

ИНСТРУКЦИЯ  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
САЙТА  
НОСКЕУСТАТС.RU

## Оглавление

1. Назначение сайта .....	2
2. Подготовка к ведению статистики матча .....	3
2.1. Запуск программы и назначение параметров матча .....	3
2.2. Регистрация игроков на предстоящий матч .....	5
2.3. Настройка клавиатуры .....	9
3. Ведение статистики матча .....	10
3.1. Вбрасывания и владение шайбой .....	11
3.2. Запуск и остановка игры.....	12
3.3. Броски и сэйвы .....	14
3.4. Регистрация гола .....	15
3.5. Регистрация штрафа.....	18
3.5.1 Штрафной бросок (буллит).....	20
3.6. Завершение периодов, дополнительное время, послематчевые броски (буллиты).....	22
3.6.1. Завершение периодов .....	22
3.6.2 Послематчевые броски (буллиты).....	22
3.7. Смена пятёрок (полезность игроков) .....	23
3.8. Смена вратарей.....	23
3.9. Завершение игры, корректировка и выгрузка данных матча.....	24
4. Данные статистики для пользователя.....	26
4.1. Архив .....	26
4.2. Статистика игроков.....	27
4.3. Статистика команд .....	28
4.4. Краткий анонс матча.....	29
4.5. Протокол матча.....	29
5. Передача данных сайтам донорам .....	30
6. Функции администратора сайта .....	32
6.1 Данные игроков .....	32
6.2 Статистика игроков.....	32
6.3 Данные команд .....	32
6.4 Статистика команд .....	32
6.5 Данные матчей.....	32
7. Подключение к сети интернет.....	32
8. Контакты.....	33

## 1. Назначение сайта

Сайт предназначен для автоматизированного обслуживания хоккейных матчей, вывода на экран трансляции данных игры (голы, броски, авторы голов и др.). Под управлением статиста (секретаря) хоккейного матча программа автоматически фиксирует параметры игры, по окончании матча формирует протокол матча. Данные игроков и команд обрабатываются и представляются для любого пользователя на сайте.

### Необходимые условия ведения статистики:

- присутствие секретаря на всех матчах;
- актуальные данные игроков.

Протокол игры оформляется в электронном виде в формате excel и может быть распечатан по завершению матча.

### Достоинства сайта:

Вся документация хоккейных матчей (протоколы и краткие анонсы) хранится в электронном архиве и доступна любому пользователю в любое время;

Статистические данные формируются автоматически на сайте без участия человека;

Программа позволяет автоматически выявлять лучших игроков и лучшие команды по отслеживаемым параметрам, а также по итогам одного и нескольких сезонов, например:

- 100, 200, 300 забитых шайб одним игроком за несколько лет;
  - команда с минимальным количеством штрафного времени;
  - лучший вратарь по коэффициенту отражённых бросков или по коэффициенту полезности;
  - бомбардир команды и дивизиона;
  - лучший защитник (нападающий) команды или дивизиона / турнира;
  - лучший игрок по системе «Гол Пас» (команды и дивизиона);
- и др.

Данные хоккейного матча автоматически выводятся на прямую **трансляцию игры** с учётом результатов прошедших матчей (счёт, броски, авторы голов, штрафы, буллиты и др.).

## 2. Подготовка к ведению статистики матча.

### 2.1. Запуск программы и назначение параметров матча

Для подготовки ведения статистики хоккейного матча зайдите в вкладку «Расписание» сайта [hockeystats.ru](http://hockeystats.ru)

Кратко:

- Найдите ваш матч в таблице расписания;
- Если требуется скачайте протокол матча (отметьте игроков, заявленных на игру);
- Передайте оператору-комментатору ссылку на виджет игры.

Расписание [Для чего нужен этот сайт?](#) [Инструкция](#) [Архив](#) [Статистика игроков](#) [Статистика команд](#) [Обратная связь](#)

В таблице ниже приведены все запланированные игры. Для удобства поиска нужной Вам игры воспользуйтесь фильтрами "Вид турнира", "Город" (проведения матча), "Команда", "дата" (проведения матча).










**Расписание матчей:**

Город:  Дата: от  до

Команда:

Вид турнира:  [Очистить фильтры](#)

Дата и время матчей указаны по Вашему местному времени (GMT+7).

Дата	До матча осталось	Город Вид турнира	Команды	Стадион	
20.04.2022 22:45:00	13:44:17	Красноярск Носкей сир 3x3	 СФУ Красноярск	 Легенда 24 Красноярск	ЛЦ Легенда 24 
21.04.2022 22:30:00	37:29:17	Красноярск Красноярская любительская хоккейная лига - Дебютант	 Вымпел Красноярск	 АЦС Красноярск	Кристалл 
21.04.2022 22:30:00	37:29:17	Красноярск Красноярская Федерация Хоккея	 ZELEN Красноярск	 Глонасс Красноярск	Платинум 

Расписание грядущих матчей структурировано по принципу от ближайших матчей к дальнейшим.

Для поиска своего матча используйте фильтры:

- «Город» - город в котором проводится игра;
- «Вид турнира»
- «Команда» - введите любую команду, программа покажет все запланированные матчи с участием этой команды;
- «Дата» - дата проведения матча, год, день месяца, часы.



- **нажмите и скачайте протокол матча**, в протоколе будет указан вид турнира, время, место проведения игры, и все заявленные игроки за данную команду.



- **нажмите на эту кнопку, откроется виджет трансляции**, WEB адрес передайте оператору. На виджете перед матчем в левом верхнем углу будет высвечиваться «hockeystats.ru».



- **для ввода игроков участвующих в матче** нажмите данную кнопку перед вами появится окно настроек матча. Для проведения хоккейного матча программе нужно указать параметры в соответствующих полях:

Место проведения матча	Томск	Место проведения...
Адреса эл. почты для отправки статистики	Адрес эл. почты...	+ Добавить адрес
Судьи	Судья 1...	Судья 2... Судья 3...
Статист	Статист...	
Вид турнира	Товарищеский матч	▼

Рисунок 1 Настройки матча

- поле "Место проведения матча" указывается администратором сайта при создании игры.
- поля ввода адресов электронной почты. По завершению матча на эти адреса будет отправлен протокол матча (эти поля исключены из списка обязательных для заполнения);
- поля фамилий судей и секретаря, которые автоматически будут указаны в протоколе матча (эти поля исключены из списка обязательных для заполнения);
- поле «Вид турнира» указывается администратором сайта при создании игры;

## 2.2.Регистрация игроков на предстоящий матч





При создании игры администратором указываются команды матча. Изначально все игроки находятся в поле «Резерв», из которого в дальнейшем будет формироваться состав команды на данный матч по пятёркам.

На рисунке ниже команда «Рыси» заявлена на игру в составе трёх не полных пятёрок, остальные игроки в игре не участвуют и находятся в поле «Резерв».

Место проведения матча	Красноярск	Арена Север
Адреса эл. почты для отправки статистики	Адрес эл. почты... <span style="float: right;">+ Добавить адрес</span>	
Судьи	Ячменёв	Иванов
Статист	Есин	
Вид турнира	Товарищеский матч	

Команда 1: <input checked="" type="radio"/> Слева <input type="radio"/> Справа	Рыси	Команда 2:	Волки
	Название: Рыси Родной город: Пгт. Камарчага		Название: Волки Родной город: Красноярск
<span style="background-color: green; color: white; padding: 2px 5px;">+</span> Добавить игрока		<span style="background-color: green; color: white; padding: 2px 5px;">+</span> Добавить игрока	

Текущий вратарь		Второй вратарь	
<span style="border: 1px dashed green; padding: 2px;">≡ 1 Гладких ВР</span>	<span style="border: 1px dashed green; padding: 2px;">≡ 95 нет ВР</span>	<span style="border: 1px dashed green; padding: 2px;">≡ 1 Строев ВР</span>	<span style="border: 1px dashed green; padding: 2px;">≡ 98 нет ВР</span>
1 пятерка	2 пятерка	1 пятерка	2 пятерка
≡ 3 Белоколовов 3 ≡ 5 Солодовников 3 ≡ 4 Ващекин Н ≡ 6 Плохих Н ≡ 2 Швердак Н	≡ 9 Бетнев Н ≡ 10 Сухинин 3 ≡ 8 Колесников Н ≡ 12 Сигаев 3 ≡ 11 Ерыкайлов 3	≡ 9 Самусенко Н ≡ 11 Новоселов Н ≡ 27 Волкунович Н ≡ 10 Никитин Н ≡ 7 Отдельных 3	≡ 19 Брыжатай 3 ≡ 23 Чекурин Н ≡ 24 Свириденко 3 ≡ 30 Баранов 3 ≡ 17 Воронцов Н
3 пятерка	4 пятерка	3 пятерка	4 пятерка
≡ 13 Колесников Н ≡ 16 Прокудин Н ≡ 7 Тюхай 3 ≡ 97 нет Н ≡ 96 нет Н			
Резерв			
≡ 20 Якушенко ВР ≡ 22 Передвигин 3 ≡ 55 Колесников Н ≡ 98 нет Н	≡ 21 Тележняк 3 ≡ 33 Иванов 3 ≡ 94 нет Н ≡ 99 Самохин Н	≡ 14 Хохлаев Н ≡ 76 Шедиков Н ≡ 88 Тыжнов Н ≡ 94 нет Н ≡ 96 нет Н	≡ 71 Бобер 3 ≡ 77 Гришан 3 ≡ 89 Дармодехин 3 ≡ 95 нет Н ≡ 97 Нет Н




 Загрузка новых команд	<a href="#">Скачать пример файла</a>	 Настройка клавиатуры	Далее	Назад
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------	-------

Рисунок 2 Регистрация команд и игроков на матч

Для того, чтобы поместить игрока в пятёрку наведите курсор мыши на «» слева от номера игрока, появится символ руки, нажмите левую клавишу мыши и перетащите игрока в пятёрку или в поле «Резерв». Аналогично перетащите вратарей в поле «Текущий вратарь», он выйдет на лёд первым добавьте вратаря в поле «Второй вратарь».

