# 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 ЕХСЕL И ПЕЧАТЬ ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТОКОЛА МАТЧА	15
ЗАГРУЗКА СКАНИРОВАННОЙ КОПИИ ПРОТОКОЛА МАТЧА	15

# ПОИСК МАТЧА В КАЛЕНДАРЕ, ОТКРЫТИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ПРОТОКОЛА

1. Открыть пункт меню

#### Игры

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:

туб	✓ <b>3</b>	Заявки	Игры	Статьи	~	Инструк
			Календарь			
	Сезон:		2020/2021 ~	]		
	Соревнование:		Первенство области 🗸	]		
	Группа:		Группа "Сильн 🔻	)		
	Команды:		<ul> <li>Если выбрать только одн</li> <li>все матчи с её участием</li> </ul>	- 🔄	• удут показ	заны
	Даты:		с по Пигнорировать да	аты		~
	Сыграно		Все матчи 🗸	]		
	Сортировка по		Дате 🗸	]		
	Q <sub>Найти</sub>					

По окончании ввода данных в фильтр, нажмите кнопку:

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

								ne con pan		
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 🖉 🖉 Прот	<u>экол 🖻 [</u>	<u>B Excel</u>
13	2021-08-30			Тест 2007 (Екатеринбург)	Клуб один (2005) (Екатеринбург)	0:0		не сыгран 🕜 🗐	лол	

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 «Peectp ФХР» (registry.fhr.ru), Вы можете автоматически заполнить Ваш протокол, импортировав из неё файл Excel. Для этого:

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

	0 0	■ 7	4	🗎 Фай	л ~	🕨 Операции 🗸	А Навигация V
Протокол мат	ча спортс	мены А:	спорто	смены Б:	тр	🕄 Показать к	арту
						🔳 Просмотр	курнала обновлений записи
ГРУППА И ТУР						👕 Выделени	е цветом изменений темпоральной записи
						▶ Сгенериро	вать заявки на игру для выделенной записи из календаря
Группа	Группа			ŀ	Онош	• Распечата	ть протокол матча (EXCEL)
Тур						Pаспечата	ть протокол матча (PDF) Операции

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

V I	Импорт файла Excel из Peecтра ФХР
B	ыберите файл Файл не выбран
1	Отправить
С ко	В ИС "Реестр ФХР" зайдите в протокол матча, личество отраженных вратарями бросков.

- 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.



. 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:

	Протокол матча №16 от 27.08.2021
<b>А "Авто"   Екатеринбург</b>	Тест 2005 0:0 Клуб 2006 Биатеринбург не сыгран Екатеринбург • 0 00:00 - 00:00 20 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

 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):

Главный судья:	
Главный судья:	
Линейный судья:	Абакумов Вячеслав
Линейный судья:	
Инспектор:	Иванов Михаил
Секретарь матча:	Сергеев Дмитрий
Судья-информатор:	
Судья времени матча:	
Судья при оштрафованных игроках:	

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:

🗙 Загрузить составы команд из их предыдущих матчей

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.

- 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».

	Тест 2005			
	Состав 🕖	Пятёрі	ки	
	Напечатать заявочный л	ист на	а матч	
#	ФИО	K/A	Ампл	Иг
19	Савельев Александр (В) 🔹 🗸	~	Bp 🗸	Да 🗸
20	Зюзин Антон (В) 🗸	~	Bp 🗸	Да 🗸
2	Бабенко Матвей (Н) 🗸	~	Han 🗸	Да 🗸
3	Бобров Дмитрий (Н) 🗸	~	Han 🗸	Да 🗸
4	Виденеев Герман (3) 🗸	Κ¥	Защ 🗸	Да 🗸
5	Герасимов Петр (Н) 🗸	~	Han 🗸	Да 🗸
6	Дергунов Павел (H) 🗸	~	Han 🗸	Да 🗸
	×	~	~	Нет 🗸
	~	~	~	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

Сообщите об этом секретарю матча. Следующие хоккеисты/тренеры не имеют права принимать участие в матче из-за отсутствия документов, дисквалификаций или по причине игры за другую команду в этот же день:

Меньщиков Илья - игрок, **дисквалифицирован** Холепа Дмитрий Владимирович - тренер

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:

Добавить игрока, отсутствующего в заявке, из других команд этого клуба:						
але						
Тест (2007)						
Брюзгин Егор Валерьевич (Н) 04.11.2007						
Валеев Рамис Флоритович (3) 27.02.2007						
Каллис Егор Александрович (3) 01.05.2007	#	ФИО	,	K/A	Ампл	Иг
Липкин Максим Алексеевич (3) 20.09.2008		4/10				
Меньщиков Сергей Алексеевич (Н) 12.08.2007		Липкин Максим Алексеевич	~	~	Защ 🗸	Да 🗸
Пригожев Ярослав Александрович (3) 14.03.2008			~	~	~	Нет 🗸
Султангалеев Тимур Каиргалиевич (3) 09.12.2007	-					

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.
- Нажмите кнопку Сохранить 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:

🛨 Добавить 5 строк

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.

