# **HOLDEK SPORT**

# ЗАПОЛНЕНИЕ И ПЕЧАТЬ ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТОКОЛА МАТЧА

Чтобы заполнить официальный протокол матча, необходимо обратиться к организатору соревнований с просьбой присвоить Вам индивидуальный логин и пароль для входа в систему. Затем необходимо авторизоваться на официальном сайте организатора.

Рекомендуемые браузеры для работы с программой: Google Chrome, Opera, Yandex.

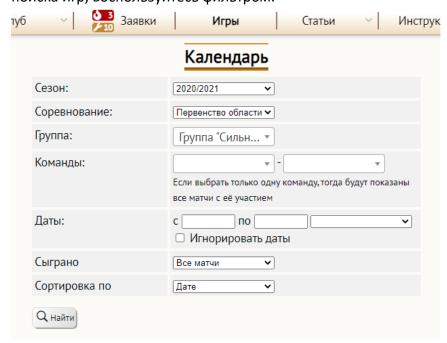
# Содержание:

ПОИСК МАТЧА В КАЛЕНДАРЕ, ОТКРЫТИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ПРОТОКОЛА	2
ВЫГРУЗКА ПРОТОКОЛА ИЗ СИСТЕМЫ «РЕЕСТР ФХР»	3
ПЕРЕД МАТЧЕМ. ЗАПОЛНЕНИЕ ВВОДНОЙ ИНФОРМАЦИИ И СОСТАВОВ КОМАНД	4
ПОЛЕЗНЫЕ ФУНКЦИИ ПРИ РАБОТЕ С ПРОТОКОЛОМ	7
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ ВЗЯТИЯ ВОРОТ	8
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ УДАЛЕНИЯ	10
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ ТАЙМ-АУТА	11
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ЗАПИСЬ ВРЕМЕНИ ИГРЫ ВРАТАРЕЙ	11
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ФИКСАЦИЯ БРОСКОВ, ОТРАЖЁННЫХ ВРАТАРЯМИ	12
СЕРИЯ БРОСКОВ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ – БУЛЛИТЫ	13
по окончании матча	14
ВЫГРУЗКА В EXCEL И ПЕЧАТЬ ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТОКОЛА МАТЧА	15
ЗАГРУЗКА СКАНИРОВАННОЙ КОПИИ ПРОТОКОЛА МАТЧА	15

# ПОИСК МАТЧА В КАЛЕНДАРЕ, ОТКРЫТИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ПРОТОКОЛА

Игры

- 1. Открыть пункт меню
- 2. По умолчанию, отобразится календарь соревнований на текущую неделю. В календаре матчи только тех клубов, доступ к играм которых Вам разрешен. Для того, чтобы поменять даты или другие условия поиска игр, воспользуйтесь фильтром:



По окончании ввода данных в фильтр, нажмите кнопку:

**Q** найти

3. В таблице с матчами найти нужную игру и нажать ссылку: Протокол

				/>	(			ne compan		
29	2021-06-29			Тест 2005 (Екатеринбург)	Тест 2007 (Екатеринбург)	0:0		не сыгран		
15	2021-08-25	09:15	Дацюк-Арена   Екатеринбург	Тест 2005 (Екатеринбург)	Клуб 2006 (Екатеринбург)	2:1	Бул	сыгран	<u> </u>	B Excel
13	2021-08-30			Тест 2007 (Екатеринбург)	Клуб один (2005) (Екатеринбург)	0:0		не сыгран	<u>Протокол</u>	

4. Откроется интерфейс электронного протокола.

В зависимости от размера Вашего экрана он может быть разделён на три, две или одну колонки.

**В случае разделения на одну или две колонки**, переключение между видами событий осуществляется с помощью навигационных кнопок, расположенных в нижней части экрана:



Первая кнопка обозначает Составы команд.

