Перевод: английский - русский - www.onlinedoctranslator.com

ДзюдоШиай

ГИД ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Версия 3.1

Оглавление

Введение.....4
Больше информации.....4
Основные показатели.....4
ДзюдоСиай.....4
Дзюдотаймер.....5
Информация о дзюдо.....5
Дзюдо Вес.....5
ДзюдоДзюдоги.....6
Использование программы.....6
Введение в турнирный протокол:.....6
Коммуникация.....8
IP-сеть.....8
Протокол.....8
Коммуникационный узел.....8
Редис.....10
Настройка Redis.....10
Настройка приложений для дзюдо.....11
Новый турнир.....12
Резервное копирование.....15
Проверка базы данных.....16
Новые конкуренты.....16
Добавить одного конкурента.....16
Добавить конкурента из другой базы данных.....18
Новая категория.....21
Свойства категории.....23
Рисунок.....26
Официальный рисунок.....26
Поддерживаемые системы соревнований.....26
Полученные результаты.....29
Онлайн-результаты.....29
Загрузить результаты на сервер.....30
Сокращения названий клубов и родные города.....31
Названия клубов и страны.....32
Общее положение о защите данных.....32
Матчи.....33
Управление матчами.....36
Автоматическая задержка матча.....39
Командные события.....40
Дзюдотаймер.....49
Автоматическое время отдыха.....49
Новый матч.....49
Золотой счет.....50
Хантей.....50
Хансоку-макэ.....50
Часы и табло.....50
Предпочтения.....51
Видеоповтор.....52
Журнальный файл.....52
Информация о дзюдо.....54
Дзюдо Вес.....59
Калибровка весов.....61

ДзюдоДзюдоги.....64
ДзюдоHttpd 65
ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ.....66
Окна.....66
Линукс.....66
Кастомизация аккредитационной карты.....67
Общие настройки..... 67
Атрибуты.....68
Настройка макета дисплея JudoTimer.....72
Пример.....76
Алгоритм рисования 78
Выбор участников розыгрыша.....78
Двойной нокаут 78
Бассейн.....79
Двухместный и четырехместный бассейн.....80
Шаблоны SVG для листов.....81
Имена файлов.....81
Теги.....82
Легенды очков 85
Легенды в файле.....85
Определения встроенной легенды..... 0,86
Выделите текущий матч 87
SVG-шаблоны для JudoInfo.....88
SVG-шаблоны для JudoWeight.....89
Настройка видеосервера.....90
IP-камеры 90
ВЛК 90
Веб-камераXP 91
Mjpg_streamer.....91
Настройка видеопотока.....92
Информация о дзюдо.....93
Интерфейс на основе веб-браузера.....94
Лицензия дзюдо-сиай 95
Лицензия на установку Inno.....95
Авторские права на SQLite 95
Авторское право на библиотеку АВЛ 96
Авторское право на HTTP 96
КРОТ БАЗОВЫЙ 96
BinReloc — библиотека для создания перемещаемых исполняемых файлов.....96

Введение

Программа JudoShiai призвана помочь в организации турнира по дзюдо. Вместе с дзюдотаймером требуется минимум один судья на зону соревнований. Программа JudoInfo позволяет использовать одного диктора и улучшает доступ к информации для участников и публики. JudoWeight и JudoJudogi позволили чиновникам удаленно управлять базой данных.

Больше информации

Здесь больше информации:

http://judoshiai.sourceforge.net/

Например, есть инструкции по некоторым конкретным вопросам, которые не относятся к руководству пользователя.

Основные показатели

ДзюдоШиай

- Турнир.
  - Соревнование имеет название, место, дату, время начала и количество ковров.
  - Распечатайте результаты на бумаге или опубликуйте в виде веб-страниц.
  - Печать результатов на многих языках.
  - Настройте веб-страницы, отредактировав файл таблицы стилей styles.css.
  - Автообновление веб-страниц реализует службу результатов в режиме реального времени. Вместе с веб-сервером (например, Abyss Web Server) участники и зрители могут следить за турниром в режиме реального времени.
  - Распечатайте заметки о взвешивании.
  - Предупреждение, если участник участвует в нескольких категориях и матчи будут перекрываться.
- Конкуренты. Автоматика помогает в наборе текста.
  - Программа определяет правильную категорию по возрасту и весу участника, если не указано иное.
  - Автоматическое заполнение названия клуба.
  - Добавьте всех участников из старой базы данных турниров с весами или без них.
  - Добавляйте конкурентов по одному.
  - Удалить невзвешенное и отменить удаление.
  - Удалить пустые категории.
  - Поиск конкурентов по штрих-коду.
  - Пошаговый поиск конкурентов по названию.
- Категории.
  - Добавьте категории из другой базы данных.
  - Автоматическое создание категорий.
  - Для двух игроков у вас может быть один матч или лучший из трех методов.
  - Поддерживаемые системы соревнований: пул, двойной пул, четверной пул и несколько вариантов двойного нокаута.

    - Автоматическое размещение в зонах соревнований.
    - Категории сгруппированы. Матчи из одной группы заканчиваются раньше, чем начинаются матчи из следующей группы.
    - Ручной и автоматический рисунок.
    - Жеребьевка соответствует международным правилам (посев, необъективное размещение участников из одной страны).
    - При жеребьевке учитывается клуб и страна участника.
    - Свойства категории включают имя, время сиай, время осаэкоми, время отдыха, ограничение по возрасту и весу.
- Управление дзюдотаймером. JudoShiai информирует программу JudoTimer о следующих участниках и автоматически получает результаты.

ДзюдоТаймер

- Управление мышью или клавиатурой.
- Часы Сиай.
- Часы Осаэкоми.
- Сономама/Йоши.
- Синий или красный фон.
- Установка времени сиай вручную или автоматически из программы JudoShiai.
- Время матча: 2 мин с коротким временем вывода, 2 мин, 3 мин, 4 мин, 5 мин.
- Время отдыха и время золотых очков автоматически из программы JudoShiai.
- Хантей.
- Несколько макетов дисплея.
- Ручная коррекция часов.
- Очки Осаэкоми запоминаются, если хронометрист слишком занят последовательными осаекоми.
- Поддерживается множество языков пользовательского интерфейса.
- Имена участников и категория отображаются на дисплее, если JudoTimer используется вместе с программой JudoShiai.
- Другой JudoTimer может действовать как ведомый через сетевое соединение.

ДзюдоИнфо

- Показывает следующие матчи
    - Круглый номер
    - Медальные матчи
    - Время отдыха
    - Сетка текущего матча

ДзюдоВес

- Устанавливает вес удаленно
- Возможность установки контрольного значения (в норме/не в норме)

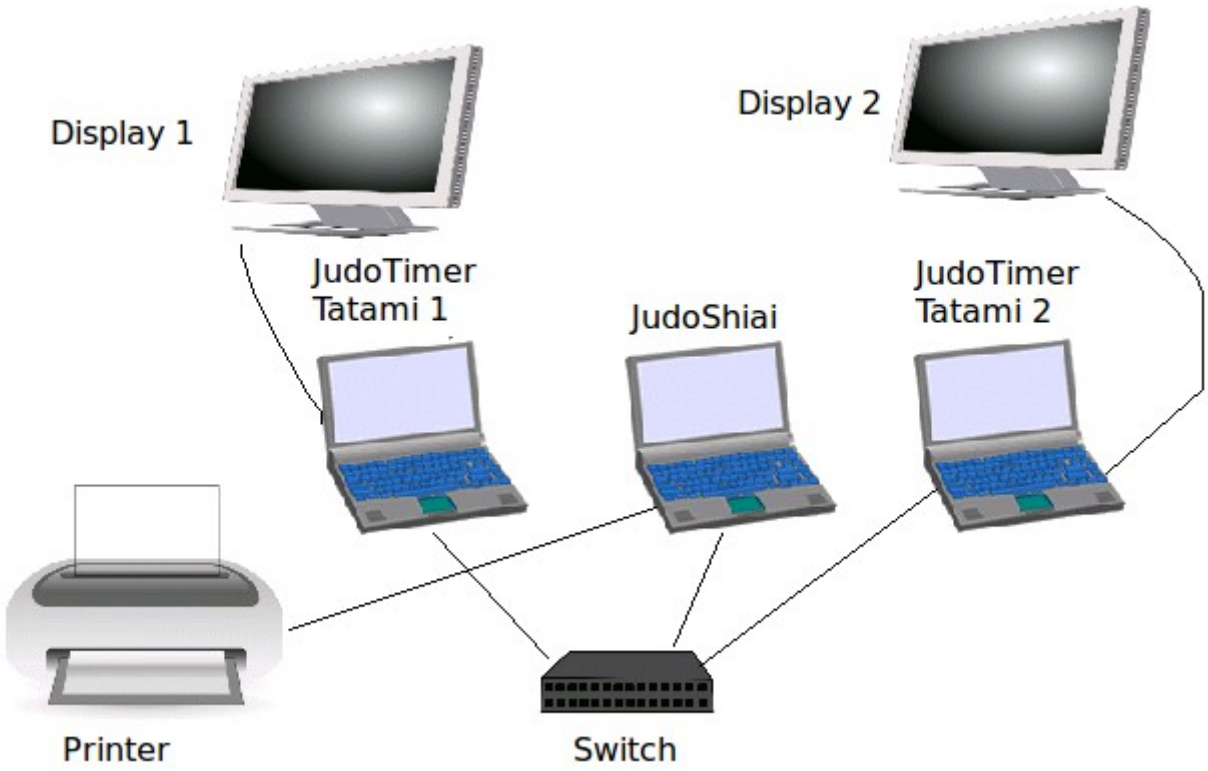
ДзюдоДзюдоги

- Программа управления дзюдоги
  - Показывает следующие три боя
  - Возможность выдать/не выдать участнику

Использование программы

Программу можно использовать по-разному. Предпочтительно, чтобы для каждого мата использовалась одна программа JudoShiai вместе с одной программой JudoTimer. В этом случае программа JudoShiai контролирует все дзюдотаймеры, а база данных централизована.

Сетевое соединение между компьютерами не обязательно, но полезно. Пример конфигурации для двух зон соревнований выглядит следующим образом:



Введение в турнирный протокол:

- Создайте категории.
  - Введите участников в программу JudoShiai (или импортируйте из текстового файла или из старой базы данных турниров).
  - Создавайте категории либо вручную, либо используйте встроенную автоматизацию.
  - Разместите категории на татами.
  - Нарисуйте категории.
  - Наконец, у вас будет база данных, содержащая всю информацию.
- Организация сайта.
  - Подключите ноутбуки к сети Ethernet. Используйте обычный коммутатор, содержащий DHCP-сервер.
  - Подключите внешние дисплеи к ноутбукам.
  - Подключите принтер к ноутбуку, на котором вы запускаете программу JudoShiai (или печатайте по сети).
  - Запустите JudoTimer для каждого мата.
  - Запустите JudoShiai, чтобы контролировать турнир и JudoTimers.

    - Распечатайте листы для конкурентов и зрителей.
- Соревнование.
    - Настройте дзюдотаймеры для каждого мата.
    - Программа JudoShiai отправляет информацию о следующих матчах на JudoTimers.
    - Информация о матче отображается на дисплеях JudoTimer. Также JudoInfos отображает порядок матчей.
    - Забивайте игроков во время боев.
    - После боя дзюдотаймер отправляет результаты дзюдошиай (счет, прошедшее время, возможный результат хантей).
    - Программа JudoShiai обновляет базу данных и отправляет информацию о следующем матче в программу табло и JudoInfos.
    - Это повторяется до тех пор, пока все бои не будут сделаны.
- Полученные результаты
    - Программа JudoShiai может распечатать результаты на принтере, в файле в формате PDF или в виде веб-страницы.

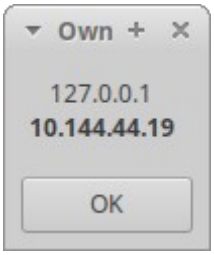
Коммуникация

Вы получите максимальную отдачу от программного пакета JudoShiai, если программы могут взаимодействовать друг с другом. Программа JudoShiai отправляет информацию в JudoTimer, JudoInfo, JudoWeight и JudoJudogi. Он получает результаты от JudoTimer, контрольные данные от JudoJudogi и веса от JudoWeight.

IP-сеть

Программы используют IP-сеть для связи. Для простой сети вам нужен Ethernet-коммутатор со встроенным DHCP-сервером.

Для связи вам необходимо знать IP-адрес программы JudoShiai. Хотя вы можете использовать методы, предоставляемые операционными системами, для поиска IP-адресов, также можно выбрать пункт меню*Настройки → Связь → Собственные IP-адреса*. Пример списка IP-адресов:



У вас может быть несколько используемых адресов, но наиболее вероятный выделен жирным шрифтом.

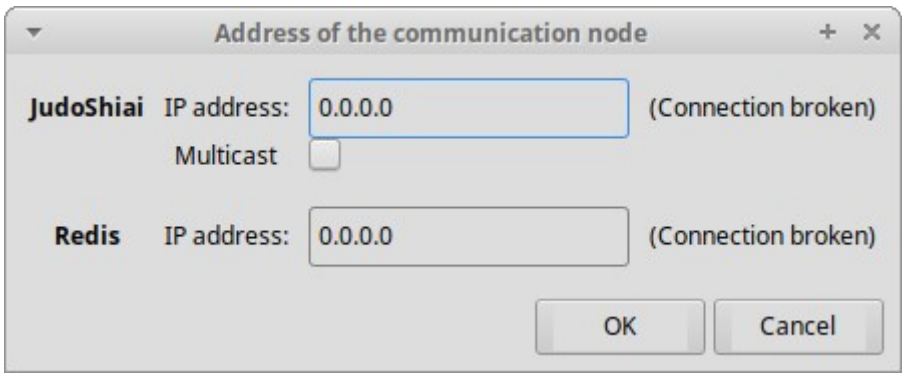
Протокол

Существует множество способов организации связи между элементами сети. Лучшие способы (широковещательные или многоадресные сообщения, UDP) часто блокируются брандмауэрами, особенно на корпоративных ноутбуках. Вот почему для связи используется коммуникационный узел (программа ДзюдоШиай), который связан с другими программами. Используемый протокол — TCP, а номер порта для подключения — 2310, за исключением того, что мастер JudoTimer прослушивает порт 2312. TCP также используется веб-браузерами, и, следовательно, брандмауэры легче принимают такой трафик.

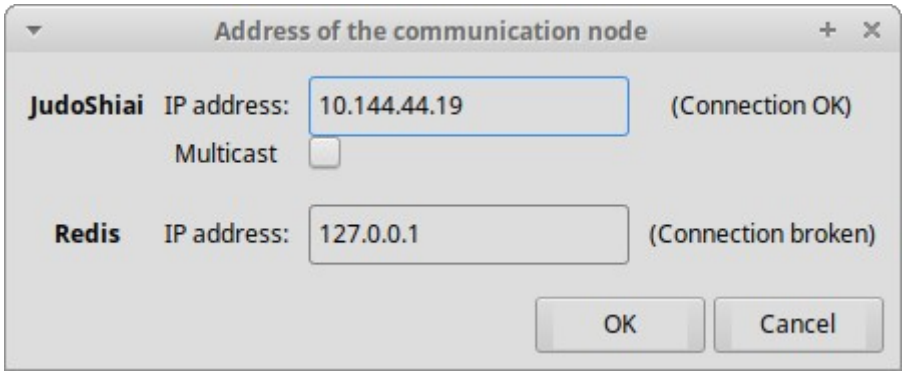
Коммуникационный узел

Программа JudoShiai действует как узел связи. Компьютер узла связи должен принимать подключения к порту номер 2310.

Программы JudoTimer и JudoInfo ищут узел связи, начиная с самого низкого IP-адреса. Версии для Linux довольно быстрые, но для программного обеспечения Windows поиск правильного адреса может занять несколько минут. Лучше всего задать адрес вручную. Найдите IP-адрес программы JudoShiai, нажав*Настройки → Связь → Собственные IP-адреса.*В меню JudoTimer и JudoInfo выберите пункт меню*Настройки → Коммуникационный узел*. Появится новое окно:



Отображается адрес программы JudoShiai (0.0.0.0 = без адреса) и статус подключения. Введите ранее обнаруженный IP-адрес (10.144.44.19) и нажмите OK. Через некоторое время вы можете проверить статус соединения:

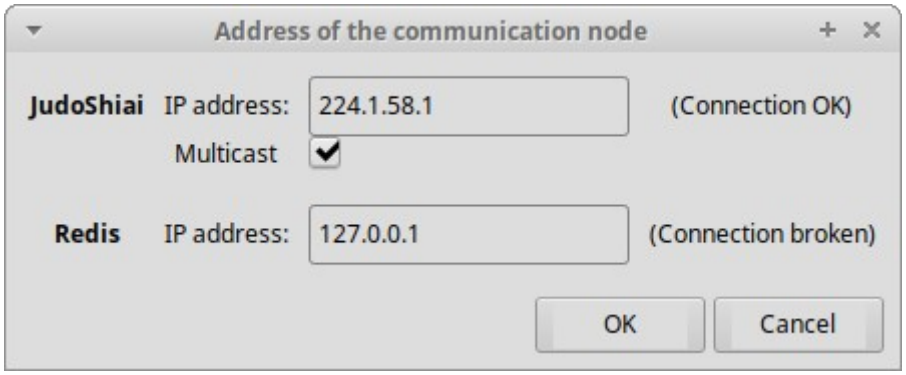


Программы рекламируют себя с помощью пакетов SSDP. Это многоадресные пакеты UDP, которые помогают другим приложениям находить службы.

Начиная с версии 2.7.2 для связи можно использовать мультикаст. Поскольку он использует UDP-пакеты, он не совсем надежен, но его достаточно для использования в JudoInfo. Если один информационный пакет потерян, ситуация будет исправлена после следующего информационного сообщения.

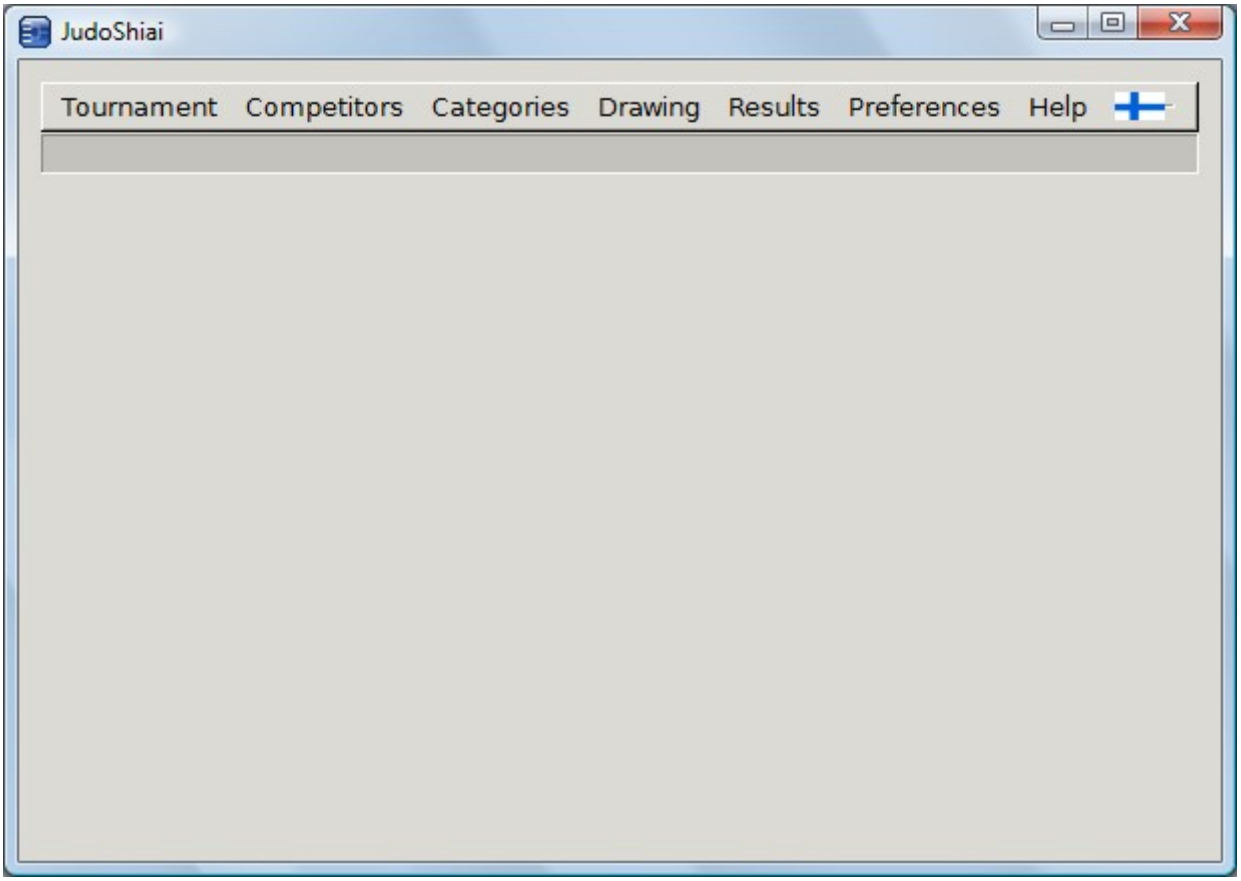
Многоадресная рассылка не создает соединений, но все JudoInfos получают одни и те же пакеты UDP. Таким образом, он не загружает JudoShiai так сильно, как отдельные TCP-соединения. Многоадресная рассылка работает и с другими клиентскими программами.

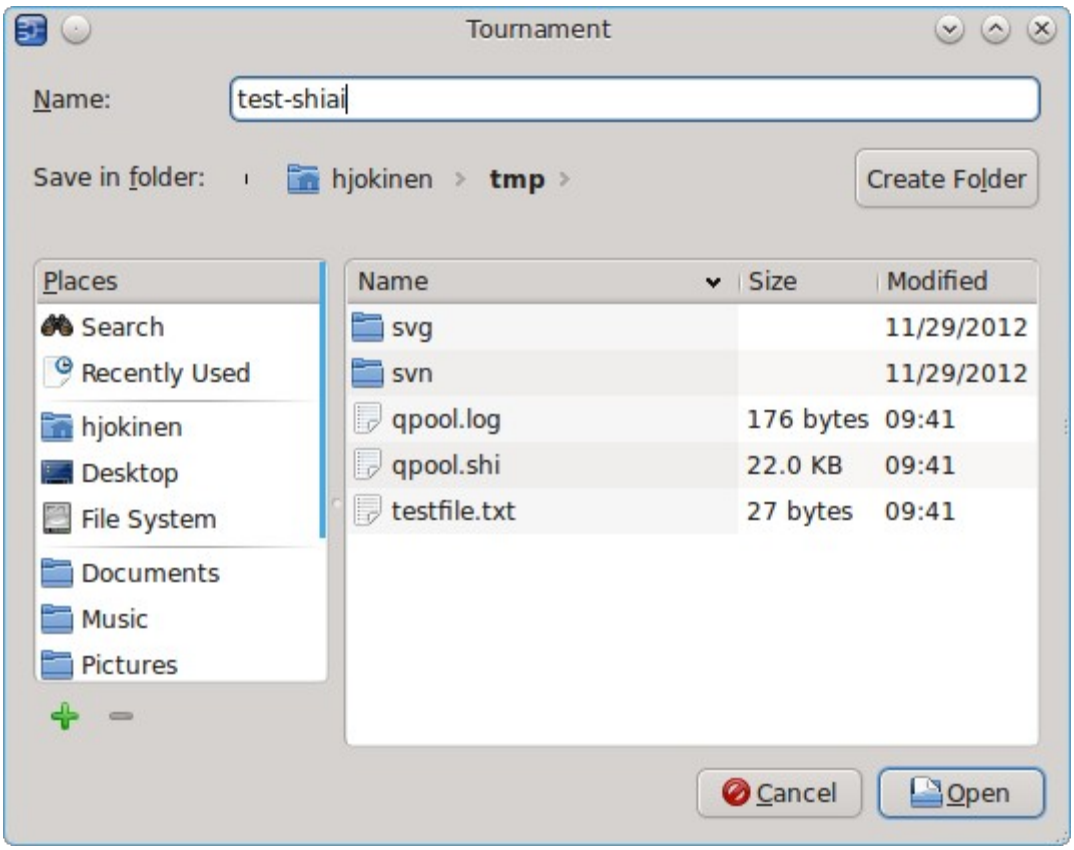
Мультикаст-адрес фиксированный и его нельзя редактировать.



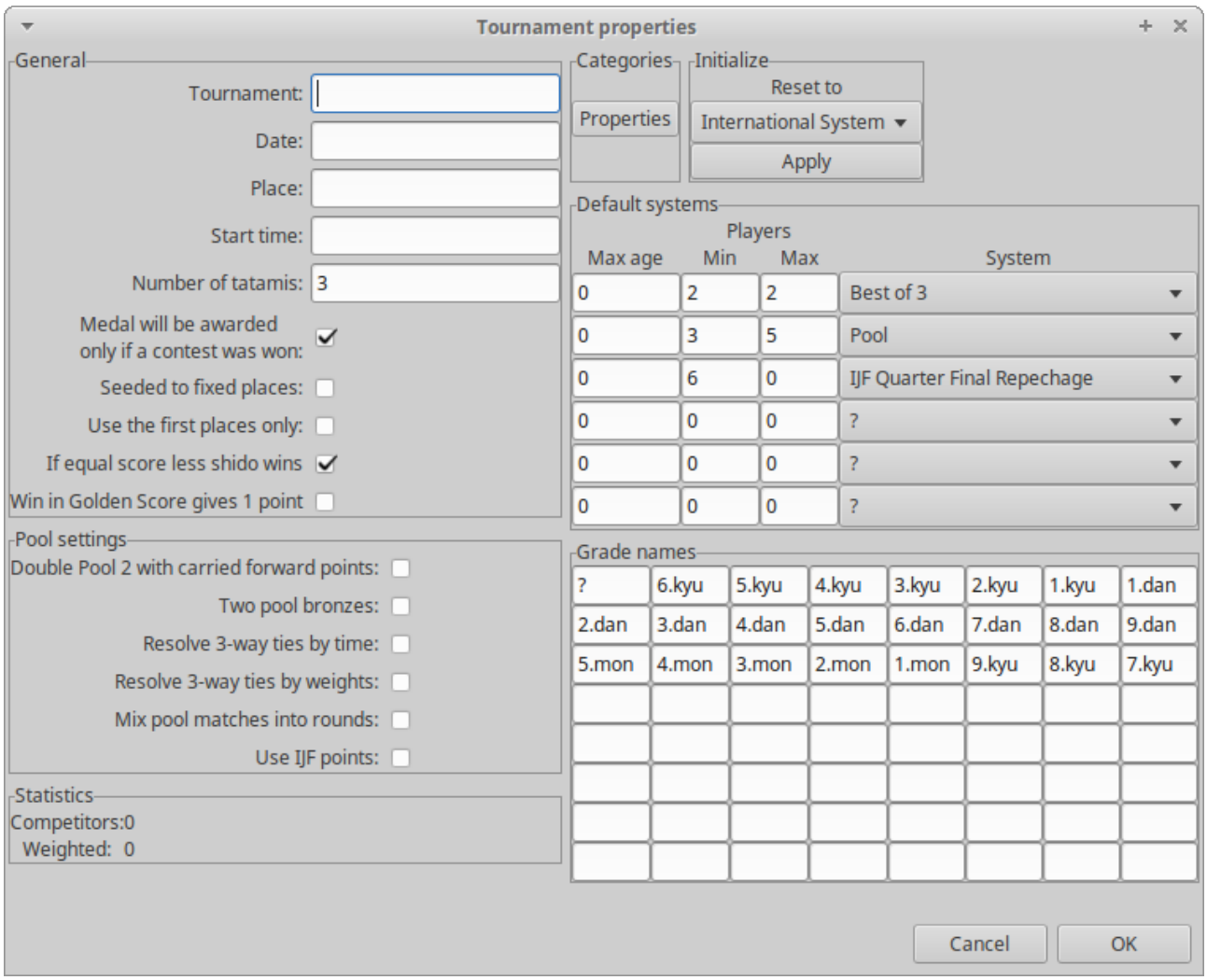
Новый турнир

Нажмите *Турнир* → *Новый* из меню:





*Имя*имя файла базы данных без расширения .shi. Нажмите Открыть, и откроется новое окно. Все приведенные ниже значения сохраняются в базе данных.



Общийsettings содержит информацию о турнире, а также параметры, влияющие на правила. *Турнир*это официальное название турнира, как видно на распечатках результатов. Вы можете дать*Дата* в любом формате. (например, 07 февраля 2009 г. или 7 февраля 2009 г.).*Время начала*полезно для распечатки расписания матчей. Вы можете изменить *Количество татами*позже (как и любой другой параметр). Существуют некоторые правила и варианты для конкретных стран:

- *Медаль будет вручена только в случае победы в конкурсе*: Пример: В круговой системе соревнований на троих каждый выиграет медаль. Медаль не будет присуждена, если ни один матч не был выигран и выбрана эта опция.
- *Посев в фиксированные места*силы, посеянные с 1 по 8 в пулы A, C, B, D, A, C, B, D соответственно. Обычно первый пул является случайным, а остальные выбираются на его основе.
- *Используйте только первые места*ограничивает*н*конкуренты должны быть размещены на позиции *1 – н*.
- *При равном счете побеждает меньшее количество шидо*: Правило Нового 2013 года: В конце боя, если количество очков равно, побеждает тот, у кого меньше Шидо.
- *Победа в Golden Score дает только одно очко*независимо от того, что конкурент забил.