**Внимание!** Программа может работать только с **полностью заполненными пятёрками и двумя вратарями**, при этом допускается, чтобы были заполнены не все четыре пятёрки, некоторые могут оставаться полностью пустыми, как на рисунке выше (у команды «Рыси» четвёртая пятёрка не заполнена полностью, у команды «Волки» 3 и 4 пятёрки отсутствуют, но при этом все действующие пятёрки заполнены). Если количества игроков для заполнения пятёрки недостаточно, дополните пятёрку игроками с фамилией «\_».

Игроки на начальном экране трансляции будут показаны точно так как они распределены по пятёркам в данном меню. Уточните расположение игроков по пятёркам у капитана или представителя команды. Перед игрой комментатор может рассказать о команде подробнее, если увидит составы пятёрок.



Добавить игрока

Если игроков в команде не хватает, например, в команде всего 13 человек и 13 человек явились на игру, для заполнения третьей пятёрки добавьте игроков со свободными номерами и фамилиями «\_» (нижнее подчёркивание), нажав кнопку «Добавить игрока» или выберете игроков «\_» из списка уже созданных игроков.

Аналогично, если в команде только один вратарь, добавьте второго вратаря с фамилией «\_» (нижнее подчёркивание) и любым свободным номером, перетащите прямоугольник в поле «Второй вратарь».

**Важно!** Добавление игроков это длительная административная процедура, которая проходит ряд этапов согласования игрока руководством хоккейной лиги. Секретарь игры может не знать о добавлении или исключении игроков, поэтому добавление игроков в меню секретаря перед игрой это крайняя мера, к которой иногда приходится прибегать для запуска игры. **Игроков регистрирует администратор.**

Если при вводе номеров игроков, будет указано **два одинаковых номера в одной команде**, при попытке начала ведения статистики матча кнопкой «Далее» поля с одинаковыми номерами будут подсвечены красным цветом и без исправления этой ошибки **начало матча будет невозможно.**

Все игроки, заявленные через кнопку «Добавить игрока», заносятся в базу данных сайта, и в следующем матче уже будут находиться в поле «Резерв».



**Слева**



**Справа**

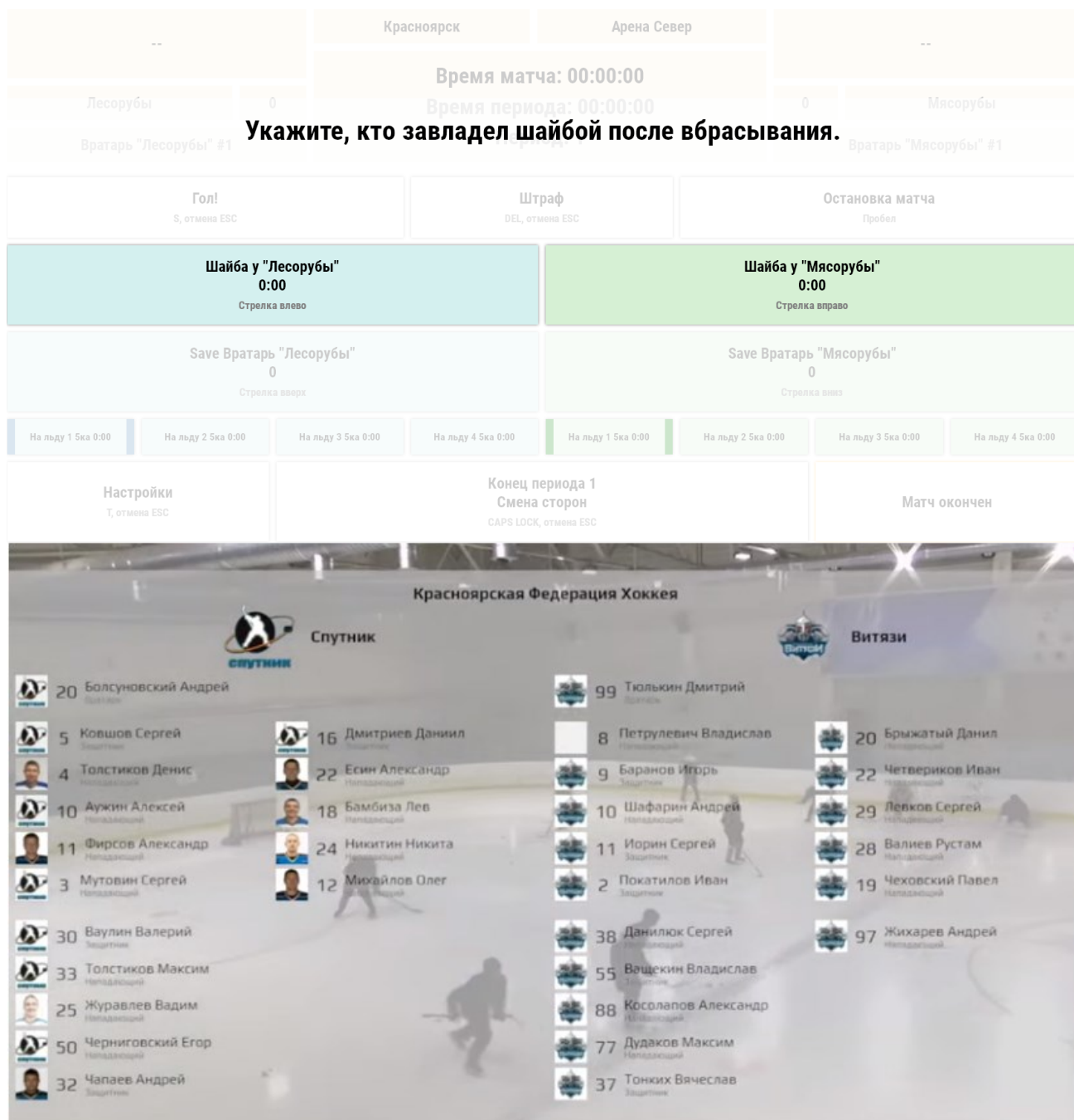
Укажите на какой из скамеек относительно вас будет находиться команда, настройки которой расположены слева на экране. Это

упростит регистрацию сэйвов вратаря и перехода шайбы во время игры. По окончании периодов программа будет предлагать вам поменять стороны команд.

Далее

После ввода настроек матча нажмите кнопку "Далее", расположенную в правом нижнем углу окна, если все поля заполнены верно, то программа высветит поле начала ведения статистики матча.

Окно программы секретаря матча



Виджет трансляции

Рисунок 3 Главное окно программы в режиме ожидания первого вбрасывания, виджет трансляции в этот момент времени

### Начальное окно ведения статистики матча

Если обязательные поля не заполнены, то программа красной рамкой их укажет, это могут быть:

- поле "Место проведения матча";



- поля названий команд (если команды не заданы в базе сайта);
- поля «Родной город».

## 2.3. Настройка клавиатуры



### Настройка клавиатуры

Ведение статистики матча требует постоянного наблюдения за игрой. Для того чтобы минимизировать необходимость регистрации событий с использованием экрана компьютера и мыши, перед началом ведения статистики матча настройте клавиатуру, таким образом чтобы была возможность работы двумя руками, а регистрация событий матча происходила с минимальным использованием мыши.

Нажмите кнопку «Настройка клавиатуры» и в меню «Главный экран», «Гол», «Штраф», «Буллиты» присвойте событиям матча те клавиши, которые Вам будут удобны.

Например, для сэйвов вратаря, который находится слева от Вас, задайте клавишу «z/я», а для сэйвов вратаря, который находится справа от Вас задайте клавишу «?,./» таким образом, вероятность ошибки события сэйв будет минимальна, так как кнопки находятся на противоположных сторонах клавиатуры.