Вторая - Голы

Третья - Удаления

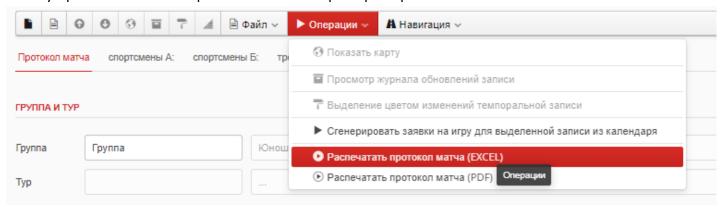
Четвертая — другие события (тайм-ауты, время игры вратарей, послематчевые броски и статистику вратарей).

При разделении экрана на две колонки, кнопки Голы и Удаления объединяются в одну

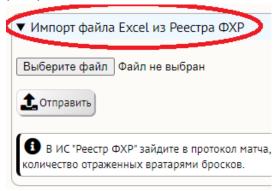
### ВЫГРУЗКА ПРОТОКОЛА ИЗ СИСТЕМЫ «РЕЕСТР ФХР»

Если протокол матча уже есть в системе «Реестр ФХР» (registry.fhr.ru), Вы можете автоматически заполнить Ваш протокол, импортировав из неё файл Excel. Для этого:

1. В «Реестре ФХР» внутри протокола матча нажмите «Операции» - Распечатать протокол матча Excel. На Ваше устройство скачается файл с названием примерно "protocol8913h19.xlsx"



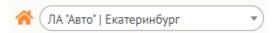
2. В системе Holdek Sport нажмите на заголовок блока «Импорт файла Excel из Реестра ФХР», чтобы раскрыть его:



- 3. Нажмите «Выберите файл» и найдите полученный ранее файл протокола из Реестра ФХР на своем устройстве
- 4. Нажмите «Отправить». Если всё прошло удачно, данные на странице протокола заполнятся автоматически.
- 5. Проверьте все заполненные данные, особенно составы команд, на наличие ошибок.
- 6. Если это предусмотрено организатором соревнования, заполните отраженные вратарями броски, а также пункты регламента для удалений до конца матча.
- 7. Нажмите Сохранить . Протокол заполнен.

## ПЕРЕД МАТЧЕМ. ЗАПОЛНЕНИЕ ВВОДНОЙ ИНФОРМАЦИИ И СОСТАВОВ КОМАНД

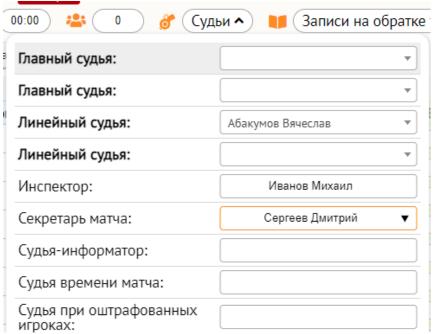
1. В верхней части протокола необходимо выбрать из выпадающего списка арену, на которой проходит матч:



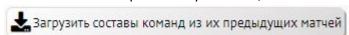
2. Заполнить местное время начала матча:



3. Нажать на кнопку «Судьи» и заполнить состав судейской бригады, обслуживающей матч. Жирным выделены амплуа судей, которые выбираются из выпадающего списка, остальные вводятся вручную (программа запомнит судей, введённых Вами вручную, в следующий раз их можно будет также выбирать из списков):



4. В случае, если команды проводят уже не первый матч в группе и в предыдущем матче были заполнены их составы в электронном протоколе, можно воспользоваться кнопкой:



Будут автоматически заполнены игровые номера, сами спортсмены и тренеры, признак «Капитан/Ассистент», амплуа, состав по пятёркам (при условии что все эти данные заполнялись в предыдущем матче).

Данный состав необходимо **сверить с заявками команд на заполняемую Вами игру**! Так как от матча к матчу могут быть изменения.

- 5. Заполнить составы команд в соответствии с их официальными заявками на матч. Игроков и тренеров необходимо выбирать из выпадающего списка. При этом, если клуб во время заявочной кампании заполнил номер игрока и амплуа, эти данные подставятся автоматически.
  - В первой колонке указывается игровой номер хоккеиста.