Настройки пулахарактерны для круговых систем:

- *Двойной пул 2 с переносом очков вперед*: Система двойного пула 2 имеет два предварительных пула и окончательный пул. Результаты матчей из предварительных пулов копируются в финальный пул. Пример:

  Группа 1: участники A, B, C, D.
  Группа 2: участники E, F, G, H.

Результаты группы 1: 1. B, 2. C, 3. A, 4. D.
Результаты группы 2: 1. H, 2. E, 3. G, 4. F.
Участники B, C, H и E попадают в финальный пул. Результаты матчей БК и ВО копируются из предварительных пулов и больше друг с другом не сражаются.

- *Две бронзы для бассейна*: В некоторых странах всегда есть два бронзовых призера, в том числе и по круговой системе. Таким образом, в группе из пяти участников у них будут места 1, 2, 3, 3, 5.
- *Решите 3-сторонние ничьи по времени:*В круговой системе три участника могут иметь равное количество побед и очков, и прямое сравнение невозможно из-за «избиения по кругу». Побеждает участник с наименьшим временем матча.
- *Разрешить трехстороннюю связь по весам*: при выборе этой опции побеждает самый легкий участник.
- *Смешайте матчи пула в раунды:*Системные матчи на выбывание проводятся по кругу. Матчи по круговой системе вставляются между раундами системы на выбывание. При включенной этой опции матчи по круговой системе вставляются также внутрь раунда, и, таким образом, время между боями сокращается.
- *Используйте баллы IJF:*Очки по круговой системе были 10-7-5-1. Система IJF имеет точки 100-10-1-½, которые активируются с помощью этой опции.

Системы по умолчаниюопишите, какие системы соревнований использовать по умолчанию. Есть три критерия:

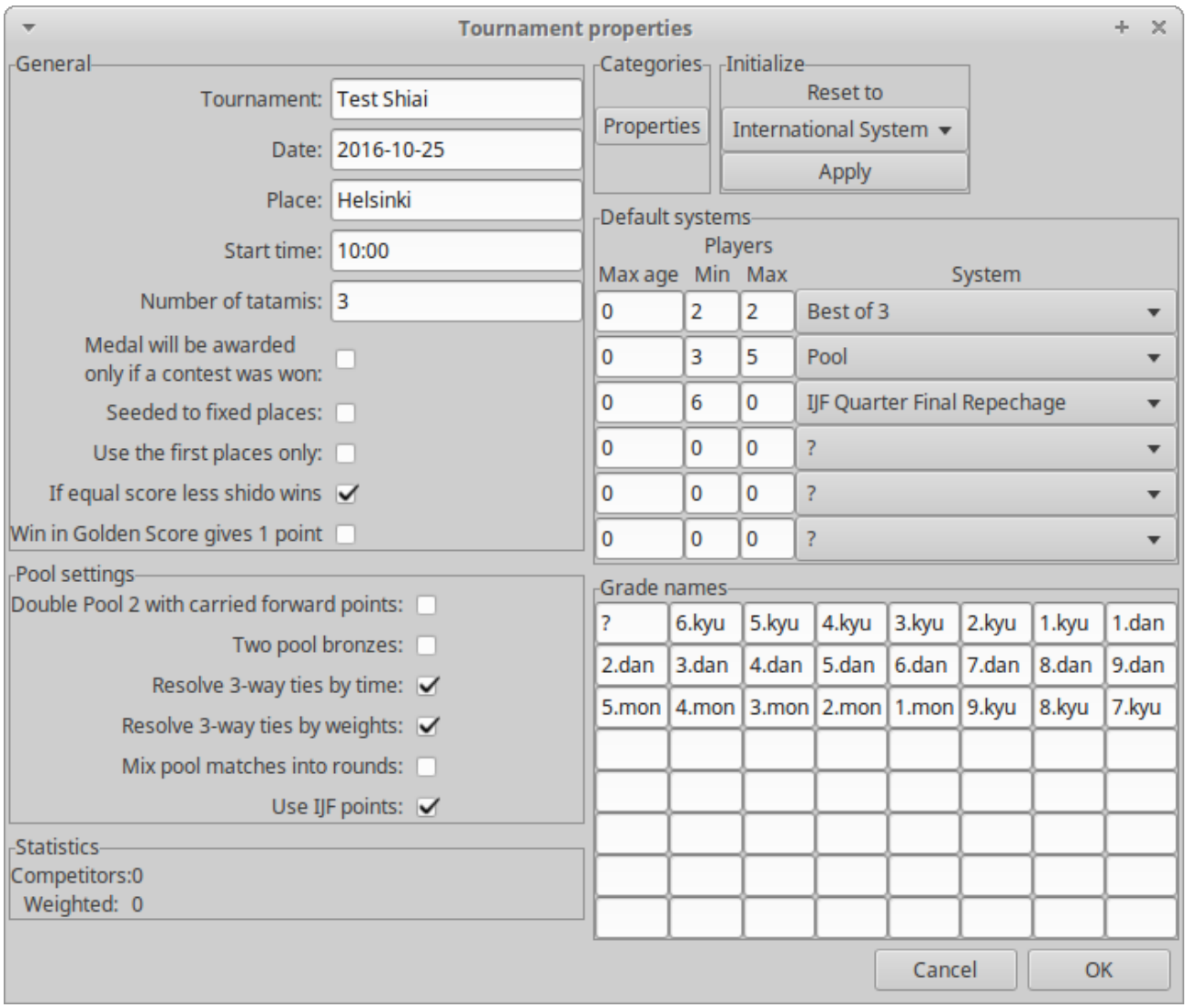
- *Максимальный возраст*конкурентов в категории. Это полезно, если вы хотите использовать разные системы для молодых участников. Значение 0 означает, что возраст не имеет значения.
- *Минимальное и максимальное количество участников*. Обычно вы хотите использовать другую систему соревнований, если участников всего четыре, по сравнению с ситуацией, когда участников 60. Значение 0 означает, что все равно (нет минимума или максимума).

Названия оценоквключить различные системы ремней. В некоторых странах используются оценки mon, в некоторых нет. В некоторых странах могут быть разные цветовые схемы поясов в зависимости от их головной организации. Вы можете заполнить названия своих оценок в таблице. Имена тоже могут быть цветами.

Категорииимеет*Характеристики*кнопка, которая открывает то же диалоговое окно, которое можно найти в меню выбора*Категории → Недвижимость*.

Инициализироватьгруппа имеет выбор для страны и*Применять*кнопка. Кнопка сбрасывает значения на значения по умолчанию для конкретной страны.*ПРИМЕЧАНИЕ*: Свойства категории не инициализируются! Вместо этого используйте *Сбросить настройки по умолчанию*Кнопка, доступная в диалоговом окне Свойства категории.

Наконец нажмите*ХОРОШО*. Пример:

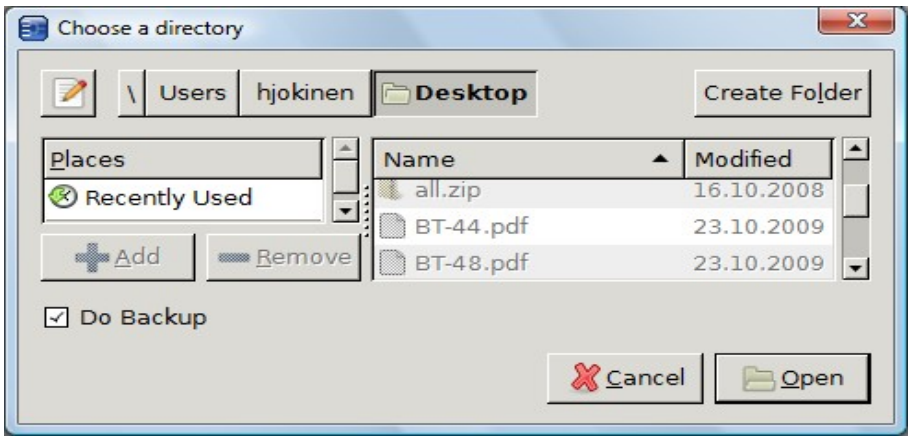


Резервное копирование

JudoShiai может делать резервную копию базы данных каждый раз после завершения одного матча. Нажмите *Турнир → Резервное копирование*. Выберите папку, в которой вы хотите хранить копии (карта памяти — хороший выбор). Дзюдосиай начинает делать копии, имя которых имеет формат сиай+дата+время:

shiai_yyyymmdd_hhmmss.shi

Сохранилось около десяти последних экземпляров. Выбор папки создает сразу одну копию. Снимите флажок *Сделать резервную копию* поле, чтобы остановить операции резервного копирования.



Проверка базы данных

Есть несколько источников ошибок:

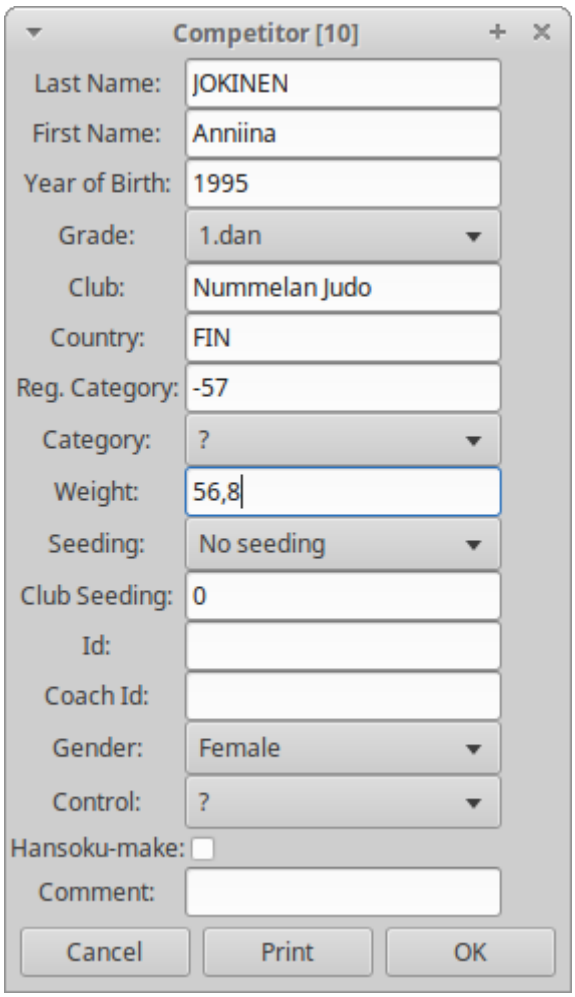
- Опечатки в именах
  - Неверно написанное название клуба приводит к сбою автоматического посева
- Один и тот же конкурент дважды
- Неопределенные категории
- Опечатки в весах
  - Участнику присвоена неправильная категория

Выбор меню *Турнир → Проверить базу данных* пытается найти ошибки и показывает предупреждения о подозрительных данных.

Новые конкуренты

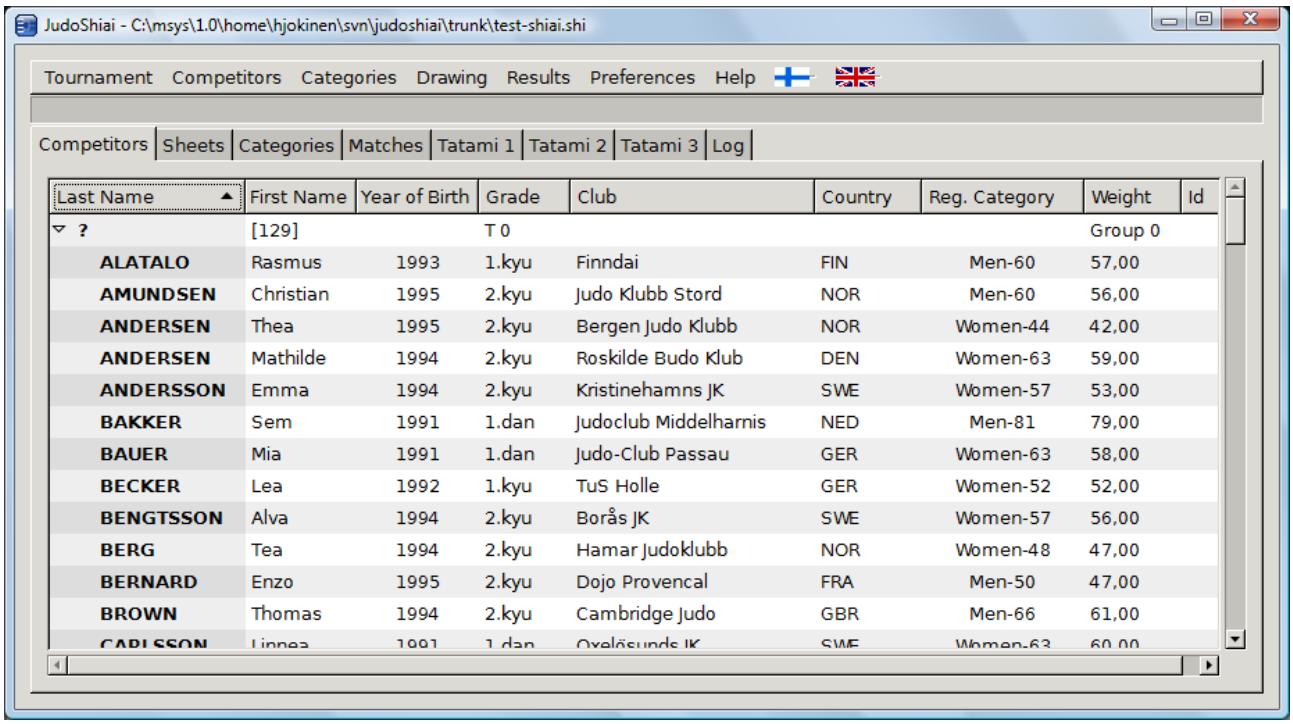
Добавить одного конкурента

Нажмите *Конкуренты → Новые* или нажмите Ctrl-N. Появится новое окно:



Вы можете перейти от одного поля к другому с помощью табулятора. Вы можете изменить *Оценка* с помощью клавиши со стрелкой вниз. *Рег. Категория* зарегистрированная категория, а не окончательная. Вы можете написать имя и фамилию участника строчными буквами, так как программа их правильно преобразует. Вы можете отредактировать имена позже, и программа больше не будет изменять ваш ввод. *Хансоку-маке* используется как для штрафа, так и для травмы. *Контроль* имеет выбор ?/OK/NOK. Вы можете использовать его для любой цели; значение не влияет на использование дзюдо-сиай. *Идентификатор тренера* может использоваться для перечисления конкурентов тренера на веб-странице результатов в реальном времени.

Под знаком вопроса будет список конкурентов. Это означает, что реальная категория еще не определена.



Добавить конкурента из другой базы данных

Вы можете добавить конкурентов из другой базы данных как с весами, так и без них (*Конкуренты → Добавить все с весами*или*Участники → Добавить все из другого сиай*). Если вы устраиваете соревнование для юниоров вашего клуба, вам может быть полезно установить флажок*Очистите дубликаты и обновите рег. категории*: уже существующий участник не импортируется, а зарегистрированная категория обновляется в соответствии с годом рождения. Вы можете удалить ненужных конкурентов по одному или выбрав*Конкуренты → Удалить невзвешенные*.

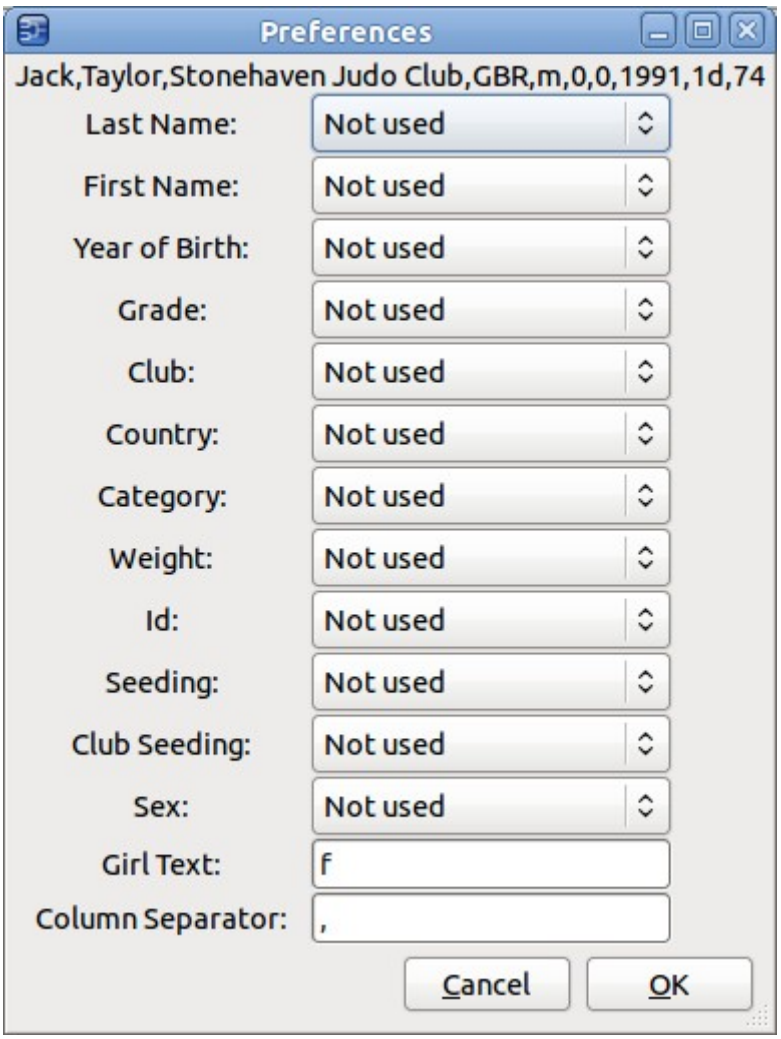
Вы можете добавить новых конкурентов из другой базы данных также индивидуально. Нажмите*Участники → Выбрать из другого сиай*. Выберите базу данных, и откроется новое окно со списком категорий и конкурентов. Дважды щелкните по участнику, и все его/ее данные будут добавлены в текущую базу данных.

Вы также можете импортировать всю категорию вместе с ее конкурентами.

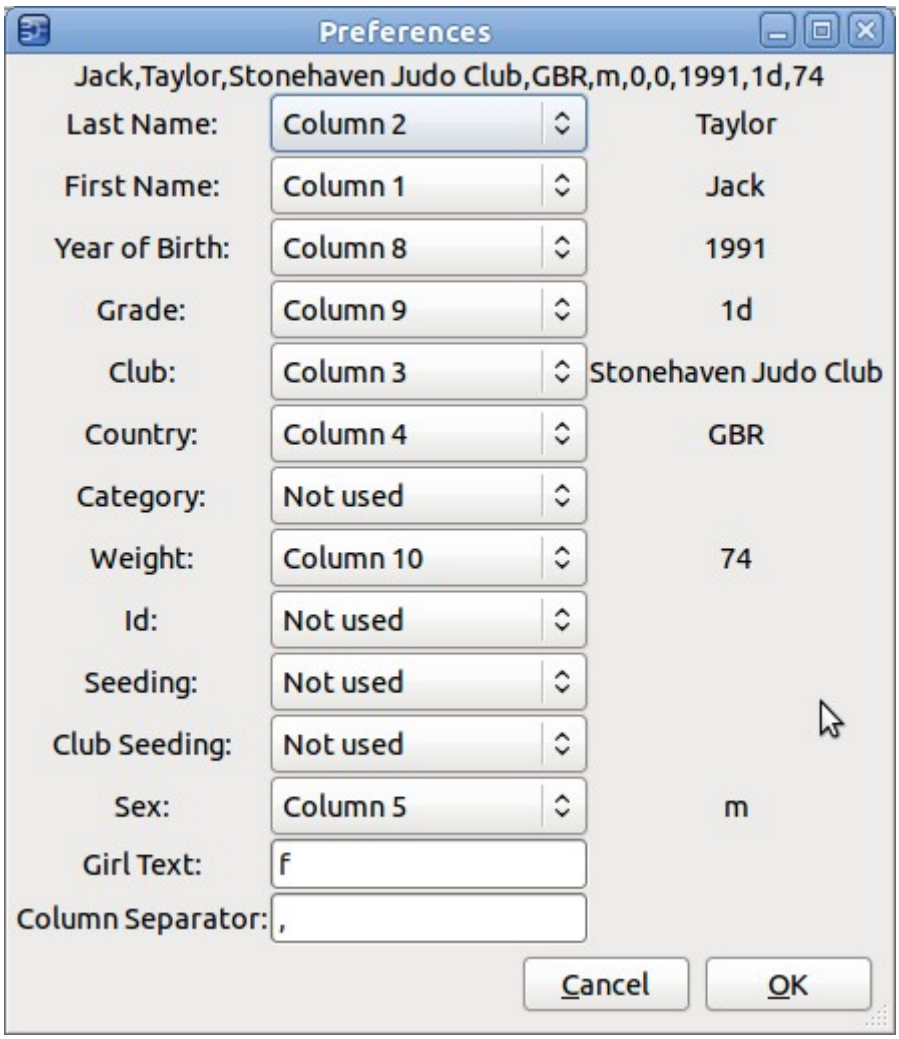
JudoShiai также может импортировать конкурентов из текстового файла. Текстовый файл может выглядеть следующим образом:

> Джек, Тейлор, Клуб дзюдо Стоунхейвен, Великобритания, м, 1991, 1д, 74
>
> Томас, Браун, Кембридж, дзюдо, Великобритания, м, 1994, 2к, 61 Оливер,
>
> Уилсон, Барнет Дзюдо, Великобритания, м, 1995, 2к, 58

Нажмите*Конкуренты → Добавить из текстового файла*. Вам будет предложено выбрать файл (обратите внимание также на *UTF-8* флажок!) и открывается новое окно:



Самой верхней находится первая строка текстового файла. Используйте это, чтобы узнать разделитель столбцов. В нашем примере это явно запятая. Поставьте запятую в*Разделитель столбцов*поле. Разделитель также может состоять из нескольких символов. Затем вы должны выбрать правильные номера столбцов для каждого поля данных. В правой части окна вы увидите значение столбца:



*Девушка Текст*указывает, что следует читать в*Секс*колонка, если участница — девушка или женщина.

Вы не обязаны предоставлять всю информацию. Категория определяется по полу, весу и году рождения. Если*Категория*дается, это принимается как таковое. Вес не обязательно должен быть просто числом, лишние буквы («кг») отфильтровываются. *Оценка*должен содержать цифру и букву k или K для степени кю, в противном случае он считается степенью дана. Другие письма игнорируются.

У вас может быть вкладка в качестве разделителя столбцов. Можно скопировать-вставить из другого документа или набрать '\t' (люфт и буква т).

Фамилия будет автоматически преобразована в верхний регистр. Вы можете отредактировать его позже, если этого недостаточно.

Измените настройку UTF-8, если буквы для конкретной страны выглядят неправильно.

JSON-файлы

JudoShiai может читать и записывать файлы JSON. Хотя это текстовые файлы, не рекомендуется редактировать их вручную. Правила синтаксиса очень строгие.

Записать в файл

Запишите данные о конкурентах в файл JSON. Этот файл можно импортировать в Android-приложение JudoWeight. Пожалуйста, ознакомьтесь с документацией по Android JudoWeight.

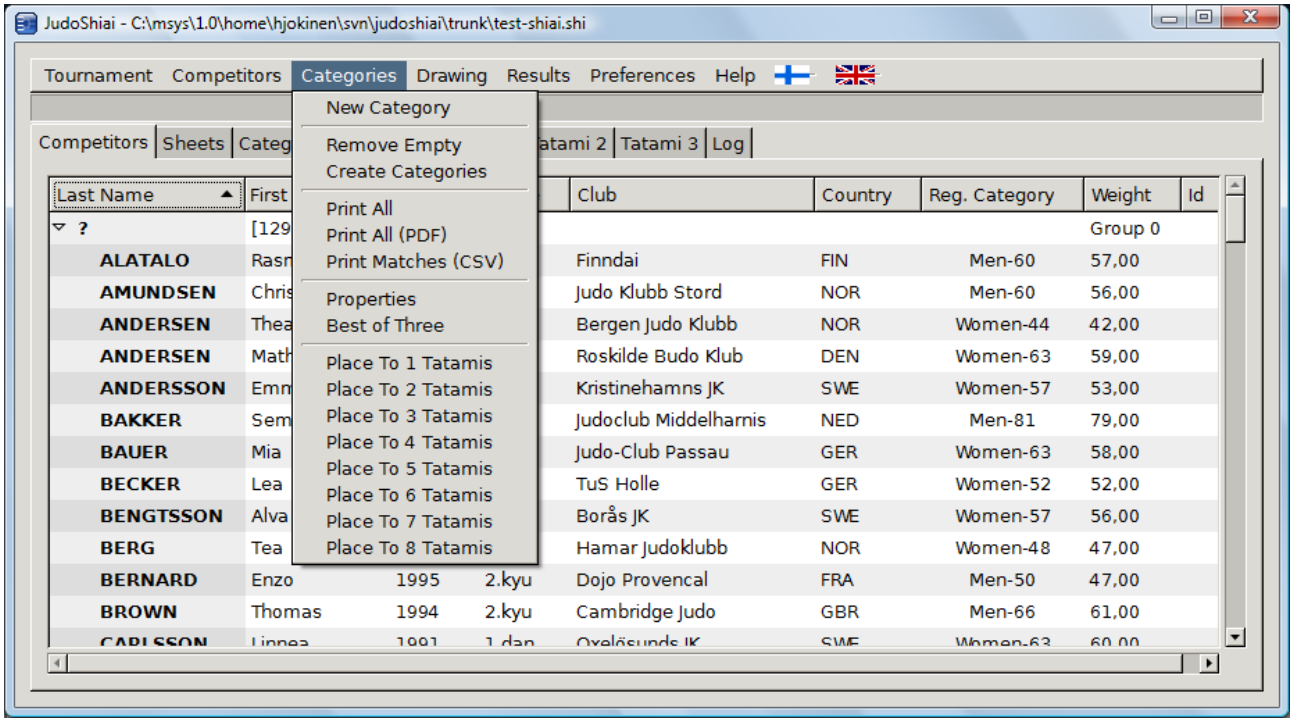
Читать из каталога

Каталог сканируется на наличие файлов JSON для чтения. Основная цель состоит в том, чтобы прочитать веса конкурентов, которые

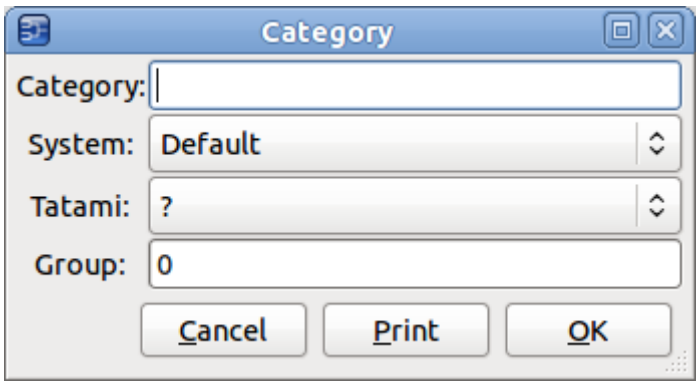
можно разделить на несколько файлов. Файлы также могут содержать новых незарегистрированных участников, которых оператору дзюдо-шиай предлагается принять или отклонить. Обычно файлы генерируются приложением Android JudoWeight.

