

# ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ САЙТА НОСКЕУСТАТС.RU

Управление программой ведения статистики хоккейных матчей.

## Оглавление

1. Назначение сайта.....	3
2. Подготовка к ведению статистики матча.....	4
2.1. Запуск программы и назначение параметров матча .....	4
2.2. Ввод состава команды, уже содержащейся в базе данных сайта.....	5
2.3. Ввод команд отсутствующих в базе сайта .....	8
2.3.1. Ввод команды с клавиатуры.....	8
2.3.2. Ввод новой команды путём загрузки из excel файла .....	9
2.4. Настройка клавиатуры .....	12
3. Ведение статистики матча .....	13
3.1. Вбрасывания и владение шайбой.....	14
3.2. Запуск и остановка игры.....	15
3.3. Броски и сэйвы.....	16
3.4. Регистрация гола.....	17
3.5. Регистрация штрафа .....	19
3.5.1 Штрафной бросок (буллит) .....	21
3.6. Завершение периодов, дополнительное время, послематчевые броски (буллиты) .....	23
3.6.1. Завершение периодов.....	23
3.6.2 Послематчевые броски (буллиты).....	23
3.7. Смена пятёрок (полезность игроков).....	24
3.8. Смена вратарей .....	24
3.9. Завершение игры, корректировка и выгрузка данных матча .....	25
4. Данные статистики для пользователя .....	27
4.1. Архив .....	27
4.2. Статистика игроков .....	28
4.3. Статистика команд .....	28
4.4. Краткий анонс матча .....	28
4.5. Протокол матча.....	28
5. Передача данных сайтам донорам .....	28
6. Функции администратора сайта .....	28
6.1 Данные игроков .....	29
6.2 Статистика игроков .....	29
6.3 Данные команд.....	29
6.4 Статистика команд.....	29
6.5 Данные матчей.....	29
7. Подключение к сети интернет.....	29
8. Авторы .....	29



## 1. Назначение сайта

Сайт предназначен для автоматизированного обслуживания хоккейных матчей. 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 сайтом:

Необходимо присутствие статиста на всех матчах;

Необходимо чтобы у всех игроков был читаем номер на майке;

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

### Достоинства сайта:

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

Статистические данные формируются автоматически на сайте без участия человека;

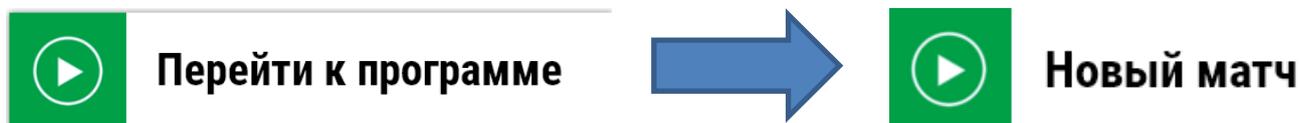
Программа позволяет автоматически выявлять лучших игроков и лучшие команды по отслеживаемым параметрам, а так же по итогам одного и нескольких сезонов, например:

- 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.

## 2. Подготовка к ведению статистики матча.

### 2.1. Запуск программы и назначение параметров матча

Для подготовки ведения статистики хоккейного матча нажмите кнопки



Перед Вами появится окно настроек матча. Для проведения хоккейного матча программе нужно указать параметры в соответствующих полях:

Место проведения матча	<input type="text" value="Томск"/>	<input type="text" value="Место проведения..."/>	
Адреса эл. почты для отправки статистики	<input type="text" value="Адрес эл. почты..."/>	<input type="button" value="+ Добавить адрес"/>	
Судьи	<input type="text" value="Судья 1..."/>	<input type="text" value="Судья 2..."/>	<input type="text" value="Судья 3..."/>
Статист	<input type="text" value="Статист..."/>		
Вид турнира	<input type="text" value="Товарищеский матч"/>		