Внимательно сверяйте игровые номера с заявкой!!!

Номера в одной команде не могут повторяться, система не позволит это сделать, выделив ячейку

красным.

Если хоккеист играет без номера, поставьте «0», но такой хоккеист может быть только один в команде. Недопустимы ситуации, когда два игрока будут выступать в одной команде без номера, но если такое все же происходит, присвойте одному игроку без номера «0», а остальным условные номера, которых нет в заявке команды.

Быстро переключаться с одного поля номера на другое можно клавишей «Tab».

- Во второй колонке выбирается сам игрок.
- В третьей колонке выбирается К или А, для Капитана и Ассистентов соответственно.
- В четвертой колонке выбирается амплуа игрока.
- В пятой колонке ставится признак участия в игре. Если Спортсмен в течение матча не выходил на площадку в игровое время или в серии бросков для выявления победителя, то ему ставится «Нет».

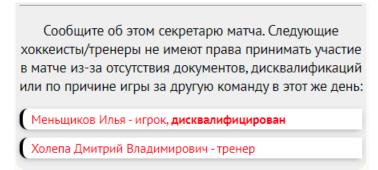




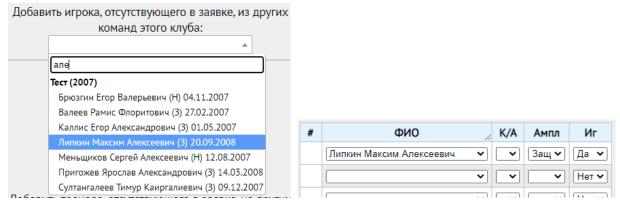
Во вкладке «Пятёрки» заполняются номера игроков по звеньям в соответствии с официальной заявкой команды на матч.

Ниже, под таблицей с составом игроков и тренеров, указан список игроков, которые не могут принять участие в матче по причине:

- а. Дисквалифицирован
- b. или добавлен в состав другой команды клуба в этот же игровой день
- с. или не подал все необходимые документы для участия в турнире. В этих случаях проблему необходимо решать с организатором соревнований



6. Если игрок отсутствует в выпадающем списке, но заявлен за другую команду этого же клуба, Вы можете добавить его самостоятельно (ТОЛЬКО ЕСЛИ ДАННАЯ ОПЦИЯ РАЗРЕШЕНА ОРГАНИЗАТОРОМ). В таком случае под таблицей с составом команды, Вы увидите поле с выпадающим списком. Введите в него фамилию искомого игрока, нажмите на строку с нужным хоккеистом, если он найден и он автоматически появится в первой свободной строке состава команды:



Таким же образом добавляется тренер, который заявлен за другую команду клуба.

- 7. Выбрать из списков Главного тренера команды на матч, а также до двух тренеров, если они заявлены на игру.
- 8. В блоке «Время игры вратарей» установите время 0:00 и впишите номера вратарей в стартовом составе.
- 9. Нажмите кнопку в верхней части сайта (или в самом низу протокола матча). Только после нажатия этой кнопки введённые Вами данные отправляются на сайт. Не забывайте о ней, особенно по окончании работы.

Сочетание клавиш Ctrl+Enter также вызовет процесс сохранения.

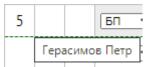
#### ПОЛЕЗНЫЕ ФУНКЦИИ ПРИ РАБОТЕ С ПРОТОКОЛОМ

Если строк не хватает для заполнения, то под таблицами с голами, удалениями и другими событиями есть кнопка:

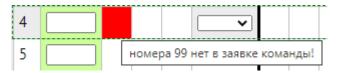


Вы можете выбрать необходимое количество и нажать «Добавить», после чего к таблице добавятся новые строки.