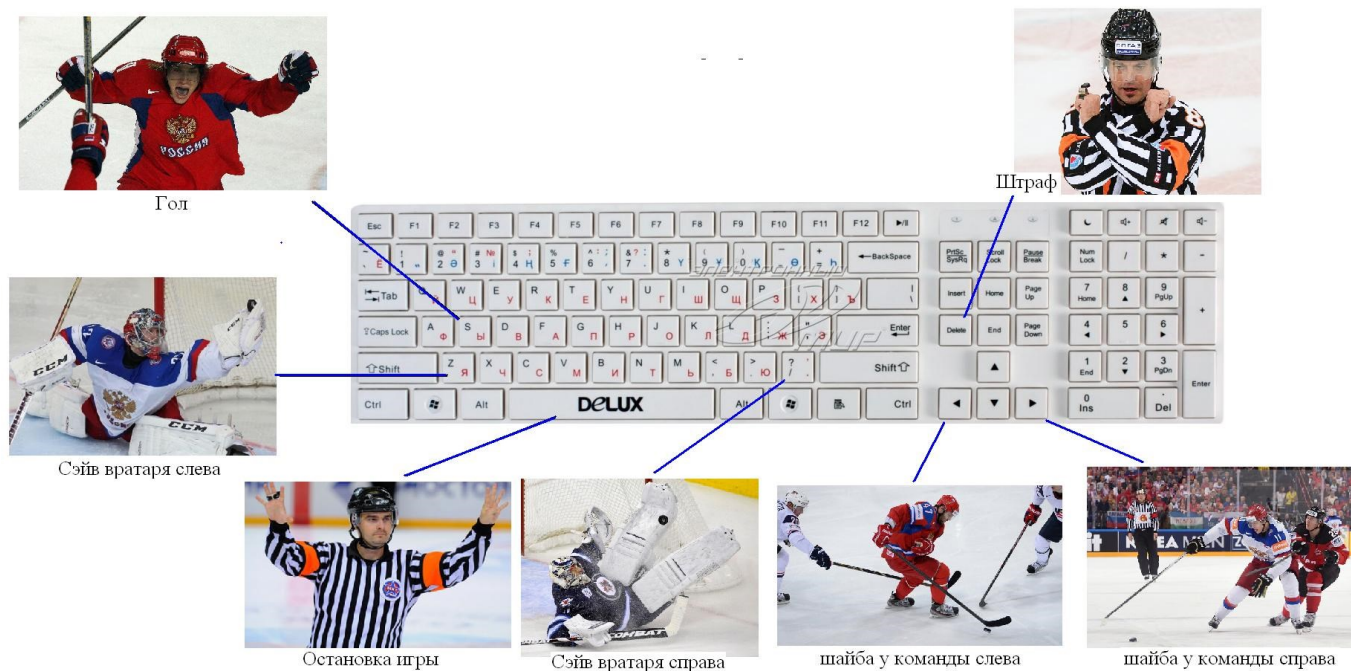


Рисунок 4 Основные клавиши регистрации событий матча

Нажмите «Сохранить», все настройки сохранятся в вашем браузере, при работе в другом браузере или компьютере настройки будут стандартными.

### 3. Ведение статистики матча

Ведение статистики игры секретарём заключается в регистрации событий матча в программе с клавиатуры или с использованием мыши.

Секретарь фиксирует следующие события:

- вбрасывания;
- владение шайбой командами;
- остановку и запуск матча;
- сэйвы вратарей;
- смену вратарей;
- смену пятёрок;
- ГОЛЫ;
- штрафы;
- завершение периодов и дополнительного времени;
- регистрация послематчевых бросков.

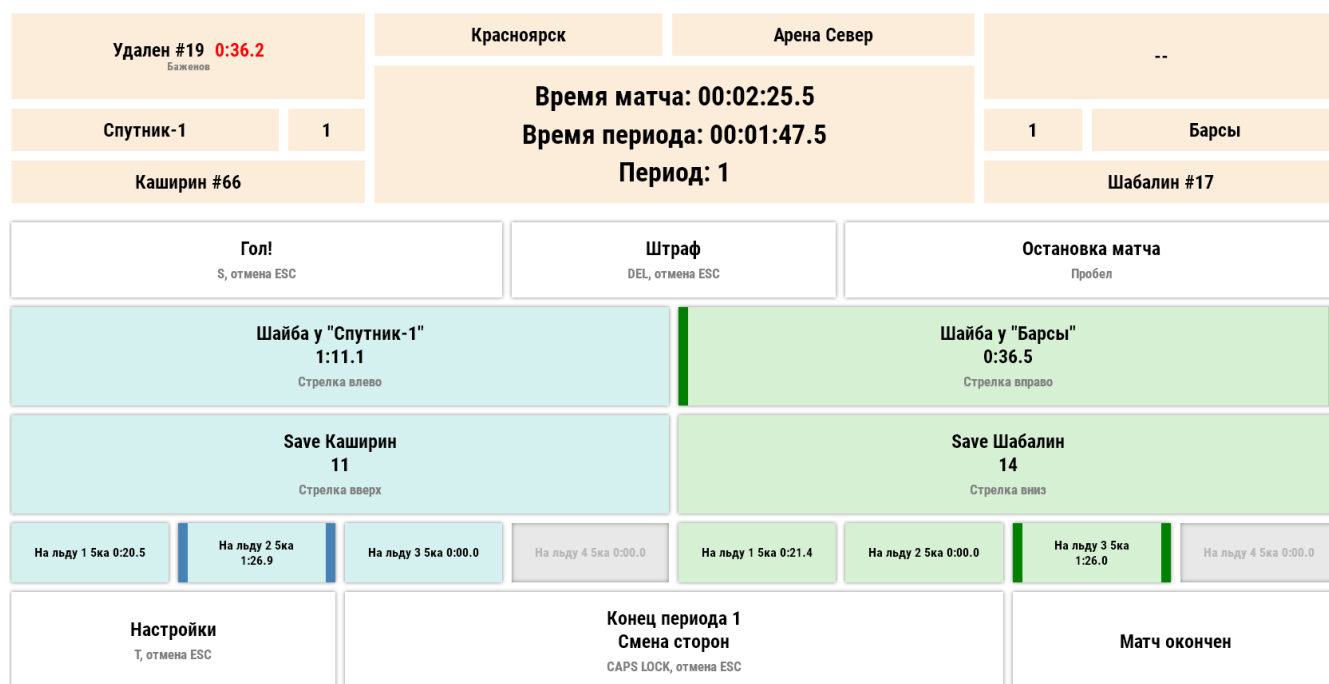


Рисунок 5 Главное окно программы

### 3.1. Вбрасывания и владение шайбой



Нажатие клавиш «←», «→» указывает программе команду, владеющую шайбой. При нажатии этих клавиш запускаются таймеры учёта времени, которые отображаются в окне ведения статистики и фиксируют время владения шайбой в каждом периоде и в матче в целом.

В кратком анонсе (стр. 29) после матча время владения шайбой высвечивается в процентах.



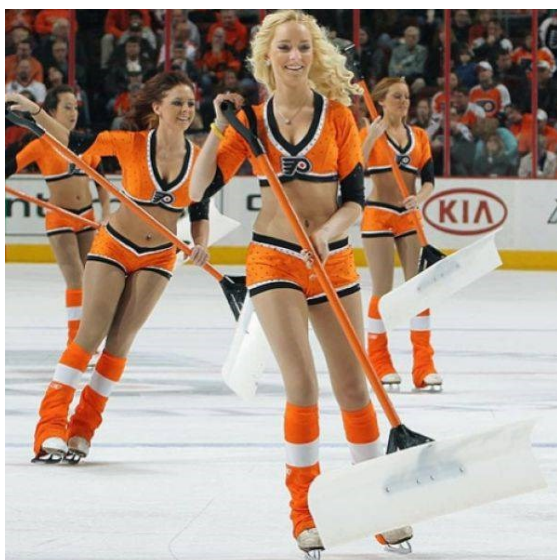
Рисунок 6 Кнопки регистрации владения шайбы в главном окне программы

После остановки матча (до первого вбрасывания) программа переходит в режим учёта вбрасывания. Команде, которая первая завладела шайбой после остановки матча, будет зачтено выигранное вбрасывание, а противоположной команде будет зарегистрировано проигранное вбрасывание.

**Важно!** После вбрасывания шайбы убедитесь, какая команда завладела ей и только тогда нажимайте кнопку команды, выигравшей вбрасывание. Первое нажатие кнопок владения шайбой это регистрация вбрасывания, последующие нажатия это, учёт времени владения шайбой.

В кратком анонсе (стр. 29) матча выигранные вбрасывания высвечиваются для каждой из команд.

### 3.2. Запуск и остановка игры



Игра может быть остановлена по нескольким причинам:

- завершение времени игры;
- нарушение правил;
- взятие time out;
- травма игрока;
- сэйв вратаря с фиксацией шайбы.



Рисунок 7 Кнопки остановки игры в главном окне программы

В таблице ниже указано, каким клавишам (в стандартных настройках) соответствуют события, повлекшие остановку игры:

	Остановка матча и переход в меню	Остановка матча
Завершение времени игры	Caps lock	Пробел
Нарушение правил	Delete (если будет наказан игрок)	Пробел
Взятие time out	Пробел	
Травма игрока	Пробел	
Сэйв вратаря с фиксацией шайбы	Сперва клавиша, отвечающая за регистрацию сэйва вратаря, а затем «Пробел»	

Матч всегда можно останавливать клавишей «Пробел», а после этого уже регистрировать гол или нарушение правил. Сэйв можно регистрировать только во время игры и если вратарь зафиксировал шайбу, только тогда нажимать пробел или «Delete» если во время атаки были нарушены правила.