Рисунок 1 Настройки матча

- поле "Место проведения матча". Впишите название спортивного сооружения, например, "Стадион Рассвет" и город проведения игры. Поле город проведения матча заполняется автоматически по навигационным данным, считываемым с сайта, если вы разрешили работу этой функции браузера;
- 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» предназначено для поиска команд участвующих в конкретном турнире. На сайте [hockeystats.ru](http://hockeystats.ru) во вкладке «Статистика команд» фильтр вид турнира позволяет посмотреть результаты игр, как в рамках указанного вида турнира так и всех команд. В зависимости от проводимых Вами игр укажите вид турнира, например, «товарищеский матч» или «Чемпионат Красноярска среди любителей 2 дивизион 2016-2017»;

## 2.2. Ввод состава команды, уже содержащейся в базе данных сайта



Если команда уже введена в базу данных сайта, выберете команду из выпадающего меню, в котором команды расположены по алфавиту. Автоматически программа укажет родной город команды, высветит логотип и разместит всех игроков 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».

<b>Место проведения матча</b>	Красноярск	Арена Север
<b>Адреса эл. почты для отправки статистики</b>	Адрес эл. почты... <b>+ Добавить адрес</b>	
<b>Судьи</b>	Ячменёв	Иванов
<b>Статист</b>	Есин	
<b>Вид турнира</b>	Товарищеский матч	

<b>Команда 1:</b>	Рыси	<b>Команда 2:</b>	Волки
	<b>Название:</b> Рыси		<b>Название:</b> Волки
	<b>Родной город:</b> Пгт. Камарчага		<b>Родной город:</b> Красноярск
<b>+ Добавить игрока</b>		<b>+ Добавить игрока</b>	

<b>Текущий вратарь</b>	<b>Второй вратарь</b>	<b>Текущий вратарь</b>	<b>Второй вратарь</b>
1 Гладких <b>ВР</b>	95 нет <b>ВР</b>	1 Строев <b>ВР</b>	98 нет <b>ВР</b>
1 пятёрка	2 пятёрка	1 пятёрка	2 пятёрка
3 Белоколодов <b>3</b>	9 Бетнев <b>Н</b>	9 Самусенко <b>Н</b>	19 Брыжатай <b>3</b>
5 Солодовников <b>3</b>	10 Сухинин <b>3</b>	11 Новоселов <b>Н</b>	23 Чекурин <b>Н</b>
4 Ващекин <b>Н</b>	8 Колесников <b>Н</b>	27 Волкунович <b>Н</b>	24 Свириденко <b>3</b>
6 Плохих <b>Н</b>	12 Сигаев <b>3</b>	10 Никитин <b>Н</b>	30 Баранов <b>3</b>
2 Шивердак <b>Н</b>	11 Ерыкайлов <b>3</b>	7 Отдельных <b>3</b>	17 Воронцов <b>Н</b>
3 пятёрка	4 пятёрка	3 пятёрка	4 пятёрка
13 Колесников <b>Н</b>			
16 Прокудин <b>Н</b>			
7 Тюхай <b>3</b>			
97 нет <b>Н</b>			
96 нет <b>Н</b>			
<b>Резерв</b>			
20 Якушенко <b>ВР</b>	21 Тележняк <b>3</b>	14 Хохлов <b>Н</b>	71 Бобер <b>3</b>
22 Передвигин <b>3</b>	33 Иванов <b>3</b>	76 Шедиков <b>Н</b>	77 Гришан <b>3</b>
55 Колесников <b>Н</b>	94 нет <b>Н</b>	88 Тыжнов <b>Н</b>	89 Дармодехин <b>3</b>
98 нет <b>Н</b>	99 Самохин <b>Н</b>	94 нет <b>Н</b>	95 нет <b>Н</b>
		96 нет <b>Н</b>	97 Нет <b>Н</b>

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

Рисунок 2 Регистрация команд и игроков на матч

Для того, чтобы поместить игрока в пятёрку наведите курсор мыши на три полоски в прямоугольнике 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 и «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» 4 пятёрка не заполнена полностью, у команды «Волки» 3 и 4 пятёрки отсутствуют, но при этом все действующие пятёрки заполнены).



