



# **Инструкция по работе в системе “Время на льду”**

**Игровое время хоккеистов (время на льду)** – это количество времени, проведенного игроками на льду в ходе игры. Игровые отрезки, в которых полевым игроком находился на площадке, называются сменами. Начало смены фиксируется с момента вступления хоккеиста в игру, окончание – в момент замены игроков.

**Работа судьи учета времени на льду** – это, в первую очередь, *работа в команде* со своим напарником и оператором онлайн трансляции. Регистрация показателей производится 2 специалистами. Учет данных 2 специалистами ведется на одну команду. Один работает за компьютером в системе, а второй наблюдает за командами и передает информацию о сменяющихся и вступающих в игру хоккеистах. Обращаем внимание, специалисты должны контролировать друг друга: первый перепроверяет игроков на льду, а второй сверяет правильность выбора игроков в системе на экране монитора.

### **Глоссарий:**

**ВНЛ** – время игроков на льду.

**КС** – количество смен.

## Знакомство и вход в систему

1) Чтобы попасть в статистическую систему "Время на льду" Вам необходимо перейти по ссылке <https://hockey.by/new-admin/games/>. Выбрать необходимый матч и нажать кнопку "Продолжить заполнение игры".

Игра №234 19:00 Лида - Локомотив В процессе заполнения [Илья Шевченко]

**Игра в процессе заполнения!**

Судья статистики: Шевченко Екатерина

Не входите в игру, которую заполняет/заполнил другой человек, без согласования с технической поддержкой. Если вы войдете в игру, то вы будете ответственны за ее заполнение. Заполненную игру невозможно изменить, ее можно удалить и заполнить заново.

Ни в коем случае не нажимаем кнопку "Удалить и начать заново". Данная кнопка удаляет весь процесс заполнения, которым занимался оператор онлайн трансляции.

2) Когда оператор онлайн трансляции закончит заполнение составов, расставит игроков по пятеркам и нажмет в расстановке кнопку "Сохранить и перейти к 1-му периоду". У вас сверху появится вкладка "Первый период", выбираете ее.

*Внимание!!!* Выбирать надо ту вкладку, периоду которой она соответствует, т.е. если вы ведете 1 период, то выбираете вкладку "Первый период", после окончания первого периода переходите во вкладку "Второй период" и т.д.

Распечатать PDF

Некоторые события не синхронизировались

Техническая поддержка

Ваши уведомления

Никита Грибовский Online

Подготовка к матчу Судьи Расстановка **Первый период** Завершение

РыСИ Высшая лига, Номер 285, Первый период ЛОКО

Найти игрока

#	П	И	Фамилия	Имя	Б	В	В
30	В	<input checked="" type="checkbox"/>	Ерофеев	Даниил	0	0	0
28	В	<input type="checkbox"/>	Попрушко	Максим	0	0	0
7	З	<input checked="" type="checkbox"/>	Аркищев	Арсений	0	0	0
10	Н	<input checked="" type="checkbox"/>	Баборики	Роман	0	0	0
12	Н	<input checked="" type="checkbox"/>	Пономарев	Иван	0	0	0
13	Н	<input checked="" type="checkbox"/>	Дремаков	Павел	0	0	0

Команда "хозяин": Рыси  
Команда "гость": Локо  
Арена: Ледовый дворец г. Г...  
Запланированная дата игры: 10.01.2024  
Запланированное время начала игры: 14:00  
Фактическое время начала игры: 14:05  
Цвет команды-хозяина: Черный

**Настройки**

Статус: Первый период

Продолжительность периода: 20 минут

Овертайм: 5 минут

Овертайм:  Да  Нет

Несколько овертаймов?

