

Lakros Manager

Manuál pro rozhodčí – ovládání živého zápisu

Verze dokumentu: říjen 2026 | Určeno pro: hlavní rozhodčí a zapisovatele u stolku

Obsah

- 1. Úvod – k čemu živý zápis slouží
- 2. Přihlášení k zápasu (PIN kód)
- 3. Příprava před zahájením – brankáři a kapitáni
- 4. Zahájení zápasu – nastavení period
- 5. Popis obrazovky za běhu zápasu
- 6. Výběr hráče a akční panel
- 7. Zaznamenání gólu
- 8. Zaznamenání zákroku brankáře
- 9. Napomenutí
- 10. Trest – zadání, trestné střelení, aktivní tresty
- 11. Změna čísla dresu
- 12. Korekce herního času
- 13. Úprava soupisky za běhu zápasu
- 14. Konec poločasu a přechod mezi periodami
- 15. Fotky ručně psaného zápisu
- 16. Konec utkání – potvrzení a podpisy
- 17. Rychlá referenční tabulka tlačítek
- 18. Řešení běžných situací
- 19. Výpadek spojení se serverem
- 20. Turnaj – nerozhodný zápas pavouka: prodloužení a samostatné nájezdy
- 21. Turnaj – skupiny, postupové kódy a pavouk (pro správce aplikace)

1. Úvod

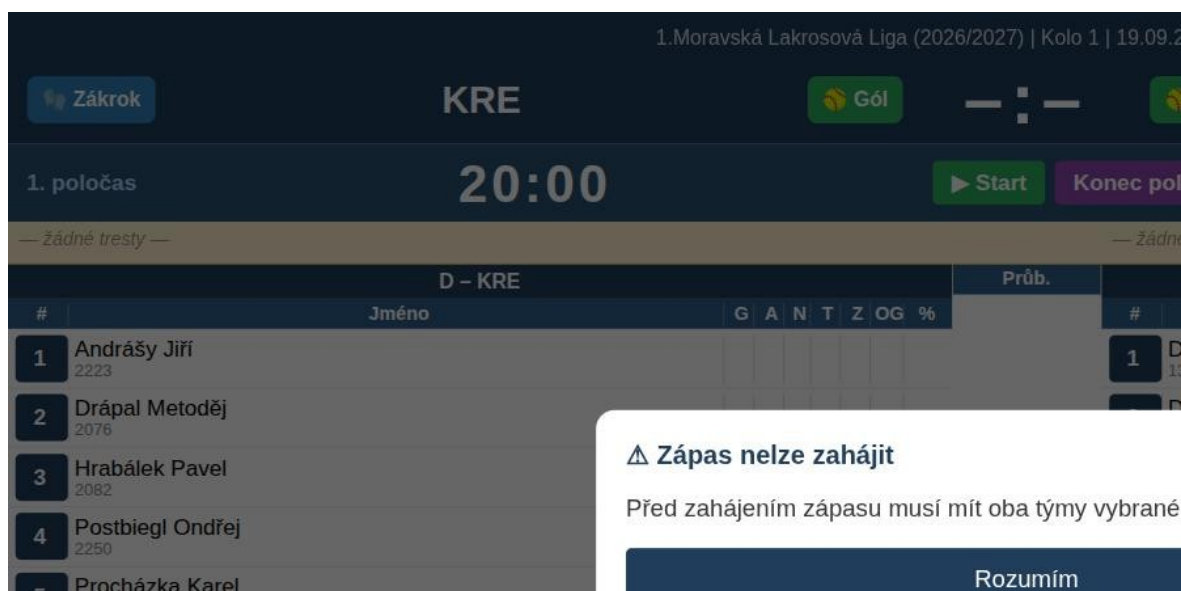
Živý zápis je webová stránka, pomocí které rozhodčí nebo zapisovatel u stolku zaznamenává průběh lakrosového utkání v reálném čase – góly, nahrávky, zákroky brankáře, napomenutí a tresty. Zápis se ukládá

okamžitě na server a je vidět i na divácké stránce ihned po zadání. Při krátkém výpadku internetu se zadané akce uloží v zařízení a po obnovení spojení se na server odešlou samy (viz kapitola 19). Ovládá se z mobilu, tabletu nebo notebooku – rozhraní je uzpůsobené hlavně pro dotykové ovládání na tabletu položeném na stolku u hřiště.

Není potřeba žádný uživatelský účet – stačí znát 6místný PIN kód konkrétního zápasu. PIN najdete v přehledu zápasů, v tištěném zápisu o utkání (vytištěný přímo pod nadpisem), nebo vám ho sdělí správce soutěže.

2. Přihlášení k zápasu (PIN kód)

Otevřete odkaz na živý zápis daného utkání (tvar /zapas/<číslo>/live/, nebo tlačítko „ Přihlásit se k utkání“ na hlavní stránce). Pokud zápas ještě nemá vybrané brankáře obou týmů, aplikace po kliknutí na „Start“ zobrazí upozornění a zahájení zablokuje, dokud brankáře nenastavíte (viz kapitola 3):



Obr. 1 – Upozornění při pokusu o start bez nastavených brankářů.

Do pole „Kód zápasu“ zadejte PIN a potvrďte tlačítkem „Otevřít zápas“. PIN se prohlížeči zapamatuje (na dobu trvání session) – při dalším otevření stejného zápasu na stejném zařízení ho není potřeba zadávat znovu. Na jiném zařízení (jiný telefon, jiný prohlížeč) je nutné PIN zadat znovu.

Kdo zná PIN, může zápas plně editovat – chraňte ho stejně jako klíč od zápisu o utkání. Po uzamčení zápisu (viz kapitola 16) už úpravy nejdou provádět ani s PIN kódem, jen správce aplikace s administrátorskými právy.

Zablokované zadávání PINu po špatných pokusech. Ochrana proti hádání kódu: když se PIN z jednoho zařízení (přesněji z jedné sítě / IP adresy) zadá **3× špatně**, zadávání PINu se z této sítě na **1 hodinu** zablokuje. Na obrazovce se objeví hláška „Kód byl z tohoto zařízení/sítě 3× zadán špatně...“. Pokud by špatné kódy zkoušelo víc zařízení dohromady (celkem 20 špatných pokusů), zablokuje se zadávání PINu u celého zápasu na 24 hodin.

Zablokuje se jen zadávání PINu, ne samotný zápas – zápas zůstává otevřený, nic se z něj neztratí a zařízení,

které už PIN zadalo dřív, zapisuje dál bez omezení. Aby se utkání stihlo odehrát ve stanovený čas, postupujte takto:

1. **Zavolejte správci aplikace** – ten zablokování zruší jedním klepnutím: v přehledu zápasů (lman.cz/zapasy/, je potřeba být přihlášený jako správce) obnoví stránku, ve sloupci „Kód“ u zápasu uvidí červeně „🔒 uzamčeno“ a klepne na tlačítko „**Odemknout**“. PIN zůstává stejný, jen se vynuluje počítadlo špatných pokusů.
2. **Mezitím zkuste jiné připojení** – blokuje se jen síť, ze které se špatně zadávalo. Když telefon/tablet přepnete z Wi-Fi haly na mobilní data (nebo naopak), můžete správný PIN zadat hned.
3. **Správce může zápis spustit sám** – přihlášený správce otevře živý zápis tlačítkem „🎬 Live“ v přehledu zápasů bez PINu, i když je zadávání zablokované.

Pozor ve sdílené Wi-Fi haly: všechna zařízení v jedné síti mají navenek často stejnou adresu, takže tři špatné pokusy kohokoli v hale zablokují zadávání PINu i rozhodčímu. PIN proto zadávejte pečlivě, nesdělujte ho divákům a před zápasem si ho ověřte. Zablokování samo vyprší po hodině, správce ho může zrušit kdykoli.

3. Příprava před zahájením – brankáři a kapitáni

Před stiskem tlačítka „🎬 Start“ musí mít oba týmy označeného brankáře (jinak zápas nejde zahájit – viz obr. 1). Doporučujeme rovnou nastavit i kapitány obou týmů, protože jejich jméno se automaticky použije při podpisu na konci utkání.

- Klepněte na řádek hráče v soupisce – vybere se (zvýrazní se modře) a dole se otevře akční panel.
- V akčním panelu klepněte na tlačítko „🧴 Brankář“ – u hráče se objeví zelené pozadí a značka B.
- Stejným způsobem označte tlačítkem „👑 Kapitán“ kapitána týmu (značka C, červeně).
- Zopakujte pro druhý tým.

1.Moravská Lakrosová Liga (2026/2027) | Kolo 1 | 19.09.2025

Zákrok

KRE

Gól

— —

1. poločas

20:00

▶ Start

Konec poločas

— žádné tresty —

— žádné tresty —

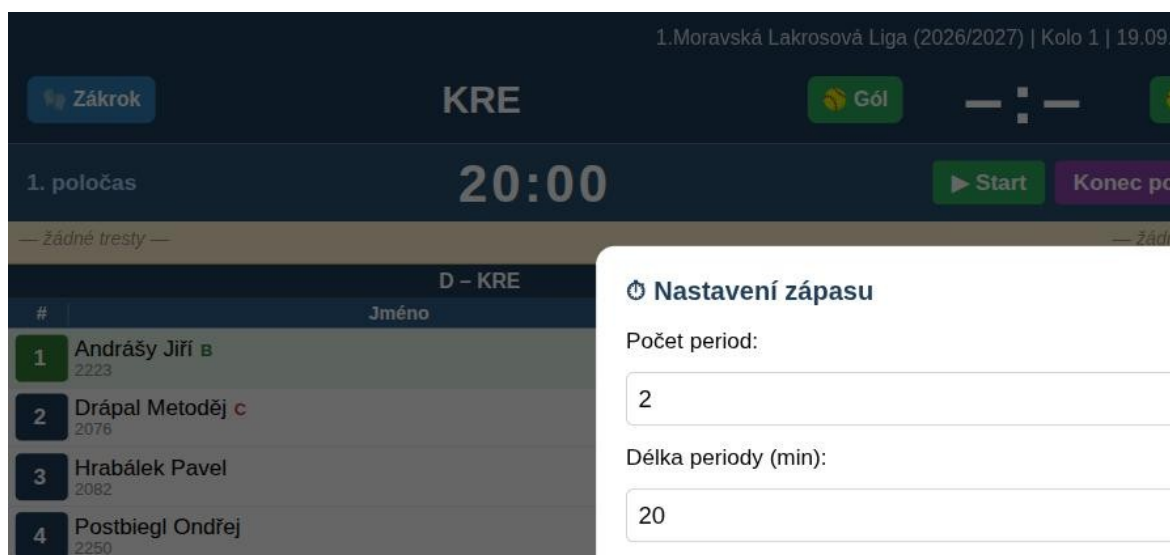
D – KRE									Průb.	
#	Jméno	G	A	N	T	Z	OG	%		#
1	Andrášy Jiří B									1
2	Drápal Metoděj C									2
3	Hrabálek Pavel									3
4	Postbiegl Ondřej									4

Obr. 2 – Hráč č. 1 je označený jako brankář (zelený řádek, značka B), hráč č. 2 jako kapitán (značka C). Brankáře i kapitána lze kdykoli za běhu zápasu změnit stejným postupem – staré označení se automaticky zruší.

