

Informace pro budoucí výkonný výbor

V tomto dokumentu naleznete - jak věřím - užitečné tipy pro svou budoucí práci. Jak asi všichni víte, za léta naší činnosti se nejen spousta práce vykonala, ale i vzniklo dost nápadů, co by se mohlo v budoucnu učinit. Na jejich základě jsem pro vás sepsal tento dokument.

Při jeho čtení berte prosím v potaz následující podstatná fakta:

- Nejedná se o hotové návrhy připravené ke schválení. Naopak, jde o soubor poznámek, hovořících zpravidla jen o tom, nad čím by se mělo více do hloubky přemýšlet.
- Jedná se o mix mých vlastních nápadů i posbíraných ideí od hráčů. Berte je jako předmět hodný diskuze, ne jako něco, o čem bych vám tvrdil, že je (či není) dobrý nápad.
- A zejména - mějte na paměti, že podobné nápady vám budou na stole pravidelně přistávat. Neklesejte na mysli jen proto, že nestíháte se všem věnovat. Jdou to prostě možnosti, jak něco vylepšit a je jen dobře, že máte z čeho vybírat. Je na vás zvolit si, které považujete za prioritní.

Obsah dokumentu:

- Pravidelné činnosti výkonného výboru strana 2
- Podněty týkající se Pravidel strana 7
- Podněty týkající se Soutěžního řádu strana 12
- Podněty týkající se fungování svazových stránek strana 14

Pravidelné činnosti výkonného výboru

V této části jsou některé (ne všechny) činnosti, které mají opakující se charakter. Jejich přehled vám jistě pomůže při rozdělení úkolů či jejich delegování na dobrovolníky mimo výkonný výbor.

Newsletter

Párkrát do roka je vhodné zaslat kuličkářům, kteří se přihlásili k odběru novinek z našeho sportu, newsletter s aktuálními informacemi. Není důležité, že je mohou nalézt na stránkách. Krom drobného pohodlí spočívajícím v tom, že dostanou ty nejdůležitější informace "přímo pod nos", je největším přínosem newsletteru to, že zůstáváme v kontaktu i s lidmi, kteří se aktuálně turnajů neúčastní, ale mohou si přijít zahrát v budoucnu.

Nástroj pro vygenerování newsletteru naleznete v administraci, v sekci pro výkonný výbor. Pro detaily si přečtete nápovědu (v administraci je nápověda pro každou funkci, nejen pro tuto).

Pokud by vás napadlo, že by šlo emaily rozesílat i jiným způsobem, než je naprogramován (nejspíš přes PHP funkci mail()), je to možné, ale konzultujte toto se mnou prosím kvůli nastavením na serveru.

Tiskovky

Tiskovky se snažím psát zejména u příležitostí, které mají šanci zaujmout média, ty rády slyší na slova jako mistrovství, začátek sezóny či turnaj něčím mimořádný. Jsou-li 2 mediálně prezentovatelné akce krátce po sobě, zpravidla si náhodně vyberu jednu z nich, protože častým zasíláním tiskovek stejným médiím efekt klesá.

Ačkoliv v hráčských účtech máme generátor tiskových zpráv, svazové zprávy jsem vždy psal ručně, přeci jen strojový text má své limity zejména v tom, že časem se začíná dost opakovat.

Napsaná tiskovka se umístí na stránky do sekce pro média (je to třeba udělat přímo v HTML kódu, administrační systém pro to není). Dále ji zasílám do ČTK a na emaily různých médií (rádia, televize, noviny) s celorepublikovou i regionální působností. Kontakty na média mám v souboru, který dodám vedení svazu. Jsou ale staré a hodně z nich neaktuálních. Již několik let je projekt na stránkách ohledně jejich aktualizace, jehož vykonání by určitě zvýšilo efekt rozesílaných tiskovek.

Nakupy.kulicky.com

Nákupní portál, z něhož má svaz příjmy. Je třeba párkrát do roka udržovat odkazy aktuální a bylo by dobré zvýšit informovanost hráčů o tom, že svými nákupy mohou podpořit svaz. Přehled registrací má Martin A.

Před cca rokem (psáno na jaře 2015) jsem naprogramoval administrační systém, aby zde šlo vkládat a editovat affiliate programy bez znalosti HTML. Zatím je administrační systém na testovací adrese, po naplnění daty Martinem jej můžeme přesunout do ostrého provozu.

Jednání výkonného výboru na turnajích

Na turnajích, kde se sejde větší část VV, tj. hlavně na Mastres, probíhají pravidelné konzultace ohledně:

- nových návrhů (od hráčů, které se dostaly k jednotlivým členům VV i od nás samotných)
- rozhodnutí, čím se VV bude/nebude zabývat
- a stanovení priorit
- umožní-li to čas, vede se diskuze před oficiálním projednáním konkrétního návrhu ve fóru, díky čemuž ušetříme nějaké to psaní.

Schvalování turnajů, kontrola editovaných propozic

Přidá-li někdo nový turnaj do termínové listiny, přijde emailová notifikace a turnaj se objeví v administraci v sekci pro výkonný výbor. Zde jej někdo z VV zkontroluje a schválí (čímž se zobrazí na stránkách).