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 «Нет», нажав кнопку «Добавить игрока».

Аналогично, если в команде только один вратарь, добавьте второго вратаря с фамилией «Нет» и любым свободным номером и перетащите прямоугольник в поле «Второй вратарь».

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».

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.

--		Красноярск	Арена Север	--			
Время матча: 00:00:00							
Время периода: 00:00:00							
Лесорубы	0			0	Мясорубы		
Вратарь "Лесорубы" #1			<b>Укажите, кто завладел шайбой после вбрасывания.</b>	Вратарь "Мясорубы" #1			
Гол! S, отмена ESC		Штраф DEL, отмена ESC		Остановка матча Пробел			
Шайба у "Лесорубы" 0:00 Стрелка влево			Шайба у "Мясорубы" 0:00 Стрелка вправо				
Save Вратарь "Лесорубы" 0 Стрелка вверх			Save Вратарь "Мясорубы" 0 Стрелка вниз				
На льду 1 Ска 0:00	На льду 2 Ска 0:00	На льду 3 Ска 0:00	На льду 4 Ска 0:00	На льду 1 Ска 0:00	На льду 2 Ска 0:00	На льду 3 Ска 0:00	На льду 4 Ска 0:00
Настройки T, отмена ESC	Конец периода 1 Смена сторон CAPS LOCK, отмена ESC				Матч окончен		

**Рисунок 3** Главное окно программы в режиме регистрации вбрасывания

### 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. Ввод команд отсутствующих в базе сайта



Новую хоккейную команду можно зарегистрировать в базе данных сайта путём ввода информации о игроках с клавиатуры непосредственно перед матчем или с заранее подготовленного excel файла в котором указаны необходимые параметры.

Регистрацию команды в базе данных сайта до матча может осуществить

администратор по обращению через обратную связь.

**Внимание!** Если матч новой команды был проведён один раз, то информация о команде сохраняется в базе данных сайта (команде присваивается уникальный номер). Для проведения статистики в последующих матчах этой команды, нужно выбрать её выпадающего списка (смотри пункт 2.2).

### 2.3.1. Ввод команды с клавиатуры

Для проведения статистики матча с командой ранее не зарегистрированной на сайте [hockeystats.ru](http://hockeystats.ru) в выпадающем меню названий команд выберете «Добавить новую команду» введите:

- название команды;
- укажите родной город команды. Город проведения матча может отличаться от родного города команды, если команда приехала на гостевой матч из другого населённого пункта;
- логотипы команд загружаются для краткого анонса матча, и таблиц статистики команд, для загрузки логотипов нажмите на надпись «Загрузить логотип» и укажите место расположения файла на Вашем компьютере.