При наведении на заполненное поле с номером игрока, можно увидеть его Имя и Фамилию из заявки. Так Вы можете дополнительно проверять правильность внесения данных



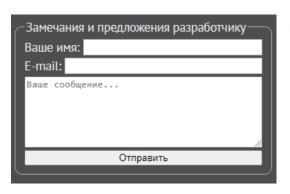
Система не позволит внести номер игрока, отсутствующего в заявке. При такой попытке, поле останется пустым, подсветится красным, а при наведении на него выведется соответствующая информация. Проверяйте в таком случае состав команды или правильность вводимого номера.



Строки в некоторых таблицах можно менять местами, для этого потяните мышкой за стрелки в крайнем левом столбце:



Если Вы заметили какие-либо ошибки при работе с программой или есть предложения по её улучшению, Вы всегда можете написать разработчику с помощью формы обратно связи, расположенной в нижней части страницы:



Заполните своё имя, электронную почту и текст сообщения, нажмите «Отправить», после чего выведется окно с информацией об успешной отправке.

Голы фиксируются согласно правилам заполнения протоколов матчей.

У каждой команды есть блок с таблицей:

	Голы и ШБ команды Тест 2005																	
#	Время	Γ	A1	A2	ИС	١	Игро	ки к	оман	ды А	١	Игроки команды Б						
1	16:04	6	2	3	+1 🔻	19	2	3	4	5	6	80	2	4	5	6		
2	65:00	5			БП ✓							20						
3					~													
4					~													
5					~													
6					~													
7					~													
8					~													
9					~													
10					~													

В строке таблицы, соответствующей голу, последовательно вводятся:

- 1. Время взятия ворот («минуты:секунды»), прошедшее с начала матча, например, 45:02, 59:59 и.т.д.
- 2. Номер игрока автора гола.
- 3. Номер игрока автора голевой передачи
- 4. Номер игрока, которому присуждена вторая голевая передача.
- 5. Игровая ситуация:
  - а) пустая клетка в равных составах
  - b) +1, +2, -1, -2 голы в большинстве и меньшинстве
  - с)ПВ, +1 ПВ, +2 ПВ, -1 ПВ, -2 ПВ голы В пустые ворота (то есть шайба попала в пустые ворота соперника)
  - d) ШБ гол со штрафного броска, забитый в игровое время матча (НЕ в серии послематчевых бросков)
  - е) БП решающий гол в серии послематчевых бросков
- 6. Если данная опция включена организатором, вносятся номера игроков, находившихся на площадке в момент взятия ворот (статистика +/-). Сначала до 6 игроков команды, забросившей шайбу (первым вписывается вратарь, если он присутствовал на льду), затем до 6 игроков команды, пропустившей шайбу.
  - а) В поля вписываются только игроки, фактически находившиеся на площадке в момент гола, то есть, автор какой-либо голевой передачи не обязательно должен быть в списке +/-, но, при сохранении протокола, система подсветит это «несоответствие», чтобы Вы обратили внимание.
  - b) Если команда играла в меньшинстве во время гола, последние клетки в списке её игроков остаются пустыми, в зависимости от игровой ситуации.
  - с) При правильном заполнении полей +/-, игровая ситуация будет проставляться автоматически:

Если количество заполненных клеток разных команд не равно, будет учитываться гол в большинстве/меньшинстве (+1, +2, -1, -2)

Если в +/- не вписан вратарь команды, пропустившей шайбу, будет учитываться гол в пустые ворота (ПВ)

Гол со штрафного броска в игровое время оформляется так (в полях +/- указывается автор гола и вратарь, пропустивший шайбу):



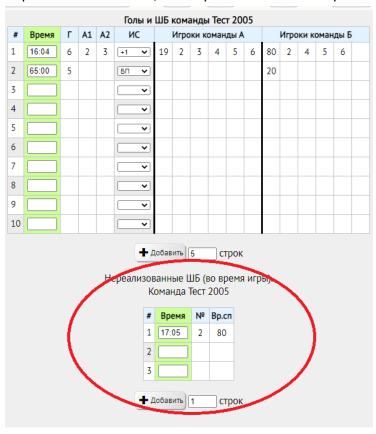
Решающий гол в серии бросков для выявления победителя оформляется так (время равняется основному времени матча + времени овертайма, а в полях +/- указывается только вратарь, пропустивший решающий гол):