Kdykoliv pořadatel v propozicích něco změní, přijde emailová notifikace. Turnaj zůstává na stránkách, není třeba nového schválení, ale je dobré si změny prohlédnout a v případě nějaké chyby upozornit pořadatele.

Schvalování výsledků a výpočet NŽ

Stejným způsobem probíhá schvalování výsledků turnajů. Po schválení je třeba nechat spočítat národní žebříček.

Připisování kreditů

Jedná se o kredity za vykonané projekty, kdy za kredity lze aktivovat prémiové členství - symbolické poděkování těm, kteří toho dělají nejvíc pro náš sport.

V případě, že je dokončen projekt za kredity, opět přijde emailová notifikace a v administraci lze projekt schválit jako hotový. Stejně tak přijde notifikace, když se někdo přihlásí k vykonání nějakého projektu. V některých případech, v závislosti na charakteru projektu, je třeba s pracantem komunikovat (poskytnutí relevantních informací, zaškolení apod.).

Nováček & skokan roku, turnaj roku

V mezisezóně je třeba získat výsledky nováčka a skokana roku (Martin Dostál pro to vyrobil užitečnou pomůcku v excelu, současní členové VV by tento soubor měli mít). Výsledky turnaje roku lze vidět v administraci. Zpravidla na 1. Masters následující sezóny probíhá po dohodě s pořadatelem vyhlášení.

Vyhlášení národního žebříčku

Je třeba zajistit počítač a připojení k internetu na Turnaj mistrů, aby šlo ihned po jeho skončení odeslat výsledky a spočítat národní žebříček. Před turnajem je třeba zajistit poháry za národní žebříček jednotlivců a klubů.

To samé je třeba provést pro kategorii juniorů, ovšem na posledním Masters před Turnajem mistrů (protože juniorům končí sezóna již před Turnajem mistrů).

Mistrovství světa

Zatím vždy ve výkonném výboru převažoval názor, že mistrovství světa by se nemělo svěřovat nějakému pořadajícímu klubu, ale měl by ho pořádat sám výkonný výbor. Při zachování tohoto modelu je třeba na začátku roku jej přidat do termínové listiny z hráčského účtu někoho z VV, schválit veškeré související záležitosti (herní systém, právo účasti, časový harmonogram...), v průběhu sezóny se domluvit, kdo co konkrétně připraví a kdo co bude dělat přímo v průběhu turnaje.

Archivace národních žebříčků po konci sezóny

Na <http://www.kulicky.com/narodni-zebricek-archiv.php> je archiv národních žebříčků z minulých let. Ten se negeneruje automaticky, je třeba příslušný HTML kód zkopírovat z jednotlivých žebříčků (dospělí, junioři, kluby) a vložit, a to po konci sezóny a před prvním žebříčkovým turnajem sezóny následující. V opačném případě by bylo třeba data manuálně vylovit z MySQL, protože na stránce se žebříčky by se objevil aktuální stav v nové sezóně.

Aktualizace stránky s přehledem členů výkonného výboru

Po změnách ve výkonném výboru (tj. zpravidla 1 x za 2 roky) je třeba provést aktualizaci následující stránky: <http://www.kulicky.com/vedeni-cks.php>.

Aktualizace stránky se stanovami

Při změně stanov je třeba aktualizace na příslušné stránce - <http://www.kulicky.com/vedeni-cks.php>. Ideálně by se do Stanov nemělo moc zasahovat, ale vzhledem k častým legislativním změnám (např. již podruhé se musíme přejmenovat), se jedná o úkol zařaditelný mezi pravidelné činnosti.

Zobrazování klubů na stránkách

Pro zobrazování klubů na <http://www.kulicky.com/vedeni-cks.php> a odkazů na jejich stránky na <http://www.kulicky.com/odkazy.php> je třeba nastavit v administraci, zdali se jedná o aktivní klub.

Při registraci nového klubu je třeba v administraci ho nastavit jako aktivní poté, kdy se zúčastní prvního turnaje (neděje se to automaticky, protože část klubů se zaregistruje, ale nevyvíjí aktivitu). Stejně tak 1 x do roka nezaškodí provést případné změny, pokud nějaký klub nevyvíjí činnost.

Sociální sítě

Občas se aktualizuje svazová FB stránka, zejména pro odkazování na nějaké zajímavé články o turnajích, popř. na fotografie. V případě časových možností je tu velký nevyčerpaný potenciál, jak začlenit sociální sítě do celkové marketingové koncepce ČKS.

Výběr pořadatelů hlavních turnajů

Jedná se o 2 základní kroky:

- Oznámení o tom, že se hledají pořadatelé (Masters & MČR jednotlivců, dvojic, klubů, juniorů, Turnaje mistrů) ve fóru, na některém Masters, mailinglistu či jakoukoliv jinou vhodnou formou. Ideálně pár měsíců před koncem roku.
- Offline jednání výkonného výboru, kdy se vyberou pořadatelé a telefonicky se koordinují termíny. Probíhá zpravidla na přelomu roku.

Vyřizování emailů

Hodně emailů má podobný charakter, takže pro odpovědi mám připravené šablony, které často stačí jen mírně upravit podle konkrétního dotazu. Soubor se šablonami rád dodám.

Na stránkách máme kontaktní formulář, který lze nasměrovat na email kohokoliv z výkonného výboru (i na více emailů současně).