Новая категория

Вы можете автоматически создавать категории и настраивать их позже.*Категории*меню:



Нажмите*Рубрики → Новое*и всплывает окно формы:

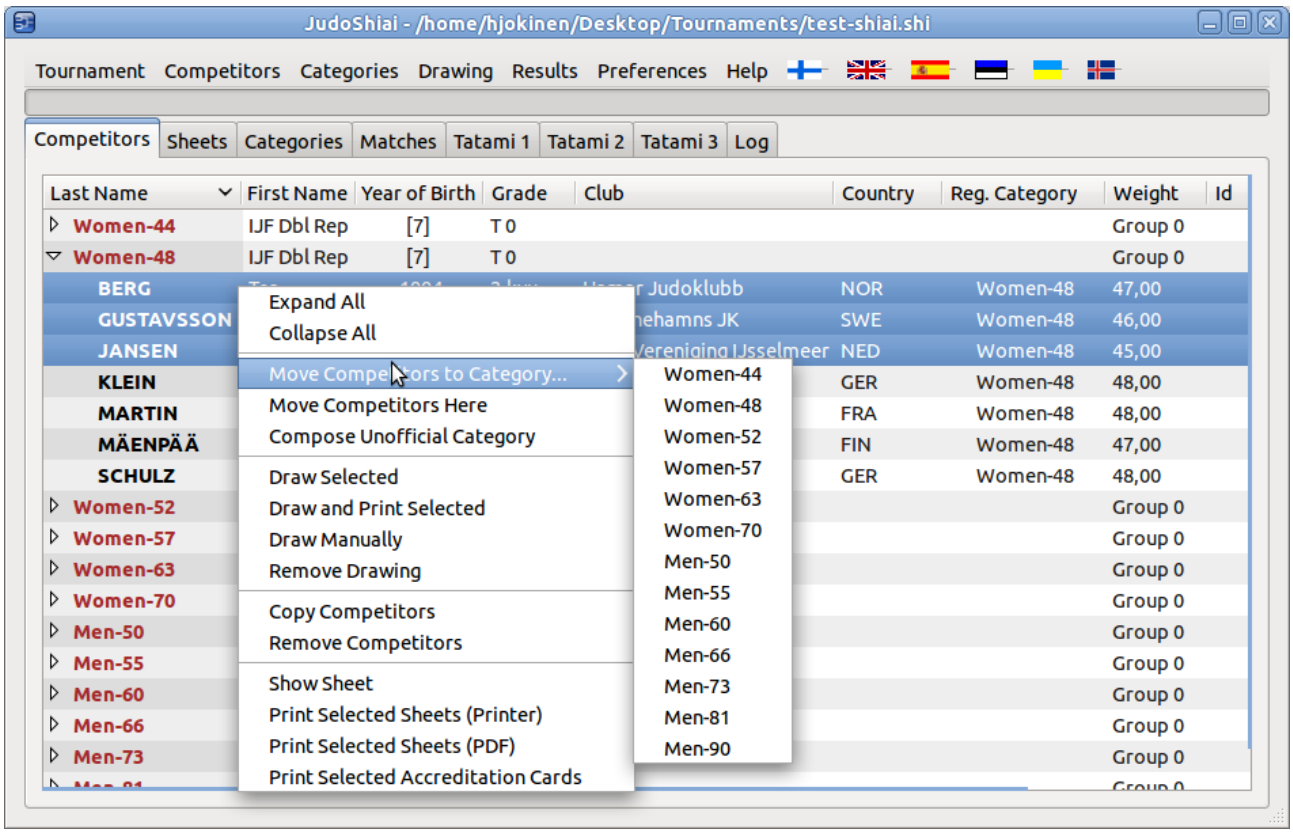


Заполните*Категория*имя. Вы можете использовать систему соревнований, отличную от системы соревнований по умолчанию, выбрав одну из*Система*список.*Татами*- номер соревновательной площадки. Обычно есть группы из 2-4 категорий, которые сопоставляются перед началом следующей группы.*Группа*Поле определяет номер группы для этой категории.

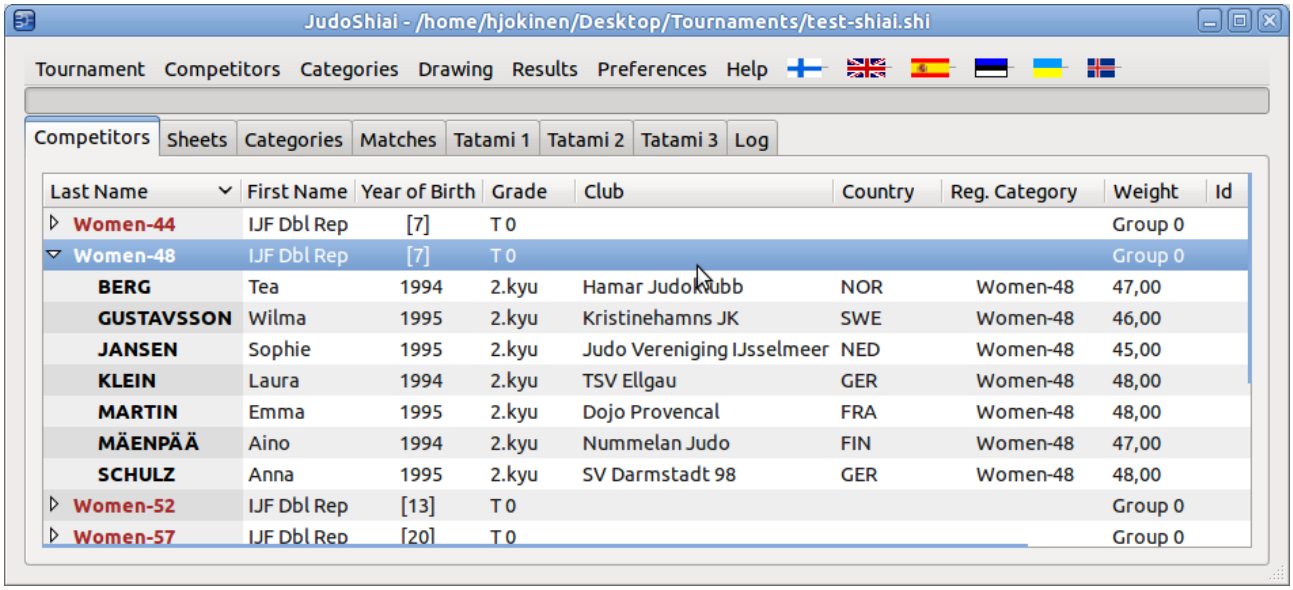
Щелкните один из заголовков списка участников, чтобы отсортировать участников по фамилии, названию клуба, категории или весу. Нажмите еще раз, чтобы изменить порядок. Выберите игрока, щелкнув его/ее один раз. Выберите больше конкурентов, нажав клавишу Ctrl и щелкнув левой кнопкой мыши. Выберите последовательные строки, удерживая клавишу Shift, и щелкните последнюю строку.

Чтобы переместить выбранных игроков в другую категорию

- щелкните правой кнопкой мыши строку категории назначения и выберите*Переместить конкурентов сюда*; или
- щелкните правой кнопкой мыши и выберите*Переместить конкурентов в категорию*и из всплывающего списка выберите категорию назначения.



Вы можете создать предварительные категории, щелкнув меню *Категории → Создать категории*.



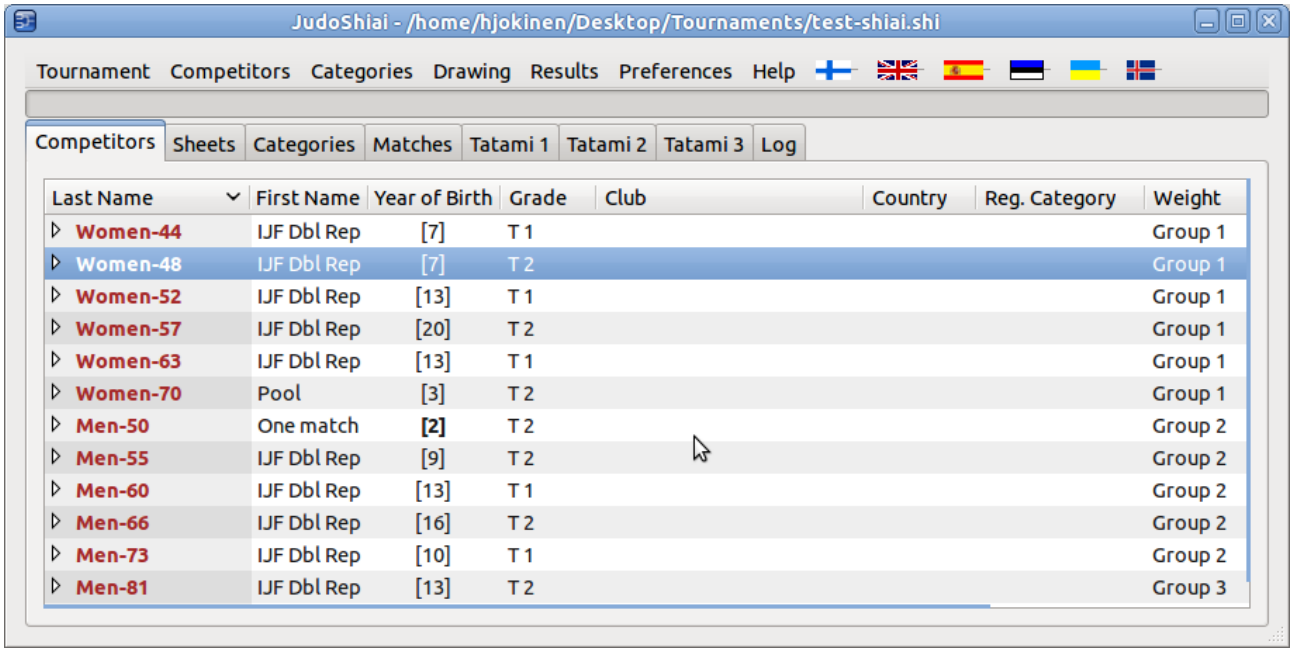
Слишком тяжелые игроки автоматически перемещаются в следующую весовую категорию. Число в скобках показывает количество игроков в этой категории. Номер выделен жирным шрифтом, если в категории только один или два участника.

В соревнованиях для детей младшего возраста лучше использовать неофициальные категории. Выберите хорошую группу игроков, щелкните правой кнопкой мыши и выберите *Создать неофициальную категорию*. Новая категория будет иметь название, основанное на поле, возрасте и весе выбранных участников.

Некоторые из категорий могут стать пустыми, поэтому вы можете удалить их, нажав *Категории → Удалить пустое*.

Наконец, вы должны разместить категории на конкурсных площадках. Нажмите *Категории → Место для 2 татами* если у вас есть два коврика. ДзюдоШиай выбирает маты и групповые номера для категорий в

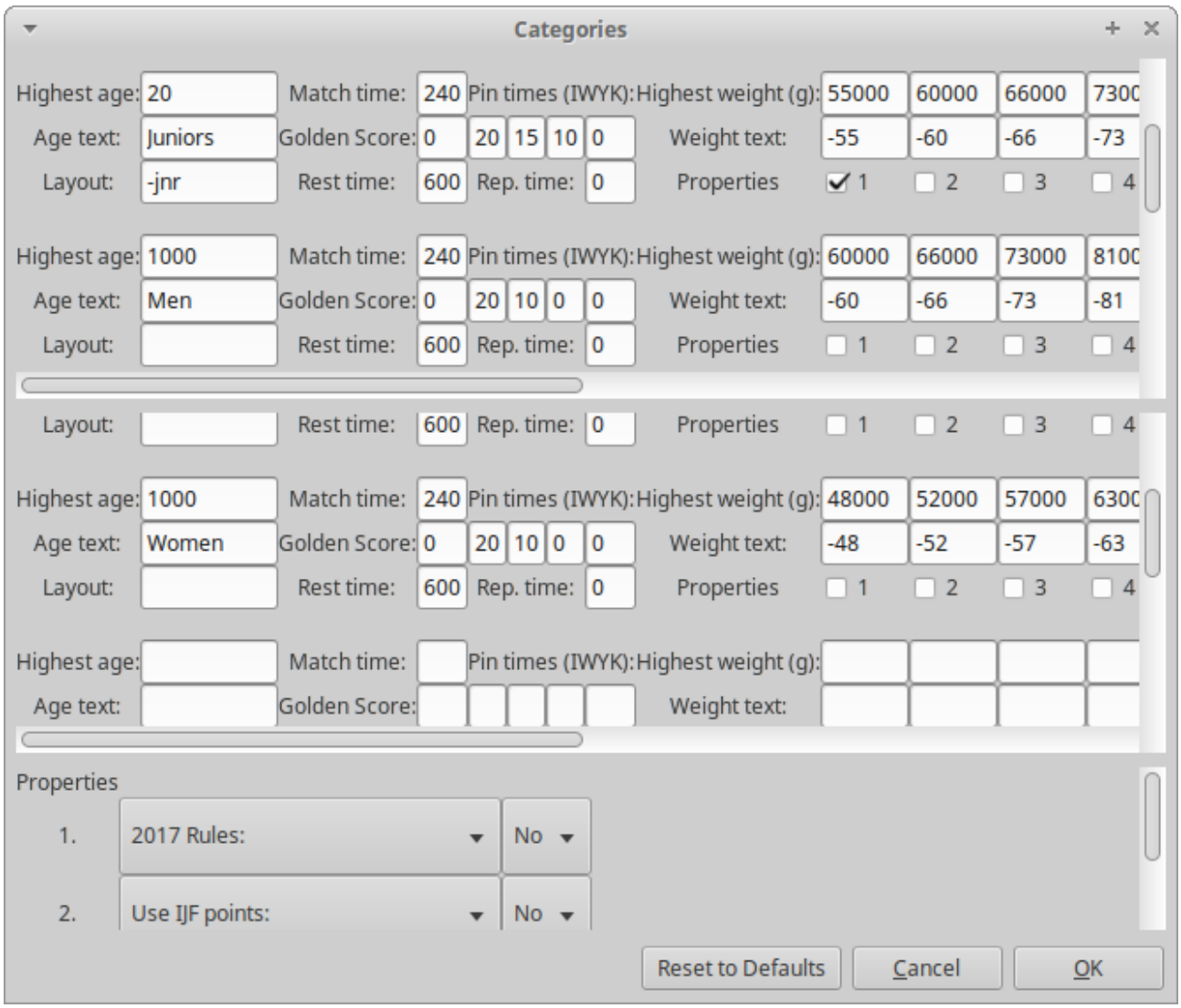
порядке, в котором они перечислены на *Конкуренты* лист. Нажав на *Фамилия* заголовок, вы можете начать матчи с младших категорий. Окончательную настройку можно выполнить, дважды щелкнув строку категории и отредактировав поля или перетащив категории на *Категории* лист. Цель состоит в том, чтобы получить одинаковое количество боев на каждом татами.



Взвешивание может быть поэтапным или есть другие причины, по которым вы хотите создавать категории одну за другой во время конкурса. Вы можете работать с той же программой JudoShiai, которая проводит соревнования, или вы можете использовать другой компьютер и переносить категории с помощью карты памяти.

Свойства категории

Нажмите *Категории → Недвижимость* посмотреть определения категорий:



Сначала идут мужские и мужские категории, затем женские и женские. Слева находится самый высокий возраст, который может быть в категории, и соответствующий текст, который используется в первой части названия категории. Самая старшая категория должна иметь какое-то большое число возраста (например, 1000), чтобы все попадали в какую-то категорию.

Далее идет время матча для категории, время золотого счета, время отдыха и время осаекоми. Утешительное время, если оно не равно нулю, используется для утешительных боев. Ненулевое значение также указывает на то, что в утешительных матчах используется система «Золотой счет». JudoTimer использует время матча, время золотого результата, время кеглей и информацию об утешении, если выбраны автоматические настройки часов. Время отдыха используется дзюдошиай при выборе следующих матчей. Вы можете пока игнорировать Коку.

Раскладка JudoTimer по категориям

Макет используется для выбора файла макета JudoTimer для класса категории. Текст добавляется к имени файла перед точкой. Пример: JudoTimer использует файл макета C:\Layouts\my_layout.txt Макет для юниоров в файле C:\Layouts\my_layout-jnr.txt

Запись макета определения категории будет иметь текст «-младший».Расширение макета может иметь длину 7 символов.

Исключения предпочтений по категориям

Свойства категории являются исключениями из глобальных определений. Чтобы сделать исключение:

- Выберите один из доступных номеров свойств (1–4).

- Выберите желаемое свойство из поля со списком. На картинке свойство 1 — «Правила 2017», свойство 2 — «Использовать баллы IFJ».
- Выберите «Да» или «Нет».
- Установите флажок 1 для юниоров, чтобы отключить правила 2017 года только для них.

Весовые категории

Справа самые тяжелые веса для весовой категории и соответствующий текст. Самая тяжелая весовая категория должна иметь какое-то большое число, например 1000000 граммов.

Название категории состоит из текста «Возраст» и текста «Вес».

Свойства категории используются в следующих ситуациях:

- Добавление нового конкурента. Правильная категория выбирается исходя из возраста и веса.
- Добавление конкурента из другой базы данных или текстового файла. Выбор категории, как указано выше.
- Автоматическое создание официальных категорий.

Свойства категории сохраняются в базе данных, т.е. они не являются частью конфигурации дзюдошиай. Вы можете инициализировать свойства, щелкнув *Категории → Свойства → Сбросить настройки по умолчанию*. Если вы хотите инициализировать значения какой-либо другой страны (например, финской), сделайте следующее:

Нажмите *Чертеж → Финская система*

Нажмите *Категории → Свойства → Сбросить настройки по умолчанию*

Рисунок

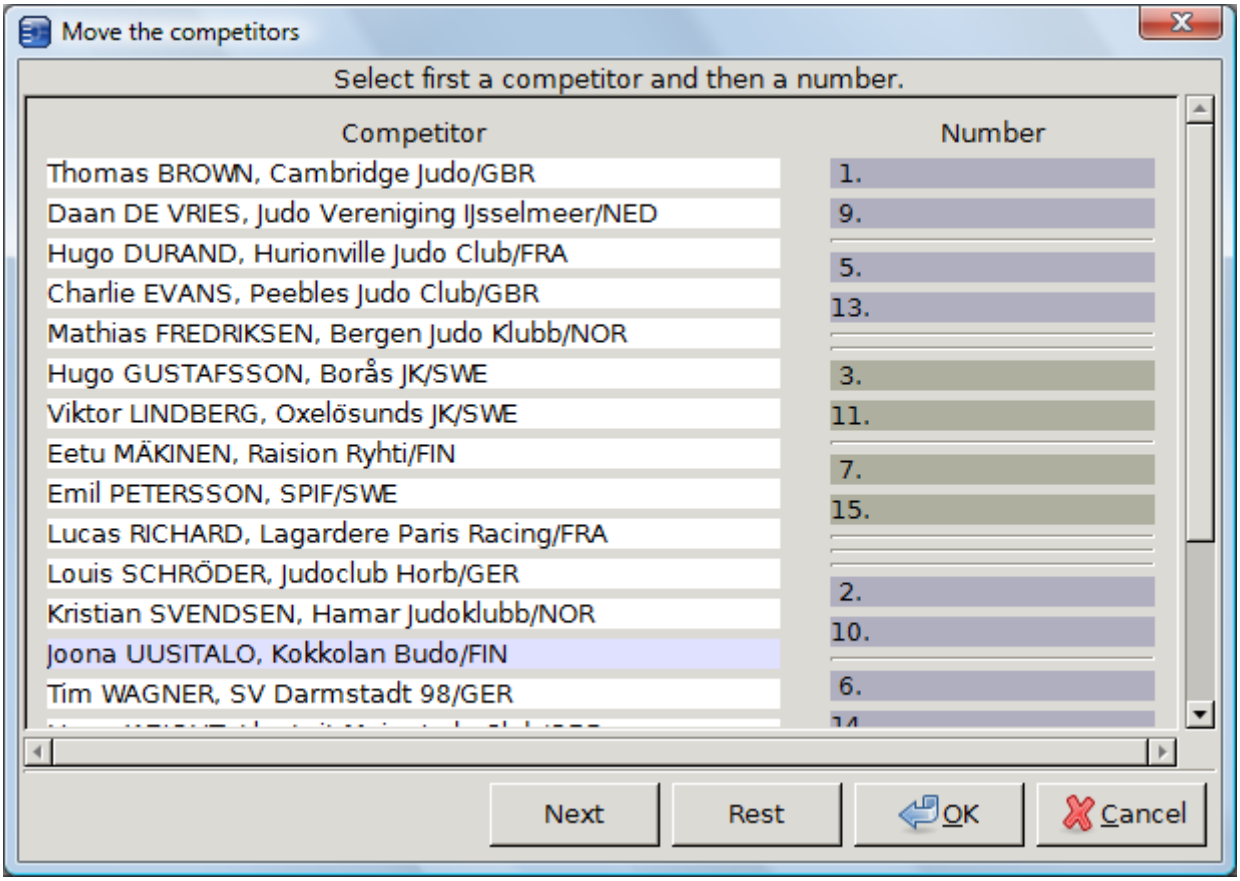
Рисунок соответствует международным правилам. Вы можете нарисовать все категории сразу, нажав *Рисование → Рисовать все категории*. Для рисования отдельной категории (категорий) выберите ее (их) на *Конкуренты* лист, щелкните правой кнопкой мыши и выберите *Нарисовать выбранное* из всплывающего меню. Вы не можете снова нарисовать ту же категорию, пока существующий рисунок не будет удален (*Удалить рисунок*).

Алгоритм рисования описан в Приложении 1.

Вы можете сделать рисунок вручную, выбрав *Рисовать вручную* из всплывающего меню. В новом окне слева список участников, а справа список пронумерованных позиций. Сначала нажмите на игрока, а затем на пустое поле справа. Вы можете переместить конкурента обратно влево, нажав на него справа.

Официальный рисунок

Официальный рисунок находится между автоматическим и ручным рисунком. Откройте окно рисования вручную:



Нажмите *Следующий* чтобы начать рисунок с затравки и продолжить по своему желанию. *Отдых* Кнопка рисует оставшихся участников автоматически. Примите рисунок, нажав кнопку *ХОРОШО* кнопку и лист отображается. Вы можете распечатать лист, щелкнув изображение принтера в левом верхнем углу.

Вы также можете распечатать лист(ы), выбрав категории на *Конкуренты* лист, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав *Распечатать выбранные листы*.

Поддерживаемые системы соревнований

JudoShiai поддерживает международные, финские, шведские, эстонские и испанские системы соревнований. Из меню *Рисунок* Вы можете выбрать предпочтительный набор систем. Вы также можете отменить

метод по умолчанию для каждой весовой категории. Альтернативы:

- По умолчанию (объяснено ниже)
- Круговые системы:
  - Пул (2-7 участников)
  - Двойной пул (6-12 участников) с вариантами
  - Четырехместный пул (до 20 участников)
- Системы двойного нокаута (2 – 64/128 участников):
  - Двойное утешение (финский и международный, макс. 128 участников)
  - Шведские системы
    - Enkelt återkval
    - Дуббель återkval
    - Прямой эфир
  - Эстонское длинное утешение для юниоров D
  - Испанские системы
    - Репеска двухместная
    - Репеска простая
    - Repesca doble desde 1ª ronda
    - Двухместный пердида

Если выбранная система для категории *По умолчанию*, используемая система зависит от настройки страны и количества участников.

- Международная система
  - 2 – 5 участников: пул
  - 6 – 128 участников: двойное утешение
- Финская система
  - 2 – 5 участников: пул
  - 6 – 7 участников: двойной пул
  - 8 – 128 участников: двойное утешение
- Шведская система
  - 2 – 5 участников: пул
  - 6 – 7 участников: двойной пул
  - 8 – 64 участника: директ этерквал
- Эстонская система
  - 2 – 5 участников: пул
  - 6–64 участника: эстонское длинное двойное утешение, если категория предназначена для детей младше 11 лет, в противном случае финское двойное утешение.
- Испанская система
  - 2 – 5 участников: пул
  - 6 – 10 участников: двойной пул
  - 11–16 участников: doble perdida, если категория предназначена для детей младше 11 лет, в противном случае repesca doble

- 6 – 64 участника: repesca doble

Полученные результаты

После розыгрыша можно посмотреть и распечатать листы категорий. Листы обновляются в режиме реального времени по ходу конкурса. Посмотреть на лист
- щелкните правой кнопкой мыши категорию на *Конкуренты* лист и выберите *Показать лист*, или
- нажмите на *Листы* вкладку и щелкните одно из названий категорий посередине.

Листы страница автоматически обновляет представление, когда совпадение заканчивается, если выбор меню *Настройки → Автоматическое обновление листа* проверено.

Нажмите *Результаты → Распечатать все (Web и PDF)* для создания веб-страницы результатов. Листы категорий также печатаются в формате PDF.

Перед созданием результатов у вас есть возможность добавить категории из других баз данных, выбрав *Участники → Выбрать из другого сиай*. Дважды щелкните нужные категории, и они будут добавлены в текущую базу данных.

Онлайн-результаты

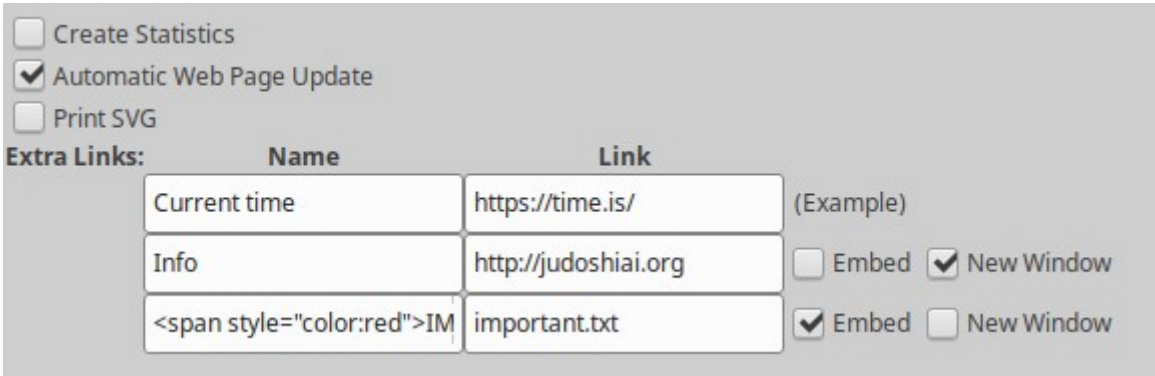
Результаты в режиме реального времени - хороший сервис. Вам нужен дополнительный компьютер для аудитории, сети и программного обеспечения HTTP-сервера. В следующем примере Windows используется бесплатный веб-сервер Abyss.

1. Установите сервер. Местом по умолчанию для документов HTTP является «C:\Abyss Web Server\htdocs».
2. В программе JudoShiai нажмите *Результаты → Распечатать все* и выберите папку выше.
3. Также поставьте галочку *Автоматическое обновление веб-страницы*.

Вот и все. Теперь узнайте IP-адрес ноутбука JudoShiai (*Настройки → Связь → Собственные IP-адреса*) и установить соединение с компьютера аудитории.

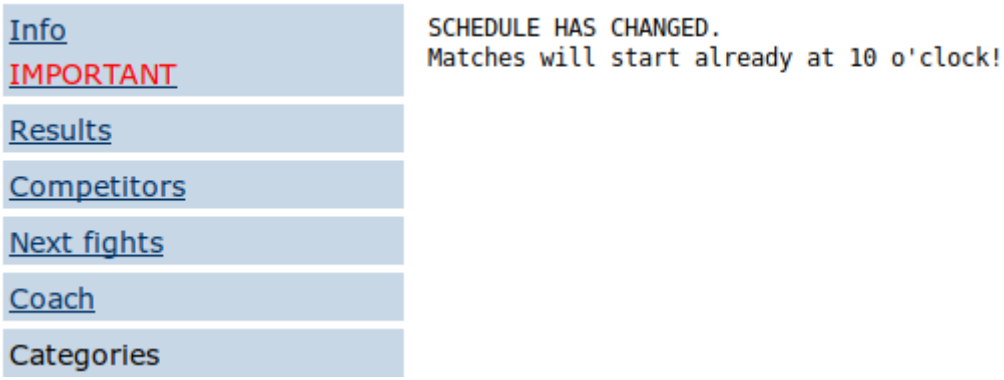
Подсказка: переведите Internet Explorer в режим киоска, запустив его из командной строки с параметром -k. Пример:

C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore -k http://192.168.0.123/ Замените примерный адрес реальным адресом. *Результаты → Распечатать все* имеет несколько вариантов:



После соревнования вы должны проверить Создать статистику. Он также завершает базу данных.

Дополнительные ссылки позволяют создавать временные ссылки на страницу результатов:



Здесь нажатие Info открывает новую страницу, показывающую, что когда-либо было видно вhttp://judoshiai.org .

ВАЖНО — это ссылка на локальный текстовый файл в каталоге результатов. Его содержимое показано встроенным, как на картинке выше. Имя может иметь HTML-код. Пример имеет следующий текст имени:

ВАЖНО

Вы можете использовать цвета, полужирный текст и т. д. Весь сгенерированный HTML-код:

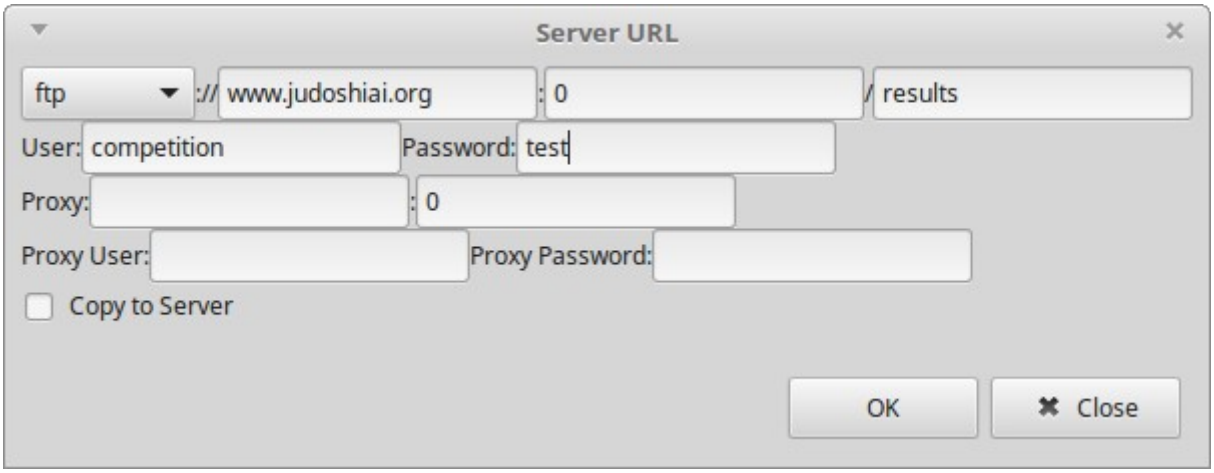
<a href="important.txt">ВАЖНО</a>

Загрузить результаты на сервер

Люди могут следить за результатами за пределами места проведения соревнований, если вы загрузите результаты на сервер в Интернете. Можно использовать внешнюю программу, но JudoShiai также поддерживает загрузку данных. Доступные протоколы:

- FTP
- SFTP (рекомендуется)
- SCP (рекомендуется)
- Метод HTTP PUT
- HTTP-метод POST.