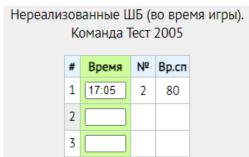


#### ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ НЕРЕАЛИЗОВАННОГО ШТРАФНОГО БРОСКА

Если во время игры в качестве наказания игрока был назначен штрафной бросок, то, во-первых, добавляется событие удаления (о таких событиях - далее), во-вторых:

- Если была заброшена шайба, добавляется событие гола (см. событие гола)
- Если шайба не была заброшена, то в блоке с голами, под основной таблицей, есть еще таблица для нереализованных ШБ, в которой заполняется строка:





- 1. Время игры, «минуты:секунды»
- 2. Номер игрока, исполнявшего штрафной бросок.
- 3. Номер вратаря, который находился в воротах команды-соперника

#### ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ УДАЛЕНИЯ



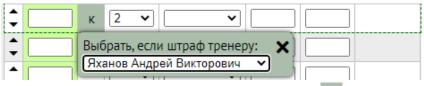
Удаления заполняются согласно правилам оформления протоколов матчей.

При вводе информации, суммарное количество штрафных минут отображается в шапке таблицы.

В каждую строку последовательно вводятся:

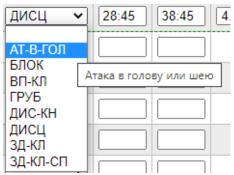
- 1. Игровое время **наложения** штрафа («минуты:секунды»), прошедшее с начала матча, например, 45:02, 59:59 и.т.д. **Не путать с временем фактического начала отбывания штрафа**.
- 2. Номер игрока, получившего штраф.

Если штраф командный, например, за нарушение численного состава, ставится русская буква К. При введении буквы К, появится поле, в котором, в случае наказания тренера команды, необходимо выбрать его из списка (тренер должен быть внесен Вами в заявку на матч до игры)



Вы можете закрыть это поле, нажав на значок или щелкнув мышкой на другой области экрана.

- 3. Количество штрафных минут, либо «ШБ», если был назначен штрафной бросок.
- 4. Причина удаления. Выбирается из списка, в котором, при наведении на каждый пункт, можно просмотреть его расшифровку:



- 5. Время фактического начала отбывания штрафа. При внесении заполняется автоматически и равняется времени наложения, затем корректируется при необходимости.
- 6. Время фактического окончания отбывания штрафа. При внесении заполняется автоматически и равняется времени наложения + количеству штрафных минут, затем корректируется при необходимости (например, при реализации удаления)
- 7. Пункт регламента соревнований, по которому накладываются дисциплинарные наказания (10, 20, 25 минут). Указывается из списка выбора, заданного организатором, в котором, при наведении на каждый пункт, можно просмотреть его расшифровку. Данный пункт необходимо заполнять обязательно, так как он напрямую влияет на дисквалификации игроков и тренеров!

При перестановке строк в таблице и сохранении протокола, значение будет иметь только перестановка удалений с одинаковым временем наложения, например, в ситуации, когда необходимо выставить правильный порядок удалений 2+10, 5+20 и.т.д.

# ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. СОБЫТИЕ ТАЙМ-АУТА

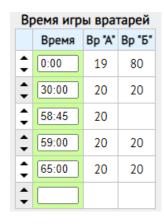
Тайм-ауты вводятся в блоке других событий. Заполняется игровое время «минуты:секунды»:

Тайм-аут				
Команда	Время			
Команда "А"	45:35			
Команда "Б"	59:05			

## ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ЗАПИСЬ ВРЕМЕНИ ИГРЫ ВРАТАРЕЙ

В каждой строке таблицы заполняется:

- 1. Игровое время «минуты:секунды»
- 2. Номер вратаря команды «А», либо пустая клетка, если голкипер покинул ворота
- 3. Номер вратаря команды «Б», либо пустая клетка, если голкипер покинул ворота

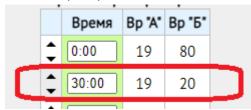


Строка таблицы фиксирует голкиперов (или пустые ворота) обеих команд в конкретный момент времени. В обязательном порядке фиксируются:

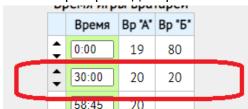
- 1. Вратари в стартовом составе с указанием времени 0:00. (ОБЯЗАТЕЛЬНО поставить до начала игры)
- 2. Вратари (или пустые ворота), находившиеся на площадке в момент окончания игры (после овертайма или третьего периода, в зависимости от результата матча).
- 3. Замена вратарей на серию бросков для выявления победителей НЕ фиксируется в данной таблице.

# Случаи записи в таблицу времени игры вратарей:

• Замена вратаря одной из команд:



• Замена вратарей одновременно обеих команд



• Замена вратаря на шестого полевого, а затем возвращение:

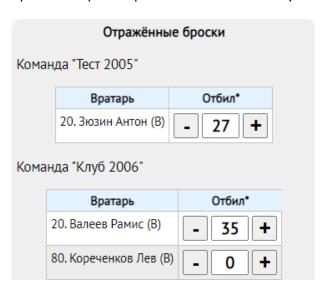
<b>‡</b>	58:45	20	
<b>‡</b>	59:00	20	80

Замена вратаря на шестого полевого и окончание игры с пустыми воротами:

<b>+</b>	58:45	20	
•	65:00	20	

# ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ФИКСАЦИЯ БРОСКОВ, ОТРАЖЁННЫХ ВРАТАРЯМИ.

Данный статистический показатель заносится в электронный протокол, если это задано в настройках организатором соревнований. В этом случае в «других событиях» будет доступен блок:



Сюда добавлены вратари, которых Вы включили в заявку каждой из команд перед матчем.

Если вратарь не принимал участие в игре, оставьте клетку с количеством бросков пустой:



Если вратарь принял участие в игре (зафиксировано время игры вратаря в соответствующей таблице), но не отразил ни одного броска, поставьте «0»:

Вратарь	Отбил*
20. Валеев Рамис (В)	- 0 +

Значение в поле можно вписать как вручную, так и регулируя кнопками «-» и «+». Вносится нарастающий итог по всему матчу для каждого вратаря.

Отражённым броском, который необходимо прибавить к данному показателю, считается ситуация, когда шайба направлена в створ ворот прямым броском или рикошетом, но не пересекает линию ворот по причине вмешательства вратаря в игровое время (до остановки времени игры).

Отражённым броском **НЕ считаются** (не нужно прибавлять к данному показателю) следующие ситуации:

- 1. Гол (шайба пересекла линию ворот), даже если она сначала попала во вратаря, а затем от него отскочила в ворота.
- 2. Попадание шайбы мимо ворот или в штангу без вмешательства вратаря. Исключение отскок от вратаря в штангу или в сторону от ворот, такой бросок будет считаться в статистику.
- 3. Ситуация после выброса из противоположной зоны, когда вратарь выходит из ворот, чтобы сыграть по шайбе клюшкой.

### СЕРИЯ БРОСКОВ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ – БУЛЛИТЫ

В случае назначения данной серии для определения победителя матча, заполняется соответствующий блок:



В первую очередь, выбирается из выпадающего списка команда, начинающая серию.