Zápisy do Síně slávy

Zápisy do Síně slávy na <http://www.kulicky.com/sin-slavy.php> je třeba dělat manuálně vždy po uskutečnění:

- Mistrovství ČR
- Mistrovství světa, pokud vyhraje český hráč
- Uzavření národního žebříčku

Povolení pro pražské turnaje

Aby zbytečně nežádalo více pořadatelů na stejném místě povolení o pořádání turnajů v Praze, podáváme každoročně žádost za všechny najednou. Po konci sezóny je dobré připomenout ve fóru, aby si zájemci nahlásili termíny a začátkem roku žádost odeslat, její vyřízení nemusí být úplně nejrychlejší.

Svolání řádné Valné hromady

Řádná valná hromada se svolává 1 x za období, na které byl zvolen výkonný výbor. Vzhledem k tomu, že Valná hromada je nejvyšší orgán svazu a výkonný výbor nemůže změnit její rozhodnutí, držíme se osvědčeného modelu, kdy Valná hromada nečiní žádná zásadní rozhodnutí (které by bylo těžké v případě potřeby rychle změnit), ale pouze zvolí výkonný výbor, který tato rozhodnutí činí.

Svolat a řídit Valnou hromadu je úkolem prezidenta svazu (v případě, že není schopen funkci vykonávat, tak tajemníka) a při stanovení jejího termínu je dobré počítat s tím, že na první pokus nemusí být usnášeníschopná. Takže je třeba ji svolat s takovým předstihem, aby se stihl i případný náhradní termín dříve, než vyprší mandát současnému výkonnému výboru včetně prezidenta, který Valnou hromadu svolává a řídí její průběh.

Aktualizace dokumentů na stránkách

Pokaždé, když dojde ke změně v Pravidlech, Soutěžním řádu nebo v Zásadách pro pořádání republikových turnajů, je třeba aktualizovat příslušnou stránku. Pokud se jedná o změnu většího rozsahu, než formální doplnění nějakého slova, je třeba o změnách informovat kuličkovou veřejnost, nejlépe ve fóru a mailinglistem, nezaškodí ani připomenutí na některém z hlavních turnajů.

Diskusní fórum

V diskusním fóru je třeba vybírat příspěvky, které přichází s nějakým realizovatelným nápadem a dle časových možností a stanovených priorit se jím buď zabývat nebo si vést databázi těchto nápadů pro projednání v budoucnu.

Čas od času se objeví spammeři, je třeba je smazat včetně jejich příspěvků.

Ošklivá, ale praktická stránka, kde se zobrazují příspěvky i ze sekce pro výkonný výbor, jež umožňuje přehledně vidět i starší příspěvky, je na <http://www.kulicky.com/vv2.php> .

Podněty týkající se Pravidel

Díky schváleným článkům Pravidel, které hovoří o tom, že hráč je povinen dodržovat nejen jejich literu, ale i duch & že v případě události neošetřené Pravidly rozhodne pořadatel v duchu Pravidel dle svého nejlepšího svědomí, jsou tato Pravidla dostačující i bez jakýchkoliv změn.

Nicméně to, že jsou dostačující, neznamená, že nemohou být lepší. V případě tlaku ze strany některých hráčů není tedy třeba něco měnit rychle a riskovat zanesení nějaké nelogičnosti z hlediska celkové koncepce Pravidel. Lze však na základě těchto podnětů Pravidla postupně vylepšovat.

Lepší definice cvrnku a dvojcvrnku

Při cvrku - byt třeba minimálně - snad každý pohne nejen tím jedním, cvrnkajícím, prstem. Asi je jasné, jak je to myšleno, dodefinovat to naprosto perfektně se ale zdá být oříšek...

Související feedback:

<http://forum.kulicky.com/viewtopic.php?f=2&t=729&p=4325#p4324>

Umístění kuličky na původní místo

Vyřešit situaci, kdy se podle Pravidel dávají kuličky na původní pozici - ony se nikdy nedají úplně přesně (záleží jen na tom, s jakou přesností by se to měřilo, pokud by to šlo - od určité přesnosti to prostě na původní místo nedáme).

Opakování cvrnku

Explicitně uvést, že se cvrnk opakuje, když se něco nepovede, např. dotknu se cizí kuličky. V současnosti to jen vyplývá z ducha Pravidel.

Posunutí kuličky před cvrskem

Explicitně uvést, že pokud dojde k pohybu kuličky tím, že se zavadí prstem o ní nebo položením ruky před kuličku (aniž by se jí hráč dotkl) se kulička pohne díky povrchu (např. je na listu, hraje se na měkkém povrchu, např. bláto po dešti), vrací se kulička zpět. V současnosti to jen vyplývá z ducha Pravidel.

Uvedení situace na hřišti do "správného stavu"

Pokud jsou porušena Pravidla a není-li v nich popsán způsob řešení, situace se v rámci ducha Pravidel uvádí do "správného stavu" - možná by stálo za to to někde explicitně uvést. Tzn. byly by tím ošetřeny situace, kdy jsem např. cvrnknul soupeřovou kuličkou.

Použití nesprávného počtu kuliček - upřesnění

Jestliže se po odcvrknutí první kuličky v dané hře zjistí, že některý z hráčů použil menší než stanovený počet kuliček, vloží do hry chybějící kuličky tak, že je umístí na čaru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. I v případě, že takto vkládá do hry více kuliček, tak se hráči stále střídají ve hře po jednom cvrnknutí. -> vyřešit situaci, když to zjistí první házející poté, co začal či skončil házet druhý.