U hráčů mladších 18 let (věk se počítá automaticky k datu utkání) se navíc u jména zobrazuje ikona přilby  – připomínka, že podle pravidel musí mít přilbu s krytem obličeje. Jde jen o vizuální upozornění pro rozhodčího, nic se tím automaticky nevynucuje.

4. Zahájení zápasu – nastavení period

Po nastavení brankářů klepněte na zelené tlačítko „ Start“ v liště časomíry. Poprvé u daného zápasu se otevře modál nastavení:



Obr. 3 – Nastavení zápasu: počet a délka period, volitelně i prodloužení (zlatý gól, nebo pevný počet prodloužení s vlastní délkou) pro případ nerozhodného výsledku. Potvrďte tlačítkem „Spustit zápas“.

Po potvrzení se rozjede časomíra prvního poločasu a skóre se změní z „– : –“ na „0 : 0“.

5. Popis obrazovky za běhu zápasu



Obr. 4 – Zápas právě běží: časomíra svítí zeleně, skóre je aktuální, aktivní tresty (pokud nějaké jsou) se zobrazují nad příslušnou soupiskou.

Prvek obrazovky	Popis
Červený / oranžový pruh úplně nahoře	Objeví se jen při problému se spojením: červený „  “ = „Bez spojení se serverem“ = spojení vypadlo, oranžový „  “ = akce zadané během výpadku se právě odesílají. Počet čekajících akcí je uveden přímo v pruhu, klepnutím se rozbalí jejich seznam. Viz kapitola 19.
A- / A+ (vlevo vedle názvu soutěže)	Zmenšení / zvětšení celé stránky včetně tlačítek – na tabletu a mobilu obdoba Ctrl - / Ctrl + na počítači. Roztažení dvěma prsty jen přiblíží obraz (část obrazovky pak „uteče“ mimo), A+ stránku zvětší a přeskládá, takže všechna tlačítka zůstanou po ruce. Velikost se mění po krocích od 60 % do 180 % (krátce se ukáže např. „Velikost stránky 125 %“) a zařízení si ji pamatuje i pro další zápasy.
 Celá obrazovka (hned za A+)	Přepne živý zápis na celou obrazovku – zmizí adresní řádek prohlížeče a na Androidu i spodní lišta systému (Zpět, Domů, přepínání aplikací), takže pro zápis zbude víc místa. Po zapnutí se tlačítko změní na „X  “ a jeho dalším klepnutím se celá obrazovka ukončí (na Androidu i gestem nebo tlačítkem Zpět). Po obnovení stránky se režim vypne a je potřeba klepnout znovu. Na iPhone prohlížeč Safari celou obrazovku nepodporuje, tlačítko se tam proto nezobrazí.
 Fotky (vpravo vedle názvu soutěže, před )	Zaškrtnutím se u jména každého hráče v soupisce zobrazí malá kulatá fotka (hráč bez fotky má šedé prázdné kolečko) – usnadní poznat hráče na hřišti. Klepnutím na fotku (nebo najetím myši) se fotka zvětší přes obrazovku, dalším klepnutím kamkoli zmizí; klepnutí na fotku hráče nevybere – pro zápis události klepněte na číslo, jméno nebo jinam v řádku. Zařízení si volbu pamatuje i pro další zápasy. Stejně zaškrtnutím „  Fotky“ má i divácká stránka ( divácký pohled).
 (vpravo vedle názvu soutěže)	Návrat na hlavní menu. Je schválně u názvu soutěže, ne v rohu nad tlačítkem Zárok, aby nešlo omylem odejít ze zápisu.
Hlášky (nahore uprostřed)	Potvrzení akcí („Gól zaznamenán“, „Zárok zaznamenán“ ...) i chybová hlášení vyskakují na pár vteřin nahoře uprostřed, přes řádek s názvem soutěže, kolem a datem – nad skóre, takže nepřekrývají tlačítka Zárok a Gól; tlačítka A-, A+,  ,  Fotky a  jdou pod hláškou dál ovládat. Delší hláška se zalomí na dva řádky. Hláška zmizí sama, nic se nepotvrzuje.
 Zárok (v hlavičce, u každého týmu)	Rychlé zaznamenání zároku brankáře daného týmu bez nutnosti ho předem vybírat v soupisce (musí mít označeného brankáře).
 Gól (v hlavičce, u každého týmu)	Rychlé zaznamenání gólu – otevře dialog výběru střelce a nahrávky.
Prostřední skóre a poločasový mezisoučet	Aktuální skóre zápasu; pod ním se po skončení poločasu zobrazí výsledek v poločase.
 Start /  Pauza	Spuštění a pozastavení herního času. Časomíra počítá čas zbývajícím do konce periody.
Konec poločasu	Ukončí aktuální periodu (viz kapitola 14). Po prvním použití se objeví i tlačítko „  Vrátit konec periody“.
±s	Ruční korekce herního času o pár vteřin (viz kapitola 12).
 Upravit soupisku	Zapne režim přidávání/odebírání hráčů za běhu zápasu (viz kapitola 13).
 Fotky zápisu	Nahrání fotek ručně psaného papírového zápisu (viz kapitola 15).
 Konec utkání	Otevře potvrzovací obrazovku s podpisy a uzamčením zápisu (viz kapitola 16).
Žlutý pruh „aktivní tresty“	Přehled hráčů právě sedících na trestné lavičce, s odpočtem a tlačítky pro

	předčasné ukončení/spuštění trestu.
Soupiska (D – domácí / H – hosté)	Klepnutím na řádek hráče ho vyberete pro zápis události. Sloupce G/A/N/T/Z/OG/% ukazují průběžné statistiky.
Sloupec „Prův.“ (průběžné skóre)	Chronologický přehled všech gólů v zápase se stavem po každém gólu; oranžově orámované řádky značí konec poločasu/zápasu.
 Log událostí (pod soupiskou)	Úplný seznam všech zaznamenaných událostí s časem, u každé lze kliknout na ikonu tužky pro opravu nebo na ikonu koše pro smazání.

6. Výběr hráče a akční panel

Většina akcí (gól ze soupisky, napomenutí, trest, brankář, kapitán, dres, nenastoupil) se zadává stejným postupem: nejprve klepněte na hráče v soupisce, dole se vysune akční panel s dostupnými tlačítky pro daného hráče.



Obr. 5 – Vybraný hráč (č. 1, zvýrazněný modře) a akční panel s tlačítky.

Tlačítko	Význam
 Gól	Zaznamená gól vybraného hráče (dál se ptá na nahrávku).
 Napomenutí	Zapíše ústní napomenutí (bez trestných minut).
 Trest	Otevře výběr trestu podle pravidel (kapitola 10).
 Brankář	Označí/zruší hráče jako brankáře daného týmu.
 Kapitán	Označí/zruší hráče jako kapitána daného týmu.
 Dres	Změní číslo dresu hráče (kapitola 11).
 Odebrat ze soupisky	Zobrazí se jen v režimu úpravy soupisky – trvale odebere hráče ze zápasu.
 Nenastoupil	Označí hráče, který byl na soupisce, ale k zápasu nenastoupil (v tisku se přeškrtně).
Zrušit	Zavře akční panel bez zadání akce.

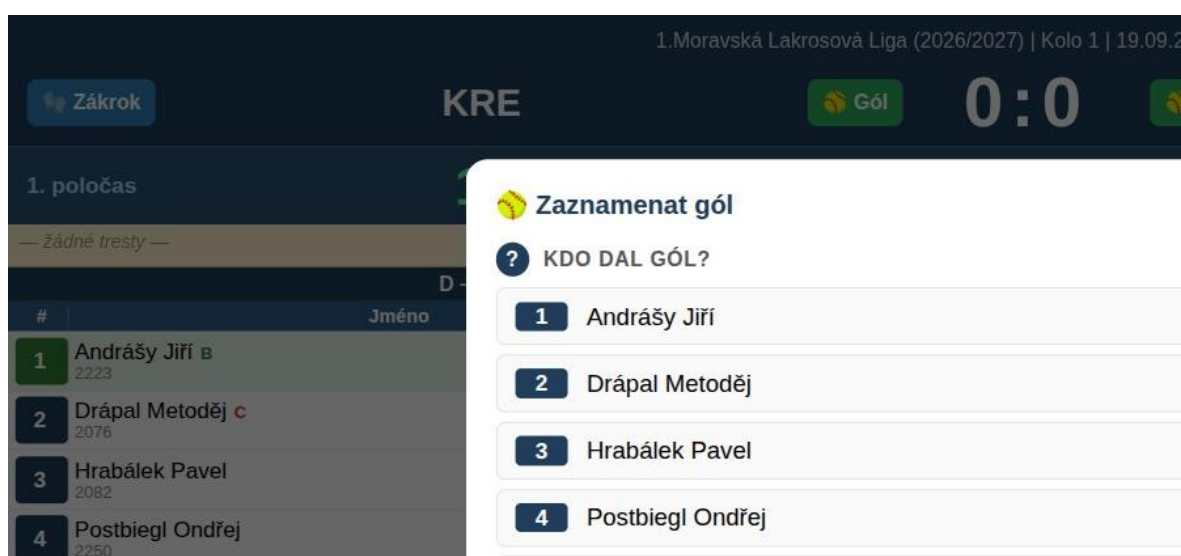
Po výběru hráče se akční panel objeví dole na obrazovce a stránka zůstane, kde je – posune se jen o kousek, když by panel zakryl vybraného hráče. Po zadání gólu, zákroku, napomenutí nebo trestu a po změně

brankáře, kapitána či čísla dresu se stránka zase sama vrátí nahoru ke skóre a časomíře – u hráčů dole v soupisce tak není potřeba rolovat zpět ručně. Totéž udělá i tlačítko „Zrušit“ v akčním panelu – zruší výběr hráče a vrátí stránku nahoru. Dialogy (výběr střelce, nahrávky, trest ...) se vždy otevírají od začátku seznamu, dolů se v nich posouvá prstem.