4	
5	номера 99 нет в заявке команды!

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

	Удаления команды Тест 2005 (всего 19 мин.)							
	#	Время	N⁰	ШМ	Причина	Начало	Оконч.	Пункт рег.
	•	19:02	3	2 🗸	ГРУБ 🗸	19:02	21:02	
	1	21:45	6	5 🗸	ВП-КЛ 🗸	21:45	26:45	
(	<b>*</b>	:1:45	6	10 🗸	дисц 🗸	28:45	38:45	Пункт 🗸
	÷	21:45	6	2 🗸	АТ-В-ГОЛ 🗸	26:45	28:45	

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:

Замечания и предложения разработчику—	
Ваше имя:	
E-mail:	
Ваше сообщение	
Отправить	

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

#### во время игры. Событие взятия ворот

Голы фиксируются согласно правилам заполнения протоколов матчей.

У каждой команды есть блок с таблицей:

	Голы и ШБ команды Тест 2005																
#	Время	Г	A1	A2	ИС	ļ	1гро	ки к	оман	ды А	4	Игроки команды Б			5		
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):

3 45:25 5 WIB 5	20
-----------------	----

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):

20



# 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:



Нереализованные ШБ (во время игры). Команда Тест 2005

#	Время	Nº	Вр.сп
1	17:05	2	80
2			
3			

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 команды Tect 2005 (всего 19 мин.)								
#	Время	Nº	ШМ	Причина	Начало	Оконч.	Пункт рег.		
•	19:02	3	2 🗸	ГРУБ 🗸	19:02	21:02			
-	21:45	6	5 🗸	ВП-КЛ 🗸	21:45	26:45			
•	21:45	6	2 🗸	АТ-В-ГОЛ 🗸	26:45	28:45			
÷	21:45	6	10 🗸	дисц 🗸	28:45	38:45	4.1.15 🗸		

Удаления заполняются согласно правилам оформления протоколов матчей.

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

В каждую строку последовательно вводятся:

- 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:

дисц	~	28:45	38:45	4
-				
АТ-В-ГОЛ				
БЛОК				-
ВП-КЛ	A	така в голо	ову или шен	0
ГРУБ				
дис-кн				
дисц				
зд-кл				
ЗД-КЛ-СП				

- 5. Время фактического начала отбывания штрафа. При внесении заполняется автоматически и равняется времени наложения, затем корректируется при необходимости.
- 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

Bp	Время игры вратарей						
	Время	Bp "A"	Вр "Б"				
•	0:00	19	80				
•	30:00	20	20				
•	58:45	20					
•	59:00	20	20				
•	65:00	20	20				
-							

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

openin in pur opurapen						
		Время	Bp "A"	Вр "Б"		
	\$	0:00	19	80		
Γ	•	30:00	20	20		
		58:45	20			

• Замена вратаря на шестого полевого, а затем возвращение:

¢	58:45	20	
\$	59:00	20	80

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

•	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:

# Отражённые броски

Команда "Тест 2005"

Вратарь	Отбил*				
20. Зюзин Антон (В)	- 27 +				

Команда "Клуб 2006"

Вратарь	Отбил*
20. Валеев Рамис (В)	- 35 +
80. Кореченков Лев (В)	- 0 +

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:

Вратарь	Отбил*
20. Зюзин Антон (В)	- +

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:

#### Серия бросков, определяющих победителя

	Начинает серию: Тест 2005 🗸									
	Игр "А"	Игр "Б"	Bp "A"	Вр "Б"	Гол "А"	Гол "Б"				
÷	2	3	20	20	3	8				
•	3	4	20	20	8	3				
•	4	5	20	20	5	8				
•	6	2	20	20	8	8				
÷	5	6	20		8	9				
	~		/льтат:	5	3					

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:



5	80	3	9
---	----	---	---

#### ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА

- 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»:

	Протокол матча №15 от 28.08.2021
	Тест 2005       2 · 1 · (буд)       Клуб 2006         Екатеринбург       Сыгран       Екатеринбург         b) Местное время окончания матча:       Солого
<b>*</b> (	Екатеринбург сыгран Екатеринбург Дацюк-Арена   Екатеринбург, Куй • 0 09:15 - 11:15 400 💣 Судьи • 🔰 Записи на обратке • Гольции ШБ комочилы и из 2005
	с) Количество зрителей, посетивших матч:
* (	Дацюк-Арена   Екатеринбург, Куй • 0 09:15 - 11:15 400 8 Судьи • 1 Записи на обратке •

