DISCIPLÍNA	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Žádná data				

IMPORT Z TOURNAMENT SOFTWARE

Soubor: Vysledky-U13-140924.xlsx

ZRUŠIT **IMPORTOVAT**

Klikněte na tlačítko Importovat a vyčkejte několik vteřin, než bude import dokončen. Po dokončení se zobrazí tabulka všech disciplín, hráčů, pořadí a přidělených bodů.

OSOBNÍ ZÓNA AS

← VÝLEDKY TURNAJE **OP DOSPĚLÍ - SMBAS VENDRYNĚ** UZAVŘENÁ REGISTRACE **ULOŽIT VÝSLEDEK**

DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Muži dvouhra		1.	300	
Muži dvouhra		2.	240	
Muži dvouhra		3.-4.	180	
Muži dvouhra		3.-4.	180	
Muži dvouhra		5.-8.	120	
Muži dvouhra		5.-8.	120	
Muži dvouhra		5.-8.	120	
Muži dvouhra		5.-8.	120	
Muži dvouhra		9.-16.	60	
Muži dvouhra		9.-16.	60	
Muži dvouhra		9.-16.	60	
Muži dvouhra		9.-16.	60	
Muži dvouhra		9.-16.	60	

Pečlivě zkontrolujte importované výsledky a přidělené body, poté klikněte na Uložit výsledky.

DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Muži dvouhra		1.	300	
Muži dvouhra		2.	240	
Muži dvouhra		3. - 4.	180	
Muži dvouhra		3. - 4.	180	
Muži dvouhra		5. - 8.	120	
Muži dvouhra		5. - 8.	120	
Muži dvouhra		5. - 8.	120	

Poloviční a čtvrtinové body

Pokud je v disciplíně méně hráčů než stanovuje Rozpis soutěží, přidělují se za umístění poloviční nebo čtvrtinové body. Pokud je při výpočtu nutné zaokrouhlení, zaokrouhluje se matematicky.

Informační systém ČBaS tuto skutečnost nedokáže sám vyhodnotit a pracovat s ní. Proto musíte jednotlivé záznamy upravit ručně. Klikněte na ikonu tužky na konci příslušného řádku a záznam upravte.

Příklad: Dvouhra žen, 3 startující – hrálo se skupinovým systémem

Export z Tournament Planneru

WS	Position	Name	Member ID
	1		
	2		
	3		

Vzhled po nahrání výsledků do IS

DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Ženy dvouhra		1.	300	
Ženy dvouhra		2.	240	
Ženy dvouhra		3.	210	

Systém přidělí body podle pořadí dle Bodovací tabulky. Nyní je nutná ruční úprava

Ruční úprava

DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Ženy dvouhra	Petrušková Klára	1.	300	
Ženy dvouhra	Fríschová Kateřina	2.	240	
Ženy dvouhra	Pargačová Anna	3.	210	

Kliknutím na ikonu tužky v příslušném řádku lze záznam upravit. Objeví se nová tabulka, kde v okýnku body je nutné snížit přidělené body – v tomto případě na **polovinu**.

Snížení bodů na polovinu

Úprava bodů se provádí podle aktuální Bodovací tabulky a typu odehraného turnaje. Bodovací tabulku najdete na stránkách Sportovně-technické komise (<https://www.czechbadminton.cz/>; sekce [Organizace / Orgány a komise / Odborné komise / Sportovně-technická komise](#)).

Upravený záznam je nutné **potvrdit** kliknutím na tlačítko *Uložit*.

Pozor: V případě dvou startujících hráčů / párů v disciplíně se přidělují pouze čtvrtinové body.

Aktualizovaná tabulka výsledků po manuální úpravě

← VÝSLEDKY TURNAJE OP DOSPĚLÍ - SMBAS VENDRYNĚ UZAVŘENÁ REGISTRACE					
Ženy dvouhra X ZRUŠIT ULOŽIT VÝSLEDKY					
DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ		POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Ženy dvouhra	Petruš		1.	150	
Ženy dvouhra	Frtsch		2.	120	
Ženy dvouhra	Pargač		3.	105	

Veškeré úpravy potvrďte kliknutím na **Uložit výsledky**.

DISCIPLÍNA ↑	HRÁČ	POŘADÍ ↑	BODY	AKCE
Muži dvouhra	Wank	1.	300	
Muži dvouhra	Wallis	2.	240	
Muži dvouhra	Štefek	3. - 4.	180	
Muži dvouhra	Klimeš	3. - 4.	180	
Muži dvouhra	Čermák	5. - 8.	120	
Muži dvouhra	Dostál	5. - 8.	120	
Muži dvouhra	Slivka	5. - 8.	120	

Odeslání výsledků ke schválení

Po kontrole můžete výsledky odeslat ke schválení STK. V detailu turnaje na tlačítko **Odeslat svazové komisi**.

Datum 16. 2. 2025	Typ SKP	Věková kategorie Dospělí
Pořadatel SK Vitality Slezsko, z.s.	Místo Vendryně čp. 1017, 73994 Vendryně	Oblast Severomoravský badmintonový svaz
Začátek registrace 10. 11. 2024	Datum uzávěrky 12. 2. 2025	Datum žebříčku pro nasazení 6. 2. 2025
Propozice OTEVŘÍT	Čas zahájení turnaje 9:00	Povolena online registrace Ano
Započítávat do žebříčku Ano	Kontaktní osoba Karel Kozielek	Kontaktní e-mail karel.kozielek@vitalityselezsko.cz
Kontaktní telefon 731 444 854	Tournament Software OTEVŘÍT	Vrchní rozhodčí Slamník Adam
Startovné 200	Poznámka -	

Po odeslání se objeví hláška **Záznam byl úspěšně uložen**.

Datum 16. 2. 2025	Typ SKP	Věková kategorie Dospělí
Pořadatel SK Vitality Slezsko, z.s.	Místo Vendryně čp. 1017, 73994 Vendryně	Oblast Severomoravský badmintonový svaz
Začátek registrace 10. 11. 2024	Datum uzávěrky 12. 2. 2025	Datum žebříčku pro nasazení 6. 2. 2025

[VÍCE INFORMACÍ](#)

← TURNAJ OP DOSPĚLÍ - SMBAS VENDRYNĚ

ČEKÁ NA SCHVÁLENÍ

Datum 16. 2. 2025	Typ SKP	Věková kategorie Dospělí
Pořadatel SK Vitality Slezsko, z.s.	Místo Vendryně čp. 1017, 73994 Vendryně	Oblast Severomoravský badmintonový svaz
Začátek registrace 10. 11. 2024	Datum uzávěrky 12. 2. 2025	Datum žebříčku pro nasazení 6. 2. 2025

V případě potřeby dodatečných úprav výsledků kontaktujte výhradně svazovou STK.