Presumpce neviny

Pokud např. není jisté, že došlo třeba k doteku 2 kuliček, měla by se předpokládat nevina, tj. že k tomu nedošlo.

Okraj důlku

Vyřešit problém měření kuliček, když není jasné, kde je okraj důlku. První věc, o které bych v této záležitosti uvažoval, by bylo to, že pokud okraj důlku není natolik jasný, že i rozhodčí si není 100% jist a rozdíl ve vzdálenosti 2 nejbližších kuliček hráčů je tak malý, že různé možné určení okraje důlku by ovlivnilo, kdo začne, měří se druhé nejbližší kuličky (u rozhozu se rozhoz zopakuje) - jinými slovy pokud si nejsem 100% jist, co je blíže, předpokládám, že jsou stejně daleko.

Alternativa: u důlků s výstuhou měřit od vnitřního okraje výstuhy.

Rozbitá kulička při odcvrnku

Vyřešit, co se stane, když při odcvrnkávání soupeřovy kuličky ta soupeřova se rozlomí/rozbije - odkud bude hrát novou kuličkou? Nebo opakovat odcvrnk?

Rozlomení kuličky spadnuvší do důlku

Dle pravidel, čl. 3.4.3:

Dojde-li k rozlomení kuličky na více částí, hráč použije novou kuličku a cvrnk či hod opakuje z původní pozice.

A co když se uštípne jen kousek a zbytek skončí v důlku? Dle Pravidel by se měl hod opakovat. Měl by se cvrnk opakovat, když v důlku skončí řekněme 5 % objemu kuličky? Řekl bych, že ano. Měl by se opakovat, když 5 % objemu kuličky zůstane mimo důlek? Řekl bych, že ne. ...je třeba někde stanovit hranici, v jaké situaci se kulička považuje za umístěnou v důlku.

Podněty od Martina D.

V poznámkách mám zkopírovaný text od Martine z fóra, originální příspěvek ale vyhledávání nenachází, je možné, že to Martin smazal. Kopíruji sem tedy text toho, co mám uloženo v poznámkách:

Poslední dobou jsem na turnajích zažil situace, které mi přijdou přinejmenším divné a myslím si, že při nich může docházet a i dochází ať už chtěně nebo nechtěně k "zneužívání" bodů pravidel. Konkrétně mám na mysli výňatek bodu 3.2.1 + bod 3.2.5 viz níže. Mám tu pár otázek na které bych asi nejenom já rád dostal od VV jednoznačné odpovědi i z toho důvodu, že ASI není úplně "známý" všem kuličkářům přesný výklad těchto dvou bodů a každý to můžeme chápat jinak a ani po přečtení pravidel(slovíčkaření) nejsem moc chytřej(kdysi jsme se o tomto Petře bavili, ale už vůbec nevím jak to dopadlo) jak by se oné situace měly řešit, snad je zformuluji smysluplně.

3.2.1 Cvrnkáním (cvrnknutím, cvrnkem) se rozumí pohyb pouze jednoho prstu jedné ruky (hráč se smí kuličky dotknout pouze tímto prstem), přičemž dochází ke kontaktu s jednou hráčovou(nikoli soupeřovou) kuličkou a následně ke změně její polohy.

3.2.5 Pokud hráč při cvrnkání zavadí o kuličku soupeře tak, že ji uvede do pohybu, čímž se změní její poloha, vrací se obě kuličky na původní místo a cvrnk se opakuje.

Podle mě si tyto dva body protiřečí a bod 3.2.5 by se měl upravit tak, že prostě bude mluvit o JAKÉMKOLIV kontaktu s kuličkou, která se necvrnká.1. Co se stane, když při cvrnku zavadím ať už cvrnkacím nebo jiným prstem o soupeřovu kuličku, ta se pohne, změní se její poloha a vrátí se zpět do "stejněho" místa..které pravidlo se upřednostní? 3.2.1 nebo 3.2.5

Pavel ke stejné věci:

A ještě k tomu dotýkání kuliček - tady bych navrhnul změnit znění na:

3.2.5 Pokud hráč při cvrnkání zavadí o kuličku soupeře, nebo o jinou svoji kuličku, než tu se kterou zamýšlel hrát tak, že ji uvede do pohybu, čímž se změní její poloha, vrací se obě kuličky na původní místo a cvrnk se opakuje. Pokud se ovšem kulička vrátí na původní pozici, považoval bych to za platný cvrnk.

[b]15. Umístění kuličky na čáru hodu[/b]

Na základě Martinova návrhu navrhuji následující část Pravidel:

[i]Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku na čáru hodu, odkud pokračuje cvrnkáním.[/i]

přeformulovat takto:

[i]Hráč může, kdykoliv je na řadě a uzná to za vhodné, přemístit kteroukoliv svou kuličku za úroveň čáry hodu, odkud pokračuje cvrnkáním. Tuto kuličku může umístit libovolně daleko na obě strany od vyznačené čáry hodu, pokud tím neomezí hráče na jiných hřištích.[/i]

Takhle mi to přijde logičtější a více v duchu Pravidel.

