

Popis práce startovního rozhodčího

V popisu budeme předpokládat použití EJS a alespoň jednoho připojeného počítače s programem na sběr a zpracování dat.

Program může pracovat ve čtyřech režimech. Typ použitého režimu se zobrazuje v pravé horní části obrazovky **(1)**.

- **Trénink** - rozhodčí nemusí zadávat žádné údaje. Tímto režimem se nebudeme v následujícím textu zabývat.
- **Samostatný** - použit je pouze jeden počítač na červené dráze a rozhodčí na této dráze má plnou kontrolu nad výběrem družstev, psů a zadáváním výsledků za obě dráhy.
- **Server / Klient** - použity jsou dva počítače na obou drahách. Počítač v režimu **Server** je na červené dráze. Zde sedí rozhodčí, který má plnou kontrolu nad výběrem družstev, psů a zadáváním výsledků za obě dráhy. Počítač v režimu **Klient** je na modré dráze. Rozhodčí má za úkol vybírat psy a zapisovat výsledky pouze modré dráhy. Pomáhá tím červenému rozhodčímu, ten při zadávání výsledků nemusí zkoumat, co se dělo na modré dráze, a družstvo na modré dráze hlásí psy pouze zde.

Budeme předpokládat, že program je spuštěn a v programu je načtený soubor s připravenými daty turnaje. Přípravě turnaje a potřebných souborů je věnována jiná kapitola.



(2) je ukazatel připojení počítače k EJS. Je-li počítač spojen s EJS, vidíme zde napětí baterie a zelený pruh pod číslem signalizuje dostatečné napětí. Jestliže pruh zčervená, je třeba baterii EJS vyměnit.

(3) je sada záložek, pomocí kterých se přepínají jednotlivá okna programu.

V **Rozběh** se zadávají družstva a psi. **Čidla** ukazují data přicházející z EJS. **Grafy** ukazují průběh běhu a časy družstev a psů. V **Družstva** jsou výsledovky družstev. V **RR/ST** jsou tabulky skóre a v **DE** je pavouk pro Double Elimination. Funkce jednotlivých oken bude popsána

v následujícím textu.

Před odstartováním rozběhu přepneme do okna „Rozběh“. Dvojklikem myši v seznamu rozběhů **(4)** vybereme aktuální rozběh. Buňka v prvním sloupci změní barvu na červenou – signalizuje aktuální rozběh. Jména družstev se objeví v červeném a modrém okénku nad seznamem. Zároveň se vpravo pod jménem družstva objeví jeho mezní čas. Zástupce družstva nám diktuje psy v pořadí, jak by měli běžet. Pomocí roletek **(5)** vybíráme jejich jména. Nad mezním časem se objevuje výška překážek pro zvolené psy. Jelikož jsme na červené dráze, lze vybrat psy pro obě dráhy, ale máme-li počítače na obou drahách, necháme modré psy vybrat kolegu na modré dráze. Psa lze do políčka vedle roletky zapsat i ručně, ale jestliže pes chybí v seznamu, došlo k chybě při přípravě turnaje. Pes bude chybět i ve výsledovce družstva a výška překážek družstva může být špatně.

Předtím, než potvrdíme hlavnímu rozhodčímu, že jsme připraveni, měli bychom zkontrolovat bílé chybové světlo své dráhy na postranním chybovém semaforu. Jestliže svítí, není EJS připraveno pro měření běhu a po stisknutí tlačítka **START** se ozve zvuk sirény a měření nebude odstartováno. V tom případě je nutno přezkontrolovat seřízení bran.

Rozběh	Čidla	Grafy	Družstva	RR / ST	DE
00003800	s				
00028300	z	0,000			zelen
44020200	d	0,059	Li		
8C060000	d	0,081	Pi		
1D060100	d	0,123			Li
2F0E0000	d	0,141			Pi
400E0000	d	0,214	Lo		
830E0000	d	0,235	Po		
120E0000	d	0,254			Lo
200E0000	d	0,271			Po
220A8000	d	4,814			Pi
130A0100	d	4,831	Li		
210A0000	d	4,937	Po		
230A0000	d	4,942			Pi
210A0000	d	4,946	Po		
100A0000	d	4,975	Lo		
880E4000	d	5,166	Pi		
190E4000	d	5,185			Li
400E0200	d	5,186	Li		
2F0E0000	d	5,200	Pi		
870E0000	d	5,297	Po		
160E0000	d	5,312	Lo		
420E0000	d	5,314	Lo		
200E0000	d	5,329	Po		
440E0000	d	5,471	Li		
8C0E0000	d	5,486	Pi		
480E0000	d	5,603	Lo		
800E0000	d	5,620	Po		
220A8000	d	9,622			Pi
130A0100	d	9,637	Li		
210A0000	d	9,743	Po		
100A0000	d	9,750	Lo		
110A0000	d	9,751	Li		
100A0000	d	9,758	Lo		
110A0000	d	9,796	Li		
230A0000	d	9,810	Pi		
120A0000	d	9,938	Lo		
130A0000	d	9,941	Li		
120A0000	d	9,947	Lo		
200A0000	d	9,965	Po		