Чтобы настроить загрузку, нажмите*Результаты → Копировать на сервер*. Откроется следующее окно:



В примере URL-адрес загрузкиftp://www.judoshiai.org/results . Номер порта 0 означает порт по умолчанию. Пользователь и пароль — это учетные данные, необходимые для подключения. Записи, связанные с прокси, предназначены только для протокола HTTP. Чтобы начать загрузку, установите флажок*Копировать на сервер*и*ХОРОШО*. Окно не закрывается, но вы увидите имена скопированных файлов и возможный код ошибки. Щелкните Закрыть, чтобы уничтожить окно. Копирование продолжается в фоновом режиме до тех пор, пока вы снова не откроете окно и не

снимите флажок копирования.

Поддерживаются два метода HTTP:

HTTP ПОЛОЖИТЬ: Используйте те же URL-адреса, что и для FTP. Это может поддерживаться не на всех серверах.

HTTP-ПОСТ: Это соответствует стандарту RFC1738. Вам нужен PHP-скрипт на сервере. Обычно вы можете найти следующий минимальный код на серверах и веб-страницах, поддерживающих загрузку файлов:

HTML-файл (загрузить.html):

```
<html>
<тело>

<form action="upload.php" method="post"
enctype="multipart/form-data">
<label for="file">Имя файла:</label> <input type="file"
name="file" id="file" /> <br />

<input type="submit" name="submit" value="Submit" /> </form>


</тело>
</html>
```

PHP-файл (загрузить.php):

```
<?php
    если ($_FILES["файл"]["ошибка"] > 0) {
        эхо "Код возврата: " . $_FILES["файл"]["ошибка"]. "<br />"; } еще {

        эхо "Загрузить: " . $_FILES["файл"]["имя"]. "<br />"; эхо "Тип: " .
        $_FILES["файл"]["тип"]. "<br />";
        эхо "Размер: " . ($_FILES["файл"]["размер"] / 1024) . "Кб<br />"; эхо "Временный
        файл: " . $_FILES["файл"]["tmp_name"] . "<br />";

        move_uploaded_file($_FILES["файл"]["tmp_name"],
                           "загрузки/" . $_FILES["файл"]["имя"]);
        echo "Хранится в: " . $_FILES["файл"]["имя"];
    }
?>
```

Эхо печатает ответ для пользователя. С методом JudoShiai POST вам не нужен файл html, а файл php может быть таким коротким:

```
<?php
        move_uploaded_file($_FILES["файл"]["tmp_name"],
                           "загрузки/" . $_FILES["файл"]["имя"]);
?>
```

«загрузки/»это каталог, в который вы хотите загрузить файлы, но его можно опустить, если он не нужен. ПРИМЕЧАНИЕ: любой, кто знает о php-скрипте, может загрузить что угодно, если вы не позаботитесь о правильных настройках авторизации веб-сервера.

Сокращения названий клубов и родные города

Листы результатов могут стать беспорядочными, а тексты могут накладываться друг на друга, если используются полные названия клубов. С другой стороны, родной город клуба был бы хорошей информацией, по крайней мере, в списках результатов. Папка установки JudoShiai содержит каталоги т. д.с файломклубы-example.txt (напримерC:\Program Files\JudoShiai\etc\clubs-example.txt).Файл состоит из строк с названиями клубов. Он используется для включения автоматического завершения названия клуба. Кроме того, в строке может быть аббревиатура названия клуба, разделенная знаком «=», и родной город, разделенный знаком «>». Используйте файл примера и создайте свой собственныйклуб.txtфайл (имя фиксированное). Примеры:

- Чикара=CHI>Хельсинки
  В листах будет использоваться аббревиатура CHI, а в списки результатов будет включен родной город Хельсинки.
- Кембриджское дзюдо = CAM
  На листах будет использоваться аббревиатура CAM, но родной город не указан, поскольку он все равно виден в названии клуба.

Названия клубов и страны

Информация о участнике может содержать как название клуба, так и страну. Однако не всегда желательно показывать и то, и другое. Страна может использоваться только для рисования для обозначения особого региона (север, запад), но не предназначена для отображения. Обычно статистика медалей нужна только по странам. Есть выбор меню *Настройки → Выбор текста клуба → Только название клуба/Только название страны/И клуб, и страна*который вы можете использовать, чтобы установить предпочтительный внешний вид. Выбор влияет на многие вещи, такие как заметки о взвешивании, листы и информация, отправляемая в JudoTimers и JudoInfos. Возможно, вам придется изменить настройку в зависимости от того, что вы делаете дальше.

Общее положение о защите данных

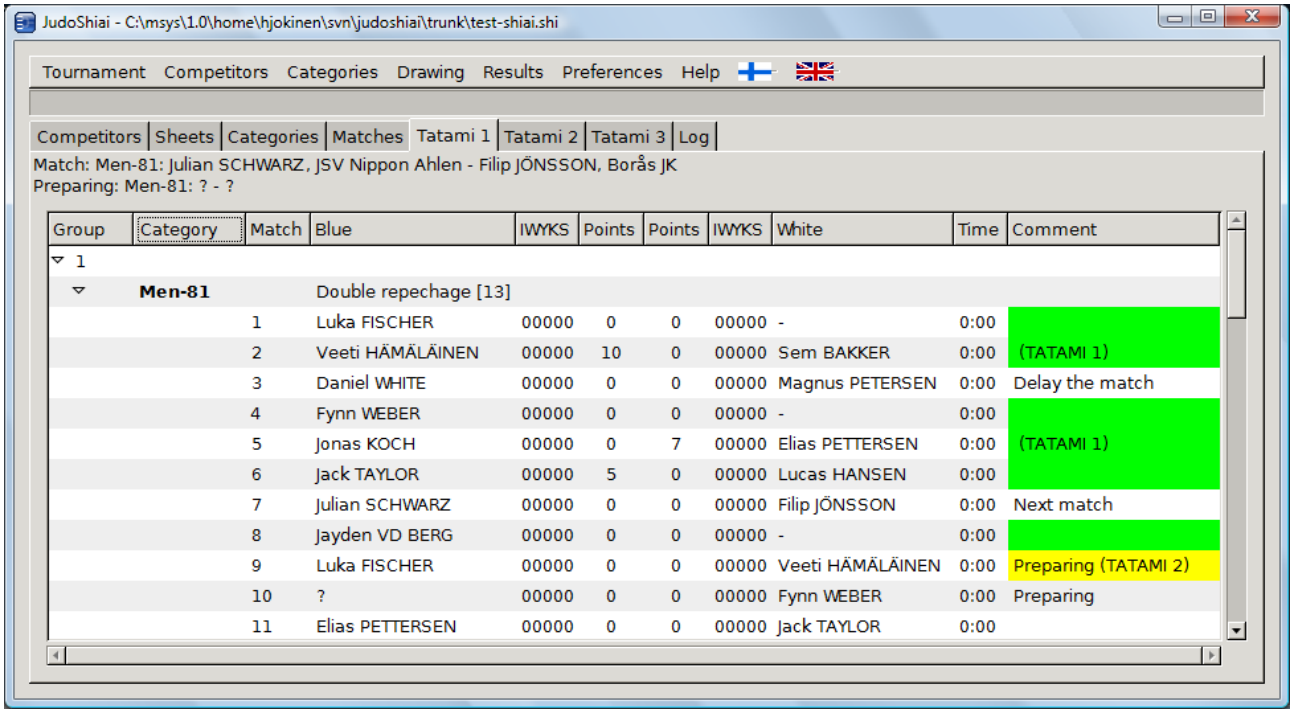
Общий регламент ЕС по защите данных (GDPR) был разработан для гармонизации законов о конфиденциальности данных по всей Европе, для защиты и расширения прав и возможностей конфиденциальности данных всех граждан ЕС, а также для изменения подхода организаций по всему региону к конфиденциальности данных (https://www.eugdpr.org). /).

Неясно, что на самом деле означает GDPR на практике, но JudoShiai пытается предположить. Вы можете исключить детские категории из результатов. Нажмите*Результаты → GDPR*и введите возраст в запись*Скрыть категорию, если возраст меньше*. Вы также можете установить возраст для входа*Скрыть имя, если возраст меньше*. Это изменит имя и клуб молодого участника на Xxx.

В данных конкурента появился новый флажок*Скрыть имя*. Это предназначено для использования, если участник позже потребует, чтобы его/ее имя было удалено из результатов. Имя будет изменено на XXX. Да, безумие, и непонятно, нужно ли это делать в реальной жизни.

Матчи

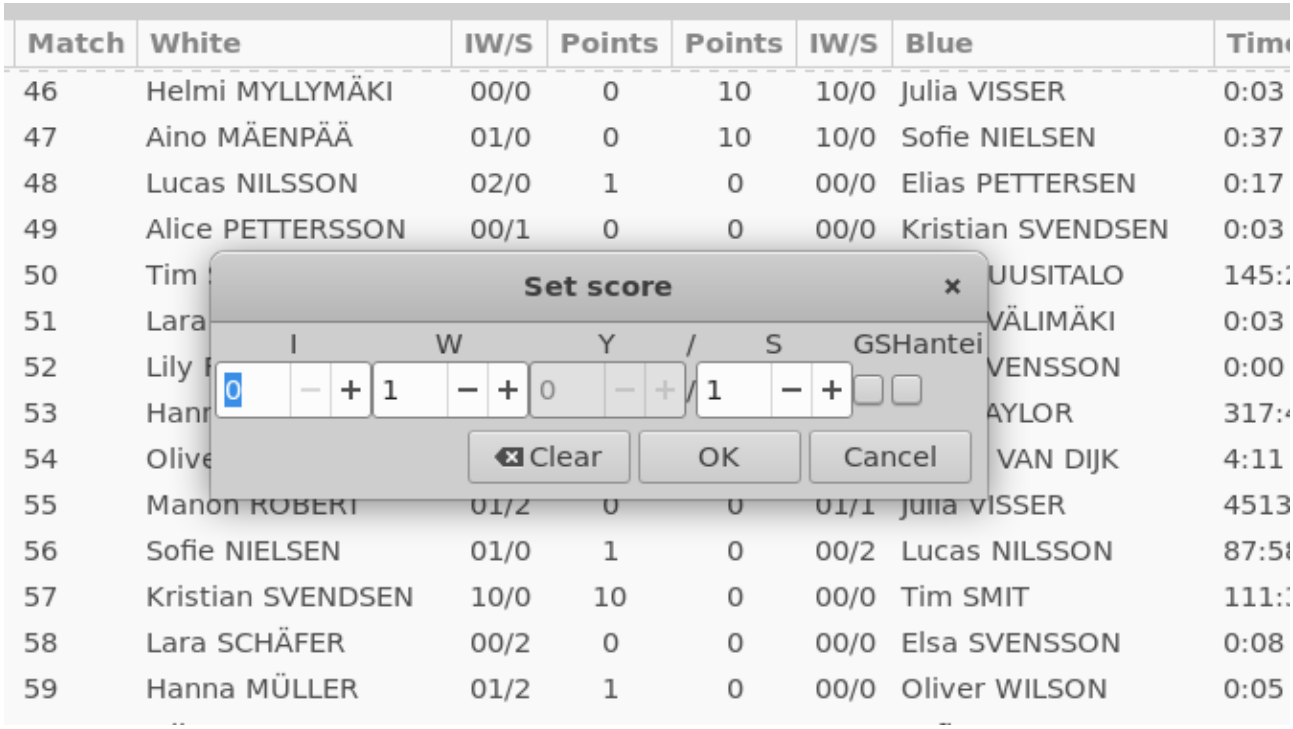
Спички на простынях Татами 1, Татами 2 и т.д.



Слева указан номер группы и весовые категории, входящие в нее. Под заголовком категории находятся все совпадения этой категории. Следующие бои отображаются над списками. Та же информация отправляется и на дзюдотаймеры.

Зеленый цвет в *Комментарий* Поле указывает на то, что матч был завершен или в первую очередь не нужно бороться с ним (hansku-make). Желтый цвет говорит о том, что позиция в матче заморожена (татами и/или порядок матча не установлен по умолчанию). Обычно матчи размораживаются (плавающие), чтобы можно было изменить порядок боев, чтобы предотвратить задержки, вызванные обязательным временем отдыха.

Вы можете исправить или иным образом установить результат вручную, щелкнув правой кнопкой мыши белые или синие точки. Выбирать *Прозрачный* чтобы отменить матч. На картинке ниже участник собирается забить вадза-ари и шидо. *GS* указывает, что результат взят из золотой оценки (может повлиять на подсчет очков). *Хантей* (до сих пор используется иногда в детских соревнованиях) определяет победителя.



Match	White	IW/S	Points	Points	IW/S	Blue	Time
46	Helmi MYLLYMÄKI	00/0	0	10	10/0	Julia VISSER	0:03
47	Aino MÄENPÄÄ	01/0	0	10	10/0	Sofie NIELSEN	0:37
48	Lucas NILSSON	02/0	1	0	00/0	Elias PETTERSEN	0:17
49	Alice PETTERSSON	00/1	0	0	00/0	Kristian SVENDSEN	0:03
50	Tim					UUSITALO	145:
51	Lara					VÄLIMÄKI	0:03
52	Lily					VENSSON	0:00
53	Hann					AYLOR	317:
54	Olive					VAN DIJK	4:11
55	Manon ROBERT	01/2	0	0	01/1	Julia VISSER	4513
56	Sofie NIELSEN	01/0	1	0	00/2	Lucas NILSSON	87:58
57	Kristian SVENDSEN	10/0	10	0	00/0	Tim SMIT	111:
58	Lara SCHÄFER	00/2	0	0	00/0	Elsa SVENSSON	0:08
59	Hanna MÜLLER	01/2	1	0	00/0	Oliver WILSON	0:05

Set score

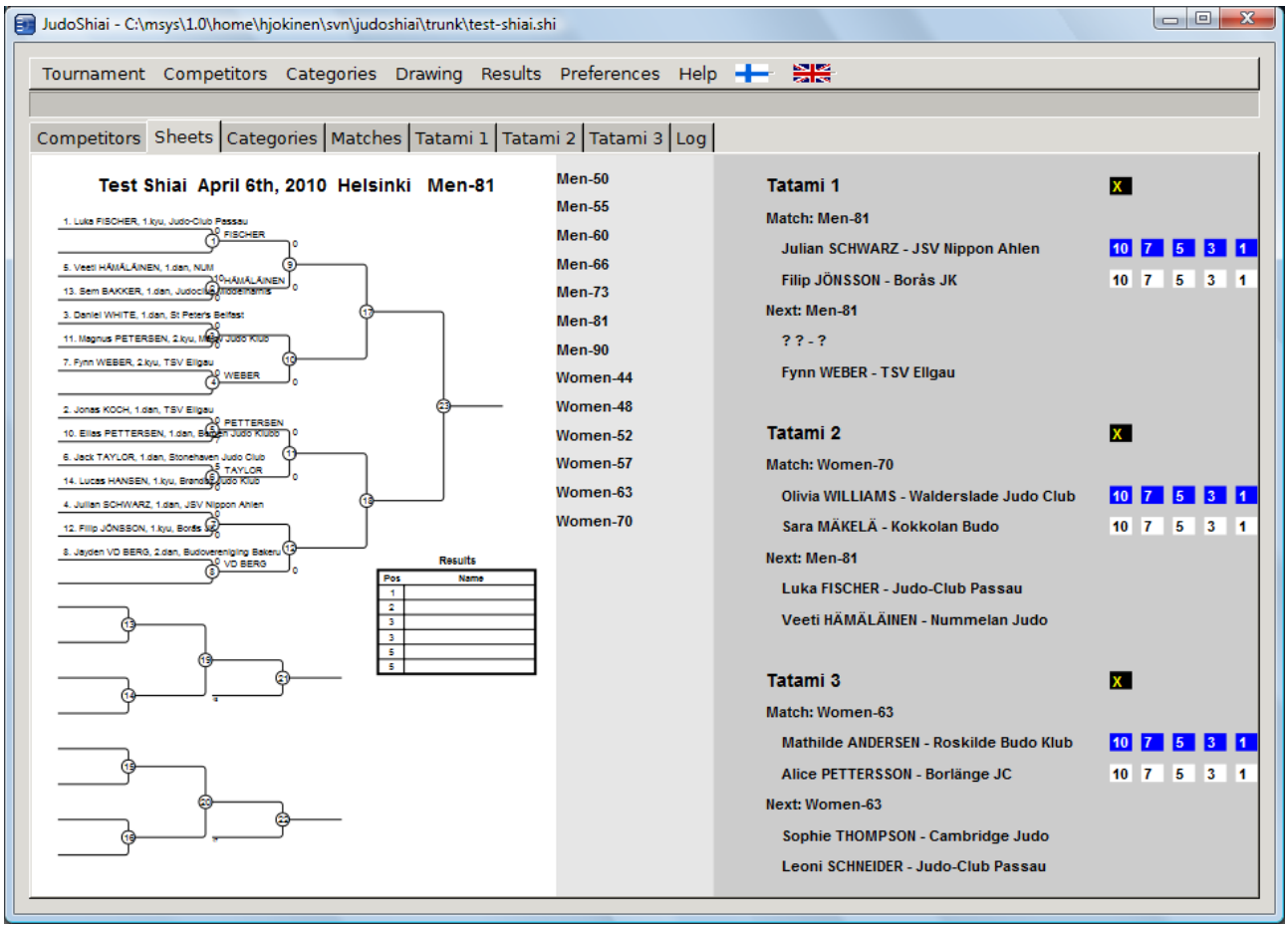
I W Y / S GSHantei

0 1 0 / 1

Clear OK Cancel

Ситуация обновляется в режиме реального времени. Страница Листы состоит из трех частей:

- Сетка соревнований.
- Список категорий.
- Следующие бои.



Нажмите на название категории, чтобы отобразить соответствующую скобку. Лист последнего законченного боя отображается автоматически, если в меню *Настройки → Автоматическое обновление листа* проверено. Вы можете установить результат совпадения, щелкнув цифры рядом с совпадениями. Желтый крест на черном фоне используется для отмены предыдущего результата.

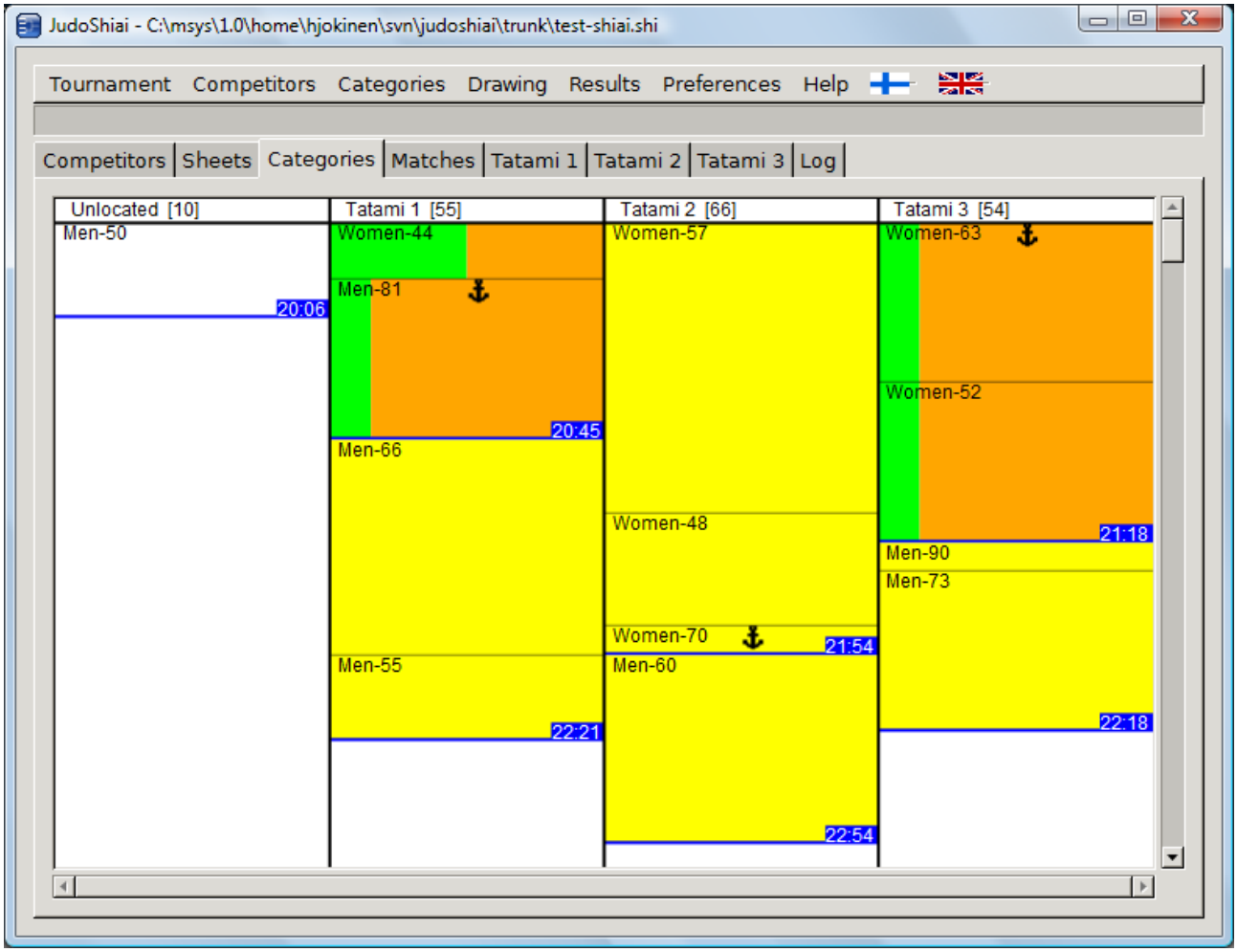
Программа JudoShiai автоматически выбирает следующий матч, но вы можете изменить порядок матчей, щелкнув правой кнопкой мыши *Комментарий* поле на *Татами* листы. У вас есть следующие варианты:

- *Следующий матч*: Это будет следующий матч. Программа выберет матч после этого.
- *Подготовка*: Это будет второе совпадение в списке.
- *Отложить матч*: Матч будет отложен на неопределенное время. JudoShiai предлагает другие матчи, если это возможно.
- *Удалить комментарий*: удалить все указанные выше настройки. Если вы удалите *Следующий матч* прокомментируйте первое и второе совпадения местами.

Один из способов отсрочить целую категорию — временно переместить ее на татами 0.

Контроль матчей

Вы видели несколько способов контролировать конкуренцию, но два других листа предлагают более простой способ. Список категорий показан ниже:



Категории отображаются татами. Цветовые коды имеют следующее значение:

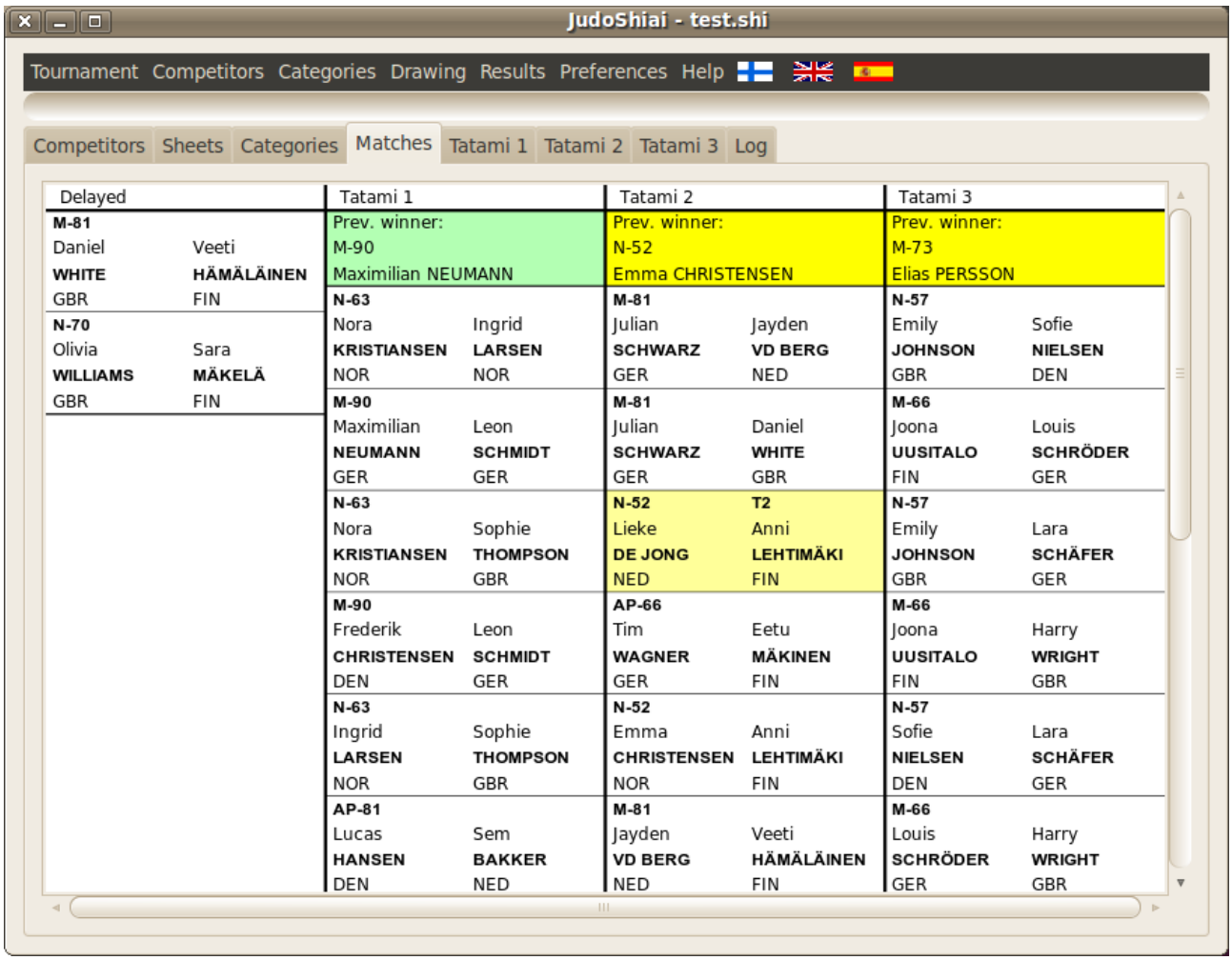
- Белый: категория не была выбрана.
- Желтый: категория выбрана, но бои не завершены.
- Зеленый/оранжевый: завершенные матчи/оставшиеся матчи.

Количество оставшихся матчей указано в скобках для каждого татами. Длина прямоугольника, представляющего категорию, пропорциональна количеству спичек, оставшихся в этой категории, т. е. прямоугольник уменьшается по мере прохождения конкурса. Синяя линия отделяет группы друг от друга. Время на синем фоне — это приблизительное время окончания последнего матча группы. Символ привязки отмечает категорию, матч которой начинается или продолжается. Вы не можете переместить эту категорию.

Вы можете переместить категорию, щелкнув ее левой кнопкой мыши и перетащив в другое место. Вы можете менять как татами, так и группу. Один из способов отложить категорию — перетащить ее влево (столбец «Не расположен») или на неиспользуемый дополнительный татами. Вы можете захотеть отложить категорию, если есть что исправить, или если вы хотите отложить все матчи за медали.

Хотя якорь препятствует перемещению категории на этом листе, это можно сделать на *Конкуренты*лист, но будьте осторожны.

Ближайшие матчи вы можете посмотреть на*Матчи*лист:



Слева находится список отложенных боев. Возможно, вы захотите провести матчи за медали позже. В верхней части колонны татами находится победитель предыдущей схватки. Имя появляется после матча на желтом фоне. Вы можете щелкнуть ячейку, чтобы изменить цвет на зеленый. Диктор может использовать цвета в качестве напоминания.

Под именем победителя находится информация о следующих матчах. Первые два боя автоматически заморожены, но с третьего боя их положение может измениться, если*Автоматическая задержка матча* был выбран. Причина возможной перестановки показана двумя цветами:

- Красный цвет означает, что у участника уже есть матч или подготовка к другой категории (например, бои кадетов также среди юниоров).
- Синий означает, что участник должен иметь больше времени для отдыха.

Цвета обновляются только после завершения матча, и их цель - просто дать подсказку, почему какой-то матч может быть отложен.

Щелкнув правой кнопкой мыши по совпадению, вы можете форсировать его первым (*Следующий матч*) или второй (*Подготовка*) в списке, или задержать его (*Отложить матч*).*Удалить задержку*очищает предыдущие настройки.

Вы можете перетащить один матч в выбранное место (другой татами или позицию в очереди матчей). Также можно заморозить сразу первые десять матчей. Все замороженные матчи проводятся до других матчей на этом татами. Замерзшие спички имеют желтый фон. Щелкните правой кнопкой мыши совпадение, чтобы открыть следующие пункты меню:

- *Заморозить порядок совпадения*: Порядок матчей первых десяти матчей заморожен.
- *Разморозить экспорт*: разморозить спички, перетащенные в другую зону соревнований, обратно на этот «домашний» татами.
- *Разморозить импортированные*: Разморозить спички, которые были перетащены в эту зону соревнований, обратно в

их оригинальные «домашние» татами.

- *Разморозить это*: разморозить этот матч.

