

V této práci jsou analyzována speci ka různých turnajových systémů a navržen objektový datový model, pomocí kterého lze tyto turnajové systémy příhodně modelovat. Součástí práce je dále aplikace pro správu turnajů, ve které je tento model využit. Důraz byl kladen především na otevřený charakter a také na rozšiřitelnost a univerzálnost aplikace. Další důležitou součástí práce je případová studie, která ukazuje, jak může být aplikace využita v praxi. Tato případová studie je provedena na skutečných datech z robotické soutěže Eurobot 2010.