Je-li EJS připraveno, po pokynu hlavního rozhodčího stiskneme na ovládacím panelu EJS tlačítko **START**. Na ovládacích panelech se rozsvítí kontrolka **Run** a na startovním semaforu se na jednu sekundu rozsvítí červené světlo, potom po jedné sekundě první žluté, druhé žluté a na konec zelené. Program se po stisknutí **START** automaticky přepnul do okna **Čidla** a ukazuje přicházející data. V pravém horním rohu se zobrazily startovní časy prvních dvou psů, tedy čas naměřený mezi okamžikem, kdy se rozsvítilo zelené světlo, a časem vběhnutí psa do dráhy (překročení start/stop čáry).

Vběhl-li pes na dráhu až po rozsvícení zeleného světla, je časový údaj kladný a běh byl odstartován dobře.

Vběhne-li pes na dráhu předčasně, je časový údaj záporný, na 2 sekundy se rozsvítí na semaforu bílé chybové světlo a ozve se zvukový signál. Překlopením páčky pro prvního (červeného) psa signalizujeme chybu. Podíváme se na ukazatel skóre umístěný mezi prvními překážkami. Jestliže družstvo dosud nemá žádný předčasný start signalizovaný na uvedeném ukazateli pomocí žlutého proužku, vyčkáme na hvizd hlavního rozhodčího, kterým přeruší běh, a stiskneme tlačítko **RESET**. Data se nezapiší do databáze a nebudeme tedy v dalším kroku muset tento start označovat jako „Neplatný běh“.

Jestliže družstvo již má jeden předčasný start signalizovaný a hlavní rozhodčí nepřeruší běh z důvodu chybného startu psa na druhé dráze, běh pokračuje bez přerušení a první pes bude muset běh opakovat. Pes doběhne k boxu, chytí míček, po překonání překážek proběhne mezi branami ven z dráhy, a na displeji na ovládacím panelu se v té chvíli zobrazí celkový čas jeho běhu, tj. od rozsvícení zelené do výběhu z dráhy. Při vybíhání druhého a každého dalšího psa se na displeji ovládacího panelu opět zobrazí celkový čas běhu psa - tj. od okamžiku, kdy předchozí pes vyběhl z dráhy, do okamžiku, kdy z ní vyběhl právě běžící pes (tedy čas běhu psa včetně času střídačky).

Vběhne-li střídající pes na dráhu předčasně, rozsvítí se na postranním chybovém semaforu příslušné dráhy bílé světlo a ozve se zvukový signál. Dopustí-li se pes na dráze chyby, resp. provinění proti pravidlům (vběhne předčasně, upadne mu míček a on jej nesebere, mine překážku atd.), musíme chybu signalizovat překlopením spínače (páčky) chybových světél u příslušného psa. Prvnímu psu odpovídá červené, druhému modré, třetímu žluté a čtvrtému zelené chybové světlo. Chybující pes opakuje běh až po odběhu celého družstva - při vbíhání tohoto psa na dráhu je tedy nutno chybové světlo příslušnou páčkou zhasnout, aby bylo možné signalizovat případnou další chybu. Jestliže střídající pes vběhne na dráhu až po dvou či více sekundách od vyběhnutí předchozího psa, rozsvítí se bílé světlo a ozve zvukový signál. To ovšem není chyba a nesmí být signalizována.

Co je považováno za chyby, které je nutno signalizovat, je popsáno v Pravidlech flyballu.