Manipulace s kuličkou

Zbyněk ve fóru: Pravidlo, že během hry může hráč manipulovat pouze jednou svou kuličkou si taky jeden hráč obešel tím, že když mu kulička skončila v listí na jednom listu, tak ji zvednul na listu a upravil si terén pod listem a nepovažoval to za manipulaci kuličky rukou. ...tam by to chtělo ošetřit, že list

půjde vyndat (jinak by se ta kulička mohla hýbat při pokusu o cvrnk), ale nepůjde pod ní upravovat terén (nad rámec té jedné dovolené manipulace).

Tresty

Pravidla říkají, že hráč, který se dopustil nesportovního chování v průběhu turnaje, může být dle závažnosti provinění potrestán kontumační prohrou v dané hře nebo zápase či diskvalifikován.

Zaznamenal jsem i názor, že pro některé velmi mírné formy nesportovního chování by mohl hráč přijít jen o 1 či více cvrnků v probíhající hře. Osobně bych to viděl uplatnitelné zejména v soutěžích juniorů, kde občas se hodí něco výchovného, ale přitom to není takové provinění, aby to někoho stálo celou prohranou hru.

Časové limity

V minulosti jsme několikrát vedli diskuzi o časových limitech a myslím, že jsme vcelku byli zajedno v následujících bodech:

- Jakékoliv limity by neměly změnit současný charakter hry, kdy hráč nemusí jen bezmyšlenkovitě cvrnkat, ale může vymyslet nějakou strategii. Jinými slovy, nechceme udělat ze šachové partie bleskovku.
- Časové limity by neměly být pevně dané ve smyslu, že na cvrnk má hráč max. 1 minutu, ale že pořadatel v případě potřeby může tyto limity zavést, přičemž čas na cvrnk (případě na jiné úkony, které by byly časově limitovány, jako např. čas na vyzkoušení si hřiště před hrou) může omezit maximálně na hodnotu danou Pravidly (např. Pravidla stanoví, že pořadatel může limitovat čas na cvrnk na max. 1 minutu, pořadatel však potřebuje ošetřit jen naprostý extrém a limituje cvrnk na 3 minuty - nemůže jej však limitovat třeba na 10 sekund).
- Lze omezit vliv limitů na kvalitu hry tak, že 1 x za hru lze nad cvrnkem přemýšlet o něco déle, než je standardní limit.
- Při uvažování o konkrétních číslech je záhodno vycházet z toho, že by hráč měl mít možnost si vše důkladně promyslet, ale pokud chodí 3 minuty kolem situace, kdy může překážející kuličku buď přeskočit nebo hrát stranou, tak to již není o přemýšlení, ale o neschopnosti se rozhodnout - právě na takové situace by limit mohl pamatovat.
- Limity by nemusely nutně být stanoveny po celou dobu turnaje, popř. by se mohly měnit v jeho průběhu, podle toho, jak rychle by turnaj probíhal ve srovnání s plánem.

Váha kuličky

Maximální limit váhy kuličky podle těch nejtěžších existujících, dřív, než někdo dokáže vyrobit nějaký extrém za extrémní cenu, proti kterému nebude možno kvalitně hrát běžnými kuličkama.

Nekovový materiál

Dle čl. 2.3 kulička může být vyrobena z libovolného nekovového materiálu. Zvažil bych zrušení nekovového materiálu, neboť sklo podle vyjádření odborníků není nekovový materiál. Pokud by existovala maximální hmotnost kuličky, tak by - snad (nutno otestovat) - i klasický kovový materiál neměl být problém. Popř. jednoduše definovat, že musí být skleněné a ujistit se, že definice skla je jasná a identifikovatelná.

Slovo "manipulace"

V pravidlech v čl. 3.2.9 se říká, že hráč má v každé hře možnost 1x manipulovat se svou kuličkou, s níž bude v následujícím cvrunku hrát, za účelem úpravy povrchu pod ní.

Změnit slovo manipulace za jiné, protože slovník cizích slov slovo manipulace definuje takto: zacházení s něčím, postup nebo způsob tohoto zacházení. Slovo "manipulace" tak může znamenat, že chci-li očistit kuličku od bahna BEZ jejího posunutí, tak s ní také manipuluji (takže by to dle litery Pravidel šlo udělat jen 1x za hru).

Podněty týkající se Soutěžního řádu a Zásad pro pořádání republikových turnajů

Toto jsou záležitosti, které se netýkají Pravidel hry obecně, ale organizace soutěží. Zatímco změna Pravidel se dotýká i jiných zemí, kde jsou/budou používána, změny v Soutěžním řádu a Zásadách pro pořádání republikových turnajů ovlivní pouze české turnaje.

Počet vítězných her v Zásadách

Zásady pro pořádání republikových turnajů uvádějí počty her, na které se hraje, ačkoliv to bylo myšleno jako minimální počet her, na které se musí hrát. Pořadatelé to pochopili správně, jen aby nedocházelo k nějakým nedorozuměním, doporučují uvést, že počet vítězných her, na které se musí hrát, je minimální (tj. lze hrát např. na 4 vítězné v druhé části turnaje, stejně jako není proti Zásadám hráč na 3 vítězné již na začátku turnaje).