7. Zaznamenání gólu

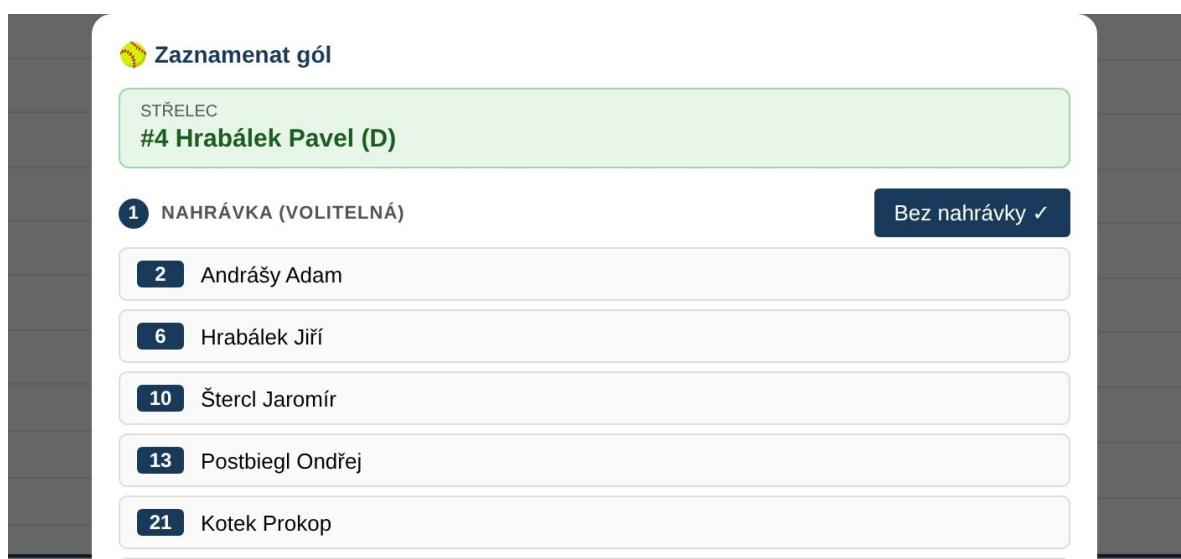
Postup A – z akčního panelu: vyberte střelce v soupisce → tlačítko „ Gól“ v akčním panelu → zvolte nahrávajícího hráče → „✓ Potvrdit gól“. Pokud gól padl bez nahrávky, stačí klepnout na „Bez nahrávky ✓“ – gól se tím rovnou uloží.

Postup B – rychlé tlačítko v hlavičce: klepněte na zelené tlačítko „ Gól“ vedle názvu týmu nahoře. Nejdřív se zeptá na střelce:



Obr. 6 – Krok „Kdo dal gól?“ – zobrazí se jen při zadání přes rychlé tlačítko.

Po výběru střelce následuje krok volitelné nahrávky:



Obr. 7 – Střelec je zafixovaný nahoře (zeleně), pod ním výběr nahrávajícího; vpravo tlačítko „Bez nahrávky ✓“.

Gól s nahrávkou: klepněte na nahrávajícího hráče a pak na „✓ Potvrdit gól“ dole. Gól bez nahrávky: klepněte na tlačítko „Bez nahrávky ✓“ vpravo na řádku „Nahrávka (volitelná)“, hned pod jménem střelce – gól se uloží okamžitě, není potřeba rolovat dolů ani nic dalšího potvrzovat.

Po potvrzení se okamžitě promítne do skóre, soupisky i logu událostí:

1.Moravská Lakrosová Liga (2026/2027) | Kolo 1 | 19.09.2026

Zákrok

KRE

Gól

1:0

1. poločas

18:41

Pauza

Konec polo

— žádné tresty —

— žádné tresty —

D – KRE										Průb.	
#	Jméno	G	A	N	T	Z	OG	%		#	
1	Andrášy Jiří B 2223		1							1	
2	Drápal Metoděj C 2076									2	
3	Hrabálek Pavel 2082	1								3	
4	Postbiegl Ondřej 2250									4	

Obr. 8 – Skóre 1:0, střelci přibyl gól (sloupec G), nahrávajícímu asistence (sloupec A), časomíra dál běží.

Nahrávka brankáře. Když na gól nahraje brankář (např. dlouhým výhozem z brány), запиšte ho jako nahrávajícího stejně jako kteréhokoli jiného hráče – v seznamu „Nahrávka (volitelná)“ je i brankář. Asistence z brány se mu započítá do statistik (sloupec A v tabulce brankářů) a jako bonus i do hodnocení brankářů (složka „Rozehrávka“). Za asistenci z brány se počítá jen nahrávka hráče, který byl v tu chvíli označený jako brankář – proto je důležité mít brankáře v soupisce označeného správně i po jeho střídání (kapitola 3).

Uložení gólu ohlásí zvuk – tři krátké stoupající tóny (jiné než pípnutí u Zákroku), na telefonech s Androidem navíc dvojité zavibrování. Zvuk zazní až ve chvíli, kdy gól skutečně uloží server, spolu s hláškou „Gól zaznamenán“ nahoře nad skóre. Pokud server gól odmítne, zvuk nezazní a místo hlášky se zobrazí důvod odmítnutí. Při výpadku spojení zazní až po odeslání gólu na server (viz kapitola 19). Zvuk je slyšet jen se zapnutým zvukem zařízení; na iPhoneu s iOS 17 a novějším zazní i při zapnutém přepínači ticha.

Chybu lze kdykoli opravit v logu událostí (tužka ✎ u příslušného řádku) – lze změnit hráče, nahrávku i přesný herní čas, nebo událost úplně smazat (koš 🗑).

8. Zaznamenání zákroku brankáře

Zákrok lze zapsat dvěma způsoby: tlačítkem „ Zákrok“ v hlavičce (připíše se aktuálně označenému brankáři daného týmu), nebo výběrem konkrétního hráče v soupisce a tlačítkem „ Zákrok“ v akčním panelu. Pokud tým nemá označeného žádného brankáře, aplikace zákrok odmítne a vyzve k jeho nejprve nastavení (viz kapitola 3).

Každé stisknutí tlačítka „ Zákrok“ potvrdí krátké pípnutí (na telefonech s Androidem navíc krátké zavibrování), takže i v hluku u hřiště poznáte, že se dotyk zaregistroval. Pípnutí je slyšet jen se zapnutým

zvukem zařízení; na iPhone s iOS 17 a novějším zazní i při zapnutém přepínači ticha. Hláška „Zákrok zaznamenan“ se zobrazí až ve chvíli, kdy zákrok potvrdí server.

9. Napomenutí

Ústní napomenutí bez trestu se zapisuje výběrem hráče a tlačítkem „! Napomenutí“ v akčním panelu. Do statistik se počítá do sloupce „N“ a do logu událostí, trestné minuty se nezapočítávají a hráč nejde na trestnou lavici.

10. Trest – zadání, trestné střelení, aktivní tresty

Vyberte provinilého hráče v soupisce a klepněte na „📋 Trest“. Otevře se dvoukrokový výběr:

Zadání trestu

2 min	2 minuty – menší trest	16 přestupků ›
5 min	5 minut – větší trest	6 přestupků ›
10 min	Osobní trest (10 min.)	4 přestupků ›
☐ Nařízeno trestné střelení (zmařená gólová šance, odst. 2.12/3.2.5)		
do konce zápasu	Osobní trest do konce zápasu	3 přestupků ›
Zrušit		

Obr. 9 – Krok 1: skupiny podle délky trestu od nejčastějších (2 min menší trest, 5 min větší trest, 10 min osobní trest), pod nimi zaškrtnávátko „ Nařízeno trestné střelení“ a nakonec trest do konce zápasu. Zaškrtnutí trestného střelení platí i pro následující krok 2.

Zadání trestu

☐ Nařízeno trestné střelení (zmařená gólová šance, odst. 2.12/3.2.5)

< Zpět na délku trestu **2 minuty – menší trest 2 min**

Nesprávná výstroj nebo výzbroj

Úmyslné porušení pravidla o brankovišti

Obr. 10 – Krok 2: po výběru délky trestu se zobrazí konkrétní přestupky dle pravidel (např. „Nesprávná výstroj nebo výzbroj“). Tlačítkem „< Zpět na délku trestu“ se lze vrátit o krok zpátky.

Trest se objeví v žlutém pruhu „aktivní tresty“ nad soupiskou příslušného týmu s odpočtem a ovládacími tlačítky:

Obr. 11 – Aktivní trest „Dvořáček Václav (2MIN)“ s odpočtem 02:00. Zelené spustí odpočet ve chvíli, kdy hráč skutečně dosedne na trestnou lavici (do té doby trest čeká jako „pending“), červené trest předčasně ukončí. Ve sloupci „T“ v soupisce hráči průběžně přibývají trestné minuty.

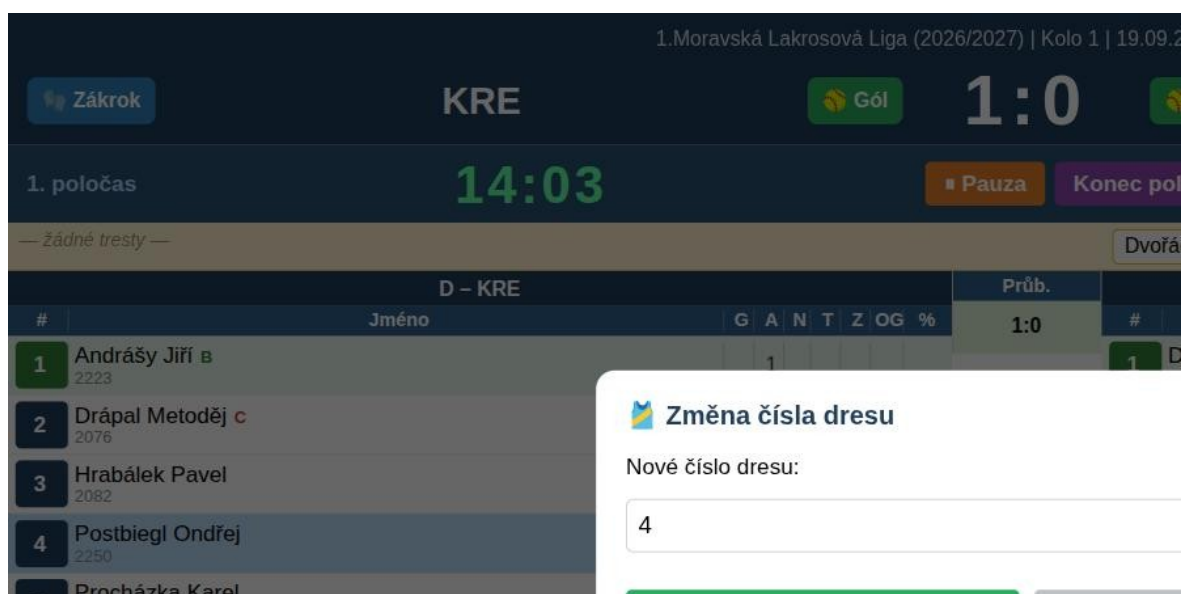
Blikající trest: když běží herní čas a trest hráče přitom neběží (nebyl spuštěn zeleným , nebo byl pozastaven , jeho řádek bliká červeně – upozornění pro časoměřiče, že má trest spustit, jakmile hráč dosedne na trestnou lavici. Trest „ve frontě“ (lavice je plná) a trest, který čeká, až hráč doslouží předchozí trest, neblinkají – spustí se samy. Při zastavené časomíře neblinká nic.