Nejdříve poté, co poslední pes vběhne z dráhy, a nejspozději po ukončení běhu hlavním rozhodčím (hvizdem), je nutno stisknout tlačítko **STOP**. Tím se ukončí měření času na odpovídající dráze. Na displeji se

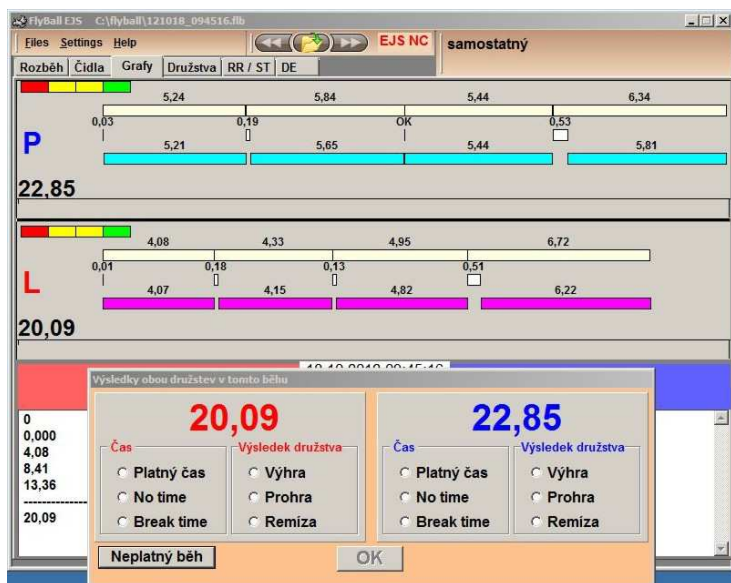
po chvíli zobrazí celkový čas celého družstva a zhasne kontrolka **RUN**. Máme-li připojený velký displej, zobrazí se na něm změřené časy.

Měření času se ukončuje pro každou dráhu zvlášť - tlačítko **STOP** je tedy nutno stisknout na obou drahách. To platí i pro případ, že tým na některé dráze nedokončí běh (např. psi, kteří měli chybu, běh neopraví, apod.). Jestliže poslední pes vyběhne z dráhy mimo čidla bran, je změřený čas neplatný, neboť byl změřen pouze čas prvních tří psů. Stejně tak je čas neplatný, pokud družstvo neopravilo některou ze signalizovaných chyb.

Po ukončení běhu je nutno vypnout rozsvícená chybová světla, aby nedocházelo k zbytečnému vybíjení baterie a aby nedošlo k tepelnému poškození světel semaforu.

Po stisknutí tlačítka **STOP** na obou drahách se program sám přepne do okna **Grafy** a ukáže podrobnosti běhu. Popis významu grafů je v samostatné kapitole. Zároveň se objeví formulář pro zadání výsledku běhu. Barevně je rozlišeno, pro které družstvo se výsledek zadává. V počítači na červené dráze je možno zadat výsledky pro obě družstva. Je-li počítač i na modré dráze (režim Server / Klient), je vhodné přenechat práci kolegovi, má větší přehled o tom, jak běh na modré dráze probíhal.

V případě, že hlavní rozhodčí rozhodl, že běh se bude opakovat, klikneme na tlačítko **Neplatný běh**. Je-li běh platný, musíme v rámečku **Čas** vybrat, jestli změřený čas je platný – **Platný čas**, nebo jestli čas neodpovídá skutečnosti – **No time**. Jestliže družstvo prolomilo mezní čas, zadáme **Break time**. V rámečku **Výsledek družstva** vybíráme, jestli družstvo vyhrálo – **Výhra**, prohrálo běh – **Prohra**, nebo čas obou družstev byl shodný – **Remíza**. Stejně údaje zapíšeme do papírových formulářů – je vhodné mít data uložena dvakrát na nezávislých médiích.



Na modré dráze lze vyplnit pouze výsledek modrého družstva. Vyplněné údaje se přenášejí automaticky do formuláře na červenou dráhu. Po vyplnění přestane být tlačítko **OK** šedivé a je nutno na něj kliknout, abychom formulář zavřeli. Dokud formulář neuzavřeme, nereaguje program na kliknutí kamkoli jinam a není schopen se přepnout do jiného okna. Je nutno dokončit jednu činnost, abychom mohli pokračovat v následující.

Na červené dráze musí být vyplněný formulář pro obě družstva. Teprve poté přestane být tlačítko **OK** šedivé a lze na něj

kliknout. Tím se výsledky zapíší do databáze a je možno pokračovat dalším během.

Startovní rozhodčí na červené dráze nesmí umožnit odstartování dalšího běhu před tím, než zapíše výsledky!