Každý s každým

MČR klubů - do Zásad možnost hrát každý s každým (popř. to tam dát obecně pro turnaje s malým počtem hráčů jako turnaj mistrů či mčr klubů, aby to fungovalo i v případě, že se v budoucnu objeví formát turnaje s menším počtem účastníků).

Limitovaná přesnost měřky na kuličky

Vyřešit problém měřky na kuličky - i laserová technologie se zdá být dost nepřesná + nepřesnosti mohou vznikat díky teplotám (v teple roztahuje se materiál měřky i kuličky, v zimě naopak). Na jednom z turnajů v Křenůvkách jsme provedli test, kdy velmi kvalitníma měrkama kuličky na hranici dovolených rozměrů (ne)procházely tak, jak měly.

Možné řešení: nechat vyrobit úplně přesnou 16,50 mm kuličku a druhou 16,51 mm - první musí propadnout a druhá ne (zdá se, že ty těžké od glassphere jsou absolutně přesné, viz. měření v Křenůvkách), takto by se měřky mohly kalibrovat.

Možné řešení 2: něco jako toto - elektronická měrka, s přesností $\pm 0,01$ mm za rozumnou cenu: <http://www.original-kompresor.cz/orlik-kompresor/Proteco-meritko-posuvne-150-mm-digitalni-10-06-11-150-d3132.htm>

Delegování rozhodčí na hl. turnaje & školení rozhodčích

Pořadatelé dělají chyby a dělat budou, zejména u větších turnajů s více účastníky mohou ve stresu udělat chyby, kterých by se v klidu jinak nedopustili. Stejně jako v programování existují kousky zdrojového kódu, které řeší, co se stane v případě chyby, v kuličkách bychom takovou obdobu zdrojového kódu také potřebovali (alespoň na Masters).

V zásadě jsou tyto možnosti:

- Delegování rozhodčí, kteří pomohou chyby odhalovat okamžitě, kdy by mohly vzniknout.
- Jiný nápad, jak to řešit.
- Nepřijmout v tomto směru žádné rozhodnutí a každý rok řešit problémy, které tak vzniknou.

Také mám již léta v hlavě nápad na nějaký online test pro pořadatele, dobrovolný, řekněme udělat to jako zábavnou soutěž, mohla by probíhat i na nějakém Masters, aby se vypadnuvší měli čím zabavit. Na základě analýzy nejčastějších chyb pořadatelů připravit otázky s tím, že není třeba je mít zavřené někde v místnosti a hlídat, jestli nemají taháky apod. - jde jen o to, aby si tu informaci nějak zjistili. Věřím, že celkově by to o něco zvýšilo jejich kvalifikaci.

Určitě lze uvažovat i o tradičním školení rozhodčích, což by jistě mělo větší přínos, ale samozřejmě za cenu nesrovnatelně vyššího objemu práce.

Podněty týkající se fungování svazových stránek

V posledních týdnech (psáno na jaře 2015) jsem vyřešil spoustu drobných letitých restů, zejména chyby v kódu, se kterými "jsem se naučil žít", ale pro člověka, který scripty jen používá, by mohly představovat nemilé překvapení. Část nápadů na různá vylepšení však ještě zbyla - na jednu stranu nejsou nezbytně nutné, na stranu druhou by některé mohly být velmi užitečné, pokud by se realizovaly.

Mezinárodní spolupráce

Mě v nejbližších měsících čeká práce na scriptech pro Španělský kuličkový svaz. Jako základ samozřejmě mohu použít kódy, které jsem napsal pro ČKS, na druhou stranu některé věci bude nutné udělat jinak. Co to pro nás znamená?

Moje dřívější idea byla rozvíjet systém, který používáme v ČKS, aby byl použitelný v jakémkoliv jiném státě. Pokud by se někde jinde kuličky rozvinuly jako v ČR, šlo by na tom systému díky tomu pracovat společně. To by výrazně ušetřilo práci na všech stranách.

Realita je taková, že např. u nás ve Španělsku nejspíš bude třeba mít jiný systém národních turnajů než v ČR. Takže absolutně stejný systém použít nepůjde. Každopádně se ho budu snažit rozvíjet tak, aby to, co si napíšu tady, se pokud možno dalo využít i v ČR. Jakmile se v ČR najdou lidé schopní na těchto věcech pracovat, můžeme se pokusit postup sladit tak, aby práce v jednom státě byla co nejvíce využitelná i v druhém.

Submenu na podstránkách

Dolní menu na stránkách jako <http://www.kulicky.com/letaky.php> by bylo lepší includovat pomocí php - konkrétně zde a na všech pořadatelských návodech chybí odkaz na věci k zapůjčení pořadatelům. V některých sekcích těch podstránek je vcelku dost a při přidání další by tak stačilo přidat link do includovaného souboru.

Nápověda v hráčském účtu

Ikona na mapy.cz se přidává jinak, než tomu bylo v době psaní nápovědy, chtělo by to upravit (hráčský účet -> vložení turnaje). Neškodila by celková revize nápovědy v hráčském a klubovém účtu, za ta léta se něco mohlo trochu změnit.

Editace dat vložených z hráčských účtů

Možnost ze sekce pro VV editovat data vložená přes hráčský účet (např. když někdo do systému blbě zadá jméno nebo smazat turnaj, který se neuskuteční). Stačí ta data, která z bezpečnostních důvodů hráč již měnit nemůže (jako např. to smazání vloženého turnaje). Ta, která měnit může, můžete měnit i vy, a to tak, že využijete funkce přihlášení se do jeho hráčského účtu ze sekce pro výkonný výbor a následně máte stejná práva jako hráč, který data vložil.