Послематчевые буллиты:  Да  Нет

Статистик: Пашук Яна

#	П	И	Фамилия	Имя	Б	В	В
1	В	<input type="checkbox"/>	Марков	Илья	0	0	0
35	В	<input checked="" type="checkbox"/>	Мытник (А)	Владимир	0	0	0
4	Н	<input checked="" type="checkbox"/>	Зеневич	Евгений	0	0	0
6	Н	<input checked="" type="checkbox"/>	Стародубов	Андрей	0	0	0
14	З	<input checked="" type="checkbox"/>	Матюк	Владис...	0	0	0
15	З	<input checked="" type="checkbox"/>	Жильцов	Глеб	0	0	0

3) Вы попадаете на онлайн протокол первого периода вашей игры. Вам необходимо выбрать кнопку “Время на льду”.

*Внимание!!! Выбирать надо ту кнопку, команду которой вы ведете, она будет находится с соответствующей стороны.*

The screenshot shows the 'Время на льду' (Time on Ice) section of an online hockey game. The score is 1:0 in favor of Локо. The interface includes player lists for both teams (Рыси and Локо) and a central log of events. Red arrows point to the 'Время на льду' buttons for both teams, with the button for the home team (Локо) circled in red.

4) Появляется основная системы, с которой вы будете работать.

The screenshot shows the main control interface for the online hockey game. It features a list of players on the left, a central table of player statistics (number, goals, assists, etc.), and a right-hand panel with controls for the game, including a 'START' button and a 'Гол' button.

Слева находится состав вашей команды. Также слева есть кнопка "Показать лог". Нажимая на нее появляются все действия игроков, связанные со сменами (выход на площадку, уход с площадки).

В центре рабочего окна отображены все игроки команды, они отображены в виде квадратов, где присутствует номер игрока, количество смен (КС) и время, проведенное на льду.

8 00:00 05:59 КС 7	47 00:00 04:14 КС 7	97 00:00 04:17 КС 6	3 00:00 06:05 КС 8	74 00:00 06:14 КС 10
--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	----------------------------

Изначально игроки расположены по пятеркам. Предусмотрена функция сортировки игроков по возрастанию, для этого необходимо переключить с режима “по пятеркам” на режим “по номерам”. Также положение квадратов с номерами можно редактировать (если по ходу игры пятерки будут изменяться, то для удобства выбора можно перетаскивать эти квадраты в произвольном порядке).

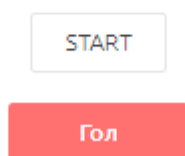


Справа находится время периода прямое и обратное, кнопка запуска и остановки времени, кнопка “гол”, которая выводит информацию о том, какие игроки были на поле в момент взятия ворот.

Табло прямого и обратного времени

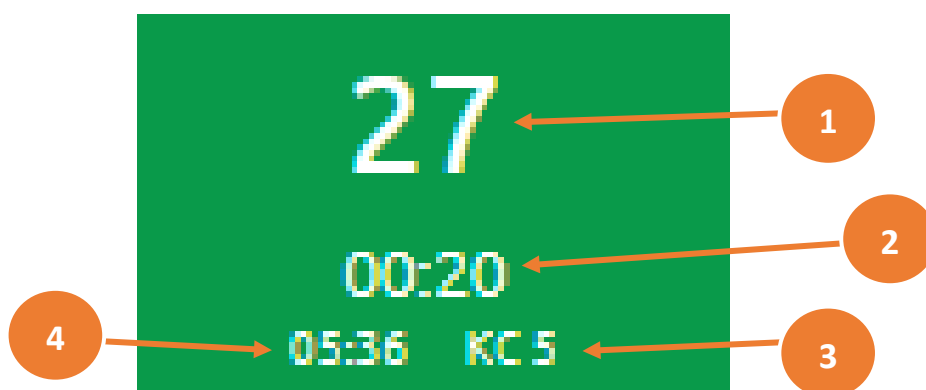


Первый период



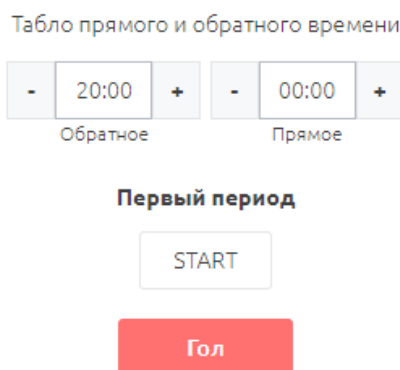
5) Каждому игроку присвоен свой “бокс” или квадрат, где отображается следующая информация:

- 1) номер игрока;
- 2) время на льду за смену;
- 3) количество сыгранных смен;
- 4) время на льду за период.