Program v počítači pouze sbírá data z EJS a nedokáže zablokovat tlačítko **START** na ovládacím panelu. V případě, že rozhodčí přece jen odstartuje další běh a nedokončil předchozí činnost, program neuložil data předchozího běhu, nepřepne se do okna **Čidla** a nepřijímá data, která přicházejí z EJS. Pro tento případ je sice na vstupu zabudován vyrovnávací zásobník na data, ale ten nemá nekonečnou velikost – data se po určité době začnou ztrácet.

Dojde-li této události, je třeba v první řadě dokončit vyplňování formuláře výsledkem odpovídajícím zobrazenému běhu a stisknout OK. Poté rychle prokmitne okno **Čidla** s přicházejícími daty nového běhu a objeví se formulář pro aktuální běh. Překontrolujeme, zda jsou data kompletní, vyplníme formulář a můžeme pokračovat.

Budeme-li bezchybně a pečlivě vyplňovat formuláře, odvděčí se nám program následovně:

- V okně **Rozběh** automaticky doplňuje skóre jednotlivých rozběhů, a v části pro Double Elimination se automaticky vytváří tabulka rozběhů podle proher / výher rozběhů až po finálový rozběh.
- V okně **Družstva** automaticky doplňuje výsledkové tabulky pro jednotlivá družstva. Tyto tabulky jsou použity na generování výsledovek, např. pro web. Jak bude popsáno dále, v tomto okně lze editovat překlepy nebo změny rozhodnutí hlavního rozhodčího.
- V okně **RR/ST** automaticky vytváří pro Round Robin nebo Speed Trial stejná tabulka rozběhů, jako je umístěna na tabuli u parkuru. Po ukončení RR / ST se ve spodní části objeví automaticky vypočtené výsledky první části turnaje.
- V okně **DE** je pavouk Double Elimination. Po doplnění všech výsledků RR/ST jsou na jednotlivé pozice v pavouku automaticky přiřazena družstva dle umístění v RR/ST, a při DE závodě bude generován postup pavoukem až do finále.

V okně **Družstva** se nám mohou zobrazit tabulky maximálně pro dvě družstva. Předtím, než se do tohoto okna přepneme, musíme zvolit, která dvě družstva chceme vidět. Pro opravy v průběhu turnaje je nejvhodnější zvolit dvojici družstev, která byla spolu v rozběhu, jehož data chceme opravovat. Přepneme se do okna **Rozběh**, kde pomocí šipek nebo kliknutím myši (ne dvojklikem!) zvolíme řádek rozběhu, který chceme editovat. Barva řádku se změní na modrou. Po přepnutí do okna **Družstva** se nám objeví výsledovky obou družstev rozběhu. Vidíme obdobné kolonky jako na klasické papírové výsledovce. **Opravu chybně zadaného běhu musíme udělat okamžitě po zjištění chyby.** Pozdní změna v Double Elimination může změnit v pavoukovi všechny následující běhy po této změně. Může stát, že díky chybně zadanému výsledku rozběhu spolu běžela družstva, která proti sobě běžet neměla. Nepatrná změna v minulosti může velkým způsobem ovlivnit budoucnost – námět mnoha vědeckofantastických povídek.

Zeleně je zvýrazněn vybraný rozběh. Nelze editovat jména a údaje jednotlivých psů. Tyto údaje měly být

dotány v bezchybném stavu po prezenci psů před začátkem turnaje. Psi jsou zobrazeni pro každý běh pouze čtyři a jsou zapsáni v pořadí, v jakém bylo nahlášeno, že poběží.

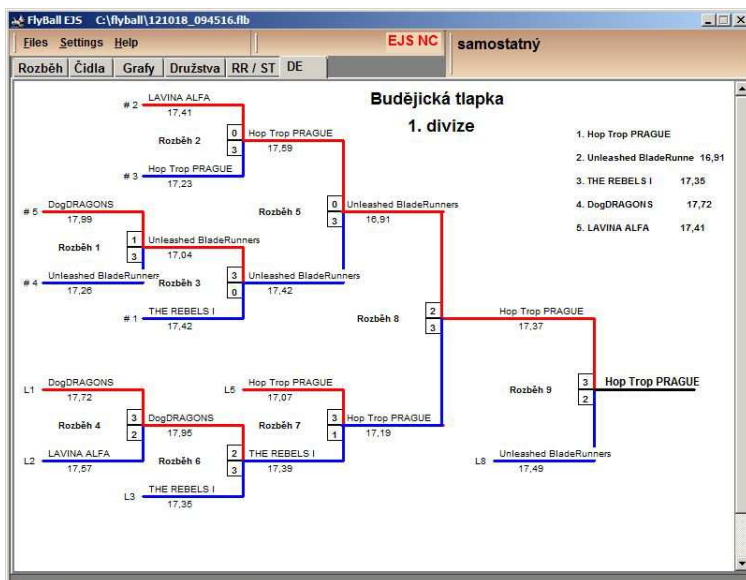
Dosud se nepodařilo upravit editaci tak, aby pracovala přesně stejně jako v Excelu. Vybereme šipkami nebo myši buňku, kterou chceme editovat. Vybraná buňka změní barvu na světle žlutou. Obsah buňky vymažeme pomocí klávesy Backspace (←). Rychlejší je ale začít psát nový údaj, předchozí údaj přitom zmizí. Pro ukončení editace buňky je **nutno stisknout Enter** (nejde použít šipka jako v Excelu). Po