Sekce pro pořadatele

Do sekce pro pořadatele dát čísla důlků, aby měla po stranách čísla na zadávání skóre pomocí kolíčků (znáte to - kolik že to je - 1:1 nebo 2:1? :). Dan B. kdysi něco takového vyrobil a věřím, že by se podělil, bohužel jsem na to nikdy nenašel čas se s ním domluvit a přidat to tam.

Dále jsou ve fóru soubory od Martina D., v sekci pro pořadatele by se hodily lépe. Adresa příslušného vlákna je <http://forum.kulicky.com/viewtopic.php?f=3&t=646>, je třeba ho projít, je toho tam hodně. Pokud si dobře pamatuju, pro některé systémy by bylo ale třeba i vytvořit vysvětlující stránku (jako existují pro všechny ostatní systémy).

FAQ

Návod, jak vybudovat hřiště na kuličky do faq, lidi se na to ptají několikrát do roka. Nějaké info je ve vláknu ve fóru, kde hráči sdílí své zkušenosti, pro tyto účely lze použít i mou emailovou šablonu s textem, kterým odpovídám na tyto dotazy.

Bug - přihlášení se k projektu za kredity

U trvalých projektů za kredity - např. pořádání turnaje - systém funguje tak, že pokud se k projektu někdo přihlásí, tak onen projekt je "jeho" a vytvoří se nový projekt se stejným zadáním, jen pod jiným id v MySQL. Z nějakého důvodu se občas takto ten projekt vytvoří 2 x (a nevypadá to, že by šlo o refresh stránek po odeslání formuláře). Konzultoval jsem to s lidma, u nichž se to stalo, strávil na tom pěkných pár hodin, ale prostě nikde v kódu nevidím chybu. Takže snad někdo další bude mít více štěstí (a hlavně rozumu :)), aby na to přišel.

Do té doby se s tím dá žít tak, že nastane-li to, jeden ze 2 identických projektů se prostě zruší.

Tip na affiliate program pro nakupy.kulicky.com

<http://www.klikniavolej.cz/akce.asp?id=27> ...vypadá zajímavě & potenciál generovat nějaký residuální příjem

Tabulka s pohyby kreditů

Existuje tabulka v MySQL, kde se logují všechny pohyby kreditů, ale v sekci pro vv k ní není přístup - nějak zobrazit ty data, podobně jako historii přestupů, mohlo by se to hodit.

Fórum - odkaz na úvodní stránku ČKS

Z hlediska použitelnosti by bylo velmi vhodné, aby z diskuzního fóra šlo na 1 klik přistoupit na úvodní stránku ČKS. Hrál jsem si s tím nějaký čas, ale aby to nevypadalo příšerně, potřeboval bych na to více času, než jsem si mohl dovolit. Nicméně najde-li si někdo čas, není to nic složitého.

Vyloučení hráče z klubu

Klubový účet by mohl obsahovat možnost vyloučit hráče z klubu. V současnosti nás klub musí kontaktovat a změnu lze udělat jen manuálně v MySQL. Na druhou stranu, za celou existenci svazu jsem tento požadavek zaznamenal asi jen 1 nebo 2 x.

RSS feed pro propagaci našich turnajů

Možná by šlo domluvit s nějakým serverem, kde se zveřejňují různé akce (Kudyznudy.cz apod.), aby přebírali naše turnaje automaticky (třeba pomocí rss, který by se tahal z MySQL).

FB page pro nákupní portál

Nakupy.kulicky.com by mohl mít page na FB, kuličkáři by se tak mohli snadno seznamovat s novinkami ve feedu.

Varování při duplicitě jmen

Při přidání nových členů do systému, asi by stálo za to, aby se kontrolovala možná duplicita jmen (tzn. nejen aby přišlo upozornění emailem nám, ale aby to hodilo hlášku uživateli, co hráče přidává). Nicméně jen varování, ne error - je vcelku normální, že v databázi hráčů mají 2 stejné jméno i příjmení.

Pavouk na 3 porážky - vysvětlení

Popis herního systému - pavouk na 3 porážky - v sekci pro pořadatele - hráčům nemusí být jasné, jak funguje finále 2 a 3 pavouka, resp 1 a 2, chtělo by to lépe vysvětlit.

Pořadatelské věci k zapůjčení

Sekce pro pořadatele: mohli by tam hráči/kluby moci vkládat své pořadatelské věci, které jsou ochotni půjčit, mohly by se tam vkládat i hřiště, kde lze turnaj udělat -> data vkládaná přes hráčský účet, zobrazovaná v sekci pro

pořadatele. Vzájemným půjčováním věcí lze minimalizovat náklady pořadatelů.

Info o slevách na poháry

Sleva na poháry, kterou mají naše kluby od Sabe a Bauer - 25 % - dát toto info do sekce pro pořadatele (je to jen v sekci "členství v ČKS").

Admin log

Udělat admin log - logovat kdykoliv kdokoliv cokoliv něco změní v administraci, aby to tam bylo dohledatelný.