Одна строка такой таблицы – это запись о двух бросках (один – команды «А», второй – команды «Б»). В нее вносятся:

- 1. Номер игрока команды «А», исполнявший бросок.
- 2. Номер игрока команды «Б», исполнявший бросок.
- 3. Вратарь команды «А», находившийся на площадке, когда команда «Б» исполняла бросок.
- 4. Вратарь команды «Б», находившийся на площадке, когда команда «А» исполняла бросок.
- 5. Кликом мыши отмечается результат (гол или нет) исполнения броска командой «А».
- 6. Кликом мыши отмечается результат (гол или нет) исполнения броска командой «Б».

Ситуации записи серии буллитов:

• Команда А забила, команда Б – нет:



• Обе команды забили:



• Обе команды не забили:



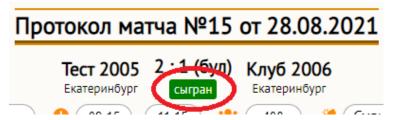
 Команда «А» исполняла бросок, команда «Б» - нет (победитель серии – команда «А» и нет необходимости команде «Б» исполнять бросок)



#### ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА

- 1. Проверить все введённые данные, сверив их с подписанным судьями и тренерами официальным протоколом (в случае, если Вы не ведёте официальный протокол в нашей программе)
- 2. Заполнить шапку до конца:

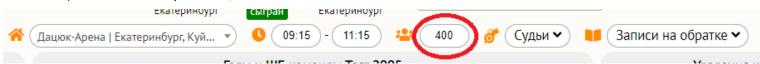
а) Щелкнув мышкой, установить состояние матча «Сыгран»:



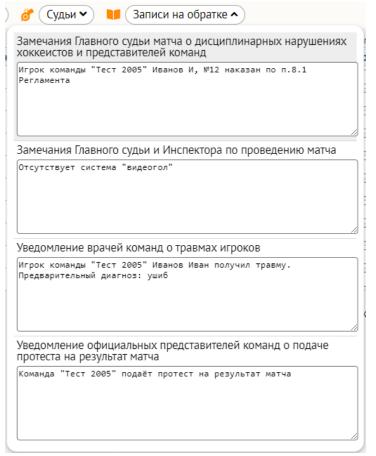
b) Местное время окончания матча:



с) Количество зрителей, посетивших матч:



d) Если есть записи на обратной стороне протокола, заполните их. Щелкните соответствующую кнопку, раскроются текстовые поля:

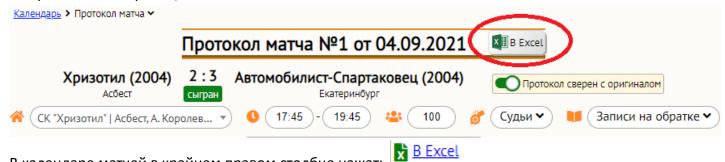


- e) У хоккеистов, не выходивших на площадку в игровое время, поставить признак участия в игре «Нет»
- f) Нажать кнопку Сохранить в верхнем меню, либо в нижней части страницы.

### ВЫГРУЗКА В EXCEL И ПЕЧАТЬ ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТОКОЛА МАТЧА

После того, как протокол заполнен, отмечено состояние игры «Сыгран», сделано сохранение, появится возможность выгрузить заполненные данные в файл формата Excel. Сделать это можно несколькими способами:

• В верхней части страницы:



🔹 В календаре матчей в крайнем правом столбце нажать 🍱

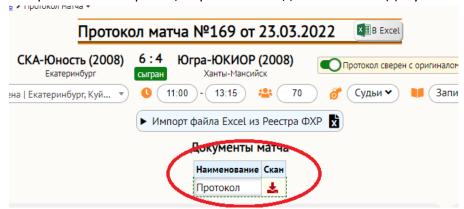
Выведется диалоговое окно загрузки файла. Его необходимо сохранить на Ваш компьютер, открыть, проверить и распечатать штатными средствами ПК.

В случае, если количество событий превышает количество строк в какой-либо таблице, в файле Excel автоматически создаются дополнительные заполненные листы.