Во время остановки игры время матча продолжает идти, а игровое время останавливается, и цифры, его обозначающие, начинают мигать. При этом на экране трансляции высвечивается чистое время текущего периода и номер периода.

	<b>Гризли</b>	<b>3</b>	<b>26</b>	<b>1</b>
	<b>Метеор</b>	<b>0</b>	<b>23</b>	<b>08:04</b>
<b>PP</b>	Метеор			<b>01:52</b>



Рисунок 8 Чистое время текущего периода и номер периода на экране трансляции

### 3.3.Броски и сэйвы



В программе броски игроков и сэйвы вратаря считаются одним параметром (сэйв вратаря команды «А» равен одному броску игрока команды «В») и регистрируются либо нажатием мыши в главном окне программы, либо с клавиатуры согласно настроенным клавишам.

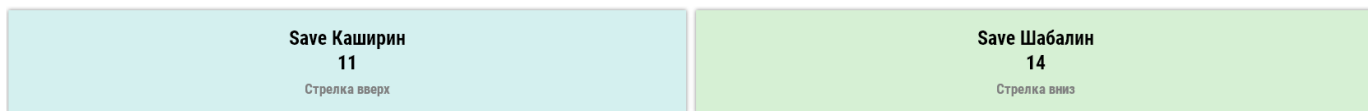


Рисунок 9 Кнопки регистрации бросков/сэйвов в главном окне программы

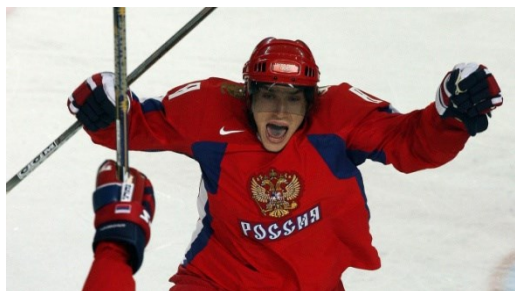
Если секретарь фиксирует сэйв вратаря команды «А», а при этом в программе шайба находилась у команды «А», программа автоматически переводит владение шайбы на команду «В» чтобы внести поправку по времени владения шайбой, так как по умолчанию исключены случаи бросков по своим воротам.



Рисунок 10 Поле вывода сэйвов вратарей команд.

Сэйвы выводятся на экран трансляции как «Shots» противоположной команды. Если вратарь будет заменён во время игры, то в программе на кнопках сэйвов будет высвечиваться счётчик сэйвов данного вратаря (если вратарь вышел на лёд впервые в данном матче счётчик начнётся с нуля), а на экране трансляции будет выведен счётчик сэйвов двух вратарей в сумме.

### 3.4.Регистрация гола



Если вратарь зафиксировал шайбу, но однозначно не видно пересечение шайбы линии ворот, нажмите клавишу сэйва вратаря, и после свистка судьи остановите матч (пробел). Если в дальнейшем выясняется, что шайба пересекла линию ворот, нажмите «Гол» на окне программы или клавишу на

клавиатуре (клавиша S), в появившемся меню выберете команду забившую гол, введите мышью из списка (кликните на фамилию игрока) или с клавиатуры номера ассистентов и автора гола. Сэйв, идущий перед остановкой матча с последующей регистрацией гола, отменяется.

В меню регистрации гола программа высвечивает пятёрку игроков, клавиша которых была нажата в основном окне, то есть те которые были на льду.

На случай, если секретарь кнопками указал не ту пятёрку на льду, введите номера автора гола и ассистентов с клавиатуры и программа поменяет пятёрку, записав всем

игрокам, зарегистрированным в ней «+1» к коэффициенту полезности.

Пятёрке, игроков противоположной команды, которые были указаны на льду, будет засчитан «-1» к коэффициенту полезности.

На случай взятие ворот без паса, программа допускает указание только автора гола. Программа блокирует ввод одинаковых игроков среди автора и ассистентов, обозначая их красными контурами при нажатии клавиши «Сохранить».

Если Вы видите однозначное взятие ворот нажмите клавишу «Гол» (кнопка «S») программа сразу откроем меню регистрации гола, это позволяет сэкономить время, избегая нажатия клавиши остановки матча.

Если шайба находилась у команды «А», а в дальнейшем секретарь нажал клавишу регистрации гола,

программа автоматически высветит меню регистрации гола с уже выбранной командой «А» как забившей гол, эта функция сделана для экономии времени, на

**Выберите команду, забившую гол:**

<b>Красная Армия</b> Стрелка влево	<b>Сибирь</b> Стрелка вправо
---------------------------------------	---------------------------------

**Укажите автора гола:**

#

Н	Ковалевский Кирилл	12
Н	Чувилов Максим	28
З	Харинов Даниил	14
Н	Подлубошнов Павел	23
Н	Крашенинников Семён	16
ВР	Самойлов Александр	29

**Укажите ассистента гола:**

#

Н	Ковалевский Кирилл	12
Н	Чувилов Максим	28
З	Харинов Даниил	14
Н	Подлубошнов Павел	23
Н	Крашенинников Семён	16
ВР	Самойлов Александр	29

**Укажите второго ассистента гола:**

#

Н	Ковалевский Кирилл	12
Н	Чувилов Максим	28
З	Харинов Даниил	14
Н	Подлубошнов Павел	23
Н	Крашенинников Семён	16
ВР	Самойлов Александр	29

<b>Сохранить</b> ENTER	<b>Отмена</b> ESC
---------------------------	----------------------

Рисунок 11 Меню регистрации гола

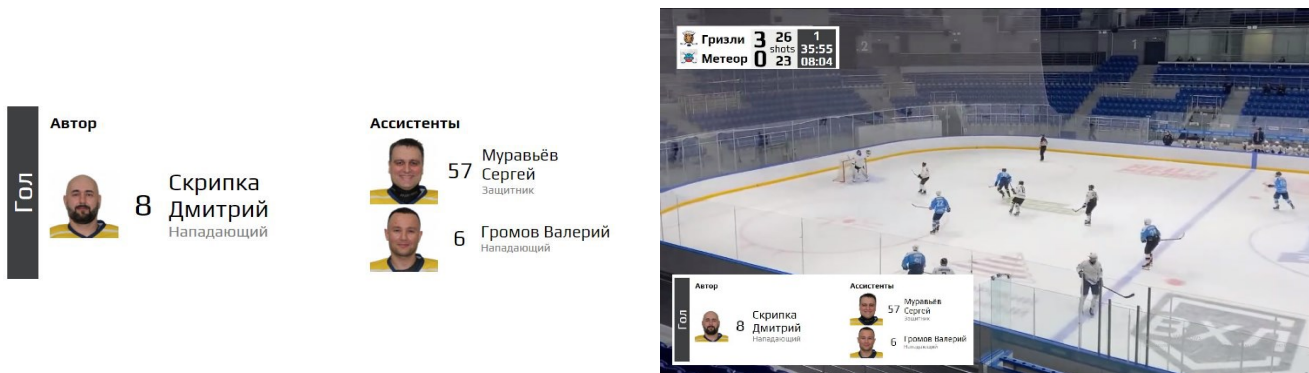


выборе команды забившей гол и сведения к минимуму ошибок при регистрации голов.

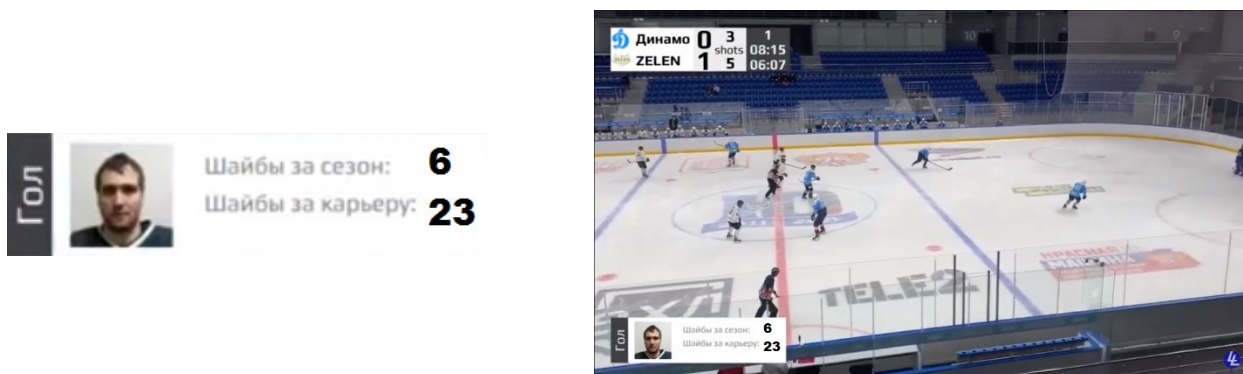
Используйте клавишу «Caps Lock» для быстрого переключения между полями автора гола и ассистентов, когда закончите ввод нажмите «Enter».