Zvuk konce trestu: posledních 10 sekund trestu tikne každá vteřina vyšším „tik“ a na nule zazní dvojtón směrem dolů (na telefonech s Androidem i dvojité zavibrování) – hráč se může vrátit do hry. Tiká se jen při běžící časomíře.

Situace	Jak se zapisuje
Trestné střelení (zmařená gólová šance)	Zaškrtněte „ Nařízeno trestné střelení“ při zadávání trestu. V logu se objeví šítek „ TS“.
Trestné střelení + doprovodný 2min trest	Zapíše se do statistik, ale hráč neodchází na trestnou lavici (družstvo hraje dál v plném počtu) – šítek „ TS, neslouží se“.
Trestné střelení + doprovodný 5min trest	Odpykává se normálně na trestné lavici jako jiný pětiminutový trest.

11. Změna čísla dresu

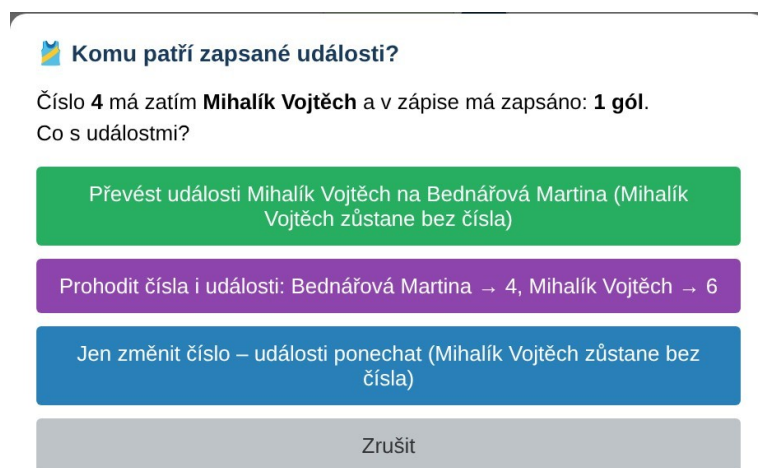
Vyberte hráče a klepněte na „ Dres“ v akčním panelu:



Obr. 12 – Zadejte nové číslo dresu a potvrďte. Využijete typicky při záměně dresů mezi poločasů nebo opravě chybně zadaného čísla.

Číslo už má jiný hráč stejného týmu. Nemusíte ho nejdříve přepisovat tomu druhému hráči. Číslo dostane hráč, kterému ho právě opravujete, a druhému hráči se odebere – zůstane bez čísla (doplňte mu ho tlačítkem „ Dres“). Aplikace to ohlásí hláškou, komu bylo číslo odebráno. Hráč soupeře se stejným číslem se nemění.

Komu patří zapsané události? Události v logu (góly, asistence, zákroky, tresty, napomenutí, čas v bráně) nejsou svázané s číslem dresu, ale s konkrétním hráčem. Samotná změna čísla je tedy nikomu nepřepíše – v logu se jen ukáže nové číslo. Má-li ale některý z obou hráčů v zápise už něco zapsáno, aplikace se zeptá, co s tím:



Obr. 13 – Číslo, které chcete hráči dát, má jiný hráč se zapsanými událostmi. Vyberte, komu události patří.

„Převést události ... na ...“ – soupiska měla číslo špatně a co je zapsané pod tímto číslem, ve skutečnosti udělal hráč, který ho opravdu nosí. Události druhého hráče přejdou na hráče s novým číslem, druhý hráč zůstane bez čísla. Nabídne se jen tehdy, když druhý hráč má něco zapsáno.

„Prohodit čísla i události“ – dva hráči měli v soupisce čísla navzájem prohozená. Opravovaný hráč dostane nové číslo i události druhého hráče, druhý hráč dostane jeho původní číslo i jeho události. Gól jednoho s asistencí druhého se prohodí správně (střelec i nahrávač si vymění místa). Nabídne se jen tehdy, když

opravovaný hráč už nějaké číslo měl.

„Jen změnit číslo – události ponechat“ – hráči si během zápasu vyměnili dresy (např. o poločase). Co už je zapsané, patří každému dál. Druhý hráč zůstane bez čísla.

„Zrušit“ – nic se nezmění.

Převádějí se i asistence, čas v bráně a právě běžící tresty. Označení „nenastoupil“ zůstává původnímu hráči a na hráče označeného „nenastoupil“ události převést nelze – nejdřív ho vraťte do hry. Změna se hned projeví na všech připojených zařízeních, v diváckém pohledu i ve statistikách. Stejně se chová i změna čísla dresu na stránce přípravy zápasu (správce) a přidání hráče (i hromadné „Načíst soupiskou“) s číslem, které už má jiný hráč téhož týmu – nový hráč číslo převezme; má-li ten druhý zapsané události, aplikace se zeptá stejně jako na obr. 13 („Převést události“, nebo „Přidat s číslem ... – události ponechat“).

Číslo dresů z předchozího zápasu. Pokud tým v ligovém kole hraje víc zápasů, stačí čísla opravit v prvním z nich. V každém dalším zápase zapněte  „Upravit soupiskou“ a pod soupiskou týmu klepněte na  „Číslo dresů z předchozího zápasu“. Správce najde stejné tlačítko ( „Číslo z předchozího zápasu“) i v záhlaví týmu na stránce přípravy zápasu. Aplikace převezme čísla z posledního už rozehraného nebo odehraného zápasu tohoto týmu v téže soutěži a zobrazí, ze kterého zápasu čísla vzala a co přesně změnila. Tlačítko je pro každý tým zvlášť a jde použít jen v zápase, který ještě neskončil.

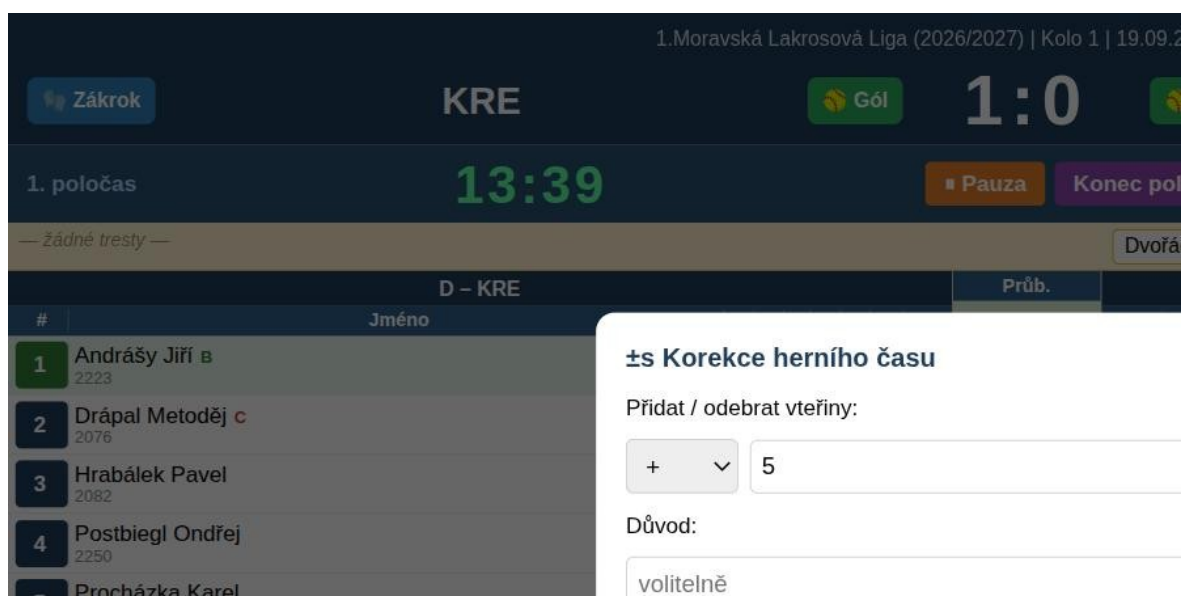
Převezmou se jen čísla hráčů, kteří v předchozím zápase nastoupili. Označení „nenastoupil“ se nepřenáší – kdo nenastoupil minule, může v tomto zápase normálně hrát. Hráči, kteří v předchozím zápase nenastoupili, si ponechají své dosavadní číslo. Pokud ale jejich číslo minule nosil hráč, který v předchozím zápase nastoupil, má přednost on – druhému hráči se číslo vymaže a aplikace ho uvede v přehledu („číslo odebráno“). Číslo mu doplňte ručně tlačítkem  „Dres“.

Zapsané události při převzetí čísel. Pokud se převzetím čísel změní číslo hráči, který už má v zápise události (typicky když se čísla převezmou až po začátku zápasu), aplikace nejdřív vypíše dotčené hráče (např. „Mihalík (č. 14 → 4): 1 gól – číslo 14 teď má Sommer“) a zeptá se: „Převést události podle čísel“ – co bylo zapsáno pod číslem, přejde na hráče, který to číslo teď dostal (soupiska měla čísla špatně; funguje i pro prohozená čísla), nebo „Ponechat události hráčům – změnit jen čísla“. „Zrušit“ nezmění nic. V přehledu po převzetí jsou převedené události vypsané zvlášť.

Mění se vždy jen soupiska zápasu, ve kterém tlačítko použijete. Čísla ani hráči v už odehraných zápasech se nemění.