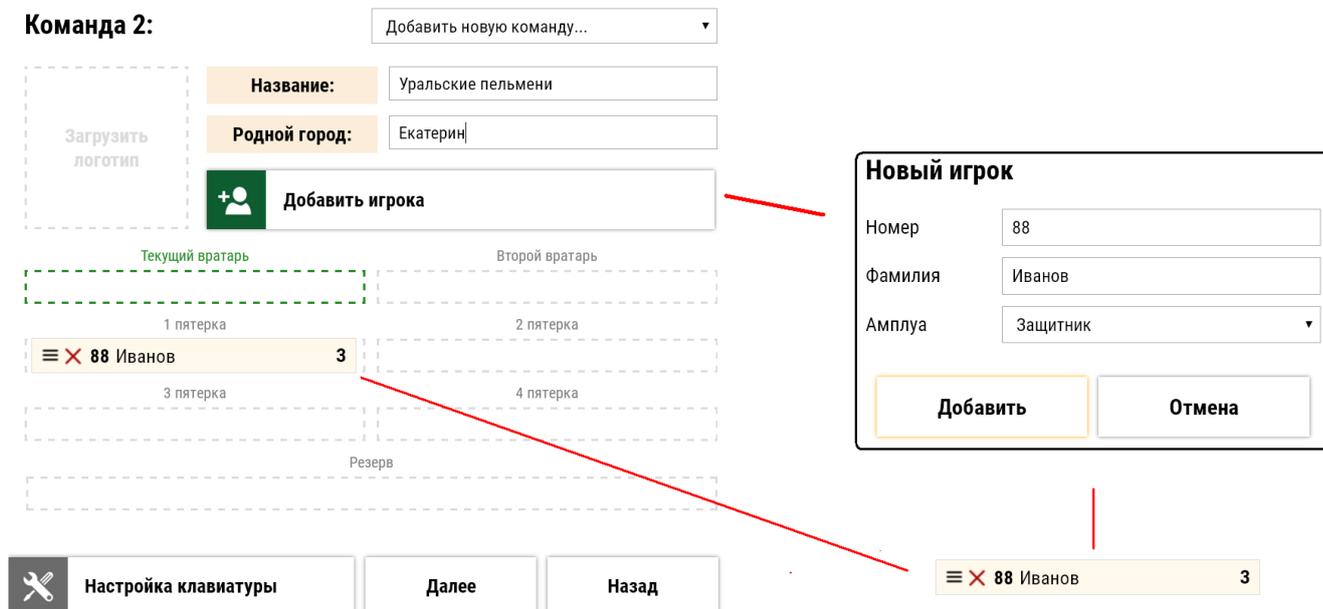


Рисунок 4 Регистрация новых игроков и команд с клавиатуры

Добавьте игроков команды с помощью кнопки «Добавить игрока», в меню «Новый игрок» укажите номер игрока, фамилию, амплуа и нажмите «Добавить». Если при вводе игрока была допущена ошибка, например, один номер присвоен двум игрокам, удалите этого игрока (нажмите на красный крест в прямоугольнике) и введите заново.

После проведения статистики матча новая команда заносится в базу данных сайта. На следующем матче этой команды игроки, логотип и родной город уже загрузятся автоматически после выбора названия команды из выпадающего меню.

### 2.3.2. Ввод новой команды путём загрузки из excel файла

Для ускоренного ввода новых команд предусмотрена функция загрузки данных из excel файла, который можно подготовить **заблаговременно**.

Образец файла скачайте по ссылке «**Скачать пример файла**» расположенной в левом нижнем углу окна настроек матча, справа от кнопки «**Загрузка новых команд**».

	A	B	C	D	E	F	G
1	Город		Красноярск				
2	Место проведения		Арена Север				
3	Адреса эл. почты		<a href="mailto:ivan@mail.ru">ivan@mail.ru</a>	<a href="mailto:petr@mail.ru">petr@mail.ru</a>	<a href="mailto:fedor@mail.ru">fedor@mail.ru</a>		
4	Судьи		Иванов	Сидоров	Петров		
5	Статист		Клюшкин				
6	Вид турнира		Товарищеский матч				
7	Команда	Дружба	Самара	Команда	Вражда	Новый Уренгой	
8	10	Петров	вр	35	Петров		1
9	18	Сидоров	вр	47	Сидоров		2
10	56	Максимов		52	Максимов		3
11	78	Иванов		15	Иванов		4
12	2	Ключников		69	Ключников	вр	5
13	15	Ляшкин		98	Ляшкин		6
14	3	Дмитриев		75	Дмитриев		7
15	17	Горелов		53	Горелов		8
16	98	Тушилов		21	Тушилов		9
17	47	Магомедов		12	Магомедов	вр	10
18	20	Солнцев		45	Солнцев		11
19	65	Звездов		91	Звездов		12
20	22	Патрушев		93	Патрушев		13
21	5	Артикулов		5	Артикулов		14
22	24	нет		17	Петросян		15
23	8	Клюшкин		18	Клюшкин		16
24	26	Хотелов		33	Хотелов		17
25	36	Климов		64	Климов		18
26	95	Меньшиков		29	Меньшиков		19
27	82	нет		81	Крутов		20
28	30	нет		30	нет		21
29	45	Хорошев		99	нет		22

Рисунок 5 Пример заполнения excel файла для регистрации двух новых команд

На рисунке выше приведён пример заполнения excel файла для ввода двух новых команд.