После регистрации гола программа поменяет счёт на экране трансляции и выведет поочерёдно с интервалом в 5 с три поля:

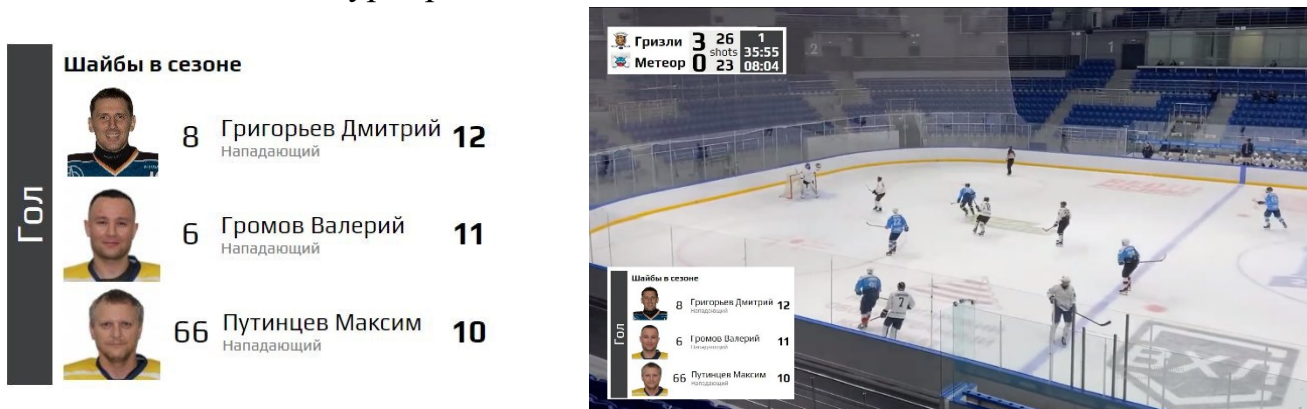
- Автора и ассистентов гола (одного ассистента или двух);



- Количество шайб за сезон и за карьеру автора гола;



- Ближайшие соперники автора гола по числу забитых шайб за сезон в данном виде турнира;



Автор гола высвечивается на второй строке, строкой выше автора гола отображается игрок, с минимальным опережением по количеству шайб за сезон,

строкой ниже автора, ближайший догоняющий по числу шайб. Данное меню введено для создания соревновательного эффекта между игроками турнира, игроки из других команд могут увидеть в прямой трансляции свою статистику.

### 3.5.Регистрация штрафа



В меню регистрации штрафа можно зайти в любой момент не зависимо остановлена игра или нет.

Если нарушение видно однозначно и в дальнейшем последует наказание игрока, нажмите клавишу в основном окне «Штраф» или на клавиатуре (по умолчанию «Delete»). Игра будет автоматически остановлена, откроется меню регистрации штрафа.

**Выберите команду, нарушившую правила:**

<b>ННГУ</b> Стрелка влево	<b>Скорпионы</b> Стрелка вправо
------------------------------	------------------------------------

**Выберите штраф:**

<b>Малый</b> (2 мин) Цифра 1	<b>Малый скамеечный</b> (2 мин) Цифра 1	<b>Двойной малый</b> (2+2 мин) Цифра 2
<b>Дисциплинарный</b> (10 мин) Цифра 3	<b>Малый + дисциплинарный</b> (12 мин) Цифра 4	<b>Двойной малый + дисциплинарный</b> (4+10 мин) Цифра 5
<b>Дисциплинарный до конца</b> (20 мин) Цифра 6	<b>Малый + дисциплинарный до конца</b> (2+20 мин) Цифра 7	<b>Большой + дисциплинарный до конца</b> (5+20 мин) Цифра 8
<b>Матч-штраф</b> (5+20 мин) Цифра 9		<b>Штрафной бросок</b> (2 мин) F

**Укажите удаленного игрока:**

# <input style="width: 150px;" type="text" value="12"/>	<table border="1" style="margin: auto;"><tr><td>H</td></tr><tr><td>H</td></tr><tr><td>H</td></tr><tr><td>З</td></tr><tr><td>З</td></tr><tr><td>BP</td></tr></table>	H	H	H	З	З	BP	<table style="margin: auto;"><tr><td>Бутаков</td><td style="text-align: right;">5</td></tr><tr><td>Криволицкий</td><td style="text-align: right;">12</td></tr><tr><td>Андреев</td><td style="text-align: right;">7</td></tr><tr><td>Мунский</td><td style="text-align: right;">3</td></tr><tr><td>Зуев</td><td style="text-align: right;">2</td></tr><tr><td>Жариков</td><td style="text-align: right;">31</td></tr></table>	Бутаков	5	Криволицкий	12	Андреев	7	Мунский	3	Зуев	2	Жариков	31
H																				
H																				
H																				
З																				
З																				
BP																				
Бутаков	5																			
Криволицкий	12																			
Андреев	7																			
Мунский	3																			
Зуев	2																			
Жариков	31																			

<b>Сохранить</b> ENTER	<b>Отмена</b> ESC
---------------------------	----------------------

Рисунок 12 Меню регистрации штрафа

Если судья остановил игру, но однозначно не понятно последует ли наказание игрока, сперва нажмите кнопку остановки матча на клавиатуре согласно вашим настройкам (по умолчанию «Пробел»), а когда будет известно решение судьи о назначении штрафа нажмите «Штраф» в основном окне мышью или с клавиатуры (по умолчанию «Del»), откроется меню регистрации штрафа.

В меню регистрации штрафа выполните следующие операции:

- укажите команду, нарушившую правила;
- выберете наказание (кликните по кнопке с видом наказания);
- укажите игрока нарушившего правила (кликом мыши по фамилии из списка пятёрки, которая находилась на льду, или введите номер с клавиатуры в числовое поле слева от списка пятёрки игроков);
- нажмите «Сохранить».

После регистрации штрафа на экране трансляции программа выведет данные игрока в левом нижнем углу экрана и после вбрасывания запустит секундомер «чистого» времени штрафа.

The image shows a scoreboard for a hockey game between Grizli and Meteor. Grizli has 3 goals and 26 shots, while Meteor has 0 goals and 23 shots. The game time is 08:04. Below the scoreboard, a penalty menu is displayed for player 57, Muravyev Sergey, a defenseman, with a 2-minute penalty. The menu includes a 'Штраф' (Penalty) icon, a photo of the player, and the text '57 Муравьев Сергей 2 мин. Защитник'.



Если судья присвоил штраф сразу двум игрокам, то после регистрации первого, аналогичным образом зарегистрируйте штраф второго игрока.

### 3.5.1 Штрафной бросок (буллит)



Если судья назначил штрафной бросок нажмите на кнопку «Штрафной бросок», существующее меню расширится, в нём добавятся кнопки и поля для регистрации буллита:

- буллит забит;
- буллит не забит;
- игрок разыгрывающий буллит.

<b>Матч-штраф</b> (5+20 мин) Цифра 9	<b>Штрафной бросок</b> (2 мин) F
<b>Буллит забит</b> Стрелка вверх	<b>Буллит не забит</b> Стрелка вниз

**Укажите игрока, нарушившего правила:**

#	<input type="text" value="12"/>	H	Бутаков	5
		H	Криволицкий	12
		H	Андреев	7
		З	Мунский	3
		З	Зуев	2
		ВР	Жариков	31

**Укажите игрока, разыгравшего штрафной:**

#	<input type="text" value="Номер игрока..."/>	H	Иванов Р.	2
		З	Каретников В.	9
		З	Беззубов Д.	5
		З	Богомолов И.	10
		З	Стенякин В.	7
		ВР	Верещагин М.	1

<b>Сохранить</b> ENTER	<b>Отмена</b> ESC
---------------------------	----------------------

Рисунок 13 Меню регистрации штрафного броска

Дождитесь результата розыгрыша штрафного броска и нажмите одну из кнопок «Буллит забит» или «Буллит не забит», укажите игрока, производящего штрафной бросок. Для завершения процесса регистрации штрафа нажмите «Сохранить».

Например, игрок команды справа наказан штрафом «двойной малый + дисциплинарный», а через 4 минуты игрок команды слева был наказан

штрафом «малый». После указания штрафов и нажатия кнопки «Сохранить» основное окно программы будет выглядеть следующим образом.

Удален #2 1:56.2 <small>Иванов Р.</small>		Красноярск	тест	Удален #12 9:35.3 <small>Кривошукский</small>	
ННГУ	0	<b>Время матча: 00:45:06.3</b> <b>Время периода: 00:04:29.1</b> <b>Период: 1</b>		0	Скорпионы
Верещагин М. #1					Жариков #31

**Рисунок 14** Верхняя часть основного окна программы после указания штрафов

Слева красными цифрами будет высвечиваться штрафное время команды слева (команда играет в меньшинстве), а справа серыми цифрами будет высвечиваться штрафное время игрока команды справа, которая после игры в меньшинстве в течении 4 минут играет в полном составе, но при этом наказанный игрок находится на скамейке ещё 9 минут 35 секунд.