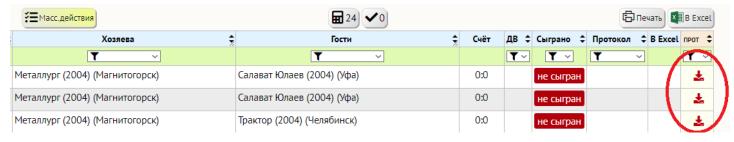
## ЗАГРУЗКА СКАНИРОВАННЫХ КОПИЙ ДОКУМЕНТОВ МАТЧА (ПРОТОКОЛ, И Т.Д)

Если организатор требует загрузки копии официального протокола на сайт, сделать это можно двумя способами:

1. В верхней части страницы протокола под заголовком «Документы матча»:

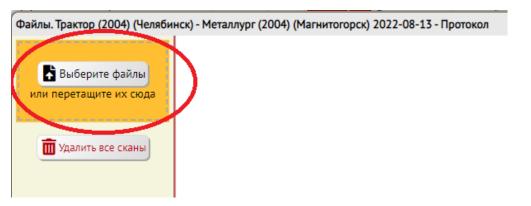


2. В календаре матчей в столбце «Протокол»:

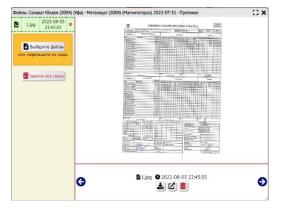


Красный значок загрузки 📥 означает, что копия еще не загружена, а зеленый 💺 - наоборот

Для загрузки скан-копии нажмите на значок загрузки, откроется окно, в котором необходимо нажать «Выберите файлы» и найти их на своем устройстве, либо перетащить файлы в выделенную область вокруг этой кнопки:



После окончания загрузки, скан-копии протоколов появятся в этом окне:





Кнопки под изображением

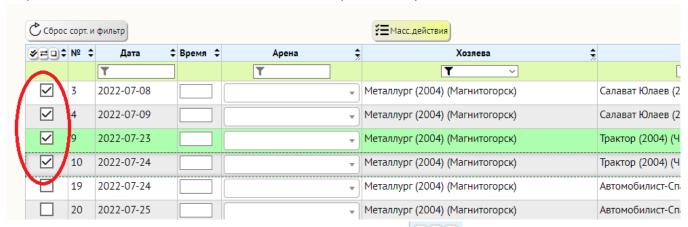


вызывают следующие действия:

- скачивание файла
- открытие файла в отдельном окне браузера
- удаление файла

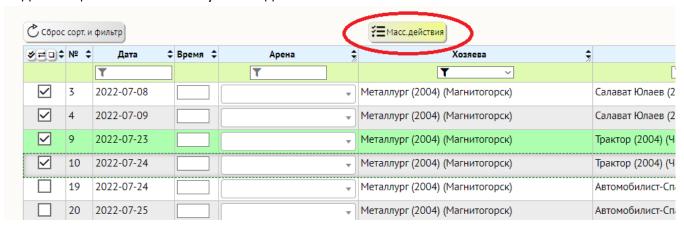
Вы также можете скачать все скан-копии всех матчей одновременно на странице с календарем. Для этого:

1. В крайнем левом столбце поставьте отметки в строках, где указаны необходимые Вам матчи:

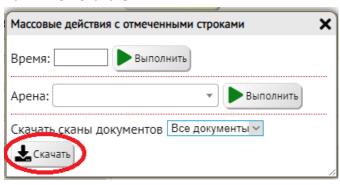


или нажмите на одну из кнопок в заголовке этого столбца

- отметить все в столбце
- поменять местами отмеченные и не отмеченные
- снять все отметки
- 2. Над таблицей нажмите кнопку «Масс. действия»:



3. Выберите из выпадающего списка «Все документы» или какой-то один определенный вид документов и нажмите «Скачать»:



4. На Ваше устройство загрузится запакованный архив ZIP, содержащий папки, каждая из которых соответствует одному матчу, внутри нее копии указанных Вами документов. Вы можете распаковать архив штатными средствами устройства.