Автоматическая задержка матча

В официальных турнирах бои проходят по определенному порядку без каких-либо отклонений. Это может привести к времени отдыха, ожиданию и пустым местам для соревнований. Тем не менее, в национальных турнирах более низкого уровня протоколы более гибкие, и если количество участников велико, может быть лучше организовать матчи так, чтобы время ожидания было сведено к минимуму. Также возможны конфликтные бои одновременно, если спортсмену разрешено участвовать в двух категориях.

JudoShiai отслеживает прошедшие и предстоящие матчи. Эта информация используется, если выбор меню *Настройки → Автоматическая задержка матча* включен. Матчи участников откладываются, если это необходимо, чтобы избежать ожидания, вызванного временем отдыха.

Недостатком является то, что JudoInfo также показывает изменения в порядке матчей, что может запутать аудиторию.

Командные события

Командные соревнования – это особый вид соревнований. Хотя правила IJF ясны, существуют национальные различия. Например, не обязательно иметь спортсмена в определенной весовой категории. Если обе команды пропускают соперника в одной и той же весовой категории, результатом матча является ничья, хики-вейк (в JudoTimer используется хики-вейк).

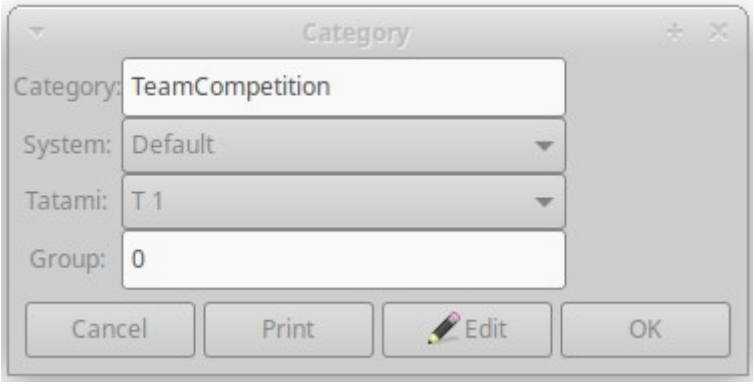
Инструкции для командных мероприятий:

Выберите параметры правила в Турнире → Свойства → Командное событие.

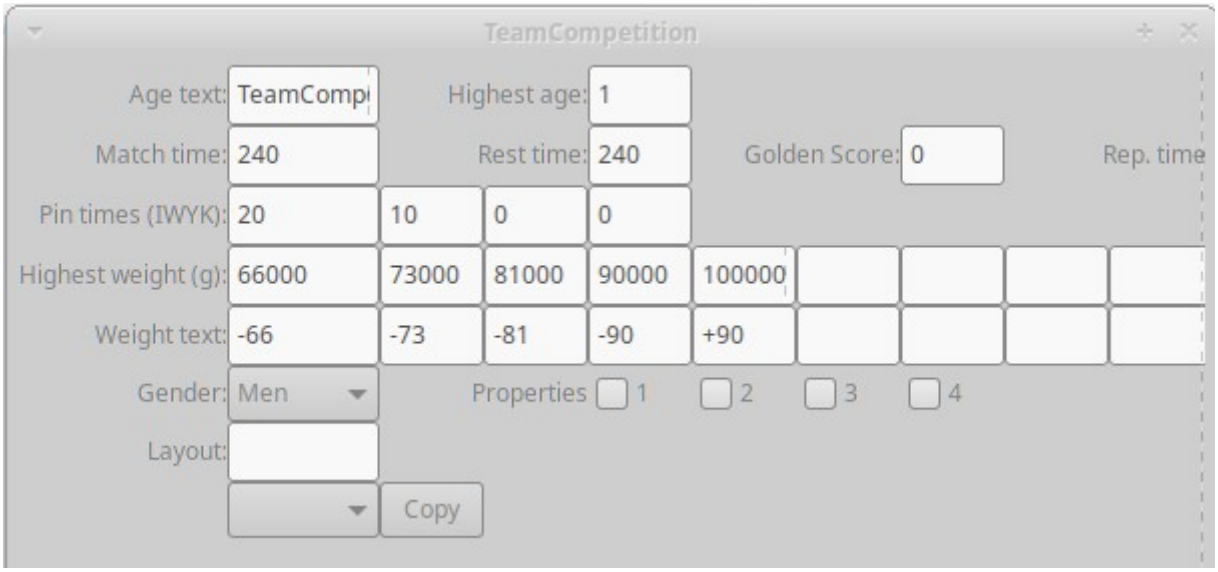
Придумайте название для вашего мероприятия. Мы используем здесь

«TeamCompetition». Создать новый турнир.

Создайте новое командное событие:*Нажмите «Категории» → «Новая категория команды»*.. Заполните название «TeamCompetition».

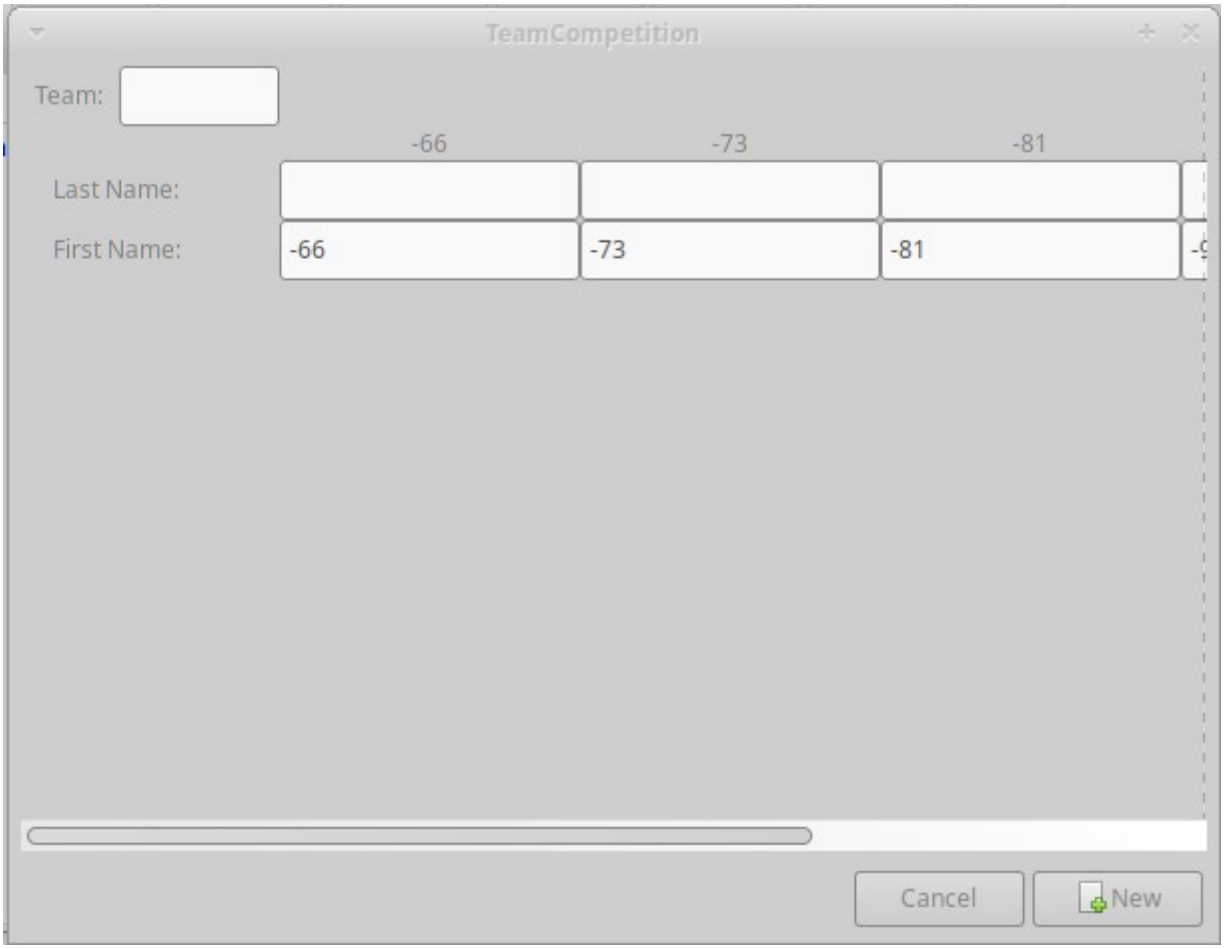


Нажмите «OK». Появится редактор категорий, предлагающий некоторые значения по умолчанию. При необходимости отредактируйте:

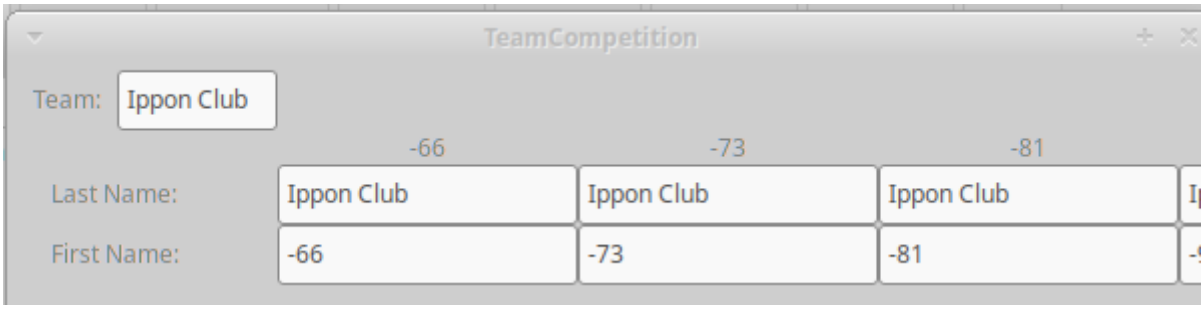


Выбор пола не важен, но*Самый старший возраст*должно быть 1. Вы можете скопировать существующие определения весовых категорий, выбрав из списка слева от*Копировать*кнопка.

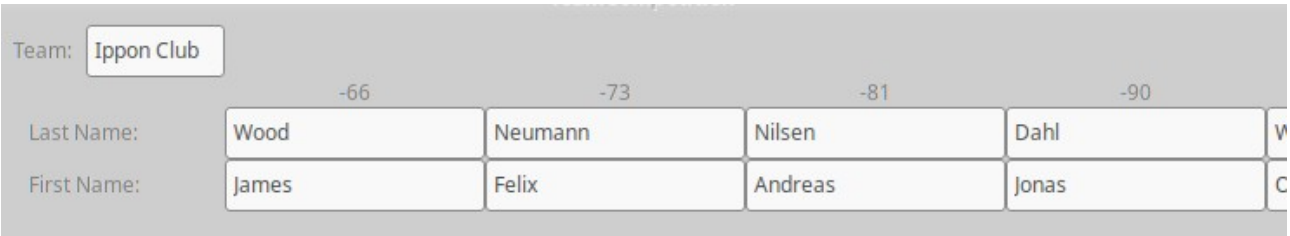
Нажмите*ХОРОШО*. Далее вы можете создавать команды:



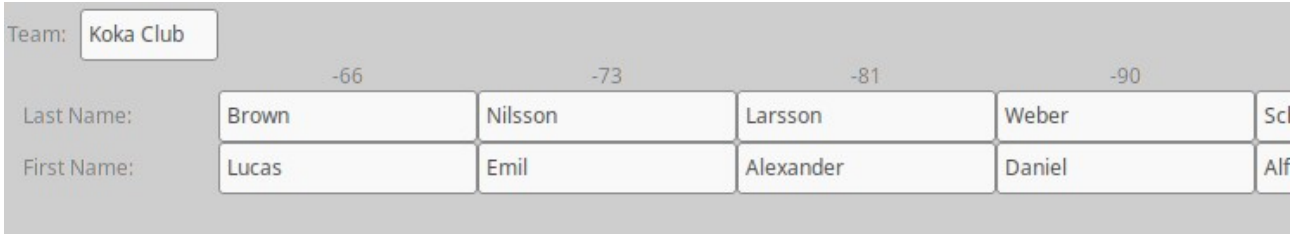
Заполните название команды. Он будет скопирован во все *Фамилия* коробки:



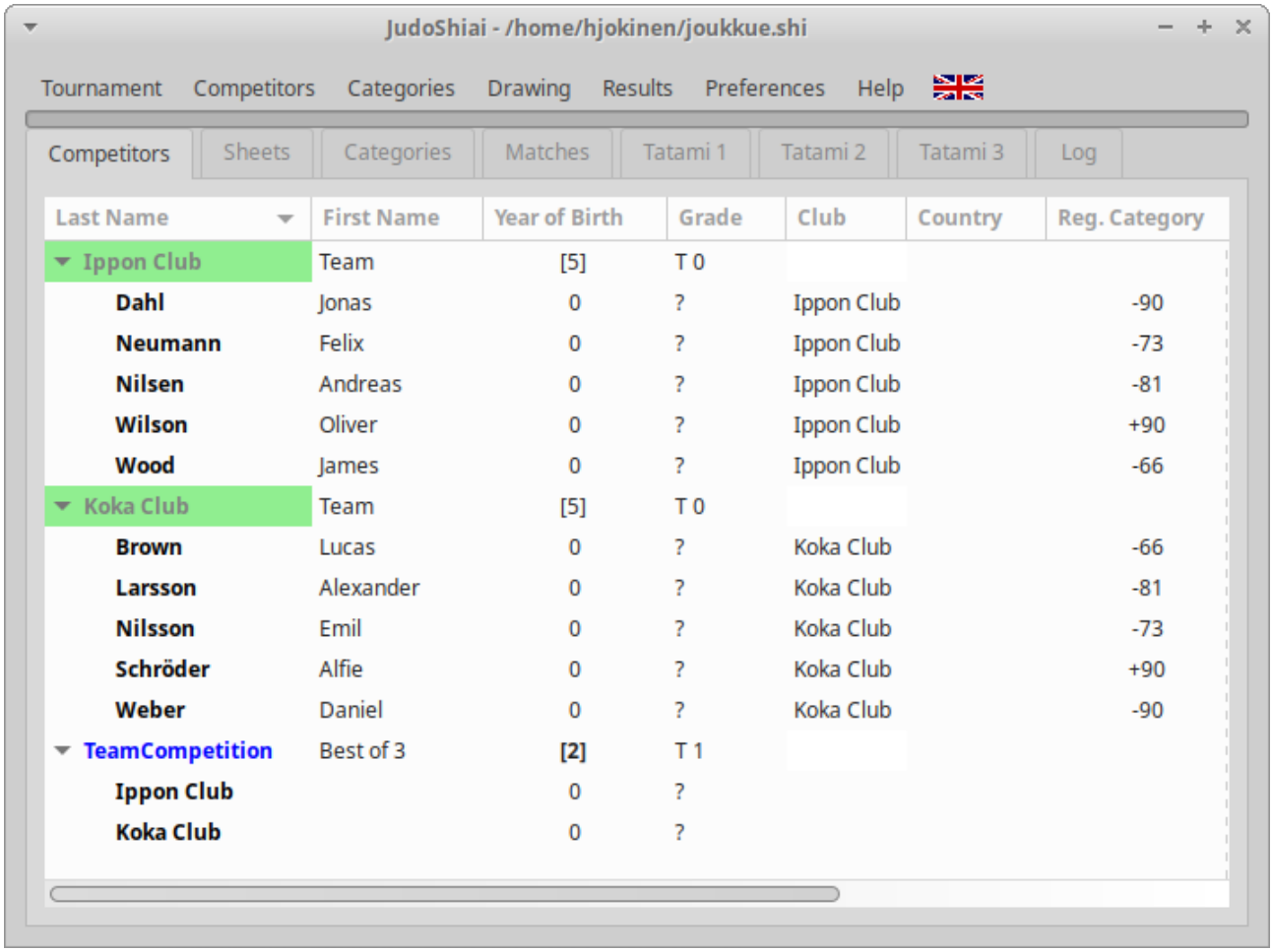
Можно оставить как есть, но если вы знаете игроков, почему бы не указать их имена:



Наконец, нажмите на *Новый* кнопка. Форма не очищается, но следует отредактировать данные для следующей команды и снова нажать кнопку *Новый* кнопка:



Когда все команды закончат, нажмите кнопку *Отмена* кнопка. Просмотр конкурентов будет выглядеть так:



Вы можете изменять и добавлять данные:

- Дважды щелкните *Команда Соревнования* категория.
- *Нажмите Редактировать* кнопку для запуска предыдущих форм.
- Вы также можете дважды щелкнуть членов команды и отредактировать их данные. **Примечание. Не изменяйте *Рег. Категория*, *Категория*, или *Клуб* поля!** Они используются, чтобы отнести спортсмена к определенной команде и весовой категории.

Чтобы создать нового члена команды:

- Создайте нового конкурента, как обычно.
- Набор *Клуб* и *Категория* к названию команды, например *Иппон Клуб*.

Сделать рисунок. Вы должны увидеть обычный лист.

Переместите категорию на некоторых татами, если это еще не сделано. (ОШИБКА: все совпадения могут быть не видны на *Татами*

вкладка! Перезапустите дзюдо-шиай или нарисуйте другую категорию, чтобы исправить отображение.)

Матчи отображаются следующим образом:

Match: TeamCompetition: James Wood, Ippon Club - Lucas Brown, Koka Club
Preparing: TeamCompetition: Felix Neumann, Ippon Club - Emil Nilsson, Koka Club

Group	Category	Match	White	IW/S	Points	Points	IW/S	Blue	Time	Comment
0										
	TeamCompetition		Best of 3 [2]							
		1/-66	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	Next match
		1/-73	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	Preparing
		1/-81	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		1/-90	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		1/+90	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		2/-66	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		2/-73	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		2/-81	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		2/-90	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	
		2/+90	Ippon Club	00/0	0	0	00/0	Koka Club	0:00	

Номер матча состоит из двух частей

- номер матча, как показано в таблице скобок
- весовая категория

В JudoTimer есть опция Hikiwake. Это для тех случаев, когда у двух команд нет спортсменов в одной и той же весовой категории.

Вы можете увидеть все совпадения категории, нажав *Матчи* внизу листа (прокрутите вниз) после создания результатов со статистикой.

JUDO-KAN	(PDF)
MEIDOKAN	(PDF)
TeamCompetition	(PDF)

Matches

Match	White			
1	CHIKARA	1	2	JUD
2	MEIDOKAN	3	4	BOD
3	CHIKARA	1	3	MEID
4	JUDO-KAN	2	4	BOD
5	CHIKARA	1	4	BOD
6	JUDO-KAN	2	3	MEID

Results

Pos	Name
1	
2	
3	
4	

Matches

Отображаются совпадения:

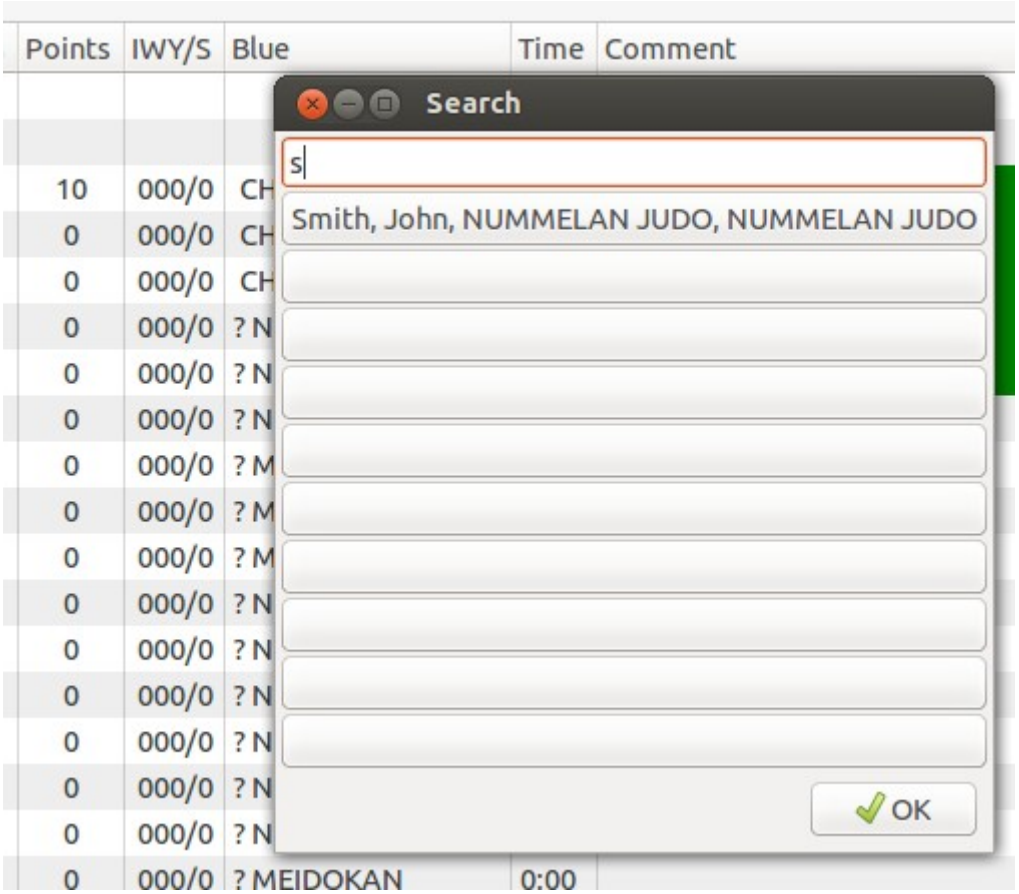
Team Event

Results
Competitors
Medals
Statistics
Categories
BODONOS (PDF)
CHIKARA (PDF)
JUDO-KAN (PDF)
MEIDOKAN (PDF)
TeamCompetition (PDF)

TeamCompetition

#	Name	IWY/S	Pts	IWY/S	Name	Time
1/1	CHIKARA	000/0	10 - 0	000/0	JUDO-KAN	0:00
1/2	CHIKARA	000/0	0 - 7	000/0	JUDO-KAN	0:00
1/3	CHIKARA	000/0	7 - 0	000/0	JUDO-KAN	0:00
1/4	CHIKARA	000/0	0 - 5	000/0	JUDO-KAN	0:00
1/5	CHIKARA	000/0	5 - 0	000/0	JUDO-KAN	0:00
2/1	MEIDOKAN	000/0	10 - 0	000/0	BODONOS	0:00
2/2	MEIDOKAN	000/0	0 - 5	000/0	BODONOS	0:00
2/3	MEIDOKAN	000/0	0 - 7	000/0	BODONOS	0:00

В некоторых матчах у команды могут быть разные игроки. Если вы хотите, чтобы были видны правильные имена, можно установить совпадение имен за совпадением. Открой *Татами* вкладка Найдите совпадение и щелкните правой кнопкой мыши имя участника (столбцы *Белый* и *Синий*). Появится диалоговое окно поиска. Напишите несколько букв от фамилии конкурента:



Выберите имя, и старое имя будет заменено реальным конкурентом.

ДзюдоТаймер

JudoTimer — это программа для табло и таймера, которую вы можете использовать как отдельное приложение или вместе с JudoShiai. На картинке ниже JudoTimer получил информацию о ближайших матчах. Показаны участники и весовая категория.

Автоматическое время отдыха

JudoShiai сообщает о возможном времени отдыха, когда это необходимо. Часы начинают обратный отсчет, используя красные цифры. Также указывается имя участника.

Новый матч

Выберите вариант из*Конкурс*меню, чтобы начать новый матч.

Ключ	Опция меню	Функция
0	автоматический	Продолжительность соревнований из программы ДзюдоСиай
1	2 мин (короткое время фиксации)	Время соревнования составляет 2 минуты с коротким временем осаекоми.
2	2 мин	Время состязания 2 мин.
3	3 мин	Время состязания 3 мин.
4	4 мин	Время состязания 4 мин.

5	5 мин	Время конкурса 5 минут Меню на
9	Золотой счет	время золотого счета

Золотой счет

JudoTimer сам предложит золотой счет. Однако вы также можете выбрать его из*Конкурс* меню. Во всплывающем меню есть время от одной минуты до пяти минут и автоматическая установка из программы JudoShiai.

Хантей

В случае судейского голосования вы должны сообщить результат, выбрав*Конкурс*пункт меню*Хантей: Голубые победы*или*Хантей: белые побеждают.*

Хансоку-маке

Hansoku-make в JudoTimer дает победителю 10 очков. Участник может продолжить участие в турнире. *Примечание: Хансоку-маке в дзюдо-сиай дисквалифицирует участника, и он/она не может продолжать турнир.*

Часы и табло

Вы можете управлять часами и табло с помощью клавиатуры и мыши.

часы сиай старт/стоп:	Нажмите на цифры часов сиай или нажмите клавишу пробела.
Часы Осаэкоми старт/стоп:	Нажмите на цифры часов osaekomi или нажмите клавишу Enter.
Сономама/йоши:	Щелкните текст «SONOMAMA» или нажмите клавишу «s». Чтобы запустить часы, повторите предыдущее или нажмите на часы сиай или осаекоми.
Подсчет очков:	Нажмите на номер табло или используйте клавиши: F1 Иппон для синего F2 Ваза-ари для синего F3 Юко для синего F4 Шидо для синего и забить белый F5 Иппон для белого F6 Ваза-ари к белому F7 Юко в белый F8 Шидо к белому и забить синему
Удалить оценку:	Удалить оценку по - удерживая нажатой клавишу Shift при щелчке или нажатии функциональной клавиши; или - щелчок правой кнопкой мыши на табло.
Осаекоми забивает:	После того, как часы osaekomi были запущены, вы должны сказать, кто забивает. Щелкните синюю или белую область справа от часов osaekomi или нажмите клавишу вверх или вниз. Программа автоматически добавляет иппон на табло и останавливает часы. В противном случае очки мигают на дисплее, и вам придется набирать их вручную, нажимая на табло или используя клавиши со стрелками.

Настройки

Вы можете изменить внешний вид и функциональность программы из*Меню настроек.*

Опция меню	**Функция**
Красный фон	Изменить синий фон табло на красный.
Полноэкранный режим	Дисплей заполняет весь экран.
Нет Кока	Кока не используется. Первое шидо не засчитывается противнику.
Оставить баллы для GS	Golden Score не сбрасывает баллы.
Если равные баллы Меньше побед Шидо	В конце боя, при равенстве очков, побеждает тот, у кого меньше Шидо.
Стоп-часы включены Иппон	Соремейд заканчивает бой и останавливает часы, а не иппон. Установите этот флажок, если хотите, чтобы ippon автоматически останавливал часы.
Подтвердить новый Соответствовать	Подтверждение нового боя запрашивается в подозрительных случаях. Установите этот флажок, если вы всегда хотите подтверждающий вопрос.
Нет ИППОН тексты	Нет текстов уведомлений после иппона или окончания времени.
Показывать Конкуренты	Показывать имена соперников в начале нового боя.
Макет дисплея	Есть много возможностей для выбора макета дисплея. Вы можете создать свой собственный макет, отредактировав текстовый файл. См. приложение X.
Формат имени	Выберите, как должно отображаться имя участника.
Зона соревнований	При общении с дзюдошиай программа должна знать, на какой площадке соревнований она используется.
Коммуникация Узел	Обычное использование: Установите адрес программы JudoShiai. Использование в качестве ведомого: Установите адрес главной программы JudoShiai. Примечание. IP-адрес 0.0.0.0 заставляет программы самостоятельно находить правильный адрес.
Собственный IP Адреса	Проверьте IP-адреса этого компьютера.
Видеосервер	Установите адрес видеосервера MJPEG.
VLC-контроль	Встраивайте очки и часы в видеопоток.
Установить время	Корректируйте часы либо на одну секунду за раз, либо все сразу. Работает только когда часы не идут.
Режим	Вы можете создать пару ведущий/ведомый, чтобы иметь два дисплея. Используйте master в работающем JudoTimer и slave в другом.
Рекламировать	Выберите папку, содержащую файлы изображений PNG и GIF. Когда матч начинается, одна из картинок отображается на дисплее в течение нескольких секунд.
Звук	Выберите звуковой файл для воспроизведения в определенных случаях (soremade, ippon).

Видео повтор

Вы можете подключить JudoTimer к видеопотоку. Каждый раз, когда вы останавливаете часы, в памяти сохраняется около 30 секунд видео. Для отображения видео нажмите кнопку V или выберите в меню *Конкурс → Видеоповтор*. Видео начнется в новом окне за 5 секунд до конца. Есть кнопки для воспроизведения, паузы, реверса, замедления, отображения живого видео и закрытия окна. Вы можете использовать ползунок для просмотра определенных кадров, когда видео было приостановлено.

Для создания подключения к серверу установите URL в меню*Настройки → Видеосервер*. видео URL-адрес сервера имеет формат http://ip-адрес:номер-порта/путь например:http://192.168.0.100:8080/video.cgi

Значения зависят от вашего видеосервера. Если вы запускаете сервер на том же компьютере, адрес будет 127.0.0.1. Поддерживается только базовая аутентификация, но ее должно быть достаточно для большинства IP-камер.

Поддерживается только видео Motion JPEG (M-JPEG). Это неофициальное название класса видеоформатов, в которых каждый видеокадр отдельно сжимается как изображение JPEG. Первоначально разработанный для мультимедийных приложений ПК, где его вытеснили более продвинутые форматы, M-JPEG теперь используется многими портативными устройствами с возможностью захвата видео, такими как цифровые камеры. Многие сетевые камеры обеспечивают потоки M-JPEG, к которым могут подключаться сетевые клиенты.