Во время регистрации штрафного броска на экране трансляции выводится вероятность взятия ворот при буллитах игрока, производящего буллит, и коэффициент отражённых бросков вратаря за сезон;

Буллит		6 Громов Валерий Нападающий	<b>0.8%</b> Вероятность взятия ворот
		1 Долгих Владимир Вратарь	<b>0.85</b> Козф. отраженных бросков

## 3.6. Завершение периодов, дополнительное время, послематчевые броски (буллиты)

### 3.6.1. Завершение периодов

Для завершения периода в главном окне программы нажмите кнопку «Конец периода 1 Смена сторон». Во избежание случайных нажатий клавиш программа предложит Вам подтвердить Ваше решение, а затем запросит подтверждения смены сторон командами, от которого можно отказаться, если в следующем периоде вратари останутся в тех же воротах.

После подтверждения смены сторон все элементы основного меню, относящиеся к командам поменяются местами в месте с вратарями с лева на право и с права на лево. Таким образом, для секретаря управляющие кнопки на экране и на клавиатуре по-прежнему будут относиться к командам расположенным слева и справа от него.

Аналогичным образом завершите второй и третий период. После нажатия кнопки «Конец периода 3 Смена сторон» программа выходит в меню ведения статистики дополнительного времени, а кнопка «Конец периода 3 Смена сторон» меняется на «Буллиты». Ведение статистики дополнительного времени ничем не отличается отведения статистики основного времени.

### 3.6.2 Послематчевые броски (буллиты)

Выберите команду, производящую буллит:

Голы:	Save:	Голы:	Save:
0	4	0	3
<b>Jokers</b> Стрелка влево		<b>Winter &amp; Ice</b> Стрелка вправо	

Укажите игрока, производящего буллит:

#	<input type="text" value="7"/>	Н Шумин Роман	5
		Н Полежаев Дмитрий	6
		Н Белых Артём	7
		Н Штефанюк Евгений	2
		Н Асташов Иван	1
		BP Черкашин Павел	3

<b>Буллит забит</b> Гол Стрелка вверх	<b>Буллит не забит</b> Save Стрелка вниз
<b>Засчитать буллит</b> ENTER	<b>Матч окончен</b> ESC

Рисунок 15 Окно регистрации послематчевых бросков

Если в дополнительное время не были забиты голы, в главном окне программы нажмите кнопку «Буллиты». Перед вами появится меню.

- Выберите команду, которая будет производить бросок первой;
- Укажите номер игрока производящего буллит по фамилии из списка или введите номер с клавиатуры;
- Дождитесь результата броска, нажмите кнопку «Буллит забит / не забит»;

- Нажмите кнопку «Засчитать буллит» счёт на верхней части окна изменится и программа будет готова к регистрации следующего буллитного броска.

После регистрации буллитов кнопка «Отмена» меняется на кнопку «Матч окончен», которой можно завершить матч.

Все действия секретаря **отображаются на экране трансляции**, например, после ввода бьющего игрока на экране трансляции появляется его фотография, ФИО, вероятность взятия ворот при буллитных бросках, ниже SV% вратаря, а при нажатии кнопки «Засчитать буллит» на экране трансляции высвечивается количество забитых буллитов каждой команды.

Для отображения актуальных данных регистрируйте события вовремя.

### 3.7.Смена пятёрок (полезность игроков)

В нижней части главного окна программы расположены кнопки смены пятёрок игроков.

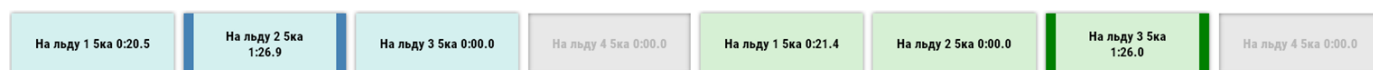


Рисунок 16 Кнопки смены пятёрок игроков

Так как программа рассчитана на одного секретаря нажатие кнопки соответствующей пятёрки сообщает программе, о том что на льду данная пятёрка, а остальные пятёрки на лавке. При нажатии кнопки запускается секундомер, предназначенный для анализа времени игры пятёрок, которое в последующем отражено во втором листе протокола.

При взятии ворот программа начисляет «-1» к коэффициенту полезности игроков, пятёрка которых была выбрана во время пропущенного гола и «+1» к коэффициенту пятёрке игроков, которые осуществили взятие ворот. Для исключения ошибок, при указании авторов и ассистентов гола, пятёрка меняется автоматически исходя принадлежности игроков к пятёркам. Пятёрки игроков формируются во время настроек матча (см. стр. 5).

### 3.8.Смена вратарей

Для замены вратаря во время игры зайдите в настройки и перетащите прямоугольник второго вратаря в поле «Текущий вратарь» наведя мышь на три полоски, текущий вратарь автоматически перейдёт на место второго вратаря, нажмите «Сохранить».

Матч будет остановлен автоматически. В главном окне изменится фамилия вратаря и количество сэйвов.



### 3.9. Завершение игры, корректировка и выгрузка данных матча



После нажатия кнопки «Матч окончен» программа предложит утвердить список событий матча. Если ошибок в течении матча не было нажмите кнопку «Сохранить и завершить матч» в низу таблицы. Программа выгрузит данные через интернет. В архиве появится игра с протоколом и анонсом, статистика команд и игроков изменится.

Если же в течении матча секретарём или судьёй были допущены ошибки, то исправьте их в списке событий матча нажатием на кнопки «Изменить» или «Удалить», которые находятся напротив событий.

#### Список событий матча:

Проверьте, правильно ли отражены все события за матч, а также откорректируйте или добавьте нужные события при необходимости.

**Обратите внимание!**

Некорректная последовательность событий может привести к непредвиденным последствиям в отчете по матчу. Например, событие гола не будет засчитано после окончания периода, но до захвата шайбы одной из команд.

Период: Любой      Событие: Любое      Команда: Любая

Матч	Период	Время периода	Событие	Команда Игрок	Данные
00:00:00.0	1	0:00.0	начало матча		
00:00:00.0	1	0:00.0	шайба захвачена	Легион	<a href="#">Добавить</a> <a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:00.3	1	0:00.3	шайба захвачена	Скорпионы	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:00.7	1	0:00.7	шайба захвачена	Легион	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:01.3	1	0:01.3	матч остановлен		<a href="#">Удалить</a>
00:00:06.2	1	0:01.3	смена вратаря	Легион	Новый вратарь Зеленев #20 Вратарь <a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:08.8	1	0:01.3	шайба захвачена	Скорпионы	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:09.1	1	0:01.7	шайба захвачена	Легион	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:09.5	1	0:02.0	шайба захвачена	Скорпионы	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:09.8	1	0:02.3	шайба захвачена	Легион	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
00:00:10.7	1	0:03.2	матч остановлен		<a href="#">Удалить</a>

Рисунок 17 Список событий матча с возможностью корректировки

Если требуется добавить событие, например, не зарегистрированный гол или удаление, наведите курсор мыши на линию, разделяющую события, появится кнопка «Добавить», нажмите её, укажите какое событие Вы добавляете и его параметры.

Событие – это момент игры, регистрируемый секретарём.

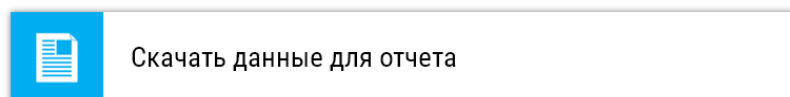
Поскольку в одном матче приблизительно 600 событий для удобного поиска нужного события используйте фильтры «Период», «Событие», «Команда». Например, установите в фильтре «Событие» строчку «Гол», программа высветит только голы проведённой игры.

Если интернет соединение отсутствует, то программа не сможет выгрузить данные на сайт и сформировать протокол. После попытки подключиться к интернету программа предложит сохранить данные на компьютере.

**Сформировать отчет по матчу невозможно.  
Отсутствует стабильное подключение к интернету.**

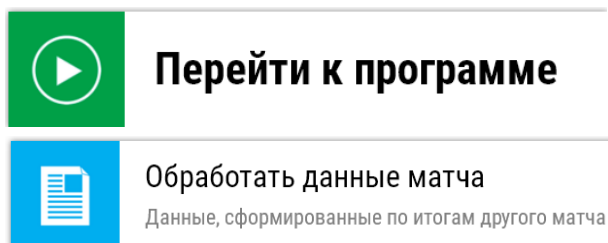


Вы можете скачать специальный файл, с помощью которого можно сформировать отчет на другом компьютере или когда подключение к интернету станет доступным.



**Рисунок 18** Окно программы, высвечиваемое при попытке выгрузить матч на сайт при отсутствующем интернет соединении

Сохраните данные матча нажатием кнопки «Скачать данные для отчёта». Программа сформирует файл с разрешением .txt и разместит его на рабочем столе, Вашего компьютера. Файл будет содержать данные матча в закодированном виде.



После появления интернет соединения выгрузите данные матча нажатием кнопки «Перейти к программе» затем «Обработать данные матча», укажите файл данных матча на вашем компьютере.

Программа сформирует протокол и анонс матча, разместит их во вкладке «Архив», разместит статистику игроков и команд на сайте во вкладках «Статистика игроков» и «Статистика команд».

## 4. Данные статистики для пользователя

Все события, регистрируемые секретарём сохраняются в протоколе и на сервере сайта. Для удобства анализа и поиска статистика игроков и команд размещена в разделах сайта «Архив», «Статистика игроков», «Статистика команд».