12. Korekce herního času

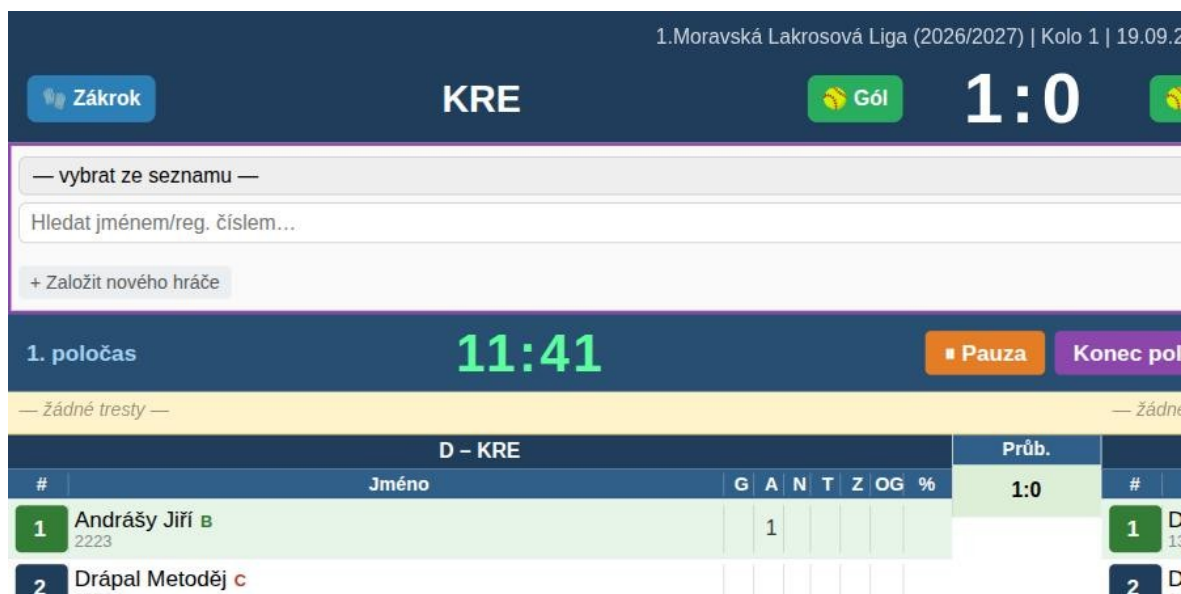
Tlačítko „±s“ v liště časomíry otevře korekci o pár vteřin (typicky při reklamaci času nebo dohrání akce po písknutí):



Obr. 14 – Zvolte znaménko (+/-), počet vteřin a volitelně důvod korekce pro pozdější dohledání v logu. Stejně tlačítko „±s“ existuje i u jednotlivého aktivního trestu pro korekci jeho zbývajících času.

13. Úprava soupisky za běhu zápasu

Tlačítkem „ Upravit soupisku“ v liště časomíry zapnete režim úprav – na konci každé soupisky se objeví řádek pro přidání hráče:



Obr. 15 – Hráče lze vybrat z rozbalovacího seznamu, vyhledat jménem nebo registračním číslem, případně tlačítkem „+ Založit nového hráče“ rovnou založit hráče, který v databázi ještě není. V tomto režimu se u vybraného hráče v akčním panelu navíc objeví tlačítko „ Odebrat ze soupisky“.

Soupisku takto může upravovat i rozhodčí nebo zapisovatel přihlášený jen PIN kódem zápasu – kdykoli před zahájením i během utkání, dokud zápis není uzamčený. Přidání potvrdí hláška „Přidán do soupisky: ...“ a hráč se hned objeví v soupisce, i na ostatních připojených zařízeních a v diváckém pohledu. Nově přidáný hráč nemá číslo dresu – doplňte ho tlačítkem „ Dres“ v akčním panelu (kapitola 11). Pokud se hráče přidat nepodaří, aplikace zobrazí důvod (např. hráč už je v zápise).

Výkonnostní hráč a hostování. Když přidáte hráče, který je na soupisce jiného týmu téže soutěže

(výkonnostní hráč podle čl. 14.5.1 Soutěžního řádu MLL – např. hráč LKK nastupující za KAN), aplikace ho sama označí **KH** (klubové hostování), hráče mladšího 18 let **MKH**, a ohlásí to v hlášce. Hráče s vlastním místem v nižší soutěži označí **H** (hostování do vyšší soutěže). Značka je vidět u jména v soupisce i v tištěném zápisu; změnit nebo zrušit ji lze tlačítkem „ Hostování“ v akčním panelu, správce ve sloupci „Host.“ na stránce přípravy zápasu. Stejně se hráči označí i při přidání na stránce přípravy zápasu a při načtení soupisky. Hostování KH/MKH musí před zápasem schválit soupeř – kapitán podepíše do zápisu větu „Souhlasíme s navrženým hostováním.“

Statistiky se výkonnostnímu hráči počítají za každý tým zvlášť – hraním za víc týmů si tak nemůže vylepšit čísla. Hráči, který do týmu řádně přestoupil, se naopak góly, nahrávky i tresty sčítají do jednoho řádku a ve statistikách soutěže jsou uvedeny oba týmy (původní šedě, např. „PRI → FEZ“).

14. Konec poločasu a přechod mezi periodami

Konec periody ohlásí zvuk: posledních 10 sekund odpočtu časomíry tikne každá vteřina nižším „tok“ (dobíhá-li zároveň trest, zazní současně i jeho vyšší „tik“) a na 00:00 zazní dlouhý tón (na telefonech s Androidem i delší zavibrování). Tiká se jen při běžící časomíře; v prodloužení „do rozhodnutí“ se netiká, protože nemá pevný konec. Zvuky jsou slyšet jen se zapnutým zvukem zařízení.

Tlačítko „Konec poločasu“ ukončí aktuální periodu, zapíše mezisoučet skóre a časomíru vynuluje na délku další periody. Pokud byl konec periody stisknutý omylem (např. moc brzy), objeví se tlačítko „ Vrátit konec periody“, kterým se dá krok vzít zpět. Probíhající tresty se na konci periody zamrazí se zbývajícím časem a po startu další periody automaticky pokračují.

Vrácení i po spuštění další periody. Tlačítko „ Vrátit konec periody“ zůstává vidět i poté, co jste omylem spustili další periodu – dokud by součet času nepřesáhl délku periody. Příklad: 1. poločas (20 minut) omylem ukončený v 15:00 a hned spuštěný 2. poločas jde vrátit, dokud 2. poločas neběží 5 minut. Po potvrzení se hra vrátí do 1. poločasu a čas se sečte (hraje se dál v 1. poločase od 15:00 + doba od „Startu“); časomíra přitom dál běží nebo stojí, jak právě byla. Góly, zákroky, napomenutí a změny brankáře zapsané od „Startu“ se přesunou do 1. poločasu se správným časem.

Pokud byl od „Startu“ nové periody zapsán trest, konec periody už takto vrátit nejde – trest nejdřív smažte v logu událostí a po vrácení ho zapište znovu. Po skončení posledního poločasu (konec zápasu) se další perioda spustit nedá, pokud soutěž nemá nastavené prodloužení; omylem ukončený zápas vraťte stejným tlačítkem.

Časomíra omylem stála, hra běžela dál. Stane se, že se po pauze zapomene časomíra znovu spustit a poločas se mezitím ve skutečnosti dohraje. Postup:

1. Při stojící časomíře klepněte v liště časomíry na „ Dopsat s časem“. Vyberte poločas a zadejte odehraný čas od začátku poločasu (např. 17:30); aplikace ukáže, kolik by v tu chvíli zbývalo na odpočtu. Pod lištou se objeví oranžový pruh „Dopisujete s časem 17:30“.
2. Zapište chybějící události obvyklým způsobem – gól, zákrok, napomenutí, brankář, kapitán. Všechny dostanou zadaný čas. Pro další událost s jiným časem klepněte v pruhu na „Změnit čas“. Tresty se zapíší v čase časomíry – jejich čas opravte v logu tužkou .
3. Klepněte na „Konec poločasu“. Protože časomíra nedoběhla, aplikace nabídne „Ukončit na konci periody“

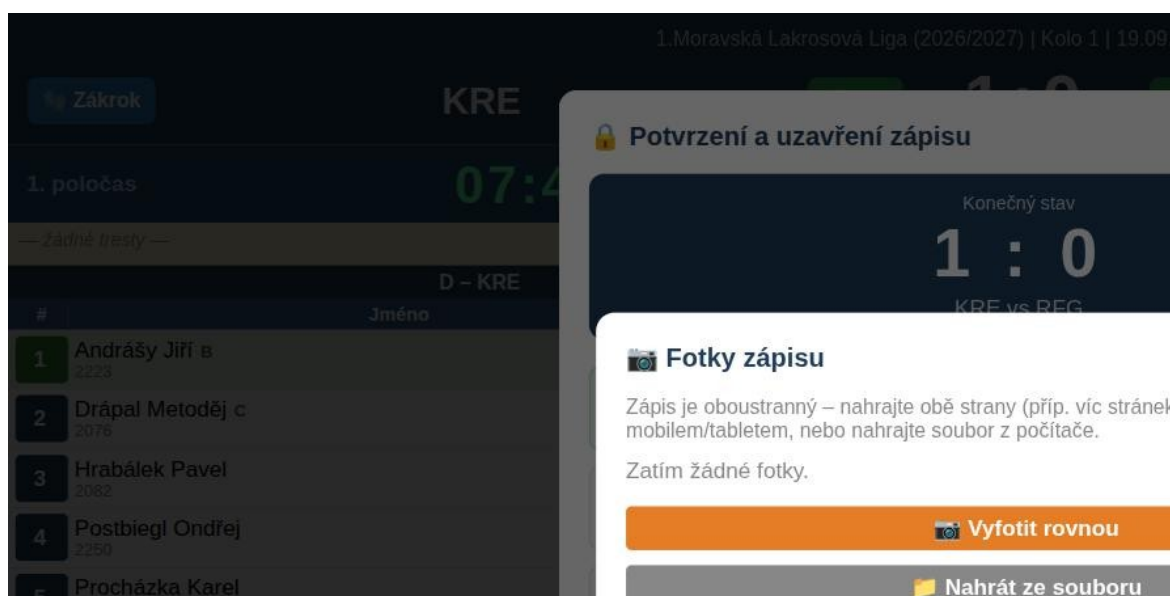
(20:00, odpočet 00:00)“ nebo „Ukončit v aktuálním čase“. Zvolte konec periody – poločas se uzavře v plné délce.

4. Režim dopisování zůstává i během přestávky (události dál jdou do zvoleného poločasu). Až je vše dopsané, klepněte na „Hotovo“, nebo rovnou spustíte 2. poločas tlačítkem „▶ Start“ – spuštěním časomíry se režim sám ukončí.

Omylem ukončený poločas „na konci periody“ jde vrátit tlačítkem „↩ Vrátit konec periody“ – časomíra se vrátí na skutečný čas, kdy stála (např. 12:00).