Formulář na přihlašování se k pořádání Masters

Udělat v hráčském účtu formulář na přihlašování se k pořádání turnajů Masters - lidi by tam mohli posílat přihlášky již od začátku sezóny a měli by to tak na očích - taky v děkovném emailu po uspořádání turnaje by tam mohlo být popíchnutí, aby kandidovali na pořadatele masters příští rok.

Hráčské statistiky

V MySQL se po každém turnaji ukládá stav národního žebříčku. S těmito daty by šlo pracovat a vytvářet zajímavé statistiky.

Řazení turnajů & výsledků

Funkce zřejmě pro prémiové členy - možnost řazení turnajů a výsledků - podle data, nejnovější nahoře.

Sociální sítě

ČKS stránky - odkazy na sociální sítě podobně jako u WMF stránky.

Formulář, kde hráč sám může navrhnout projekt

V rámci fungování kreditního systému a prémiového členství jsem si říkal, že by stálo za to implementovat funkci, kde by z hráčského účtu šlo navrhnout projekt, který by hráč rád vykonal. Nejspíše by se jednalo o věci, které nejsou nejvyšší prioritou (jinak by je někdo nějak řešil, např. i přidáním do úkolů za kredity), ale spíše o drobná vylepšení, o kterých by se po odeslání rozhodlo, zdali je chceme nebo ne.

Fotky z kuliček do fotobank

Existují fotobanky, kam fotografové mohou posílat své fotografie a být placeni pokaždé, když si ji někdo koupí. Není úplně lehké se do fotogank dostat (takže nedoporučuji ztrácet čas s někým, kdo o fotografování neví vůbec nic), nicméně viděl bych jako velmi užitečnou domluvu se schopným fotografem, který by udělal nějaké fotky a do různých fotobank je poslal.

Fotograf by měl jako bonus i nějaký finanční zisk a hlavní benefit pro nás by byl ten, že když novináři kupují v těchto fotobankách fotky kuliček, tak by se tam neobjevovaly fotky dětí nebo z jiných kuličkových her. Vzhledem ke globální působnosti fotobank by to mělo pozitivní vliv i na světovou scénu - propagaci naší hry.

Reportování vykonaných projektů za kredity

Když pracant dokončí projekt, měl by se mu místo zprávy pro příjemce zobrazit nějaký frm, co vyplní nebo aspoň v té textareře nějakou šablonu textu, co má vyplnit (např. datum turnaje, spoluorganizátoré apod.). Nápad vznikl z toho důvodu, že spousta lidí nečte zadání projektu, resp. jak ho reportovat jako hotový a je třeba jim posílat další email o otázkou (typický příklad: *Pomáhal jsem na turnaji xy ...co udělal? kolik času? máme mu připsat 10, 100, 300... kreditů?*).

Profil hráče a projekty

Projekty, na kterých se hráč podílel, by se mohly zobrazovat v jeho profilu. Chtělo by to ovšem i možnost nastavit, aby se to nezobrazovalo, minimálně jeden, kterému by to vadilo (i když nejspíš nebude vůbec vědět proč), se dřív nebo později vždy najde.

Alternativa: mohly by se (místo výše uvedeného nebo společně s výše uvedeným) zobrazovat "badges" podle celoživotně vykonaných úkolů, za x získaných kreditů za určité období či za cokoliv jiného, o čem věříte, že by bylo motivující.

Oprava výsledkové listiny v hráčském účtu

Načtou se tam registrační čísla hráčů a když pak natvrdo napíšu nějaké jiné jméno do políčka bez použití našeptavače (třeba potřebuju prohodit hráče na 1 a 2 místě), zůstane tam to původní. Elegantní řešení mě nenapadá, přijde mi to jako něco, co by se mělo ošetřit, na druhou stranu za celou existenci tohoto systému si nevzpomínám, že by tím vznikl konkrétní problém.

Bug ohledně zobrazení pořadí klubu

Velmi zřídka - jako např. na <http://www.kulicky.com/vysledkova-listina.php?id=463> - se špatně zobrazí pořadí na společných pozicích u klubů. Je to jen kosmetická chyba, v databázi je vše správně a nemá to vliv na výpočet národního žebříčku či na skutečné pořadí v MySQL, "jen" se to občas objeví a nevypadá to dobře, chtělo by to dořešit.

Chyba pořadatele při zadávání data turnaje

Lidi mohou omylem vložit turnaj s datem o rok zpět. Může k tomu občas dojít, pokud použijí rok starý turnaj jako šablonu pro zadání nového turnaje. Pak už

nejde editovat jinak než z MySQL - chtělo by to ošetřit.

Ovšem pozor - propozice turnaje nejdou editovat zpětně z bezpečnostních důvodů - mám bohaté zkušenosti z různých projektů, kdy malé procento těch, kteří se dané činnosti přestanou věnovat, mají chorobnou potřebu za sebou totálně pálit mosty - vše, co vytvořili, by chtěli smazat. To u turnajů nelze dovolit, protože byť třeba jen změna data by zpětně znamenala vliv na 12-měsíční žebříček, který má vliv na koeficient všech turnajů a tím v konečném důsledku špatně spočítané body ze všech turnajů. Řešení by tedy nemělo počítat s povolením editace turnajů v minulosti, věřte mi, že s tímhle uživatelským chováním mám opravdu bohaté zkušenosti.