Все матчи проходят в рамках какого-либо турнира, поэтому в каждой вкладке расположен фильтр «Вид турнира». При проведении матча секретарь указывает вид турнира, которым может быть как «товарищеская встреча» так и «Чемпионат города Красноярска по хоккею с шайбой среди любителей 2 дивизион».

При указании вида турнира программа выводит на экран только те матчи, в рамках которого они были проведены.

### 4.1. Архив

Вкладка «Архив» предназначена для хранения и поиска анонсов и протоколов прошедших игр.

Для чего нужен этот сайт? Инструкция **Архив** Статистика игроков Статистика команд Обратная связь

- Для того, чтобы увидеть прошедшие матчи вашего турнира воспользуйтесь фильром "Вид турнира";
- Чтобы увидеть прошедшие игры только Вашей команды введите название команды в поле филъта "Команда 1" или "Команда 2". Поле "Команда 1" это хозяева льда, поле "Команда 2" гости;
- Фильты "Дата", "Город" (проведения матча), помогут Вам быстро найти информацию о прошедшем матче;
- В колонке "Отчёт" скачайте протокол матча с полной информацией о игре (на 4 листах в формате Excel);
- Скачайте и поделитесь с друзьями кратким анонсом о матче, для информирования всех участников и болельщиков турнира о результатах матча сразу после его завершения.

**Поиск по архиву:**

Город:  Дата: от  до

Команда 1:  Команда 2:

Вид турнира:  [Очистить фильтры](#)

**Поиск**

Город	Дата	Вид турнира	Команда 1	Команда 2	Счет	Отчет
Красноярск	27.10.2016 22:48:04	2016-2017 Чемпионат Красноярска по хоккею с шайбой (лига Север дивизион 2 любитель)	СХК	Волки	2 : 1	<a href="#">Скачать отчет</a> <a href="#">Изображение</a>
Красноярск	24.10.2016 19:17:52	2016-2017 Чемпионат Красноярска по хоккею с шайбой (лига Север дивизион 2 любитель)	Легион	Барсы	9 : 1	<a href="#">Скачать отчет</a> <a href="#">Изображение</a>
Красноярск	23.10.2016 20:17:00	2016-2017 Чемпионат Красноярска по хоккею с шайбой (лига Север дивизион 2 любитель)	Диксон	Волки	0 : 15	<a href="#">Скачать отчет</a> <a href="#">Изображение</a>

Рисунок 19 Вкладка "Архив"

Для того, чтобы увидеть прошедшие матчи вашего турнира воспользуйтесь фильтром "Вид турнира", программа скроет игры не относящиеся к выбранному турниру.

Чтобы увидеть прошедшие игры только Вашей команды введите название команды в поле фильтра "Команда 1" или "Команда 2". Поле "Команда 1" это хозяева льда, поле "Команда 2" гости.

Фильтры "Дата", "Город" (проведения матча), помогут Вам быстро найти информацию о прошедшем матче;

В колонке "Отчёт" скачайте протокол матча с полной информацией о игре (на 4 листах в формате Excel);

Скачайте и поделитесь с друзьями кратким анонсом о матче, для информирования всех участников и болельщиков турнира о результатах матча сразу после его завершения.

## 4.2.Статистика игроков

Для просмотра статистики игроков турнира откройте вкладку сайта «Статистика игроков» если требуется укажите данные в фильтрах и нажмите «поиск». Переключая колонки таблицы, можно выявить лучших игроков турнира по статистическим данным (бомбардир, лучший защитник, лучший вратарь и т д в любом виде турнира, по любому параметру и диапазону дат).







#	Команда	Игрок	Амплуа	Матчи	Шайбы	Передачи	> Очки	Полезность	Минуты штрафа	
1		26 Кукарцев Евгений		Н	12	162	100	262	3	2
2		69 Каражаков Дмитрий		Н	9	157	69	226	11	2
3		17 Тысячников Андрей		Н	12	131	92	223	1	8

Рисунок 20 Статистика игроков турнира, структурированная по числу набранных очков.

Поиск по архиву:

Команда:  Фамилия:  Ампула:

Номер:  Сезон:

Вид турнира:  [Очистить фильтры](#)

Поиск

Страница: 1 из 11

#	Команда	Игрок	Ампула								Вид турнира	Сезоны	
				Матчи	Шайбы	Передачи	Очки	Полезность	Минуты штрафа	% Буллит			К. отр. бросков
1	<a href="#">Глонасс</a>	88 Каражаков	Н	77	113	86	199	159	53	72.73% (11)	-	-	2017-2018, 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022
2	<a href="#">ETC</a>	25 Лаппа	Н	87	48	59	107	70	18	0% (1)	-	-	2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022

Рисунок 21 Статистика игроков турнира, структурированная по числу голевых передач.

### 4.3. Статистика команд

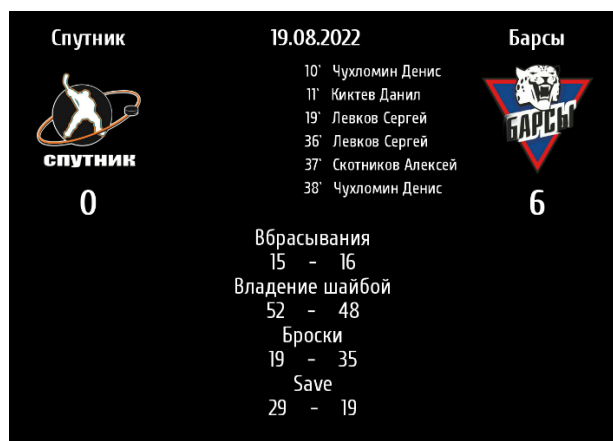
Для просмотра статистики команд турнира откройте вкладку сайта «Статистика команд» если требуется укажите данные в фильтрах и нажмите «поиск». Переключая колонки таблицы, можно выявить лучшие команды турнира по статистическим данным (по числу очков, по количеству голов, по количеству бросков и т. д. в любом виде турнира, по любому параметру и диапазону дат).

#	Название команды, город	Игры	Победа в осн. время	Победа в доп. время	Победа по буллитам	Пораж. в осн. время	Пораж. в доп. время	Пораж. по буллитам	Вбрасывания	Броски	Голы забитые	Взяты ворот	Голы пропущенные	Реализация бол-ва	Штрафное время	Выигранные игры	Очки	Вид турнира	Сезон
2	Бобры Москва	5	4	0	0	1	0	0	55.56% (30)	36	36	100.00%	10	0.00% (0/0)	0	80.00%	12		2021-2022
3	Сияжар Саранск	5	3	0	1	1	0	0	66.67% (20)	67	13	19.40%	8	0.00% (0/0)	0	80.00%	11		2021-2022
4	Black Russian Ленинград	5	3	0	0	2	0	0	46.15% (18)	34	16	47.06%	13	0.00% (0/0)	0	60.00%	9		2021-2022

Рисунок 22 Статистика команд турнира, структурированная по количеству очков.


#### 4.4.Краткий анонс матча

На рисунке приведён краткий анонс матча, генерируемый программой, для размещения в социальных сетях. На анонсах установлены рекламные поля, логотипы команд, счёт игры, фамилии игроков, забывших гол, а так же статистика игры (вбрасывания, время владения шайбой командами в процентах, количество бросков, количество сэйвов). Фон анонса матча устанавливается администратором.



Анонс матча хранится во вкладке «Архив» и может быть скачен любым пользователем сайта.

#### 4.5.Протокол матча

**Протокол предстоящего матча** вы можете скачать во вкладке «Расписание» в строке нужного матча нажав кнопку  В протоколе будет указан вид турнира, время, место проведения игры, команды и все заявленные игроки.

Используйте этот протокол для регистрации игроков на игру, дублирования событий игры (голы удаления) так как возможны сбои на компьютере секретаря.

Для того, чтобы **скачать протокол прошедшего матча** зайдите во вкладку «Архив» по виду турнира дате или городу проведения найдите нужный матч, скачайте протокол.

## 5. Настройка прямой трансляции

Программа Hockeystats формирует поток с разрешением HD по ссылке, указанной во вкладке «Расписание», данная ссылка продублирована в нижней части экрана программы секретаря. Ссылка виджета активна с момента регистрации игры, пройдя по ней вы можете убедиться в том, что программа выдаёт поток.