15. Fotky ručně psaného zápisu

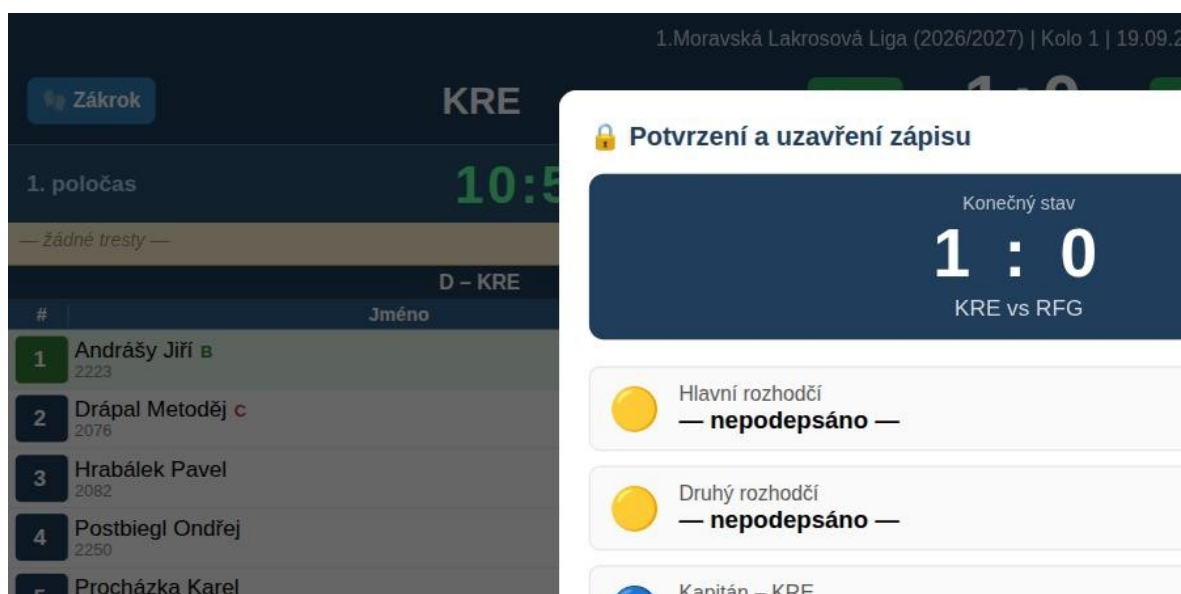
Pokud klub vede souběžně i papírový zápis (nebo jde o zápas, kde je papírový zápis vyžadován jako záloha), lze jeho fotografie nahrát tlačítkem „📷 Fotky zápisu“:



Obr. 16 – Zápis je oboustranný, doporučuje se nahrát obě strany (případně víc stránek u turnaje). Tlačítko „📷 Vyfotit rovnou“ na mobilu/tabletu otevře přímo fotoaparát, „📁 Nahrát ze souboru“ umožní vybrat už existující fotku z počítače.

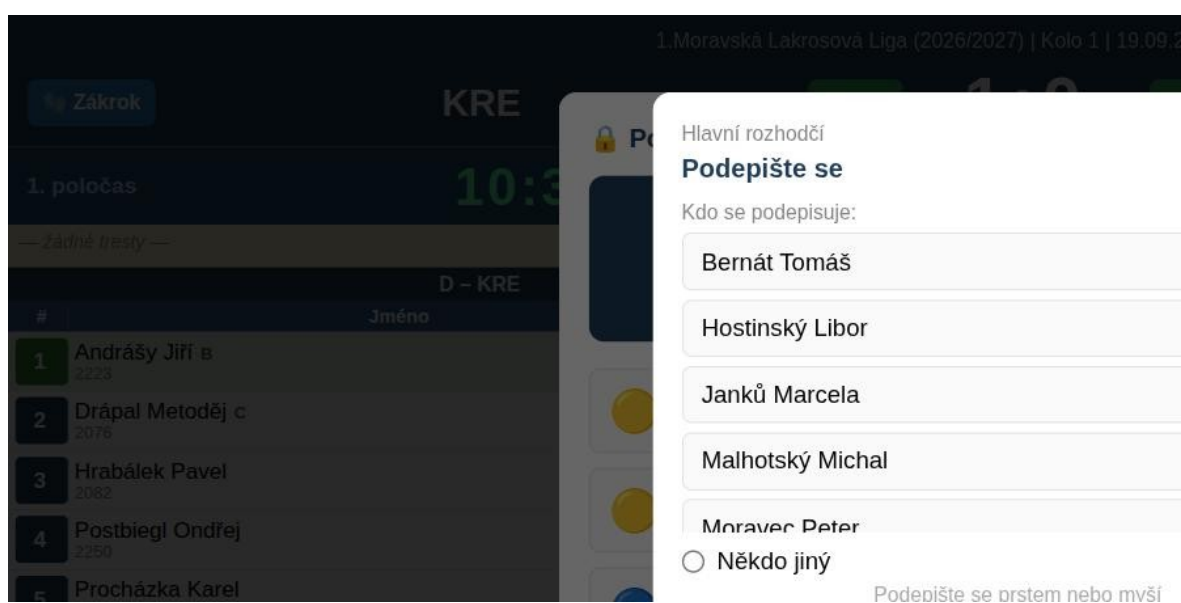
16. Konec utkání – potvrzení a podpisy

Po odehrání všech period klepněte na červené tlačítko „🔒 Konec utkání“. Otevře se souhrnná obrazovka s konečným skóre a přehledem podpisů:



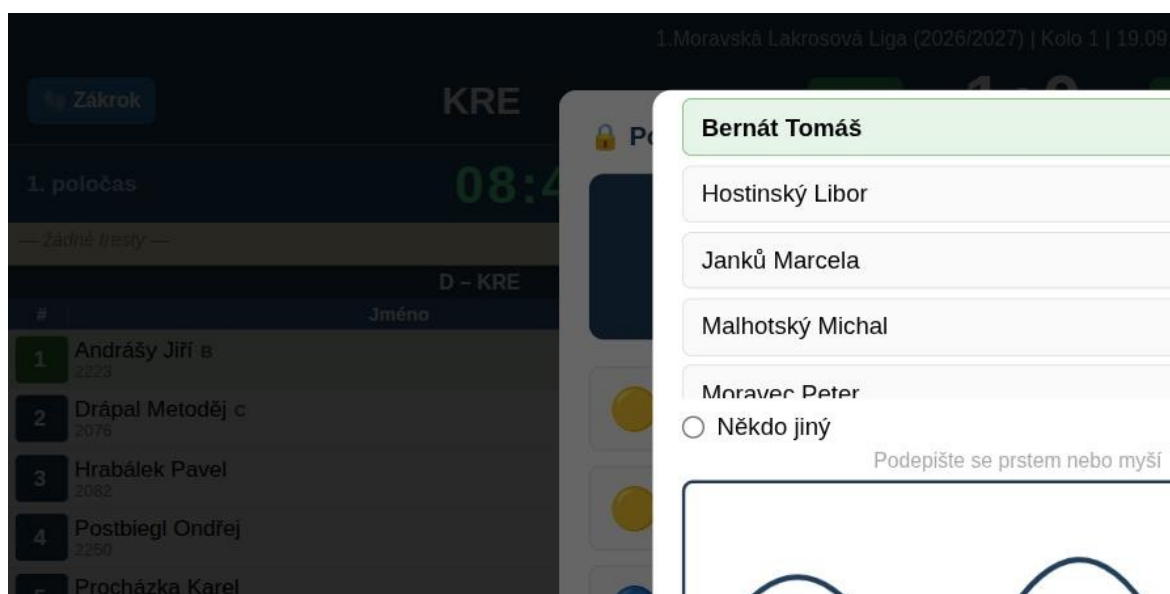
Obr. 17 – Vyžadují se podpisy hlavního rozhodčího a obou kapitánů (druhý rozhodčí a foto papírového zápisu jsou nepovinné). U každé role je tlačítko „Podepsat“.

Po klepnutí na „Podepsat“ u role rozhodčího se nejprve vybere konkrétní osoba ze soupisky týmu delegovaného na pískání (nebo „Někdo jiný“ s ručním zápisem jména), u kapitánů se jméno přebírá automaticky ze soupisky:



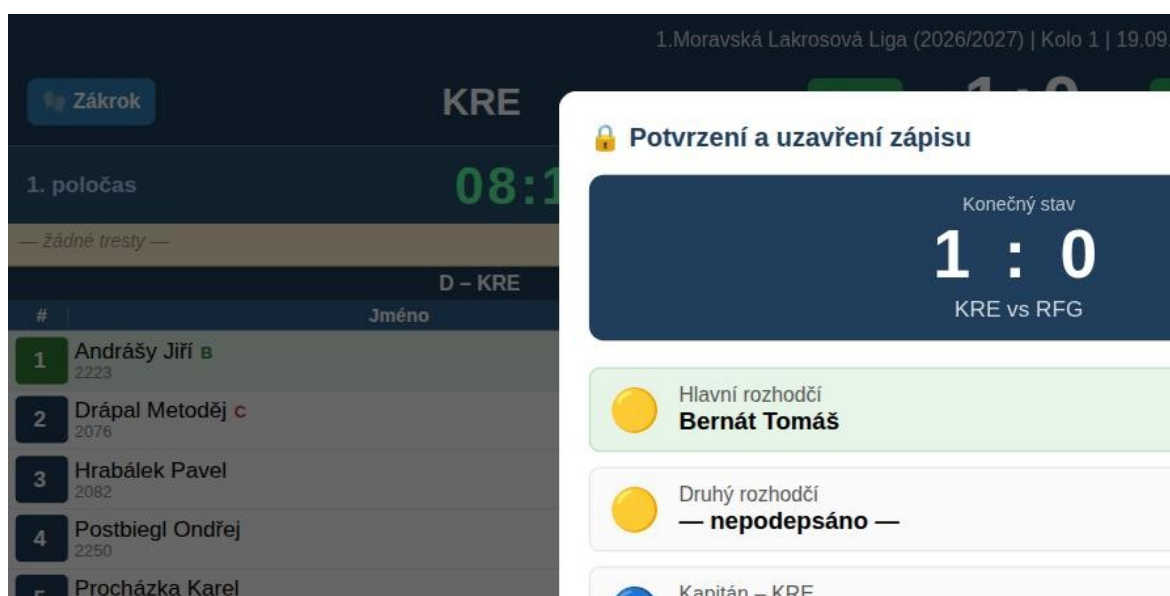
Obr. 18 – Výběr osoby, která se podepisuje.

Následuje podpisová plocha – podepište se prstem (na dotykovém displeji) nebo myší:



Obr. 19 – Podpisová plocha s nakresleným podpisem. Tlačítko „Vymazat“ umožní podpis smazat a začít znovu, „✓ Potvrdit podpis“ ho uloží.

Po potvrzení se role zobrazí jako podepsaná (zelený rámeček, jméno podepsané osoby):



Obr. 20 – Podpis hlavního rozhodčího je hotový. Stejným postupem podepíšou oba kapitáni.