Tornados Fireballs						Hop Trop PANTHERS					
Jméno psa	Plemeno	překážky	Break time	Best		Jméno psa	Plemeno	překážky	Break time	Best	
1 Finny	border kolie	30	19,50	19,53		1 Alex	appenzelský salaš. pes	35	19,2	19,63	
2 Heavy	border kolie	30	19,53	19,53		2 Bella	border kolie	32,5	19,95	19,95	
3 Donita (Daily)	border kolie	27,5	19,62	19,62		3 Deen	border kolie	35	20,12	20,12	
4 Wolf	border kolie	32,5	19,68	19,68		4 Jim	krátkosrstá kolie	35	20,19	20,19	
5 Chayka	border kolie	35	19,76	19,76		5 Cherry	malý knírač	20	20,25	20,25	
6 Arthuur	kříženec	20	19,77	19,77		6 Fleur	puďi	20	20,46	20,46	

stisknutí klávesy ESC se obnoví původní obsah buňky. Pro zápis NT a BO stačí zadat pouze první písmeno. Program hlídá, jestli stisknutá klávesa má v dané buňce smysl. Např. klávesa „a“ nebude funkční v žádné buňce.

The screenshot shows the 'Rozběh' (Round Robin) window in the FlyBall EJS software. It displays a grid of match results for 14 teams across 4 divisions. Each team's record is shown in a small table with columns for round number, time, and result (V for victory, P for loss, NT for no time). The teams and their division numbers are: Mad Wolves (2), Pilsen F.A.S.T. (2), DogDRAGONS (3), CrazyBalls I. (3), Hop Trop PANTHERS (1), ALEA - TÝM SNŮ (4), 4. division (5), 6 (6), 5 (5), 6 (6), 7 (7), 7 (7), 8 (8), 9 (9), 9 (9), 10 (10), 10 (10), 11 (11), 11 (11), 12 (12), 13 (13), 14 (14), 13 (13), 14 (14). At the bottom, there are buttons for 'Recalculate' and a summary table with columns for team name, time, and division number.

Okno **RR/ST** je pouze pro prohlížení. Divizi, kterou chceme zobrazit, vybereme podobně, jako jsme vybírali dvojici družstev, tedy tak, že v okně **Rozběh** zvolíme libovolný řádek s odpovídajícím číslem divize. Pro posun na skryté části slouží posuvníky v pravé a dolní části.



Okno **DE** je také pouze pro prohlížení. Divizi, kterou chceme zobrazit, vybereme podobně, jako jsme vybírali dvojici družstev, tedy tak, že v okně **Rozběh** zvolíme libovolný řádek s odpovídajícím číslem divize. Pro posun na skryté části slouží posuvníky v pravé a dolní části.

Po ukončení Round Robin nebo Speed Trial a po ukončení celého turnaje je nutno přezkontrolovat mezi sebou záznamy v počítači a na papírových výsledkách družstev. Z praxe plyne, že:

- má-li družstvo změřený čas a hodnota v počítači se liší od hodnoty na papíru, je větší pravděpodobnost, že správný údaj je v počítači,
- liší-li se údaj o výsledku běhu (výhra/prohra), je větší pravděpodobnost, že správný údaj je na papíru,
- jsou problémy s běhy, které hlavní rozhodčí zrušil a opakovaly se. Nebyly vymazány během turnaje a občas (v Double Elimination často) kvůli nim nejde zapsat pátý běh v rozběhu.

Zpracování výsledků je věnována jiná kapitola.