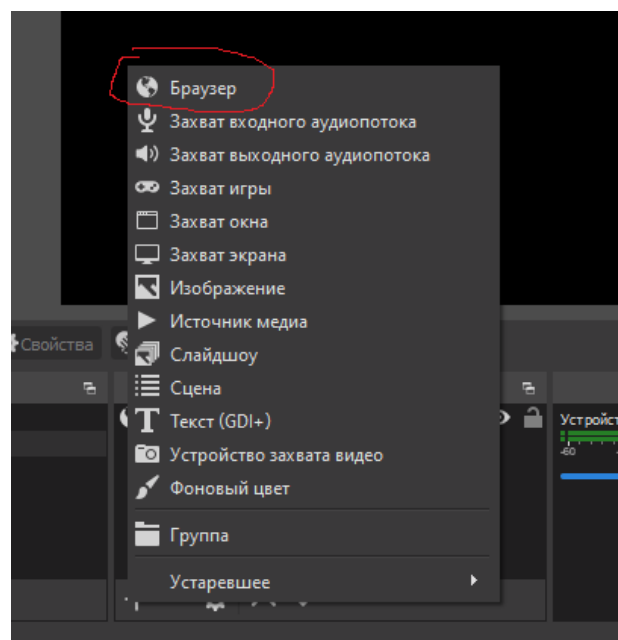
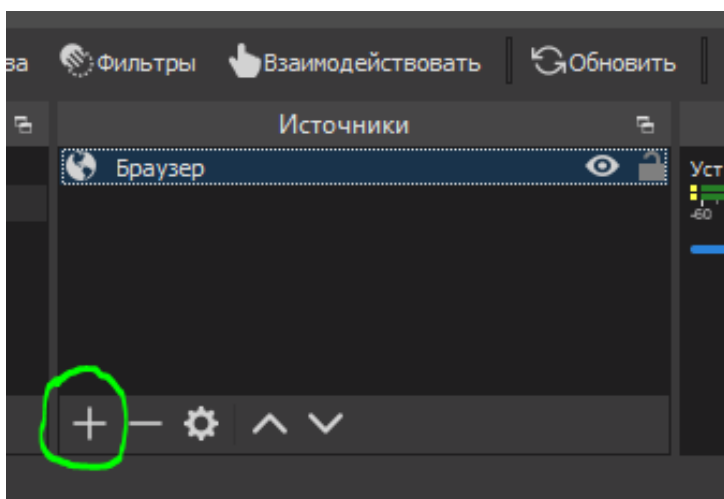
**Важно!** Если игра была запущена, и по каким-либо причинам программа секретаря перестала работать, то ссылка на виджет продолжает выдавать поток с сервера согласно последним данным.

Повторный запуск программы секретаря из вкладки «расписание» связь со ссылкой виджета **не восстановит**.

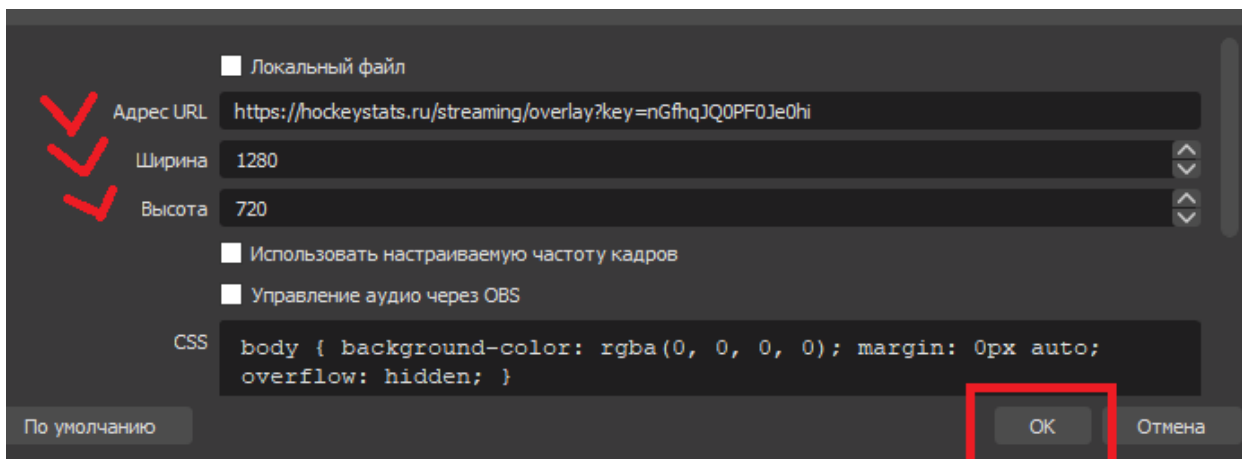
Необходимо создание администратором повторной игры в вкладке «расписание», повторный запуск игры секретарём с введением известных данных игры (рекомендуем данные голов и удалений на случай сбоя записывать от руки), замена ссылки виджета на новую.

### 5.1 Настройка трансляции в программе OBS

В программе OBS включите окно «Источники», добавьте видеокamеры и WEB источник виджета.



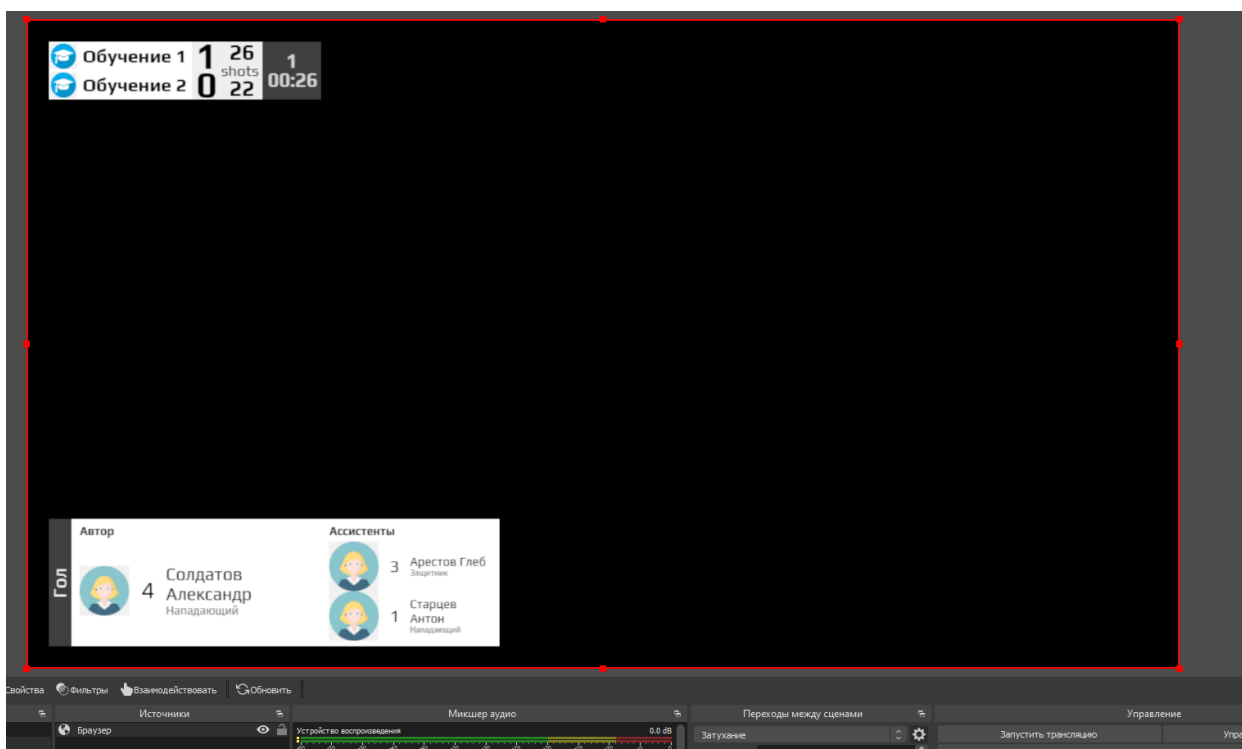
В поле «Адрес URL» вставьте ссылку на виджет трансляции, которая находится в строке конкретной игры вкладки «Расписание» сайта Hockeystats.



В полях «Ширина» и «Высота» укажите разрешение для виджета. Изначально виджет разработан для разрешения 1280\*720, пропорция 16:9, при увеличении разрешения элементы виджета будут уменьшаться, сохраняя пропорции.

Разрешение камер и виджета могут быть разными.

**Важно!** Растяните виджет на весь экран! Отступы от краёв экрана уже запроектированы в настройках виджета, поэтому оператору не нужно отвлекаться на их настройку.



Расположение виджета на весь экран очень важно так как во время трансляции будут появляться поля в углах экрана. Например, на рисунке показано поле автора и ассистентов гола, если расположить виджет с отступом от краёв экрана, то поля будут появляться близко к центру экрана и мешать зрителям смотреть трансляцию, аналогично в правой верхней части экрана высвечивается логотип или рекламная информация.



## 6. Передача данных сайтам донорам

## 7. Функции администратора сайта

Администратор сайта имеет доступ к следующим данным:

### 6.1 Данные игроков

Фамилия Имя, дата рождения

Номер

Амплуа

Фото

### 6.2 Статистика игроков

Статистика игрока на данном матче

### 6.3 Данные команд

Название команды

Логотип команды

Родной город команды

### 6.4 Статистика команд

Статистику команды

### 6.5 Данные матчей

Краткий анонс матча

Протокол матча

Вид турнира конкретного матча

## 8. Подключение к сети интернет

Если трансляция матча не ведётся, то программе требуется интернет при регистрации команд перед игрой, и при выгрузке данных после завершения матча.

Если идёт прямая трансляция матча через Hockeystats, то интернет-соединение должно быть постоянным. При отключении интернета, программа хранит данные на компьютере секретаря и каждые 5 секунд предпринимает попытки обновить данные на сервере.

## 9. Контакты

Есин Александр Юрьевич



@ESIN\_YES\_T



+7 902 922 2947



yes-t-info@mail.ru