Jakmile jsou podepsané všechny povinné role (hlavní rozhodčí + oba kapitáni), tlačítko „ Uzamknout zápis“ (Lock record) zezelená a jde stisknout. Po uzamčení už zápis nejde nijak editovat (ani s PIN kódem) – zápas se pak dá jen prohlížet a vytisknout. Uzamčení proto potvrzujte, až když je zápis opravdu kompletní a zkontrolovaný. Tlačítkem „Zavřít (pokračovat v zápise)“ (Close (continue with record)) se lze z této obrazovky vrátit zpět bez uzamčení, například pokud je potřeba ještě něco opravit v logu událostí.

17. Rychlá referenční tabulka tlačítek

Barva	Tlačítka	Význam
zelená	Start, Gól, Potvrdit	Kladná/potvrzující akce

oranžová	Pauza, Napomenutí, Fotky zápisu	Dočasná/vedlejší akce, upozornění
červená	Trest, Konec utkání, Odebrat ze soupisky	Závažná nebo nevratná akce
fialová	Konec poločasu, Brankář, Upravit soupisku	Změna stavu zápasu/role hráče
modrá	Zákrok, Potvrdit podpis	Informační/potvrzující akce brankáře
tmavě žlutá	Kapitán	Označení kapitána týmu
šedá	Zrušit, Nenastoupil	Zrušení akce / neutrální stav

18. Řešení běžných situací

Situace	Řešení
Nahoře svítí červený pruh „  Bez spojení se serverem“	Zapisujte dál – góly, zákroky, napomenutí apod. se uloží v zařízení a po obnovení spojení se odešlou samy. Stránku neobnovujte a nezavírejte. Časomíru, tresty a opravy událostí udělejte až po obnovení spojení. Podrobně v kapitole 19.
Trest v pruhu aktivních trestů bliká červeně	Hra běží, ale trestu neběží čas. Jakmile hráč dosedne na trestnou lavici, klepněte u trestu na zelené  (případně pozastavený trest obnovte ). Podrobně v kapitole 10.
Tlačítka jsou na tabletu/mobilu moc malá (nebo se stránka nevejde)	Použijte tlačítka A+ / A- vlevo vedle názvu soutěže – zvětší/zmenší celou stránku tak, jako Ctrl + / Ctrl - na počítači. Nastavení si zařízení zapamatuje. Roztažení dvěma prsty k tomu nepoužívejte, jen přiblíží výřez obrazovky (kapitola 5).
Lišta prohlížeče nebo ovládání telefonu (Zpět, Domů, Aplikace) zabírá místo	Klepněte na  hned za A+ – živý zápis se přepne na celou obrazovku. Zpět do běžného zobrazení tlačítkem „X  “. Po obnovení stránky je potřeba  klepnout znovu (kapitola 5).
Zápas nejde spustit tlačítkem Start	Zkontrolujte, že oba týmy mají označeného brankáře (kapitola 3).
Zákrok nejde přiřadit	Tým nemá označeného brankáře – označte ho v soupisce.
Špatně zadaný gól/trest/hráč	Opravte přes ikonu tužky v logu událostí, nebo smažte ikonou koše a zadejte znovu.
Omylem ukončený poločas	Tlačítko „  Vrátit konec periody“ v liště časomíry – funguje během přestávky i po omylem spuštěné další periodě (kapitola 14).
Zapomenutý PIN	Najdete ho v přehledu zápasů (sloupec „Kód“), v tištěném zápisu o utkání, nebo se zeptejte správce soutěže.
PIN nejde zadat – hláška „Kód byl ... 3× zadán špatně“ / „zápas je dočasně uzamčen“	Zablokované je jen zadávání PINu, zápas běží dál. Zavolejte správci – ten v přehledu zápasů (lman.cz/zapasy/) u zápasu klepne na „Odemknout“ ve sloupci „Kód“. Mezitím zkuste jiné připojení (mobilní data místo Wi-Fi). Podrobně v kapitole 2.
Zápis je uzamčený, ale je potřeba opravit chybu	Editaci po uzamčení může provést pouze administrátor se staff právy v administraci aplikace – kontaktujte správce soutěže.
Časomíra zapomenutě stála, poločas se ale dohrál	„  Dopsat s časem“ pro chybějící události, pak „Konec poločasu“ → „Ukončit na konci periody“ (kapitola 14).
Hráč mladší 18 let bez přílby	Aplikace u jeho jména zobrazí ikonu  jako připomínku – kontrolu a rozhodnutí provádí rozhodčí podle pravidel, appka nic nevynucuje automaticky.

19. Výpadek spojení se serverem

Živý zápis potřebuje připojení k internetu. Když spojení na chvíli vypadne (slabý signál u hřiště, přepnutí mezi Wi-Fi a mobilními daty apod.), aplikace to pozná nejpozději zhruba do 15 sekund a úplně nahoře na obrazovce se objeví červený pruh „ Bez spojení se serverem“. Pruh zůstává vidět i při rolování stránky.

Co dělat: nic zvláštního – zapisujte dál. Nové připojení i odeslání zadaných akcí proběhne automaticky, není potřeba nic mačkat.

Co jde zapisovat i bez spojení: gól (včetně nahrávky), zákrok, napomenutí, brankář (příchod do brány / odchod z brány), kapitán, nenastoupil / nastoupil, změna čísla dresu a hostování. Každá taková akce se uloží v zařízení i s časem, který ukazovala časomíra ve chvíli kliknutí. V pruhu nahoře je vidět, kolik akcí čeká na odeslání („... 3 akce čekají na odeslání“), klepnutím na pruh se rozbalí jejich seznam.

Dokud se akce neodešlou, neprojeví se v soupisce, ve skóre ani v logu událostí – vidět jsou jen v seznamu v pruhu. Po odeslání se promítnou všude, a to s časem, kdy jste je zadali, ne kdy dorazily na server.

Co bez spojení nejde: ovládání časomíry (Start, Pauza, konec poločasu, korekce času), tresty (zadání, spuštění, ukončení, pauza a korekce trestu) a mazání či opravy událostí v logu. Aplikace místo toho zobrazí hlášku „Bez spojení se serverem – tuto akci teď nelze provést“. Akci zopakujte po obnovení spojení; u trestu zůstane dialog otevřený, stačí ho pak potvrdit znovu. Časomíra na serveru mezitím běží dál podle posledního stavu – pokud bylo během výpadku potřeba hru zastavit, poznamenejte si skutečný čas a po obnovení spojení časomíru zastavte a opravte korekcí herního času (kapitola 12).

Po obnovení spojení se stránka sama připojí (zkouší to každé 3 sekundy). Pruh se změní na oranžový „ Odesílám...“ a čekající akce se odešlou jedna po druhé; jakmile jsou všechny na serveru, pruh zmizí. Každá akce se na serveru zapíše jen jednou, i kdyby ji aplikace kvůli výpadku musela poslat opakovaně.

Neodeslané akce jsou uloženy jen v tomto zařízení a v tomto prohlížeči. Během výpadku proto stránku neobnovujte a nezavírejte – bez připojení ji nejde znovu načíst (při pokusu o zavření stránky s neodeslanými akcemi prohlížeč varuje). Pokud se stránka přesto zavře, akce se odešlou při příštím otevření živého zápisu tohoto zápasu na stejném zařízení; na jiném zařízení je neuvídíte.

Když server akci odmítne: pokud se stav zápasu mezitím změnil (např. hráč byl z jiného zařízení označen jako „nenastoupil“), server akci nezapíše a aplikace zobrazí okno „ Některé akce se nepodařilo zapsat“ se seznamem akcí a důvodem odmítnutí. Tyto akce zkontrolujte a případně je zapíšte znovu ručně.

Podpisy a uzamčení zápisu (kapitola 16) nejdou, dokud ve frontě čekají neodeslané akce – zápis by nebyl úplný. Počkejte, až pruh nahoře zmizí.

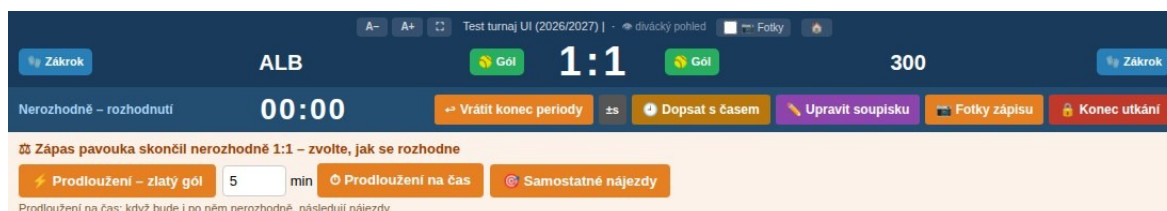
Pokud se spojení nedaří obnovit delší dobu, pokračujte souběžně v ručně psaném zápisu a po utkání ho vyfoťte do aplikace (kapitola 15), aby šlo zápis podle papíru doplnit.

20. Turnaj – nerozhodný zápas pavouka: prodloužení a samostatné nájezdy

Zápas pavouka turnaje (v hlavičce zápisu je kód jako K1-1, K2-1 ...) musí mít vítěze. Ve skupině turnaje i v

lize zápas klidně skončí remízou a všechno funguje jako dřív – tato kapitola se týká jen zápasů pavouka.

Kdy se volba objeví: ukončíte poslední poločas tlačítkem „Konec poločasu“ a stav je nerozhodný. Zápas tím ještě nekončí – místo nápisu „Zápas skončil“ se pod časomírou objeví oranžový panel „ Zápas pavouka skončil nerozhodně – zvolte, jak se rozhodne“ a šůteek peridy ukazuje „Nerozhodně – rozhodnutí“. Tlačítko Start je skryté, dokud nezvolíte způsob rozhodnutí.



Obr. 21 – Volba způsobu rozhodnutí po nerozhodné hrací době.

Tři možnosti:

 **Prodloužení – zlatý gól:** spustíte časomíru ( Start), hraje se „Prodloužení 1 (do rozhodnutí)“. První gól zápas okamžitě ukončí, stejně jako u soutěží s prodloužením do rozhodnutí. Výsledek se zobrazuje s dovětkem „p.“ (např. 5:4 p.).

 **Prodloužení na čas:** do políčka zadejte délku prodloužení v minutách (např. 5) a klepněte na tlačítko. Prodloužení se hraje na čas jako běžný poločas, gól ho neukončí; na konci ho ukončíte tlačítkem „Konec poločasu“. Je-li po něm stav rozhodnutý, zápas končí. Je-li pořád nerozhodný, panel nabídne jen „ Zahájit samostatné nájezdy“.