Потоковая передача HTTP разделяет каждое изображение на отдельные ответы HTTP по указанному маркеру. Для потоков M-JPEG данные JPEG отправляются клиенту с правильным HTTP-заголовком. TCP-соединение не закрывается, пока клиент хочет получать новые кадры, а сервер хочет предоставить новые кадры.

Существуют сетевые камеры M-JPEG со встроенным HTTP-сервером. Тем не менее, может быть проще и дешевле иметь веб-камеру USB и серверное программное обеспечение, работающие на одном компьютере.

VLC требует довольно много ресурсов процессора. В общем, вы должны найти правильный баланс между качеством изображения (размер, кадры/сек) и доступной мощностью процессора. Приложение 5 содержит дополнительную информацию о настройке видеосервера.

Примечание:Это не замена настоящей судейской камеры! Дешевая статичная камера, скорее всего, упускает все детали действия. Конкуренты либо слишком малы, либо выпадают из поля зрения. Однако, если кто-то позаботится о съемке, эта функция может иметь некоторую развлекательную ценность для зрителей, и даже судьи могут использовать ее на менее важных турнирах, которые не оснащены настоящими камерами.

Журнальный файл

JudoTimer записывает события в файл журнала. Имя файла журнала имеет

формат judotimer_yyyymmdd_hhmmss.log

В Windows находится в папке C:

\Пользователи\имя пользователя\Документы\

В Linux он находится в каталоге /

home/имя пользователя/.local/share/

Каждый раз при запуске JudoTimer создается новый файл журнала. Файл выглядит следующим образом:

13:30:42 [-:--] <10002-03> Автоматический следующий матч 10003:1 (Хеймо ЛЮММЕ, Оталаммен Дзюдокат - Кристоффер АЛА-КУЯЛА, Юколан дзюдосер)

13:30:44 [3:00] <10003-01> НАЧАЛО МАТЧА: CP-50: Heimo LUMME, Otalammen Judokat - Kristoffer ALA-KUJALA, Yukolan judoseura

13:30:44 [3:00] <10003-01> Старт часов Сиай

13:30:47 [2:56] <10003-01> Иппон на синий: IWYKS = 10000 - 00000

13:30:47 [2:56] <10003-01> CP-50: Хеймо ЛУММЕ, Оталаммен Дзюдокат выигрывает с разницей в 3,190000 с (Иппон)!

13:30:47 [2:56] <10003-01> CP-50: Хеймо ЛУММЕ, Оталаммен Дзюдокат выигрывает с разницей в 3,190000 с (Иппон)!

13:30:49 [2:55] <10003-01> Остановка часов Сиай

13:30:49 [2:55] <10003-01> CP-50: Хеймо ЛУММЕ, Оталаммен Дзюдокат выигрывает с разницей в 4,897000 с (Иппон)!

13:30:51 [-:--] <10003-01> Автоматический следующий матч 10003:2 (Теэму НИМЕЛЯ, Оталаммен Дзюдокат - Владимир ГУЛЬБАНИ, Салмен Дзюдокат)

13:30:54 [3:00] <10003-02> НАЧАЛО МАТЧА: CP-50: Теему НИМЕЛЯ, дзюдоист Оталаммен - Владимир ГУЛБАНИ, дзюдоист Салмен

13:30:54 [3:00] <10003-02> Старт часов Сиай

13:30:56 [2:57] <10003-02> Старт часов Осаэкоми

13:31:13 [2:40] <10003-02> Часы Осаэкоми остановились через 16,958000 с

13:31:16 [2:38] <10003-02> Остановка часов Сиай

13:31:17 [2:37] <10003-02> Счет Осаекоми в пользу белых: IWYKS = 00000 - 00100

13:31:20 [2:37] <10003-02> Старт часов Сиай

13:31:28 [2:30] <10003-02> Шидо на белый: IWYKS = 00000 - 00101

13:31:30 [2:27] <10003-02> Шидо на белый: IWYKS = 00100 - 00102

13:31:34 [2:23] <10003-02> Иппон на белый: IWYKS = 00100 - 10102

13:31:34 [2:23] <10003-02> CP-50: Владимир ГУЛЬБАНИ, Салмен Дзюдокат побеждает с разницей в 36,426000 с (Иппон)!

13:31:34 [2:23] <10003-02> CP-50: Владимир ГУЛЬБАНИ, Салмен Дзюдокат побеждает с разницей в 36,426000 с (Иппон)!

13:31:35 [2:22] <10003-02> Остановка часов Сиай

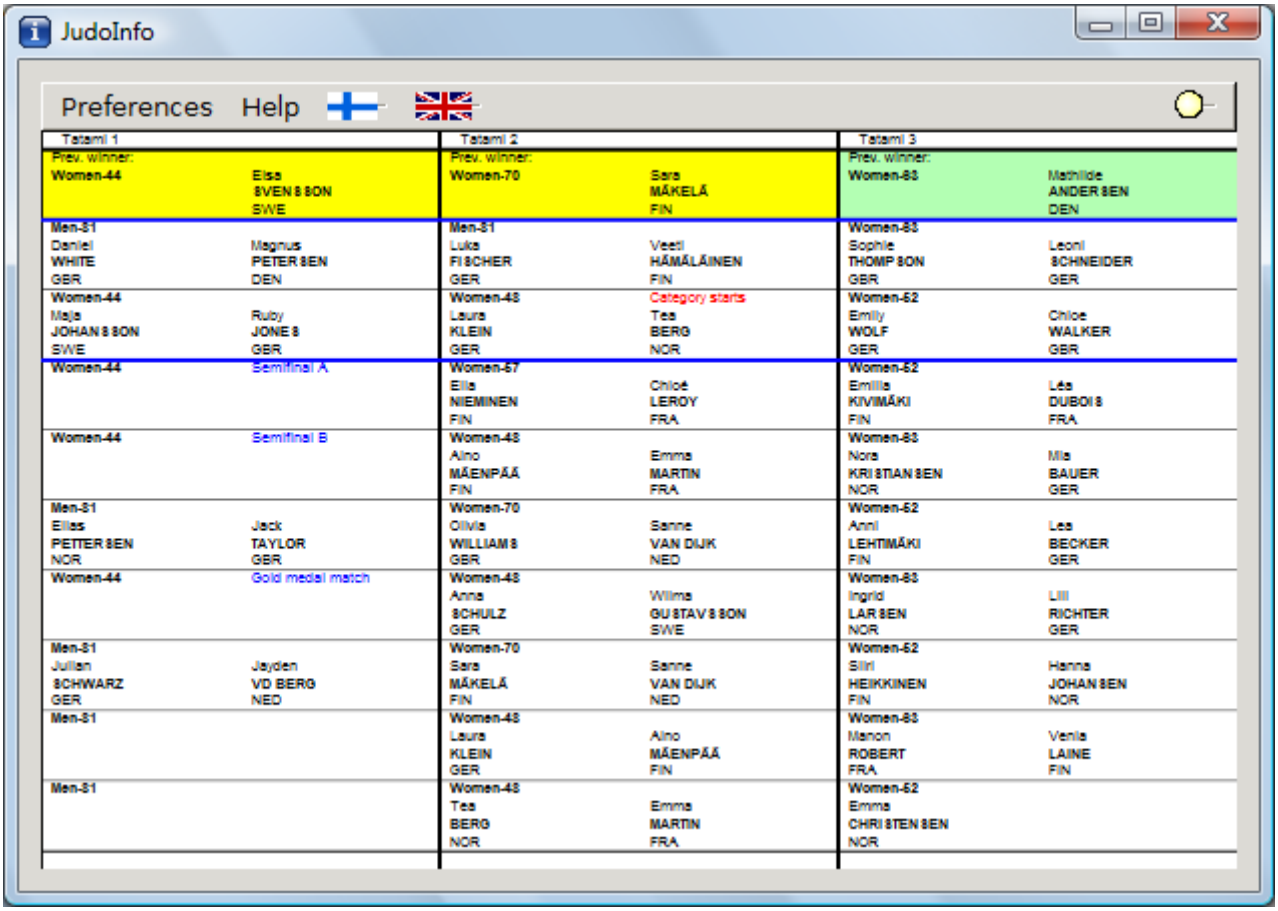
13:31:35 [2:22] <10003-02> CP-50: Владимир ГУЛЬБАНИ, Салмен Дзюдокат побеждает с разницей в 37,497000 с (Иппон)!

13:31:39 [-:--] <10003-02> Автоматический следующий матч 10004:3 (Staffan NYBERG, Salmen Judokat - Erkki ELORANTA, Salmen Judokat)

Сначала идет реальное время, а затем оставшееся время сиай. Далее идет код категории и номер матча. В конце есть описание события.

ДзюдоИнфо

JudoInfo перечисляет порядок матчей. Это полезно для конкурсантов, зрителей и диктора.



Победитель предыдущего матча вверху. Он появится с желтым фоном, но диктор может щелкнуть его зеленым.

В дополнение к именам участников и весовой категории также есть информация о старте категории, номере тура, матчах за медали и времени отдыха.

Можно показать сетку текущего поединка, если показан только один татами. Текущее совпадение выделено. Если вы используете шаблоны SVG, вы можете самостоятельно определить стиль выделения.

JudoInfo

Preferences Help

Tatami 2

Prev. winner:
#0

Double pool #3 Chadwick **ZAMORA**	Round Robin Laverne **YOUNGBLOOD**
IJF 32 #15 Alec **PATE**	Round 1 Oscar **PALMER**
Double pool #4 Cedrick **ZUNIGA**	Round Robin Deloris **YU**
IJF 32 #17 Nicolas **PADILLA**	Round 2 Benny **PATTON**
IJF 32 #18 Delia **PACK**	Round 2 Dale **PARR**
IJF 32 #19 Quinton **PARRISH**	Round 2 Heidi **PAINTER**
IJF 32 #20 Bobbi **PARRA**	Round 2 Marjorie **PADGETT**
IJF 32 #21 Phillip **PATTERSON**	Round 2 Carroll **PAUL**
IJF 32 #22 Percy **PATRICK**	Round 2 Anton **PATEL**

Test Tournament 2016-10-24 Espoo Double pool

Competitors: 8

Competitors A

#	Name	Grade	Club	1	2	3	4	Wins	Pts	Pos
1	Opal ZAVALA	?	BRA		100			1	100	
2	Jan ZIEGLER	?	BAN							
3	Chadwick ZAMORA	?	DEN							
4	Laverne YOUNGBLOOD	?	UZB							

Matches A

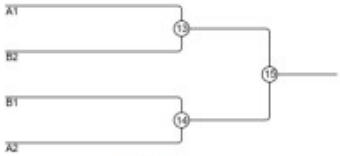
Match	White			Blue	Result	Time
1	Opal ZAVALA	1	2	Jan ZIEGLER	101-002s2	2:35
3	Chadwick ZAMORA	3	4	Laverne YOUNGBLOOD		
5	Opal ZAVALA	1	3	Chadwick ZAMORA		
7	Jan ZIEGLER	2	4	Laverne YOUNGBLOOD		
9	Opal ZAVALA	1	4	Laverne YOUNGBLOOD		
11	Jan ZIEGLER	2	3	Chadwick ZAMORA		

Competitors B

#	Name	Grade	Club	5	6	7	8	Wins	Pts	Pos
5	Rae ZAPATA	?	DEN		100			1	100	
6	Tomas ZIMMERMAN	?	IRI							
7	Cedrick ZUNIGA	?	CIV							
8	Deloris YU	?	ISL							

Matches B

Match	White			Blue	Result	Time
2	Rae ZAPATA	5	6	Tomas ZIMMERMAN	102-000s1	2:02
4	Cedrick ZUNIGA	7	8	Deloris YU		
6	Rae ZAPATA	5	7	Cedrick ZUNIGA		
8	Tomas ZIMMERMAN	6	8	Deloris YU		
10	Rae ZAPATA	5	8	Deloris YU		
12	Tomas ZIMMERMAN	6	7	Cedrick ZUNIGA		



Results

Pos	Name
1	
2	
3	
3	

ДзюдоВес

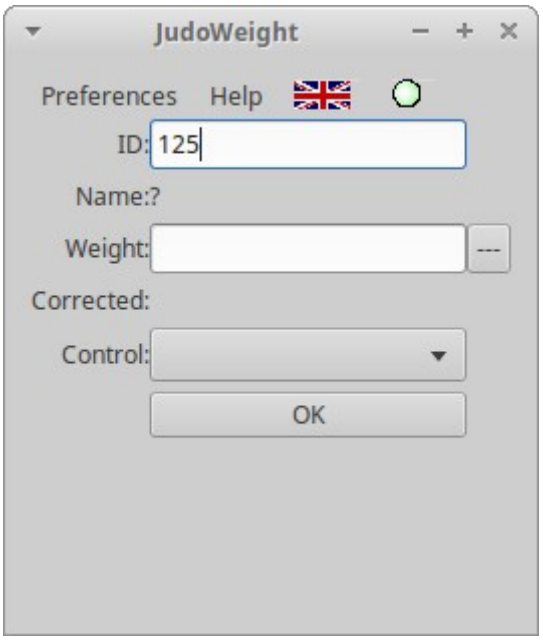
JudoWeight позволяет дистанционно проводить взвешивание. Вы можете подключить весы к ноутбуку через последовательный интерфейс. Сканер штрих-кода полезен для ускорения взвешивания.

Во-первых, вы хотите иметь аккредитационные карты или карты взвешивания со штрих-кодом. Карта по умолчанию ниже:

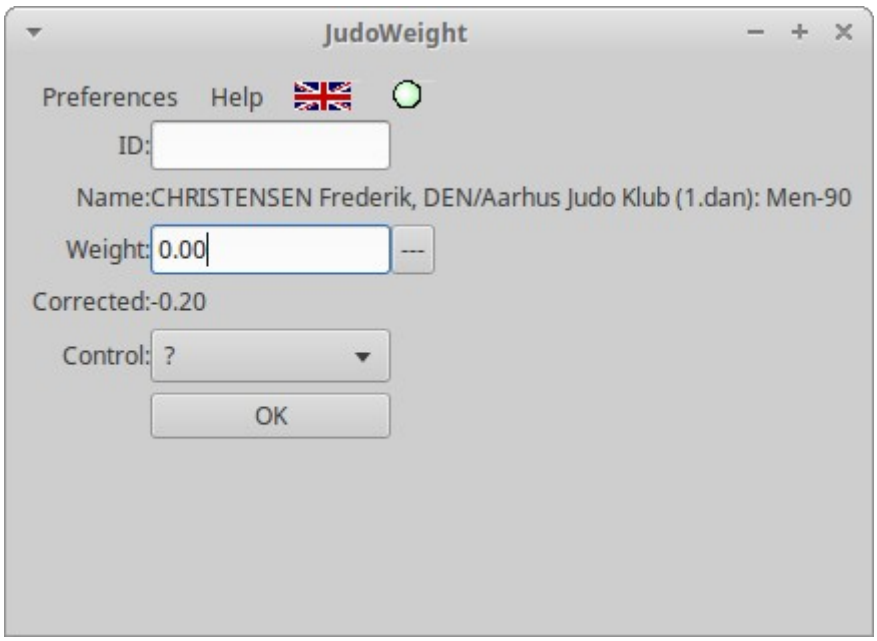
Вы можете сделать свои собственные персонализированные карты. Дополнительную информацию см. в приложении 1. JudoWeight может напечатать индивидуальные весовые этикетки (наклейки), которые можно прикрепить к аккредитационным карточкам. См. Приложение 4.

Вы можете написать вес вручную после «Вес:», если вы не используете печать наклеек. На всякий случай все веса идут в лог-файл.

Откройте JudoWeight и создайте подключение к базе данных:



ID — это внутренний ID участника в базе данных (в примере 125) или ID, заданный вручную. Когда вы сканируете штрих-код или вводите идентификационный номер вручную, JudoWeight покажет текущие данные участника:



Если весы подключены, вес появится на кнопке справа от поля Вес. Нажмите кнопку, чтобы скопировать значение в поле «Вес», в противном случае введите вес вручную. Нажмите OK, чтобы отправить вес в базу данных. База данных подтвердит действие, показывая обновленные данные в последней строке:

Участник слишком тяжелый для мужчин-90, поэтому его новая категория выделена красным. Ввод фокусируется на поле ID для следующего участника.

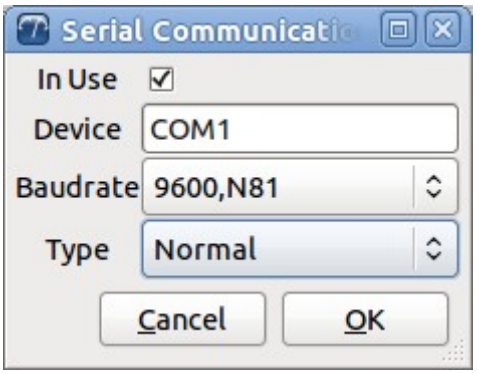
Скорректированное значение означает, что вы откалибровали весы и используете таблицу поправок. Реальный вес рассчитывается из отображаемого значения с помощью таблицы коррекции. Исправленное значение отправляется в базу данных. Если вы не пользуетесь таблицей коррекции, веса остаются теми же.

Контроль может иметь три значения:

- ? (неизвестный)
- хорошо
- норвежских крон

Эти значения можно использовать для любых целей. OK делает фамилию участника зеленой, а NOK делает имя красным. Цвета можно использовать для привлечения внимания по любой причине.

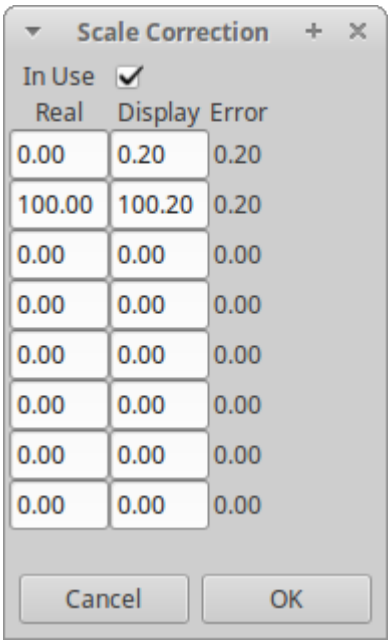
Прежде чем использовать интерфейс весов, вы должны правильно установить настройки. Выбирать*Настройки → Масштабировать последовательный интерфейс...*и появится следующее окно:



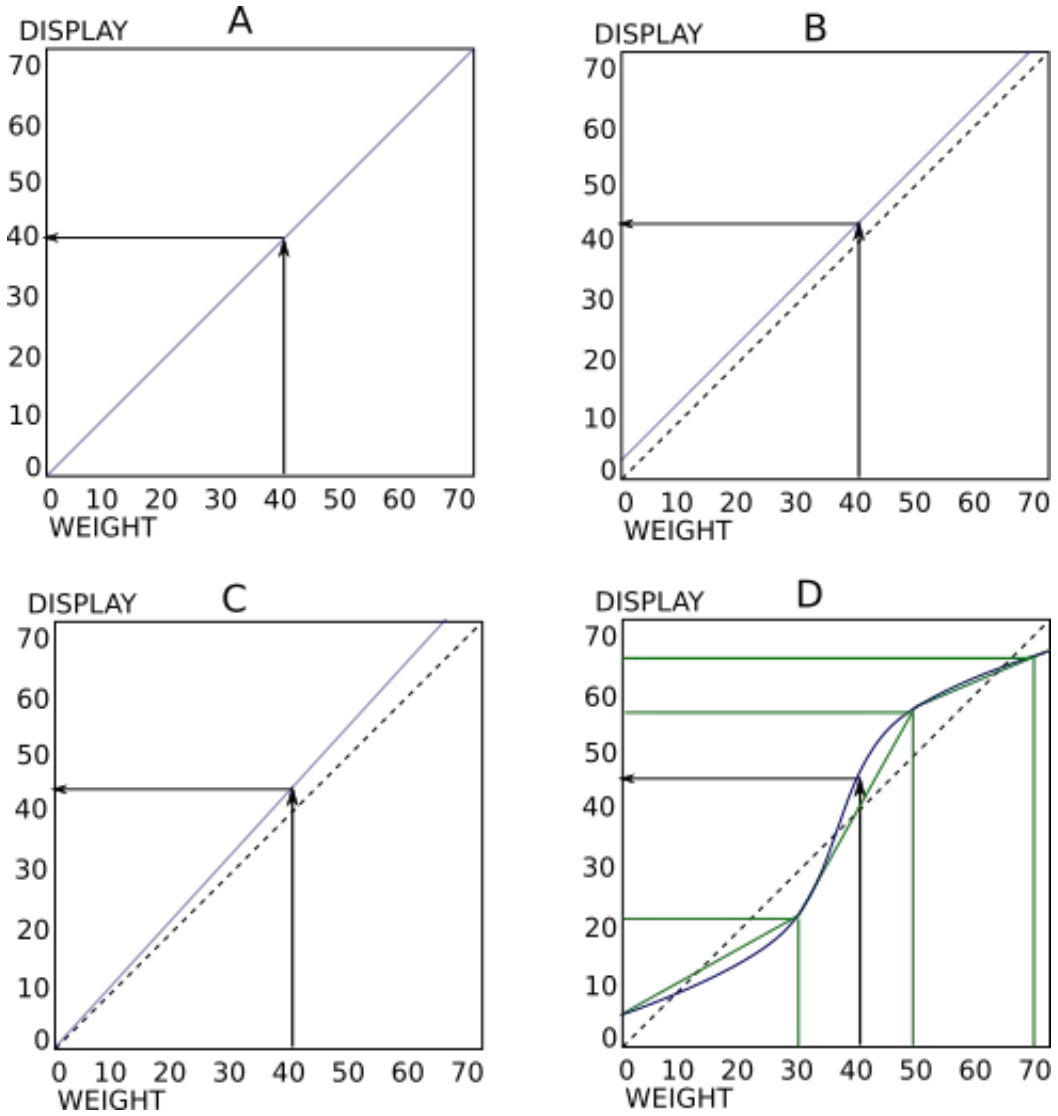
Проверьте в руководстве по весу правильную скорость передачи данных и тип весов. Также проверьте*В использовании*поле (лучше оставить флажок снятым, если у вас нет надлежащего оборудования в вашем компьютере). Ваш тип шкалы может не поддерживаться, но все же попробуйте существующие типы. Возможно, ваши весы будут поддерживаться в следующем выпуске программного обеспечения, если вы предоставите спецификации протокола.

Калибровка весов

Ваши весы могут показывать неправильные значения. Если значение изменяется для одной и той же нагрузки, лучше избавиться от этой шкалы. Однако, если воспроизводимость в порядке, вам просто нужно откалибровать весы и создать таблицу поправок. Нажмите*Настройки → Таблица коррекции масштаба...*чтобы открыть редактируемую таблицу:

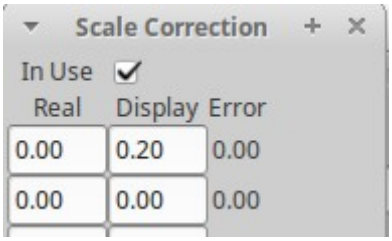


Первый столбец содержит вес реальной нагрузки, следующий столбец показывает, что показывают весы. Третий столбец показывает разницу с правильным значением. В примере пустые весы показывают 200 граммов, а груз 100 кг показывает 100,2 кг. На следующих графиках приведены примеры ошибок измерения:



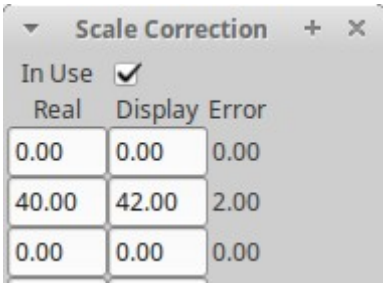
На графике A весы правильно отображают нагрузки. Нагрузка 40 кг будет отображать 40 кг. Никакой коррекции не требуется.

На диаграмме B шкала имеет постоянное смещение в 200 граммов. Нагрузка 40 кг будет отображать 40,2 кг. Для таблицы коррекции требуется одна точка калибровки:

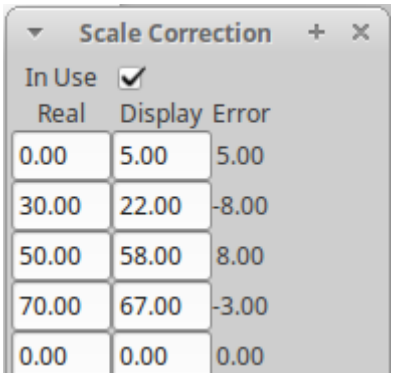


На самом деле JudoWeight добавит еще один балл (100, 100,20) для внутреннего использования.

На графике C наклон неправильный. Хотя пустые весы показывают ноль, ошибка становится больше, когда нагрузка становится больше. Например, 40 кг будет отображать 42 кг. Вам нужны две точки калибровки:



Ошибка также может быть комбинацией B и C. Диаграмма D показывает преувеличенно более сложную кривую ошибки (синяя линия). Вы можете оценить это, разделив его на сегменты (зеленая линия). Концы сегментов являются точками калибровки. Здесь калибровка выполняется по четырем точкам: 0, 30, 50 и 70 кг:

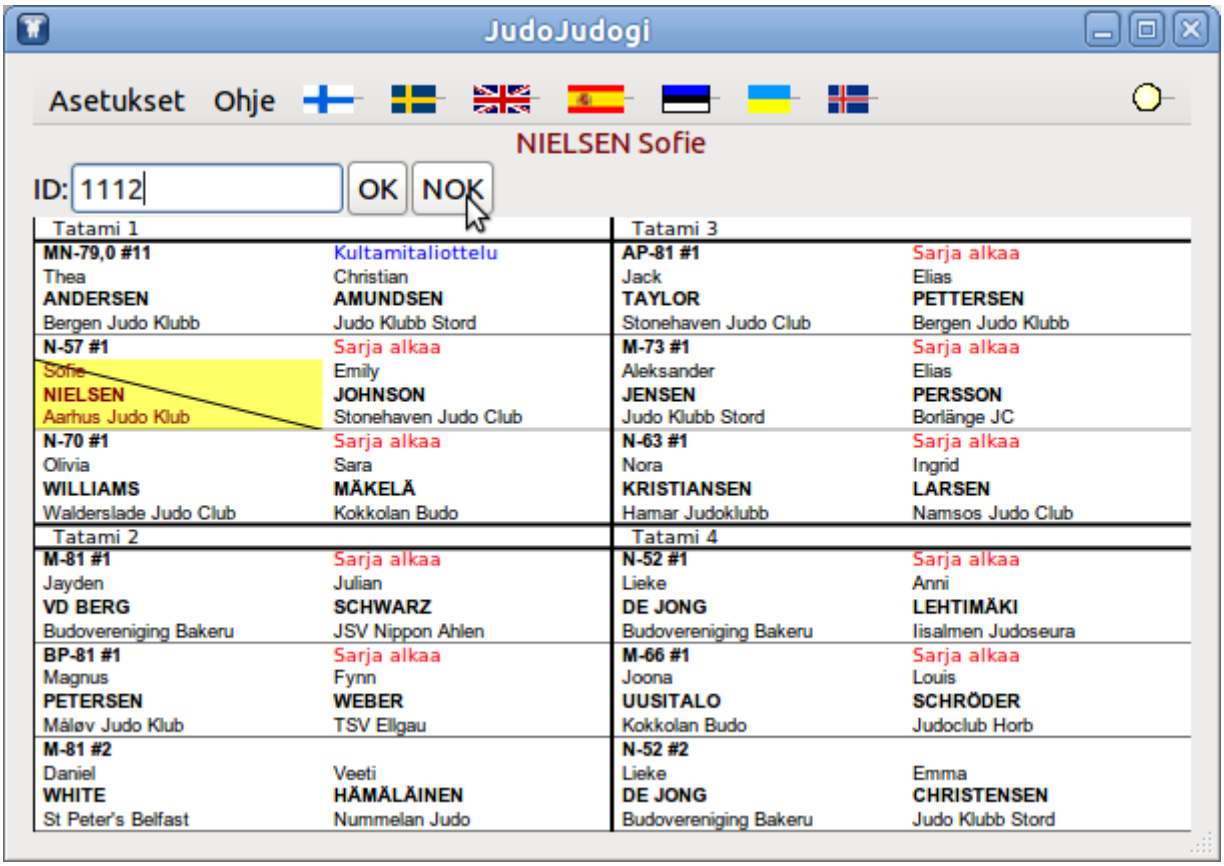


Обычно двух точек калибровки должно быть достаточно: показания пустых весов и показания большой нагрузки. Если участник весит больше, чем самая тяжелая калибровочная точка, правильное значение будет экстраполировано.

ДзюдоДзюдоги

Возможно иметь централизованный контрольный пункт дзюдоги до того, как участники будут допущены к местам соревнований. JudoJudogi помогает отслеживать статус дзюдоги участника:

- Сканировать идентификатор конкурента
- ДзюдоДзюдоги скоро расскажут, не будет ли боев у соперника
- В противном случае вы можете нажать OK или NOK, если дзюдоги прошел или не прошел.
- Имя участника будет отображаться зеленым или красным цветом. Reg также подчеркивается диагональной линией над именем.



ДзюдоДзюдоги ни на что не влияют; это скорее блокнот для привратника.

ДзюдоHttpd

JudoHttpd — это веб-сервер, который можно использовать для редактирования и создания конкурентов в вашем браузере. Также он работает как JudoInfo.

Часто задаваемые вопросы

Как сделать резервную копию турнирных данных?

Вся информация находится в одном обычном файле с расширениемши.Скопируйте его как любой другой файл. JudoShiai также имеет выбор меню для автоматического резервного копирования.