При вводе игроков с клавиатуры Вы передвигали прямоугольники игроков по пятёркам, здесь пятёрки игроков считываются с верху в низ. Для наглядности пятёрки на рисунке отмечены разными цветами, например, в первой пятёрке команды «Дружба» играют игроки под номерами 56, 78, 2, 15, 3. Аналогично первая пятёрка команды «Вражда» состоит из игроков 35, 47, 52, 15, 98.

Напротив 10, 18 игроков команды «Дружба» и 69, 12 команды «Вражда» стоит пометка «вр» таким образом указаны вратари команды. Вы можете передвигать ячейку «вр» устанавливая её напротив нужного игрока, например как в команде «Вражда». Если Вы удалите ячейку «вр», то программа при загрузке в поле фамилии второго вратаря введёт «вратарь 2». Игроков напротив фамилий, которых пометка «вр» отсутствует, программа считает нападающими. Буквами «вр», «н», «з» укажите амплу каждого игрока.

Программа считывает только 20 полевых игроков и 2 вратарей, те игроки, которые будут указаны больше этого числа, программой считаны не будут. Например, если будет указан один вратарь и 21 полевой игрок, то последний в списке полевой игрок не будет введён в окно настроек матча.

Если игрок отсутствует, его фамилию замените на «Нет».

Справа от названия команды укажите её родной город.

После заполнения файла excel проверьте номера игроков на повторяющиеся значения функцией excel «Условное форматирование» (выделите столбец в номерах игроков одной команды, зайдите в меню главная – условное форматирование-совпадающие значения, одинаковые номера программа выделит цветом).

Слева в файле укажите команду, которая будет от секретаря слева во время ведения статистика матча (в примере это команда «Дружба»). Если Вам не известно по каким скамейкам сядут команды, подготовьте два файла, где команды будут заблаговременно поменяны местами.

Введите все параметры матча в excel файл, сохраните файл, и загрузите данные из файла в программу кнопкой **«Загрузка новых команд»** в окне настроек матча, загрузите логотипы команд. Нажмите кнопку **«Далее»**, если ошибки (одинаковые номера, не заполненные обязательные поля) отсутствуют, программа перейдёт к окну ведения статистики матча.

Если одна команда уже есть в базе данных сайта, то подготовьте файл с одной командой, поля второй оставьте пустыми. Сперва загрузите команду из excell файла, а затем из выпадающего меню.

Таким образом, ввод новых команд матча из файла позволяет:

- заблаговременно ввести составы новых команд по пятёркам;
- заблаговременно устранить ошибки ввода совпадающих номеров игроков;