 **Samostatné nájezdy:** panel se změní na zápis nájezdů – vlevo střílí domácí, vpravo hosté, uprostřed je průběžný stav nájezdů.

Volbu prodloužení jde změnit, dokud jste nespustili časomíru. Volbu nájezdů jde změnit („ Změnit volbu“), dokud není zapsaný první nájezd.

Zápis nájezdů: u týmu, jehož hráč střílí, klepněte na „ Gól“ a vyberte střelce, nebo na „ Neproměněno“ (zárok brankáře soupeře, střelce vybrat můžete, ale nemusíte). Zárok i obdržený gól se připíše brankáři, který naposledy stál v brance bránícího týmu. Omylem zapsaný nájezd smažete křížkem u nájezdu v panelu (v logu událostí nájezdy upravit ani smazat nejdou).

Počet sérií, pořadí střelců ani „náhlou smrt“ aplikace nehlídá – to řídíte vy podle pravidel. Až je rozhodnuto, klepněte na „ Ukončit nájezdy a zápas“. Při nerozhodném stavu nájezdů tlačítko nejde použít.

Výsledek: skóre zápasu zůstává bez nájezdů (např. 4:4) a výsledek nájezdů se uvádí zvlášť – pod skóre „nájezdy 3:2“, ve výsledcích „4:4, sn 3:2“. Góly z nájezdů se hráčům v turnaji počítají do gólů a bodů, zákroky a obdržené góly z nájezdů brankářům do úspěšnosti. Rozšířené statistiky a hodnocení hráčů nájezdy nezahrnují.

Omylem ukončené nájezdy jde do uzamčení zápisu znovu otevřít tlačítkem „ Otevřít nájezdy znovu“. Během nájezdů nejde zapsat běžný gól ani vrátit konec poločasu.

Zápis zápasu pavouka nejde uzamknout, dokud zápas není rozhodnutý – nejdřív dohrajte prodloužení nebo ukončete nájezdy. Při ručním zápisu podle papíru (správce aplikace) se u zápasu pavouka zadává i „Rozhodnuto“ a u každého týmu jednotlivé nájezdy (střelec, gól / neproměněno, brankář soupeře) – výsledek nájezdů se z nich sečte a góly i zákroky se započítají do statistik stejně jako při živém zápisu.

21. Turnaj – skupiny, postupové kódy a pavouk (pro správce aplikace)

Turnaj je soutěž typu „Turnaj“. Rozpis zápasů připravuje správce aplikace – postupující týmy se do dalších zápasů dosazují samy podle výsledků.

1. Skupiny: ve Správě aplikace → Týmy v soutěžích vyplňte u týmů sloupec Skupina (A, B, C ..., jen písmena; K, V a P samotná jsou vyhrazená pro pavouka). Skupin může být libovolně mnoho a mohou mít různý počet týmů.

2. Zápas ve skupinách: zakládejte přes „Nový zápas“ jako dřív. U turnaje se ve formuláři objeví karta „Turnaj“; pole Skupina se u dvou týmů ze stejné skupiny doplní samo.

3. Kódy postupu: ve formuláři „Nový zápas“ lze místo týmu vybrat v nabídce Domácí/Hosté kód postupu (skupina „Kód postupu“ na konci seznamu):

– A1 = 1. místo ve skupině A (A2, B4 ...),

– V-K1-3 = vítěz zápasu K1-3, P-K1-3 = poražený zápasu K1-3.

4. Pavouk: zápas pavouka dostane „Kód v pavoukovi“ K<kolo>-<číslo zápasu>, kola se číslují vzestupně od prvního vyřazovacího kola (K1-1, K1-2 ... K2-1 ...); volné kódy formulář nabízí. U zápasu, který rozhoduje o konečném umístění, vyplňte „Místo vítěze“ a „Místo poraženého“ (finále 1 a 2, o 3. místo 3 a 4 ...).

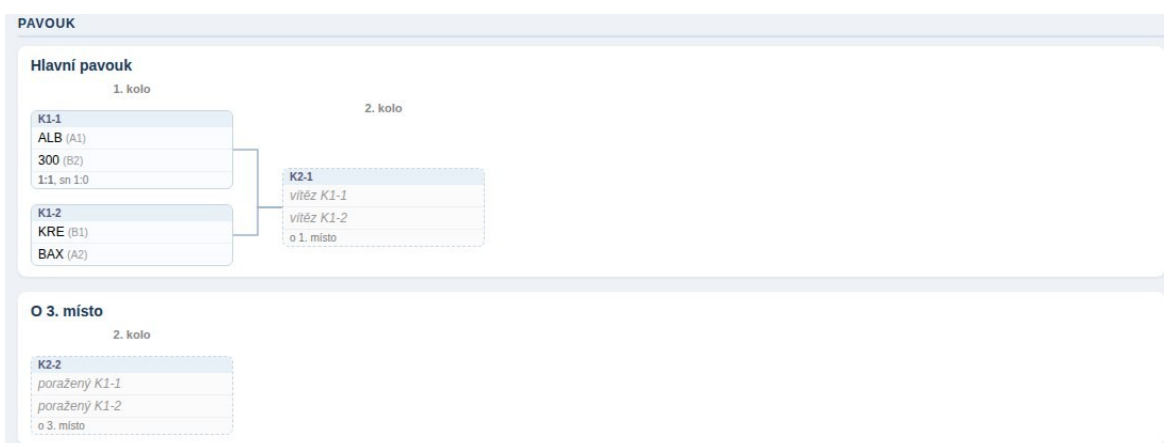
Příklad: SF – K1-1: A1 × B2, K1-2: B1 × A2; finále K2-1: V-K1-1 × V-K1-2 (místa 1 a 2); o 3. místo K2-2: P-K1-1 × P-K1-2 (místa 3 a 4).

Obr. 22 – Karta „Turnaj“ ve formuláři Nový zápas.

5. Skupiny dalšího kola: např. finálová skupina F z prvních dvou týmů skupin A a B – zápasy F: A1 × B2, B1 × A2, A1 × A2 ... (Skupina = F). Vzájemné zápasy ze základních skupin se nepřenášejí. Ve Správě turnaje → „Skupiny – konečné pořadí a los“ u skupiny F nastavte „Určuje konečné pořadí od místa“ = 1 (skupina o umístění např. 5).

6. Čekající zápasy: dokud tým ze zdroje není známý, zápas čeká (Správa turnaje → Čekající zápasy). Po uzavření posledního zápasu skupiny, resp. zápasu pavouka, se týmy dosadí a zápas se založí sám – pak má PIN a jde ho připravit a spustit jako každý jiný. Termín a hřiště čekajícího zápasu upravíte v „Upravit čekající zápasy“, tlačítko „↺ Přepočítat postup“ vyhodnotí postup ručně.

Pořadí ve skupině: body → vzájemné zápasy týmů se stejným počtem bodů → rozdíl skóre → vstřelené góly → méně trestných minut → los. Rozhoduje-li los, tabulka to vyznačí hvězdičkou a výsledek losu zadáte ve „Skupiny – konečné pořadí a los“ (zkratky týmů od nejlepšího, oddělené čárkou).



Obr. 23 – Pavouk na stránce turnaje (spojnice vedou k zápasu, kam postupuje vítěz).

Stránka turnaje: ve Statistikách soutěže záložka „ Skupiny a pavouk“ – tabulky skupin, pavouk a konečné pořadí. Správa turnaje (pro správce) je odkazem „ Správa turnaje“ na téže stránce.

Postup krok za krokem (příklad: 2 skupiny po 4 týmech)

V Sezóně založte soutěž typu „Turnaj“ a v Týmech v soutěžích do ní přidejte týmy. Pak už stačí přejmenovat skupiny a zakládat zápasy – nabídky „Skupiny turnaje“ a „Čekající zápasy turnaje“ zatím můžete nechat být.

Krok 1 – skupiny pojmenujte A a B: v Týmech v soutěžích dejte týmům skupinu A a B (ne „skupina1“, „skupina2“). Název skupiny smí obsahovat jen písmena, protože se z něj skládají kódy postupu: A1 = 1. ve skupině A, B3 = 3. ve skupině B. S číslem v názvu by kódy nefungovaly. Samotná písmena K, V a P použít nejde, jsou vyhrazená pro pavouka.

Krok 2 – zápasy ve skupinách: Nový zápas → vyberte soutěž turnaje → v kartě „Turnaj“ vyplňte Skupina: A → vyberte oba týmy. Při 4 týmech jsou to 6 zápasů na skupinu (každý s každým), stejně pak pro skupinu B. Tabulka skupiny se počítá sama.

Krok 3 – pavouk a zápasy o umístění: můžete je založit hned, ještě před odehráním skupin. V Novém zápase vyplníte „Kód v pavoukovi“ a místo konkrétních týmů vyberete v rozbalovacím seznamu „Kód postupu“. Příklad pro 2 skupiny po 4 týmech:

Kód	Domácí	Hosté	Vítěz / poražený = místo
K1-1	A1	B2	– (semifinále)
K1-2	B1	A2	– (semifinále)
K1-3	A3	B4	–

K1-4	B3	A4	–
K2-1	V-K1-1	V-K1-2	1. / 2. (finále)
K2-2	P-K1-1	P-K1-2	3. / 4.
K2-3	V-K1-3	V-K1-4	5. / 6.
K2-4	P-K1-3	P-K1-4	7. / 8.

Pole „Místo vítěze“ a „Místo poraženého“ vyplňujte jen u zápasů, které rozhodují o konečném umístění.

Čekající zápasy turnaje – sem se zápasy dostanou samy. Když založíte zápas s kódy (např. A1 proti B2) a týmy ještě nejsou známy, zápas čeká tady. Jakmile se odehraje a uzamkne poslední zápas skupiny, systém do něj doplní skutečné týmy a udělá z něj normální zápas. Ručně tu nic zakládat nemusíte, nabídka slouží jen k opravě nebo smazání.

Skupiny turnaje – nepovinné doplňkové nastavení skupiny: od kterého místa se skupina počítá do konečného pořadí (např. skupina o umístění od 5. místa) a pořadí losem, když se týmy nedají rozlišit ani podle trestných minut. Pro běžné skupiny A a B tu nemusíte nic vyplňovat.

Kde to uvidíte: ve Statistikách → soutěž turnaje → záložka „ Skupiny a pavouk“ jsou tabulky skupin, nakreslený pavouk a konečné pořadí. Správce tam má navíc odkaz „ Správa turnaje“ se seznamem čekajících zápasů a volných kódů.

Konec dokumentu. Manuál vychází z aktuální verze aplikace Lakros Manager a obrazovek živého zápisu (šablona match_live.html). Při budoucích úpravách rozhraní aplikace doporučujeme manuál a snímky obrazovky aktualizovat.