Почему часы сиай продолжают идти, когда игрок набирает иппон?

Судья в центре может объявить иппон, но судьи в углах могут отменить решение. Матч заканчивается, когда судья объявляет soremade. Поведение можно изменить в меню «Настройки».

Имена игроков на дисплее JudoTimer слишком маленькие. Они не могут быть больше?

Дисплей — это компромисс между различными потребностями. Часы и табло должны быть хорошо видны, шрифт не должен быть меньше. Свободного места не так уж много, если вы хотите, чтобы имя, фамилия, клуб и/или страна также были видны. Рекомендуется использовать JudoInfo, чтобы хотя бы частично решить проблему.

Возможно ли использовать беспроводные сети?

Это зависит. Пожалуйста, прочитайте блог https://sourceforge.net/apps/wordpress/judoshiai/2010/02/05/wireless-networks/

Можно ли просматривать или изменять базу данных без программы JudoShiai?

Да, это. База данных основана на SQLite (http://www.sqlite.org). Имеется множество инструкций и программного обеспечения. Например, Sqliteman — бесплатная программа.

Окна

Связь между JudoShiai и JudoTimer не работает.

Скорее всего, JudoShiai не принимает подключения к порту 2310. Войдите в систему как администратор. Отключите брандмауэр. Убедитесь, что у компьютера есть IP-адрес.

линукс

Связь между JudoShiai и JudoTimer не работает.

Linux использует концепцию iptables для управления трафиком. Ваша база правил, скорее всего, препятствует общению. Вы можете избавиться от правил, дав следующую команду:

судо iptables-F
или
sudo /etc/init.d/iptables остановить

Персонализация карты аккредитации

Карточки аккредитации можно настроить для различных целей, таких как заметки о взвешивании или дипломы. Вы должны создать текстовый файл, описывающий желаемый макет.

Файл шаблона состоит из строк. Строка, начинающаяся с решётки, является комментарием, в противном случае это строка данных. Данные относятся к одной из следующих категорий:

- общие настройки
- атрибуты
- тексты и картинки

Пример:

Это комментарий

Общие настройки

Размер карты – это размер напечатанной банкноты в мм. На одну страницу формата A4 помещается максимально возможное количество карточек, если не указано иное.

Пример:

карточка 105 59,4

Геометрия страницы — лучший способ определить, сколько карточек вы хотите разместить на одной странице. Принимаются во внимание маргиналы типографии. Следующая строка используется по умолчанию и может быть опущена (2 столбца, 5 строк).

2 5

Можно использовать фоновую картинку. Поддерживаются только файлы PNG. Изображение изменено на размер заметки. Пример:

фон C:\Pictures\MyBackground.png

Примечание окружено рамкой. Вы можете установить ширину линии границы. Ширина линии 0 означает отсутствие границы. Пример:

граница 1

Можно печатать только медалистов. В следующей строке печатаются золотые, серебряные и бронзовые медалисты:

победители 1 2 3

Позиции 1 – 7 действительны. Примечание! Вы должны сначала распечатать результаты со статистикой, так как это сохраняет информацию о позиции в базе данных!

Есть несколько основных заказов печати:

1. Если печатаются медалисты, то порядок идет по категориям и позициям.
2. В противном случае порядок определяется по стране, клубу, фамилии и имени.

Если требуется какой-либо другой порядок, его можно установить с помощью ключевого словазаказ.Послезаказперечислите все имена столбцов таблицы, которые используются для сортировки.

Необязательно использовать словопо возрастаниюилиописаниедля сортировки по возрастанию или убыванию.по возрастаниюиописаниеможет быть вставлен перед любым именем столбца и действует до следующегопо возрастаниюилипо убыванию

Доступные имена столбцов таблицы базы данных:
индекс, последний, первый, клуб, страна, regcategory, категория, вес, год рождения, пояс, идентификатор, коучид, посев, клубный посев, комментарий.

Примеры:

Сортировать по категории, фамилии и имени в порядке возрастания:

категория заказа последняя первая

Сортировать по категориям, фамилиям и именам в порядке убывания:

порядок описания категория последняя первая

Отсортировать по категориям в порядке убывания, а затем по фамилии и имени в порядке возрастания: порядок описания

категория по возрастанию последняя первая

Атрибуты

Строки атрибутов описывают, как должен выглядеть текст. Их значения действительны до тех пор, пока не будут заменены другой строкой атрибута.

Шрифт должен быть таким, который поддерживается вашей системой. По умолчанию используется

Arial. шрифт Arial

Размер шрифта по умолчанию — 12:

размер шрифта 12

Текст может быть выделен жирным шрифтом и/

или курсивом: нормальный шрифт

полужирный шрифт

нормальный шрифт

наклонный курсив

Текст можно выровнять по левому краю, по центру или по правому краю. Слева по умолчанию:

выровнять по левому краю

Цвет шрифта описывается тремя числами от 0.0 до 1.0. Цифры обозначают количество красного, зеленого и синего. По умолчанию черный. Примеры:

Белый:

цвет 1,0 1,0 1,0

Черный:

цвет 0 0 0

Синий:

цвет 0 0 1.0

Серый:

цвет 0,5 0,5 0,5

Текст использует текущие значения атрибутов. Текстовая строка содержит также положение текста (мм) и угол (градусы). Позиция выражается двумя числами, указывающими расстояние текста от левой и верхней сторон карты. Расстояние измеряется до левого нижнего угла первой буквы. Пример текста, начинающийся на 15 мм слева и на 30 мм сверху:

текст 15.0 30.0 0.0 Это образец текста

Вертикальный текст снизу вверх:

text 55 77 90.0 Этот текст повернут на 90 градусов против часовой стрелки.

Текст опускается под углом 45 градусов:

текст 10 20 -45 Идем под гору...

Весь текст после угла печатается до конца строки.

Картинку можно вставить в любом месте листа заметок. Строка изображения содержит положение, размер, угол и путь к файлу PNG.

картинка 10 20 10 6 0 C:\Pictures\MyFlag.png

Позиция (10 20) — это место для верхнего левого угла изображения (мм). Изображение будет изменено до размера 10x6 мм. Угол равен 0. В конце строки имя файла картинки.

И текст, и имя файла изображения могут содержать специальные строки, которые заменяются их реальными значениями. Например, в следующей строке будет написано имя конкурента:

text 10 20 0 Конкурент: %LAST%, %FIRST%

В примечании должен быть текст «Конкурент: Смит, Джон», а в следующем примечании может быть написано «Конкурент: Джонс, Сара» и т. д.

Специальные строки:

%REGCATEGORY%	Название категории, в которой зарегистрирован участник.
%РЕАЛЬНАЯ КАТЕГОРИЯ%	Название категории, в которой действительно участвует участник.
%ПОСЛЕДНИЙ%	Фамилия.
%ПЕРВЫЙ%	Имя.
%КЛУБ%	Название клуба.
%СТРАНА%	Название страны.
%CLUBCOUNTRY%	Клуб и страна объединены (результат зависит от настроек). Индекс
%ИНДЕКС%	внутренней базы данных.
% ШТРИХ-КОД%	Это не текст, а представление ИНДЕКС в виде штрихового
%МАССА%	кода. Вес конкурента.
%YOB%	Год рождения конкурента.
%ОЦЕНКА%	Уровень участника (пояс).
%ИДЕНТИФИКАТОР%	Идентификатор конкурента.
%ID-ШТРИХКОД%	Идентификатор участника, напечатанный в виде штрих-кода 39. Поддерживаемые символы: цифры, прописные буквы AZ и специальные символы «-», «.», «$», «/», «+», «%» и пробел.
%ID-ШТРИХ-КОД-EXT%	Идентификатор участника напечатан в виде расширенного штрих-кода 39. Поддерживаются все 7-битные символы ASCII. Считыватель штрих-кода должен быть настроен на расширенный режим. UTF-8 не поддерживается.
%WEIGHTTEXT%	Текст "Вес" на выбранном языке.
%ВИНПОС%	Позиция участника арабскими цифрами (1-7). Примечание! Вы должны сначала распечатать результаты!
%ВИНПОСР%	Позиция участника римскими цифрами (I-
%СОРЕВНОВАНИЕ%	VII). Название турнира.
%ДАТА%	Дата как в свойствах.
%МЕСТО%	Место как в свойствах.

Имя файла изображения также может содержать специальные строки. Следующая строка вставляет флаг страны участника, повернутый на 45 градусов:

картинка 10 30 10 6 45 C:\Pictures\Flags\%COUNTRY%.png (Флаги не

включены в программное обеспечение JudoShiai)

Далее идет шаблон по умолчанию для заметок о взвешивании (поэтому он бесполезен): карточка 115 59,4

нормальный шрифт

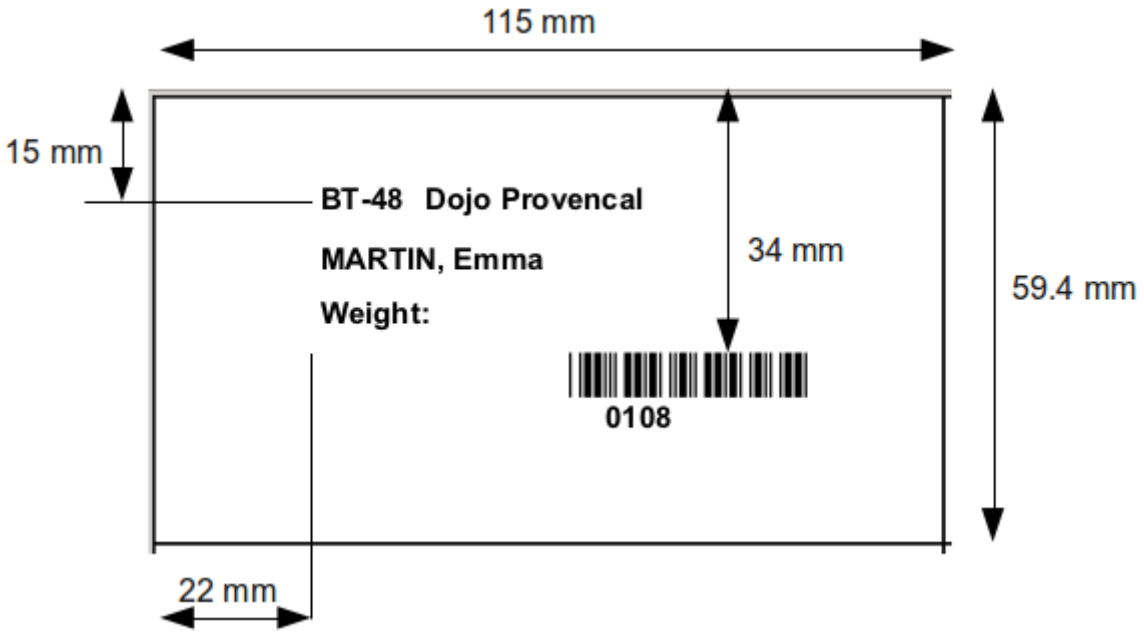
полужирный шрифт

шрифт Arial

размер шрифта 12

цвет 0.0 0.0 0.0

текст 22.0 15.0 0 %REGCATEGORY% текст 36.0 15.0 0 %CLUBCOUNTRY% текст 22.0 23.0 0 %LAST%, %FIRST% текст 60.0 44.0 0 %INDEX%
текст 55.0 34.0 0 %BARCODE% текст 22.0 30.0 0 %WEIGHTTEXT% Результат изображен ниже:



Настройка макета дисплея JudoTimer

Вы можете использовать текстовый файл для настройки макета дисплея JudoTimer. В каталоге JudoShiai/etc находятся два примера файлов:timer-custom.txt и timer-tv-logo.txt.Примечание! Файлы будут перезаписаны при установке новой версии JudoShiai. Делайте копии и редактируйте их.

Файл состоит из текстовых строк. Каждая строка описывает одну метку (букву, текст, цифру) или специальные данные. Строки меток имеют 14 значений (столбцов), разделенных пробелами. Строки, начинающиеся со знака решетки (#), являются комментариями. Количество специальных значений строки данных зависит от данных.

Координаты X и Y могут принимать значения от 0,0 до 1,0. Верхний левый угол имеет координаты 0.0, 0.0, верхний правый 1.0, 0.0, нижний правый 1.0, 1.0.

Ширина и высота могут принимать значения от 0,0 до 1,0. 1.0 означает полную ширину или высоту окна.

Цвета могут иметь значения от 0,0 до 1,0 (от черного до полной интенсивности). Часто отрицательный красный цвет означает прозрачность. Примечание! Прозрачность полностью поддерживается только в Linux. Также прозрачность зависит от видеоадаптера.

Значения столбцов строки метки описаны в следующей таблице:

Столбец	Описание
1	Номер этикетки. Не изменяй.
2	Координата X левого верхнего угла метки 0,0–1,0 (слева направо).
3	Координата Y 0,0–1,0 (сверху вниз).
4	Ширина метки 0.0 - 1.0. Ширина = 0 означает, что метка не отображается.
5	Высота этикетки 0.0 - 1.0.
6	Размер текста. 0 означает автоматическую корректировку, в противном случае размер текста равен этому значению, умноженному на высоту метки. Например, размер = 0,6 означает, что высота текста составляет 60% от высоты метки.
7	Горизонтальное выравнивание текста: -1 = выравнивание по левому краю, 0 = по центру, 1 = выравнивание по правому краю.
8	Цвет переднего плана, красная составляющая (0.0 - 1.0).
9	Цвет переднего плана, зеленая составляющая (0.0 - 1.0).
10	Цвет переднего плана, синяя составляющая (0.0 - 1.0).
11	Цвет фона, красная составляющая (0.0 - 1.0). Отрицательное значение означает прозрачный фон.
12	Цвет фона, зеленая составляющая (0.0 - 1.0).
13	Цвет фона, синяя составляющая (0.0 - 1.0).
14	Переносить слишком длинный текст: 0 = без переноса. 1 = обернуть.

Номера на этикетках определяют следующие 37 элементов:

Число	Описание ярлыка
0	Имя первого игрока

Число	Описание ярлыка
1	Имя второго игрока
2	Имя готовящегося первого игрока
3	Имя готовящегося второго игрока
4	Название клуба первого игрока
5	Название клуба второго игрока
6	Текст "Соответствует:"
7	Текст "Далее:"
8	Буква «Я»
9	Буква "В"
10	Буква "Ю"
11	Буквы"
12	Прокладка для любого использования
13	Текст "Сономама"
14	Счет Ippon для первого игрока
15	Счет ваза-ари для первого игрока
16	Юко забивает первому игроку
17	Шидос для первого игрока
18	Счет Ippon для второго игрока
19	Счет ваза-ари для второго игрока
20	Юко забивает второму игроку
21	Шидос для второго игрока
22	Минуты часов соревнований
23	Двоеточие часов конкурса
24	Конкурсные часы десятки секунд
25	Секунды часов конкурса
26	Осаэкоми часы десятки секунд
27	Секунды часов Осаэкоми
28	Оценка Осаэкоми, письмо
29	Белая область для щелчка во время osaekomi

Число	Описание ярлыка
30	Синяя область для щелчка во время osaekomi
31	Текст комментария (например, «Очки станут синими»)
32	Название категории для текущего боя
33	Название категории для следующего боя
34	Текст золотой оценки
35	Флаг страны первого участника
36	Флаг страны второго участника

Специальные строки данных описаны в следующей таблице столбец за столбцом:

Число	Кол 2 →	Описание данных
100		Цвет фона экрана. Это полезно, если тексты не охватывают все области.
	2	Красный компонент (0,0–1,0, -1,0 означает прозрачность)
	3	Зеленый компонент (0,0 – 1,0)
	4	Синий компонент (0,0 – 1,0)
101		Цвета запуска и остановки переднего плана часов, а также цвет фона.
	2, 3, 4	Цвет бега (красный, зеленый, синий).
	5, 6, 7	Остановить цвет.
	8, 9, 10	Цвет фона (негативный красный = прозрачный).
102		Цвета запуска и остановки переднего плана часов, а также цвет фона.
	2, 3, 4	Цвет бега (красный, зеленый, синий).
	5, 6, 7	Остановить цвет.
	8, 9, 10	Цвет фона (негативный красный = прозрачный).
103		Разные настройки.
	2	Скрыть часы, если часы Осакоми работают. Это позволяет использовать одно и то же пространство для обоих часов (0 = не скрывать, 1 = скрывать).
	3	Скрыть рамки и меню (1 = скрыть). Нажмите ctl-M, чтобы показать кадры и меню.
	4	Не показывать шидо, если их нет (0 = показывать, 1 = не показывать число, 2 = не показывать фон, 3 = ничего не показывать).
	5	Установите таймер в подчиненный режим (0 = нормальный, 1 = подчиненный режим). Удобно, если вы хотите логотип телевизора.

Число	Кол 2 →	Описание данных
104		Оформление окна. Это полезно для телевизионных логотипов. Некоторые оконные менеджеры игнорируют запросы на начальное положение окна, поэтому значения x и y могут не иметь значения.
	2	Положение по оси X в пикселях (0 – ширина экрана).
	3	Позиция Y (0 – высота экрана).
	4	Ширина окна JudoTimer в пикселях.
	5	Высота окна JudoTimer.
105		Фоновое изображение. Изображение заполнит прозрачные области.
	2	Путь к картинке в формате PNG, напримерC:\Pictures\logo.png.Если изображение относится к каталогу установки JudoShiai, вы можете использовать две точки для каталога JudoShiai. Например timer-tv-logo.txt находится здесь: . . /etc/таймер-tv-logo.png
106	2	Линия предпочтений JudoTimer. Строки имеют формат 106 имя_опции=значение_опции Например: Не используйте правила 2017 года: 106 правил2017=ложь Выберите шрифт: 106 DisplayFont = полужирный шрифт Arial Список предпочтений находится втаймер-custom.txtпример файла. Чтобы найти правильные значения: вручную установите настройки, закройте JudoTimer и найдите файл judotimer.ini.Он содержит строки предпочтений. Выберите строку и вставьте номер 106в начале. Это удобный способ задать предпочтения для каждого класса категорий и исключить человеческие ошибки.

JudoShiai включает примеры файлов с комментариями. Например, строка

4 0,0 0,3 0,721 0,1 0 -1 0,0 0,0 0,0 0,0 0,0 1,0 0

говорит, что

- лейбл - название клуба первого участника (4)
- расположен слева и на 30 % ниже верхней части экрана (0,0 0,3)
- составляет 72,1 % в ширину и 10 % в высоту по сравнению с размером экрана (0,721 0,1)
- имеет размер шрифта по умолчанию (0)
- выравнивается по левому краю (-1)
- имеет черный цвет переднего плана (0,0 0,0 0,0)
- имеет синий цвет фона (0,0 0,0 1.0)
- не имеет переноса длинного текста (0)

Индивидуальный режим активируется из меню JudoTimer.*«Настройки» → «Макет дисплея» → «Индивидуальный макет дисплея»*. Пользовательский файл выбирается из*Настройки → Макет дисплея → Файл пользовательского макета.*

Пример

Мы хотим сделать макет для видеостримера (см. Приложение Настройка видеопотока). JudoTimer будет работать в ведомом режиме, но он должен выглядеть иначе, чем главные часы. Нам нужны только имена участников, результаты и часы. Было бы неплохо иметь причудливый фон. Не надо показывать оба часа, если нет осаекоми. Для экономии места часы должны располагаться внахлест. Также шидосы должны быть скрыты, если их нет.

В каталоге JudoShiai/etc есть готовый пример:

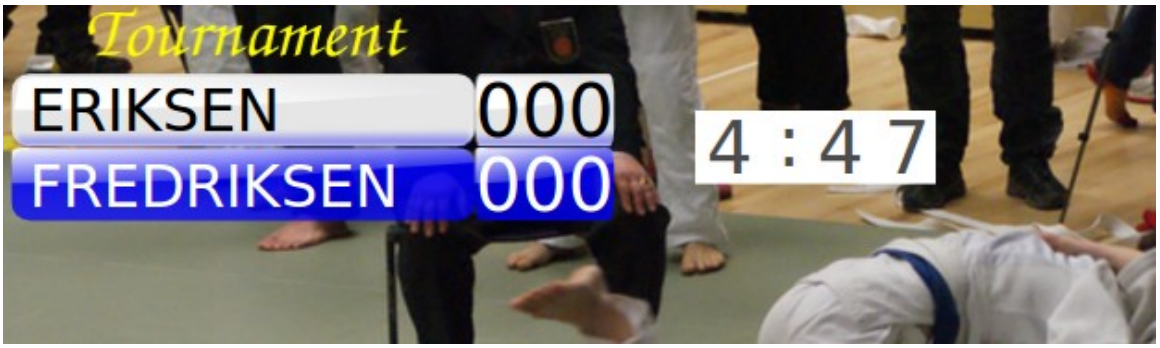
- timer-tv-logo.txt: текстовый файл с информацией о макете
- timer-tv-logo.svg: файл оформления фона
- timer-tv-logo.png: файл PNG, экспортированный из программы Inkscape (бесплатный редактор svg).

Наше PNG-изображение выглядит так:

Есть текст, но это может быть, например, логотип. Есть белый и синий фон для имен и оценок. Темно-серый фон предназначен для часов osaekomi. Обратите внимание, что белые области на самом деле прозрачны.

Затем мы редактируем файл timer-tv-logo.txt, чтобы имена, результаты и часы располагались правильно и имели правильный размер. Все фоны этикеток, кроме часов сиай, прозрачны, чтобы показать красивое фоновое изображение. Фон часов сиай должен быть непрозрачным, чтобы полностью покрыть часы осаекоми. Когда osaekomi начинает сиай, часы больше не рисуются и появляется серый фон.

Результат будет выглядеть так, когда нет шидо:



С одним шидо и осаекоми логотип меняется:

Это достигается с помощью следующих специальных строк

данных файла макета: цвет хода часов сиай = черный, стоп =

серый, а фон =**белый**: 101 0,0 0,0 0,0 0,3 0,3 0,3**1,0 1,0 1,0**

Цвет часов Осаэкоми = зеленый, стоп = черный, фон =**прозрачный**: 102 0,0

1,0 0,0 0,0 0,0 0,0**-1,0**0,0 0,0

Скрыть часы сиай, если часы Осакоми идут. Скрыть рамки и меню. Не показывать шидос, если ноль. Автоматически переводим JudoTimer в подчиненный режим:

103 1 1 3 1

Запустите окно в верхнем левом углу и установите

размер: 104 10 10 500 120 Фоновое изображение:

105 ../etc/timer-tv-logo.png

Алгоритм рисования

В розыгрыше используется генератор случайных чисел, которому задается время начала (http://linux.die.net/man/2/time ,http://linux.die.net/man/3/ранд).

Выбор участников розыгрыша

Выберите случайную позицию в списке конкурентов. Просматривайте список, пока не будет найден конкурент, отвечающий критериям. Конкуренты выбираются в следующем порядке:

1. Посев начиная с 1ул.посеянный.
2. Участники из того же клуба/страны, что и сеяные, начиная с 1ул.клуб/страна посева.
3. Те спортсмены, в чьем клубе/стране больше всего участников. При равном количестве участников клуб/страна выбирается случайным образом.

Третий момент заключается в том, что участников легче отвлечь как можно дальше от других участников из того же клуба или страны.

Двойной нокаут

В системах с двойным выбиванием лист делится на две половины таблицы (1 и 2). Половина таблицы разделена на две четверти таблицы (A, B, C и D). Нанесение осуществляется следующим образом:

1. Выберите случайным образом половину таблицы, четверть таблицы и номер для 1ул.посеянный.
2. Выберите случайную четверть таблицы и номер из другой половины таблицы для 2йпосеянный.
3. Для 3рдseeded выбирает случайное число из той же половинной таблицы, но другой четвертной таблицы, чем для 2йпосеянный.
4. Для 4йseeded выбирает случайное число из той же половинной таблицы, но другой четвертной таблицы, чем для 1ул.посеянный.
5. Остальные участники выбираются в указанном ранее порядке. Позиция в таблице определяется с помощью классификации позиций, чтобы спортсмены из одного клуба/страны располагались как можно дальше друг от друга.

   Присвойте баллы «плохости» позициям листа:
   - При наличии соперника на позицию дается одно очко.
   - Если первый соперник будет из того же клуба/страны, добавьте 4 очка за позицию. Если соперник посеян, добавьте еще одно очко.
   - Удвоить область поиска до четырех совпадений. Если в этой более широкой области есть участник из того же клуба/страны, добавьте еще 5 или 6 очков, т.е. второй матч будет против участника из того же клуба/страны.
   - Продолжайте удваивать область поиска, пока размер области не станет половиной таблицы.

   Пример поясняет алгоритм. Существует таблица для системы двойного нокаута на 16 игроков. В верхней половине находится участник из того же клуба, а в нижней половине — другой участник из того же клуба:

		6	6	6+6=12
		6	6	6+6=12
Тот же клуб посеян	6	6	6	6+6+6=18
	7	6	6	7+6+6=19
			6	6
			6	6
			6	6
			6	6
			5	**5**
			5	**5**
			5	**5**
			5	**5**
	6	5	5	5+5+5=16
Тот же клуб	5	5	5	5+5+5=15
		5	5	5+5=10
		5	5	5+5=10

Есть четыре позиции с наименьшим количеством (5) «плохих» баллов. Выберите один случайным образом. Таблица выглядит так:

		6	6	6+6=12
		6	6	6+6=12
Тот же клуб посеян	6	6	6	6+6+6=18
	7	6	6	7+6+6=19
			6	**6**
			6	**6**
			6	**6**
			6	**6**
конкурент	5	5	5	5+5+5=15
	6	5	5	6+5+5=16
		5	5	5+5=10
		5	5	5+5=10
	6	5	5	6+5+5=16
Тот же клуб	5	5	5	5+5+5=15
		5	5	5+5=10
		5	5	5+5=10

Следующий участник из того же клуба/страны будет помещен на одну из позиций с 6 очками. Продолжая в том же духе, всегда можно найти лучшее место вдали от других участников из того же клуба/страны.

Бассейн

В системе пула участники распределяются так, что последний матч будет между двумя сеяными. Например, в пуле из пяти игроков первый посеянный случайным образом займет 2-е или 5-е место, а второй

посеял другой номер.

Размер бассейн	**Конкуренты последнего** соответствовать
2	1 - 2
3	2 - 3
4	2 - 3
5	2 - 5

Остальные участники выбираются таким образом, чтобы последний матч не был против другого участника из того же клуба/страны.

Двухместный и четырехместный бассейн

Посеянные участники будут распределены по разным пулам, и поэтому посевные будут в пулах в последнем матче. Также другие участники из того же клуба/страны будут привлечены к другим пулам, если это возможно. Порядок розыгрыша такой же, как и в системе двойного нокаута.

Шаблоны SVG для листов

Можно создавать собственные макеты для листов кронштейнов. Масштабируемая векторная графика (SVG) — это семейство спецификаций формата файла на основе XML для двумерной векторной графики. Содержимое текстового файла SVG легко читается. Пример текстового поля может выглядеть так:

```
<текст x=”200” y=”330”
        style="font-size:12px;font-style:normal;font-family:Sans"> Привет, мир!

</текст>
```

Вам не нужно беспокоиться о внутренностях формата SVG. Просто создайте шаблон листа, как любую презентацию PowerPoint, хотя программное обеспечение должно поддерживать SVG. Inkscape — простая в использовании и бесплатная программа. В Adobe Illustrator отсутствуют некоторые функции, но его можно использовать.

Имена файлов

Вы можете использовать макеты листов по умолчанию и свои собственные смешанные макеты SVG:

- Создайте файлы SVG для выбранных категорий.
- Скопируйте файлы SVG в пустую папку.
- Выберите из меню дзюдо-сиай*Настройки → Макет листа → Шаблоны SVG*. Выберите папку с файлами SVG. Не забудьте поставить галочку "*Используйте SVG-шаблоны*».

JudoShiai использует ваш файл для макета, если он существует, в противном случае он использует внутренний макет по умолчанию. Файлы SVG должны иметь определенные имена, содержащие три числа. Формат названия: <система конкурса>-<количество участников>-<номер страницы>.svg

Первое число — это код системы соревнований, второе — количество игроков, а третье — номер страницы. Для пулов количество игроков является точным числом, а для систем на выбывание числом является максимальное количество участников на листе (8, 16, 32, 64, 128). Вы можете иметь столько страниц для одной категории, сколько пожелаете (каждая страница — это отдельный файл).

Системы соревнований перечислены в следующей таблице:

Код	Описание
1	Единый бассейн
2	Двойной бассейн
3	Двойное утешение
4	Шведский дубляж återkval (SWE Double Repechage)
5	Шведский директ återkval (SWE Double Elimination)
6	Эстонское двойное выбывание в классе D
7	Двойное выбывание без утешения
8	Шведский enkelt återkval (SWE Single Repechage)
9	Четырехместный бассейн
10	Испанская двойная пердида (ESP Double Lost)

11	Двойное утешение IJF
12	Испанская repesca simple (ESP Simple Repechage)
13	Модифицированное двойное исключение
14	Двойное утешение, одна бронза
15	Двойной пул 2 (третий пул для финальных матчей)
16	Двойной проигрыш
17	британский нокаут
18	Двойной пул 3 (победители пула борются за золото, вторые за бронзу)

Примеры имен файлов перечислены в следующей таблице:

Имя файла	**Описание**
1-1-1.svg	Один пул, 1 участник, 1 страница.
1-2-1.svg	Один пул, 2 конкурента, 1 страница.
1-n-1.svg	Единый пул, n конкурентов, 1 страница.
2-7-1.svg	Двойной пул, 7 участников, 1 страница.
3-16-1.svg	Двойное утешение на 16 игроков, 1 страница.
3-64-1.svg 3-64-2.svg 3-64-3.svg	Двойное утешение на 64 игрока, 3 страницы.