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

💣 (Суд	,ьи 💙 🔰	Записи на	обратке 🛧	)	
Замечани хоккеисто	ія Главного ов и предст	судьи матча гавителей ко	о дисципл манд	инарных на	рушениях
Игрок ком Регламент	іанды "Тест а	2005" Иванов	И, №12 нак	азан по п.8	9.1
Замечани	ія Главного	судьи и Инс	пектора по	проведени	ю матча
Отсутству	ет система	"видеогол"			
Уведомлє	ение враче	й команд о тр	равмах игро	ОКОВ	
Игрок ком Предварит	анды "Тест ельный диа	2005" Иванов гноз: ушиб	Иван получ	ил травму.	
		альных прел	іставителей	команд о г	тодаче
Уведомлє протеста	ние офици на результа	ат матча			
Уведомлє протеста Команда "	ние офици на результ Тест 2005"	ат матча подаёт проте	ст на резул	њтат матча	

- 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:

	<u>Календарь</u> > Протокол матча ~			$\frown$
		Прото	кол матча №1 от 04.09.2021	B Excel
	<b>Хризотил (2004)</b> Асбест	2:3 сыгран	Автомобилист-Спартаковец (2004) Екатеринбург	Протокол сверен с оригиналом
	😤 🤇 СК "Хризотил"   Асбест, А. Кор	олев 🔻	<ul> <li>17:45 - 19:45</li> <li>200 8</li> </ul>	Судьи 👻 🔰 Записи на обратке 👻
•	В календаре матчей в кр	айнем п	равом столбце нажать 🔀 <u>В Excel</u>	

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»:



В календаре матчей в столбце «Протокол»: 2.

🚝 Масс. действия	<b>E</b> 24 <b></b>		🛱 Печать 💵 В Excel
Хозяева	🗧 Гости	💠 Счёт ДВ 🗢 Сыграно	Протокол В Excel прот
<b>T</b> ~	<b>T</b> ~	<b>T</b> ~ <b>T</b> ~	
Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2004) (Уфа)	0:0 не сыгран	
Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2004) (Уфа)	0:0 не сыгран	*
Металлург (2004) (Магнитогорск)	Трактор (2004) (Челябинск)	0:0 не сыгран	
1		1	

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:



Окно можно растянуть на весь экран, нажав кнопку





вызывают следующие действия:

- скачивание файла

Кнопки под изображением

- 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:

	🖒 Сброс	сорт. и	фильтр			Насс.действия		
	¥=0\$	Nº \$	Дата	🗘 Время 🗘	Арена 🗘	Хозяева	€	
	$\sim$		T		T	<b>▼</b> ~		
1		3	2022-07-08			Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2	
1	$\checkmark$	4	2022-07-09			Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2	
		9	2022-07-23		<b>•</b>	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Трактор (2004) (Ч	
N		10	2022-07-24		· ·	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Трактор (2004) (Ч	
	T	19	2022-07-24		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Автомобилист-Сп	
		20	2022-07-25		•	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Автомобилист-Сп	

или нажмите на одну из кнопок в заголовке этого столбца 🗵 которые вызывают действия:

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

	Сброс сорт. и фильтр								
*=0\$	Nº \$	Дата	🗘 Время 🗘	Арена	Хозяева				
		T		T	<b>T</b> ~				
$\checkmark$	3	2022-07-08			Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2			
$\checkmark$	4	2022-07-09		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Салават Юлаев (2			
	9	2022-07-23		<b></b>	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Трактор (2004) (Ч			
	10	2022-07-24			Металлург (2004) (Магнитогорск)	Трактор <mark>(</mark> 2004) (Ч			
	19	2022-07-24			Металлург (2004) (Магнитогорск)	Автомобилист-Сп			
	20	2022-07-25		•	Металлург (2004) (Магнитогорск)	Автомобилист-Сп			

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.

🚾 document_mas_download_1659581957964.zip — 🗆 🗙							
<u>Ф</u> айл <u>К</u> оманды <u>О</u> перации И <u>з</u> бранное <u>Н</u> астройки <u>С</u> правка							
🙀 🚞 🖻 💷 🗑 🔍		() () () () () () () () () () () () () (					
Добавить Извлечь Проверить Показать Удалить Найти Мастер	Информация	Антивиру					
ф document_mas_download_1659581957964.zip - ZIP архив, размер	исходных файл	ов 1 226 352 🗸					
Имя	Размер	Сжат Т					
		Г					
📙 2022-07-31 Салават Юлаев (2004) Уфа - Металлург (2004) Магнитогорск	613 176	603 273 F					
📙 2022-08-20 Металлург (2004) Магнитогорск - Салават Юлаев (2004) Уфа	613 176	603 273 F					
<		>					
📼 🖘 Всего: 2 папок, 1 2	26 352 байт						