## 2.4. 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 и 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.

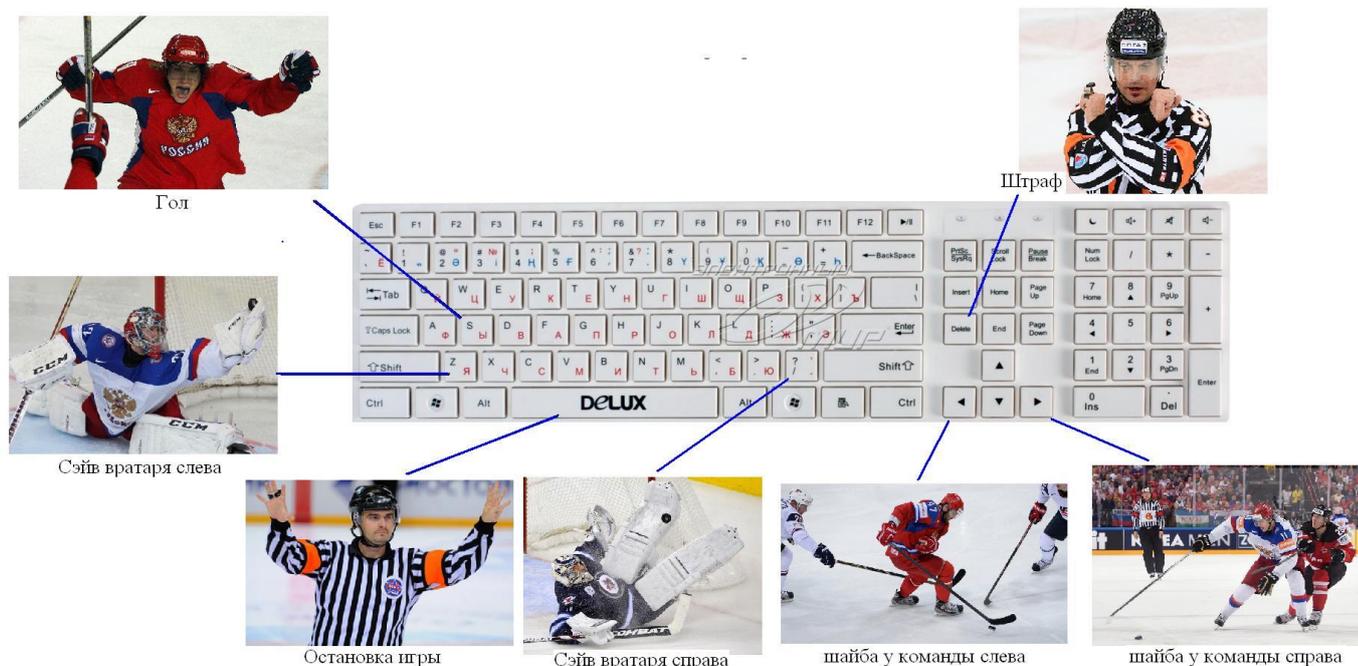


Рисунок 6 Основные клавиши регистрации событий матча

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

### 3. Ведение статистики матча

Ведение статистики матча 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.

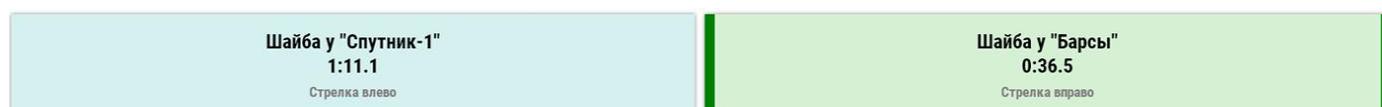
Удален #19 0:36.2 Баженев	Красноярск	Арена Север	..				
Спутник-1	1	Время матча: 00:02:25.5 Время периода: 00:01:47.5 Период: 1	1 Барсы				
Каширин #66			Шабалин #17				
Гол! S, отмена ESC	Штраф DEL, отмена ESC	Остановка матча Пробел					
Шайба у "Спутник-1" 1:11.1 Стрелка влево	Шайба у "Барсы" 0:36.5 Стрелка вправо						
Save Каширин 11 Стрелка вверх	Save Шабалин 14 Стрелка вниз						
На льду 1 Ска 0:20.5	На льду 2 Ска 1:26.9	На льду 3 Ска 0:00.0	На льду 4 Ска 0:00.0	На льду 1 Ска 0:21.4	На льду 2 Ска 0:00.0	На льду 3 Ска 1:26.0	На льду 4 Ска 0:00.0
Настройки T, отмена ESC	Конец периода 1 Смена сторон CAPS LOCK, отмена ESC			Матч окончен			