Теги

Вы можете рисовать и писать любые тексты на листах, но когда вы хотите, например, имя конкурентов, вы пишете*ярлык*. Теги представляют собой текстовые строки, начинающиеся с буквы %. Пример: вы хотите написать фамилию и имя участника №3:

%c3-последний-s-первый

Результат: «Смит Джон». Добавить клуб и страну:

%c3-последний','первый-s-клуб'/'страна

или

%c3-последний|,|первый-s-клуб|/|страна

Результатом будет «Смит, Джон Иппон Дзюдо/Великобритания». Возможно, лучше использовать черточки (|) вместо кавычек ('), поскольку некоторые редакторы могут изменить кавычки на что-то другое.

Теги имеют атрибуты. Часто они состоят из строки или буквы, за которой следует число. Вы можете написать их прикрепленными друг к другу: %м23р1 (матч 23, игрок 1). Если буквы или цифры отсутствуют, вы должны использовать тире для разделения атрибутов: %c7первый-s-последний.Вы можете использовать тире в любое время для ясности.

В следующей таблице описаны доступные теги.

Теги, связанные с конкурентами	
%c<число><буква>	Теги начинаются с %си номер конкурента. %c7
%c<номер>ж	Количество побед в системах пула. %c7w
%c<номер>п	Количество баллов в системах пула. %c7p
%c<номер>р	Результат (место) в пуле систем. %c7r
%C<число><буква>	В системе с тремя пулами заглавная C обозначает последний пул, а строчная с обозначает первые пулы. В остальном теги одинаковые.
%c<число><атрибуты имени> Атрибуты имени первый последний грд клуб страна масса с хм<дополнительный номер> '<любой текст>' |<любой текст>|	Атрибуты имени описывают информацию о конкуренте. Есть атрибуты для имени и фамилии, класса, клуба, страны и веса. Письмоспишет один пробел. Специальный атрибут hm описывает, что делать, если у участника есть хансоку-макэ. Необязательный аргумент влияет на поведение: хм1:Начать зачеркивание. хм2: Ничего не пишите. хм:Вернуться к нормальной жизни. Вы можете иметь любой текст между кавычками. Пример: %c7-first-s-last' Страна: 'страна написал бы Страна Джона Смита: Великобритания
Сопоставить связанные теги	
%м<номер>	Теги начинаются с %ми номер матча. %m23
%м<номер>-<номер><атрибут имени>	Второе число обозначает участника, чье имя должно быть напечатано. 1 = первый игрок (сейчас белый) 2 = второй игрок (синий) Атрибуты имени такие же, как с %в. %m23-1-первый-последний
%м<номер>р <номер>	Очки игрока 1 или 2. %m23p1

%м<номер>р <номер>-1	Выведите очки игрока 1 или 2, если матч состоялся. %m23p1-1
%м<номер>р <номер>-3	Выведите очки игрока 1 или 2, если матч состоялся и игрок выиграл. %m23p1-3
%м<номер>р <число>==<значение>'<текст>'	Вывести <текст>, если очки участника равны <значению>, в противном случае вывести очки %m23p1==0'ПОТЕРЯНО' (выведите LOST, если очки белых в матче № 23 равны 0)
%м<номер>р <число>==<значение>'<текст>'-1	Выведите <текст>, если очки участника равны <значению>, в противном случае ничего не выведите %m23p1==0'ПОТЕРЯН'-1
%м<номер>р <номер>-1==<значение>'<текст>'	Вывести <текст>, если очки участника равны <значению>, в противном случае вывести очки, но только в том случае, если матч был проведен. %m23p1-1==0'ПОТЕРЯНО'
%м<номер>т	Время матча
%м<номер>победитель<атрибуты имени>	Напишите имя победителя матча. %m23победитель-последний
%м<номер>с <номер>	Такой же как %м<номер>р <число>, за исключением того, что печатается оценка IWY/S. Применяются и другие формы.
Теги, связанные с результатами	
%r<число><атрибуты имени>	Напишите имя участника, который занимает <номер> %r1-первый-последний-клуб
Теги, связанные с турнирной информацией	
%i-соревнование	Название турнира
%i-дата	Дата
%i-место	Место
%i-catname	Название категории
%i-татами	Номер конкурсной площадки категории
Теги, связанные с многоязычными текстами	
%t<номер>	Распечатать текст на выбранном языке.

Цифры для фраз: 0: Конкуренты 1: Конкуренты A 2: Участники Б 3: Конкуренты C 4: Участники D 5: # (число) 6: Имя 7: класс 8: клуб 9: Спички 10: Соответствует A 11: Соответствует Б 12: Соответствует C 13: Соответствует D 14: матч 15: Синий 16: белый 17: Результат 18: Результаты 19: Время 20: Wins (короткое слово для побед) 21: Pts (короткое слово для очков) 22: Pos (короткое слово для позиции) 23: Предыдущий победитель 24: Далее 25: Вес: 26: ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ РАСПИСАНИЕ 27: weightin-notes.pdf (имя файла) 28: schedule.pdf (имя файла) 29: Categories.pdf (имя файла) 30: Категория 31: Следующие бои 32: Категории 33: Статистика 34: Медали 35: Всего 36: Страна	

Легенды очков

JudoTimer может отправлять информацию о том, как был выигран бой, т.е. иппон в результате броска, удушения и т.д. Эти легенды могут отображаться на листах сетки. Существует два метода. Общим для обоих является то, что текстовые теги больше не используются. Важно задать правильные идентификаторы (имена) для графических элементов. Например, код SVG для прямоугольника выглядит так:

```
<rect id="my-id" x="100" y="200" .../>
```

Идентификаторы используются для различения легенд и их мест размещения.

Легенды в файле

Создать файллегенды.svgв том же каталоге, где находятся файлы листов. Создайте все легенды, которые вы хотите, и изображение «без легенды» (белый прямоугольник). Размер легенд не имеет значения. Установите их идентификаторы. В следующей таблице перечислены британские легенды:

Число	Легенда	ИДЕНТИФИКАТОР
0	Легенда неизвестна или нет легенды	легенда0
1	Иппон в результате броска	легенда1
2	Иппон в результате удержания	легенда2
3	Иппон в результате удушья	легенда3
4	Иппон в результате армлока	легенда4
5	Победа Сого-Гачи	легенда5
6	Победа прямым Hansoku-Make	легенда6
7	Победа Кикен-Гачи	легенда7
8	Победа броском Ваза-Ари	легенда8
9	Победа Ваза-Ари Холдом	легенда9
10	Победа с преимуществом (Юко/Хантей)	легенда10
11	Победа по пенальти против (против соперника)	легенда11
12	Победа Фусен-Гачи	легенда12

Пример: Легенда №1 представляет собой букву T, обведенную кружком. Важно сгруппировать их и установить идентификатор элемента группировки. Код SVG должен выглядеть так:

```
<g id="легенда1" ...>
        <circle id="circle345" x= .../> <text
        id="text123" x= ...>T</text>
</g>
```

В вашем листе скобок вы отмечаете места для легенд с помощью прямоугольника. Прямоугольники могут быть видимыми или невидимыми в зависимости от ваших предпочтений. Размер прямоугольника определяет размер легенды. Формат идентификатора для прямоугольников: буква «m», за которой следует номер совпадения, за которым следует буква «l»: м<номер матча>л

Всегда отображается легенда. Если вы хотите показать легенду только тогда, когда первый игрок (белый) выиграл, используйте ID =м<номер матча>л-1и когда второй игрок (синий) выиграл, используйте ID =м<номер матча>л-2.

Напримерм1лэто идентификатор первого совпадения,м2лдля второго матча и т. д. Показать легенду для матч №23:

```
<rect id="m23l" x="100" .../>
```

Показать легенду для матча № 23, если второй игрок выиграл: <rect id="m23l-2" x="100" .../>

Определения встроенной легенды

Определения легенды могут быть встроены в файл SVG. Идея состоит в том, чтобы использовать ссылки на определения. Для этого вам понадобится подходящее программное обеспечение, например бесплатный Inkscape (Adobe Illustrator не подойдет).

Создайте все легенды друг над другом. Нарисуйте их в удобном месте, где их не будет видно, или закройте белым квадратом. Легенды должны иметь идентификаторыlgnd0, lgnd1,и т. д. Наконец, создайте фиктивную легенду, идентификатор которойлгнд (это может быть белый прямоугольник, закрывающий другой

легенды).

*Клон*фиктивную легенду в места, где вы хотите, чтобы появились настоящие легенды. Клонирование не является копированием: оно создает ссылку на реальный объект. В файле SVG это выглядит так:

```
<использовать
        идентификатор = "use3967"
        xlink:href="#lgnd"
        y = "0"
        . . .
```

Ссылка будет заменена ссылкой на настоящую легенду. Перед этим программа должна знать соответствующий номер совпадения. Это можно сделать известным, сгруппировав клонированный объект и присвоив группе идентификатор. совпадение<номер>. Пример:

```
<g id="match3" ...
        <использовать xlink:href="#lgnd" ...
```

Легенда матча №3 будет разыграна вне зависимости от того, кто выиграл бой. Если вы хотите нарисовать легенду только тогда, когда первый игрок (белый) выиграл, используйте ID =матч3-1а для второго игрока (синего) ID =матч3-2.

Выделить текущий матч

JudoInfo может показать сетку текущего матча. По умолчанию имена участников выделены красным цветом шрифта. Вы можете выбрать свой собственный стиль выделения, используя определения следующий матчfgи следующий матчbg.Чтобы изменить фон, добавьте следующее <определение>тег после <svg>.Inkscape должен иметь как минимум <определение xxxx />готовый. Замените «/>» на «>» и добавьте "</defs>"после определений:

```
<defs id="defs11412">
    <фильтр x="0" y="0" width="1" height="1" id="nextmatchbg">
        <feFloodflood-color="yellow"/>
        <feComposite in="SourceGraphic"/> </filter>

</defs>
```

идентификатордолжно быть "следующий матчbg".Вы также можете изменить цвет текста. Чтобы сделать текст красочным, есть много альтернатив. Например:

```
<defs id="defs11412">
   <linearGradient id="nextmatchfg" x1="0%" y1="0%" x2="100%" y2="0%">
      <stop offset="0%" style="stop-color:rgb(255,255,0);stop-opacity:1" /> <stop offset="100%"
      style="stop-color:rgb(255,0) ,0);stop-opacity:1" /> </linearGradient>

</defs>
```

идентификатордолжно быть "следующий матчfg".В сети есть примеры. Основное правило:

Для использования заполнитеидентификатордолжно быть "следующий матчfg"и использовать фильтридентификатордолжно быть "следующий матчbg".Вы можете использовать оба вместе, чтобы получить психоделический эффект.

Шаблоны SVG для JudoInfo

Можно создавать свои собственные макеты для JudoInfo. Идея аналогична тому, что объясняется в «Шаблоны SVG для листов».

Номер матча означает порядок проведения матча на татами: 0 = последний завершившийся матч, 1 = текущий матч, 2 = следующий матч и т. д. Таблицы сетки имеют собственные номера матчей, которые можно отобразить с помощью тега %m<номер>-<номер>#.

Теги	
%c<номер>-<номер>	Название категории по татами и номер матча. Пример: Категория матча №4 на татами 2: %c2-4
%m<номер>-<номер>#	Номер матча в сетке у татами и матча. Пример: номер матча в сетке текущего матча на татами 2: %c2-1#
%m<номер>-<номер>-<номер>-<атрибут имени>	Имя участника на татами, совпадение и 1 = белый, 2 = синий. Атрибуты имени такие же, как и в скобках. Пример: Имя синего участника в матче 3 на татами 2: %m2-3-2-first-s-last' Страна: 'страна Победителем последнего матча на татами 2 будет (участник всегда 1): %m2-0-1-первый-последний

Шаблоны SVG для JudoWeight

Вы можете распечатать этикетки веса, используя шаблоны SVG (*Настройки → Шаблоны SVG*). Идея аналогична тому, что объясняется в «Шаблоны SVG для листов».

Теги	
%c<атрибуты имени> Атрибуты имени первый последний клуб страна масса с	Атрибуты имени описывают информацию о конкуренте. Есть атрибуты для имени и фамилии, клуба, страны и веса. Пример: %c2-первая-s-последняя-s-трефа
%d	Вывести текущую дату и время в формате гггг-мм-дд чч:мм:сс

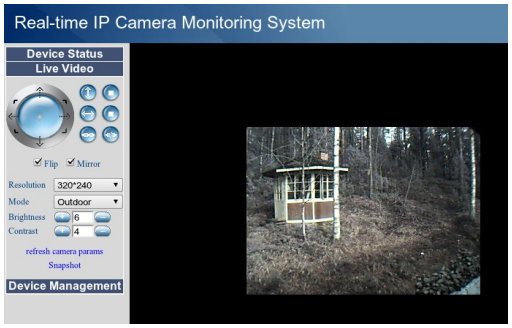
Настройка видеосервера

Есть много способов настроить видеосервер. Самое главное, что он должен уметь передавать поток M-JPEG по HTTP.

IP-камеры

IP-камеры оснащены подключением Ethernet или WiFi. В основном у них есть собственные веб-серверы. Удаленное управление панорамированием/наклоном — полезная функция. Вы можете управлять камерами с помощью проприетарного программного обеспечения или веб-браузера. В некоторых моделях для связи используется DirectX, поэтому работает только Internet Explorer.

В браузере вы, скорее всего, увидите окно с кнопками управления и видеокадром.



Это не то, чего хочет JudoTimer. Вы должны найти URL-адрес реального видеопотока. Например, безымянный китайский клон отправляет видеопоток с URL-адреса. http://<ip-адрес>/video.cgi.Требуется некоторый опыт, чтобы узнать правильный URL. Вы можете найти некоторые подсказки, например, здесь:
http://forum.synology.com/wiki/index.php/User_Reported_Compatible_IP_Камеры
Неизвестно, работают ли перечисленные камеры с JudoTimer.

VLC

VLC — это бесплатный видео/аудиоплеер и сервер. Вы можете запустить его на том же компьютере, что и JudoTimer, или на другом. Более поздний вариант лучше, если VLC слишком сильно загружает ЦП. Предположим, у вас есть обычная веб-камера USB, подключенная к вашему компьютеру:

- Запустите ВЛК.
- Выбирать *Медиа → Открыть устройство захвата*.
- Выберите свою камеру и внизу справа вместо *Играть* выбирать *Транслировать*.
- Примите источник.
- От *Направления* выбирать *HTTP* и *Добавлять*.
- Предлагаемый номер порта (8080) и путь (/) должны подойти.
- От *Параметры транскодирования* выбирать *Создать новый профиль* (значок списка). Это делается только один раз.
- Набор *Имя профиля* например в MJPEG.
- Выбирать:
  - *Инкапсуляция*: МДЖПЕГ

- *Видео кодек*:
  - Проверять *видео*
  - *Кодек*: M-JPEG
  - Попробуйте подходящий *Частота кадров* и Б*переоценивать*
- *Аудио кодек*: снять флажок *Аудио* (без звука)
- *Субтитры*: снять флажок *Субтитры* (без субтитров)

- Нажмите *Сохранять*
- Выберите новый *Профиль* MJPEG и нажмите *Следующий*
- Нажмите *Транслировать*

Вы можете проверить поток, открыв его в другом экземпляре VLC:

- *Выберите медиа → Открытый сетевой поток*
- Введите URL-адрес сети http://локальный:8080/
- Нажмите *Играть*

Веб-камераXP

Бесплатная версия доступна, но имеет ограничения. Кажется, он более легкий, чем VLC. Качество изображения немного лучше для той же скорости потока, чем может обеспечить VLC.

Mjpg_streamer

Это сервер командной строки M-JPEG для Linux.

Настройка видеопотока

Для трансляции вашего турнира в сети вам необходимо

- камера и микрофон или аналогичный источник видео,
- поставщик услуг вещания и
- ПО для стриминга.

В этих инструкциях предполагается, что вы хотите наложить имена участников, их очки и часы на видеопоток. Данные наложения для краткости называются логотипом.

В предыдущих версиях этого документа объяснялась сложная настройка, когда JudoTimer контролировал VLC и добавлял логотип к потоку. VLC больше не поддерживает это, и есть более простые способы сделать то же самое.

Основная идея заключается в том, что вы показываете свое видео на экране компьютера, помещаете на экран маленькое окно JudoTimer в подчиненном режиме, захватываете и транслируете экран. Вы можете использовать поставщика услуг (Ustream, Youtube, Bambuser), который подходит вам лучше всего. Есть много способов транслировать экран, например, в VLC вы можете использовать рабочий стол в качестве устройства захвата.

Чтобы иметь красивый логотип, вам нужно сделать следующее:

- Покажите свое видео в полноэкранном режиме.
- Создайте пользовательский макет JudoTimer, который хорошо выглядит. Вам нужны имена участников, результаты и часы (и, возможно, флаги). Сделайте другие тексты невидимыми.
- Установите JudoTimer в подчиненный режим и подключитесь к ведущим часам.
- Выберите «Нет текстов SOREMADE/IPPON» в меню «Настройки». Это предотвращает тревожные уведомления.
- Измените размер и расположите JudoTimer так, чтобы он выглядел как логотип в некоторых углах экрана.
- Удалите границы и меню JudoTimer, нажав Control-M. Это также заставляет окно JudoTimer всегда быть сверху. Примечание! После этого больше нет возможности пользоваться меню, пока вы снова не нажмете control-M!
- Запустите программное обеспечение для захвата экрана/трансляции.

В каталоге etc есть пример логотипа (timer-tv-logo.txt). Пример поясняется в приложении «Настройка макета дисплея дзюдотаймера».

ДзюдоИнфо

Возможна трансляция JudoInfo без захвата экрана. JudoInfo может выводить видео в формате mjpeg на стандартный вывод. Это может быть прочитано и обработано, например, программами ffmpeg или avconv: Пример командной строки Linux:

```
дзюдоинфо -mjpeg 640x360 | avconv -verbose -y -re -f image2pipe \
- vcodec mjpeg -i - -vcodec libx264 -an -metadata title="Следующие совпадения" \
- f flv "rtmp://1.16804539.fme.ustream.tv/ustreamVideo/168xxxxxxxx"
```

Windows cmd будет аналогичным. Опция -mjpeg указывает размер видео (640x360). Лучше всего использовать JudoInfo в режиме малого дисплея. Здесь целью является Ustream, но может быть и что-то другое. Однако формат потока должен быть установлен с помощью параметров avconv.

Интерфейс на основе веб-браузера

JudoShiai поддерживает таймер и информационные дисплеи на основе веб-браузера. URL-адреса http://*<judoshiaiaddress>*:8088/timer.html и http://*<judoshiai-адрес>*:8088/info.html.

Не все обычные функции доступны. Также разные браузеры могут работать по-разному. Информацию в

веб-браузере можно сделать полноэкранной в двух режимах:

- Обычный полноэкранный режим с установленным макетом и дополнительным отображением скобок на основе изображения PNG.
- Режим SVG, в котором браузер рисует страницу на основе шаблона html и рисунка SVG. Это работает только тогда, когда есть один татами, отображаемый скобкой. HTML-шаблонинформация-1.htmlнаходится в дзюдошиайи т. д.каталог. Вы можете отредактировать его, но учтите, что новая установка JudoShiai перезаписывает его.

Полноэкранный режим на основе SVG дает гораздо более четкое изображение. У вас также могут быть разные шаблоны SVG для обычной печати и для веб-информации. Например, система утешения для 64 участников может иметь шаблоны SVG.3-64-1.svg, 3-64-2.svg,и3-64-3.свг.Для информационного экрана у них может быть слишком мелкий шрифт для имен и других деталей. У вас может быть другой набор шаблонов SVG для веб-информации. У них похожие имена, но они начинаются с "я-". Например:я-3-64-1.svg, я-3-64-2.svg, я-3-64-3.svg, я-3-64-4.svg,и я-3-64-5.свг.Поместите все файлы SVG в один каталог.

Лицензия дзюдошиай

Copyright (c) 2006 – 2016 Ханну Йокинен

Настоящим предоставляется разрешение на бесплатное использование и копирование этого программного обеспечения при условии, что приведенное выше уведомление об авторских правах, это уведомление о разрешении и отказ от гарантии будут присутствовать во всех копиях.

НЕТ ГАРАНТИИ

ПОСКОЛЬКУ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ БЕСПЛАТНО, ОН ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ "КАК ЕСТЬ", БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, ГАРАНТИИ КОММЕРЧЕСКОЙ ПРИГОДНОСТИ, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ И НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ АВТОРЫ ИЛИ ОБЛАДАТЕЛИ АВТОРСКИМ ПРАВОМ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПРЕТЕНЗИИ, УЩЕРБ ИЛИ ИНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ, БУДУТ СВЯЗАННЫЕ С ДОГОВОРОМ, ДЕЛОМ ИЛИ ИНЫМ ОБРАЗОМ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ИЗ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ИЛИ В СВЯЗИ С ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ ДРУГИМИ СДЕЛКАМИ В ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

JudoShiai использует следующие внешние библиотеки, программы и другие материалы, защищенные авторским правом:

- Библиотека GTK+ (http://www.gtk.org), которая включена в соответствии с условиями лицензии LGPL.
- Программное обеспечение базы данных SQLite3 (http://www.sqlite.org) является общественным достоянием.
- Inno Setup Compiler (http://www.innosetup.com) — это компоновщик установки, предоставляемый для бесплатного использования. Он используется для сборки программного пакета JudoShiai. Лицензия Inno Setup включена в дистрибутив.
- Библиотека AVL Сэма Рашинга (авторские права включены).
- Библиотека Httpp Джека Моффита для парсинга HTTP.
- MOLE BASIC от Ремко Шеллекенса для сценариев SQL.

Лицензия на установку Inno

Если не указано иное, вся документация и программное обеспечение, включенное в пакет Inno Setup, защищены авторским правом Джордана Рассела.

Copyright (C) 1997-2006 Джордан Рассел. Все права защищены.

Это программное обеспечение предоставляется «как есть», без каких-либо явных или подразумеваемых гарантий. Ни при каких обстоятельствах автор не несет ответственности за любые убытки, возникшие в результате использования этого программного обеспечения.

Разрешено использовать данное программное обеспечение в любых целях, включая коммерческие приложения, а также изменять и распространять его при соблюдении следующих условий:

1. Все распространяемые файлы с исходным кодом должны сохранять все уведомления об авторских правах, действующие в настоящее время, и этот список условий без изменений.

2. Все перераспределения в двоичной форме должны сохранять все вхождения вышеуказанного уведомления об авторских правах и адресов веб-сайтов, которые существуют в настоящее время (например, в полях «О программе»).

3. Происхождение этого программного обеспечения не должно быть искажено; вы не должны заявлять, что написали оригинальное программное обеспечение. Если вы используете это программное обеспечение для распространения продукта, подтверждение в документации по продукту приветствуется, но не требуется.

4. Модифицированные версии в исходном или бинарном виде должны быть четко обозначены как таковые и не должны представляться в ложном свете как оригинальное программное обеспечение.

Джордан Рассел

jr-2006 на jrsoftware.org

http://www.jrsoftware.org/

Авторское право SQLite

Первоначальный автор SQLite посвятил код общественному достоянию. Любой может свободно копировать, изменять, публиковать, использовать, компилировать, продавать или распространять исходный код SQLite либо в виде исходного кода, либо в виде скомпилированного двоичного кода, для любых целей, коммерческих или некоммерческих, и любыми средствами.

Библиотека АВЛ Авторские права

Copyright (C) 1995-1997 Сэм Рашинг < rushing@nightmare.com >

Все права защищены

Настоящим предоставляется разрешение на использование, копирование, изменение и распространение этого программного обеспечения и документации к нему для любых целей и бесплатно при условии, что указанное выше уведомление об авторских правах присутствует во всех копиях и что это уведомление об авторских правах и это уведомление о разрешении появляются в сопроводительной документации, и чтобы имя Сэма Рашинга не использовалось в рекламе или публикациях, касающихся распространения программного обеспечения, без специального предварительного письменного разрешения.

SAM RUSHING ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ ВСЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ КОММЕРЧЕСКОЙ ПРИГОДНОСТИ И ПРИГОДНОСТИ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ SAM RUSHING НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБОЙ ОСОБЫЙ, КОСВЕННЫЙ ИЛИ ПОСЛЕДУЮЩИЙ УЩЕРБ ИЛИ ЛЮБОЙ УЩЕРБ, ВОЗНИКШИЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННЫХ ИЛИ ПОТЕРИ. БУДУТ КОНТРАКТНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ, ХАЛАТНОСТЬЮ ИЛИ ДРУГИМИ ПРАВОВЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ, ВЫТЕКАЮЩИМИ ИЗ ИЛИ В СВЯЗИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ ЭКСПЛУАТАЦИЕЙ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

Авторские права HTTP

Программное обеспечение Httpp создано Джеком Моффиттом <jack@icecast.org >

Программа распространяется под лицензией GNU General Public License версии 2.

МОТ БАЗОВЫЙ

Copyright (C) 1999 Ремко Шеллекенс (мерти@xs4all.nl)

Эта программа является бесплатным программным обеспечением; вы можете распространять его и/или изменять в соответствии с условиями Стандартной общественной лицензии GNU, опубликованной Free Software Foundation; либо версия 2 Лицензии, либо (на ваш выбор) любая более поздняя версия.

Эта программа распространяется в надежде, что она будет полезна, но БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ; даже без подразумеваемой гарантии КОММЕРЧЕСКОЙ ПРИГОДНОСТИ или ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ. Дополнительные сведения см. в Стандартной общественной лицензии GNU.

BinReloc — библиотека для создания перемещаемых исполняемых файлов.

Автор: Хунли Лай < h.lai@chello.nl >

http://autopackage.org/

Этот исходный код является общественным достоянием. Вы можете перелицензировать этот код под любой лицензией, которую хотите.

Алфавитный указатель

аккредитационная карточка..... ....4, 32, 59, 67, 70
диктор..... ....4, 38, 54с. автоматическое
обновление..... 4
резервное копирование..... ....15, 66
штрих-код..... 4
БАЗОВЫЙ..... ....43, 52, 67, 87, 92, 95с.
скобка..... .....5, 10, 22, 34п., 37, 43, 55, 81, 85п., 94
разряд....4п., 10, 14, 16п., 20п., 29, 32п., 35, 37п., 40, 42п., 46, 49, 53, 55, 61, 67п. ., 74п., 81, 84п., 88
создание категории 4
Часы..... .....5, 10, 24, 49 стр., 66, 68, 73с., 76с., 92
общение..... ....8стр., 29, 51, 66, 90
конкуренция..... ....
область..... ....4стр.,
21 система..... ....4, 13п., 21, 26, 81
ст.4п., 10, 13п., 16п., 20п., 25п., 29, 32, 37п., 42п., 46, 48п. , 59, 61, 63стр., 69, 74стр., 78стр., 87стр., 92, 94
настроить..... ....
аккредитационная карточка..... ....59, 67
Дисплей дзюдотаймера..... ....72, 75, 92 веб-
страницы..... 4
база данных..... .....4, 6п., 10, 13, 15п., 18, 25, 29, 59п., 66п., 69, 95
рисунок..... ....5, 25п., 29, 32, 43, 78, 80, 94
алгоритм..... 78
8, 64 Дзюдо-Сиай.....1, 4стр., 15, 17л., 22стр., 29стр., 35, 39, 43 , 49с., 66, 69, 72, 75с., 81, 94с. Дзюдотаймер 4п., 10, 24, 32п., 43, 46, 49п., 66, 72, 75п., 85, 90, 92
ДзюдоВес..... ....4п., 8, 10, 59, 62 , 89
язык..... ....4стр., 69, 84
лицензия..... ....10, 95 стр. соответствие.....4п., 10, 13п., 21, 23п., 29, 33п., 43, 46, 48п., 51п., 64, 66, 73п., 78п. ., 82с., 93 завершение
имени..... ....4, 31
сеть..... ....5п., 8, 10, 29, 52, 66, 91 осаекоми... .... .5, 24, 49п., 53, 73п., 76п. точка..... .....13п., 25, 33, 50п., 62п., 74, 78п., 81, 83п., 92
Редис..... ....8, 10п., 95п. время отдыха..... ....5, 24, 33, 38п., 49, 55 результат..... .....4п., 7п., 13п., 17,

лист..... .....4, 7, 21, 23, 26, 29, 31п., 43, 46, 69, 78, 81п., 85п., 88п.
сономама ....5, 50, 73 ....4, 66
кв..... ....66, 95
СВГ..... ....55, 76, 81с., 85с., 94

шаблон..... ....55, 81, 88с., 94
Информация о дзюдо..... 88
Дзюдо Вес 89
листы..... 81
svg-шаблон ....
листы..... 81
командное мероприятие..... 40,
43 турнир..... ....4, 6, 12п., 15п., 39п., 43, 50, 52, 66, 69, 84, 92
видео..... ....51стр., 76, 90стр.
видеосервер 51с., 90
настраивать..... 90
ВЛК ....51 стр., 90
стр. веб-браузер..... ....8, 10, 90, 94 веб-
сервер..... ....4, 29, 31, 90
йоши..... ....5, 50