Рисунок 7 Главное окно программы

### 3.1. Вбрасывания и владение шайбой



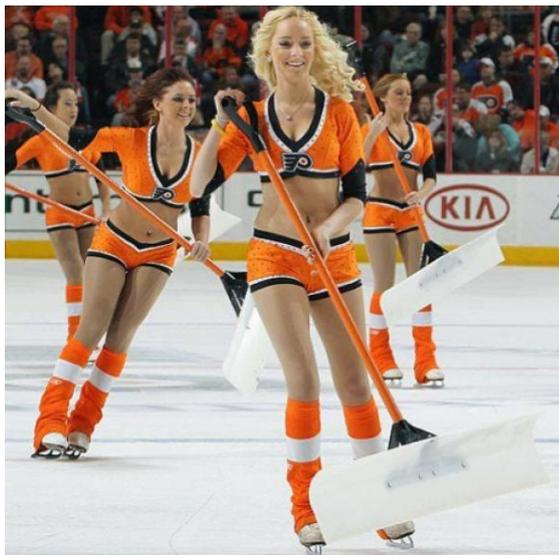
Нажатие клавиш «←», «→» указывает программе команду владеющую шайбой. При нажатии этих клавиш запускаются таймеры учёта времени, которые отображаются в окне ведения статистики и фиксируют время владения шайбой в каждом периоде и в матче в целом. В кратком анонсе матча время владения шайбой высвечивается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



**Рисунок 8 Кнопки регистрации владения шайбы в главном окне программы**

После остановки матча 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. В кратком анонсе 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 тайм аута;
- травма игрока;
- сэйв вратаря с фиксацией шайбы.



Рисунок 9 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 наказ игрок)	Пробел
Взятие тайм аута	Пробел	
Травма игрока	Пробел	
Сэйв вратаря с фиксацией шайбы	Сперва клавиша, отвечающая за регистрацию сэйва вратаря, а затем «Пробел»	

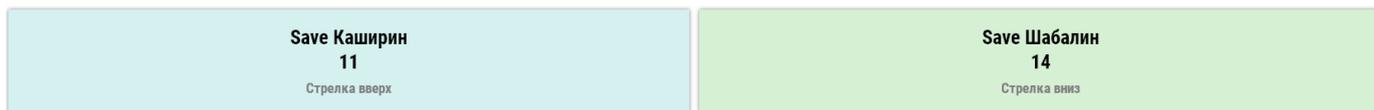
Матч всегда можно останавливать клавишей «Пробел», а после этого уже регистрировать гол или нарушение правил. Сэйв можно регистрировать только во время игры и если вратарь зафиксировал шайбу, только тогда нажимать пробел или «Delete» если во время атаки были нарушены правила.

Во время остановки игры время матча продолжает идти, а игровое время останавливается, и цифры, его обозначающие, начинают мигать.

### 3.3.Броски и сэйвы



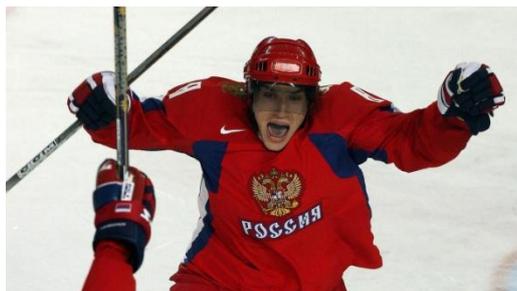
В программе броски игроков и сэйвы вратаря считаются одним параметром (сэйв вратаря команды «А» равен одному броску игрока команды «В») и регистрируются либо нажатием мыши в главном окне программы, либо с клавиатуры согласно настроенным клавишам.



**Рисунок 10 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.

### 3.4.Регистрация гола



Если вратарь зафиксировал шайбу, но однозначно не видно пересечение шайбы линии ворот, нажмите клавишу сэйва вратаря, а затем 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 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.

### 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"/>	Н Н Н З З BP	<table style="width: 100%;"><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
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».

### 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>Криволицкий</small>	
ННГУ	0	Время матча: 00:45:06.3 Время периода: 00:04:29.1 Период: 1		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.

### 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 на своих прежних местах.

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 от ведения статистики основного времени.

#### 3.6.2 Послематчевые броски (буллиты)

Если в дополнительное время не были забиты голы, в главном окне программы нажмите кнопку «Буллиты». Перед вами появится меню (см. Рисунок 1)

**Выберите команду, производящую буллит:**

Голы:	Save:	Голы:	Save:
0	5	0	7
<b>СХК</b> Стрелка влево		<b>Спутник-1</b> Стрелка вправо	
<b>Буллит забит</b> Гол Стрелка вверх		<b>Буллит не забит</b> Save Стрелка вниз	

**Укажите игрока, производившего буллит:**

#	<input type="text" value="13"/>	3	Мухаметкулов	7
		3	Кутарев	17
		3	Воякин	13
		Н	Валиев	8
		Н	Левков	3
		BP	нет	1

<b>Засчитать буллит</b> ENTER	<b>Отмена</b> ESC
----------------------------------	----------------------

Рисунок 15 Окно регистрации послематчевых бросков

Выберете команду, которая будет производить бросок первой. Дождитесь результата броска, если буллит не забит, нажмите кнопку «Буллит не забит» и введите номер игрока производящего буллит из списка кликом мыши по фамилии или с клавиатуры.

Если буллит забит, нажмите кнопку «Буллит забит» и введите номер игрока производящего буллит из списка кликом мыши по фамилии или с клавиатуры.

После нажатия кнопки «Засчитать буллит» счёт на

верхней части окна изменится и программа будет готова к регистрации следующего штрафного броска.

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

### 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 в во время настроек матча (см пункт 2.2).

### 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 подключится к интернету, выгрузит данные. 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	<a href="#">Изменить</a> <a href="#">Удалить</a>
				Новый вратарь Зеленев #20 Вратарь	
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.

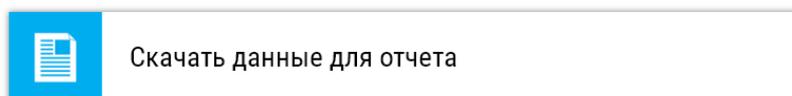
Поскольку в одном матче приблизительно 600 событий для удобного поиска нужного события используйте фильтры «Период», «Событие», «Команда». Например, установите в фильтре «Событие» строчку «Гол», программа высветит только голы проведённой игры.

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.**

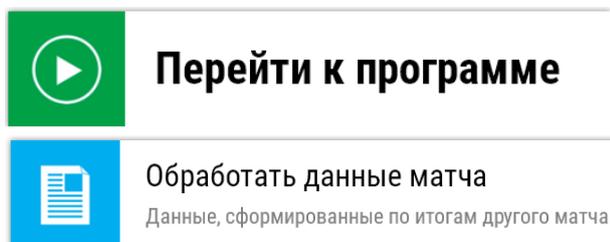


Вы можете скачать специальный файл, с помощью которого можно сформировать отчет на другом компьютере или когда подключение к интернету станет доступным.



**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 «2016-2017 Чемпионат города Красноярска по хоккею с шайбой среди любителей 2 дивизион лига Север».

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 филльта "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](#)

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	<input checked="" type="checkbox"/> <a href="#">Скачать отчет</a> <input checked="" type="checkbox"/> <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	<input checked="" type="checkbox"/> <a href="#">Скачать отчет</a> <input checked="" type="checkbox"/> <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	<input checked="" type="checkbox"/> <a href="#">Скачать отчет</a> <input checked="" type="checkbox"/> <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

#### 4.3.Статистика команд

#### 4.4.Краткий анонс матча

Витязи 18.09.2016 Спутник-2

Пушнегин 7'	9'	Никитин
Тельминов 22'		
Семушев 27'		
Дудаков 33'		
Дудаков 50'		
Сорокин 54'		

Вбрасывания 13 - 26  
Владение шайбой 52 - 48  
Броски 46 - 17  
Save 16 - 40

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

#### 5. Передача данных сайтам донорам

#### 6. Функции администратора сайта

Администратор сайта может поменять следующие данные:

### 6.1 Данные игроков

Фамилию Имя дату рожения игрока  
Номер игрока  
Амплуа игрока

### 6.2 Статистика игроков

Статистику 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

## 7. Подключение к сети интернет

Программе требуется интернет при регистрации команд перед игрой, и при выгрузке данных после завершения матча

## 8. Авторы

Автор (администратор) сайта Есин Александр Юрьевич 8 902 922 2947 [esinkr@mail.ru](mailto:esinkr@mail.ru)