3) После начала стартового вбрасывания запускаем время в системе.



*“Обратное время” – время, как на табло;  
“Прямое время” – время от начала периода.*

Время в системе необходимо вести в соответствие со временем **на табло**, однако пауза в 4-5 секунд для комфортной работы допускается.

Для комфортной и оперативной работы со временем матча в системе необходимо знать несколько основных клавиш на клавиатуре и за что они отвечают:

- кнопка **"пробел"** на клавиатуре отвечает за остановку и запуск времени;
- кнопка **"+"** на клавиатуре перематывает время вперед (необходима для корректировки времени с временем на табло);
- кнопка **"-"** на клавиатуре отматывает время назад (необходима для корректировки времени с временем на табло).

4) Если меняется 1 или 2 игрока, то можно менять их сразу, не останавливая время, однако если возникают проблемы (не видно кто вышел или зашел) либо меняются одновременно более 2 игроков, то стоит остановить время( кнопка *“пробел”*) и поменять всех необходимых игроков. После выставления корректной пятерки на льду время подгоняется до текущего (кнопка **"+"**).

Если произошла ошибка и вы видите, что на площадке игроки отличные от тех, которые выбраны у вас в программе, то необходимо отмотать время (клавишей **"-"**) до необходимой отметки времени и выбрать правильных игроков.

5) Когда в игре происходит остановка, то необходимо нажать клавишу **"пробел"**, затем приводим время в соответствие со временем на табло и сверяем игроков на поле и в системе.

6) Во время учета игроков времени на льду каждые 2-3 минуты необходимо нажимать кнопку в правом верхнем углу “сохранить”, которая сохраняет весь процесс ведения в системе и позволяет оператору онлайн трансляции видеть эти данные.

Брест

Показать

Сохранить

Нападающие (3)      Защитники (2)

38 00:01 00:01 КС 0	90 00:01 00:01 КС 0	27 00:01 00:01 КС 0	2 00:01 00:01 КС 0	55 00:01 00:01 КС 0
32 00:00 00:00 КС 0	22 00:00 00:00 КС 0	70 00:00 00:00 КС 0	8 00:00 00:00 КС 0	7 00:00 00:00 КС 0
17 00:00 00:00 КС 0	18 00:00 00:00 КС 0	99 00:00 00:00 КС 0	43 00:00 00:00 КС 0	15 00:00 00:00 КС 0
97 00:00 00:00 КС 0	86 00:00 00:00 КС 0	13 00:00 00:00 КС 0	14 00:00 00:00 КС 0	44 00:00 00:00 КС 0
69 00:01 00:01	41 00:00 00:00			

Табло прямого и обратного времени

- 19:59 +    - 00:01 +

Обратное      Прямое

**Первый период**

START

69 2 27 38 55 90

Гол

Редактировать

По пятеркам  
 По номерам

7) Когда происходит взятие ворот необходимо сначала перепроверить игроков команды, находящихся на площадке в момент взятия ворот, затем сверить обратное время и время на табло. Потом нажимаете кнопку гол, которая показывает всех игроков команды, которые были на площадке во время взятия ворот.

Табло прямого и обратного времени

- 12:43 +    - 07:17 +

Обратное      Прямое

**Первый период**

START

69 2 27 38 55 90

Гол

1: 07:17 69 2 27 38 55 90 ✕

*Регистратору необходимо передать эти данные оператору онлайн трансляции, для внесения их в статистику +/- при взятие ворот.*



8) По завершению периода система автоматически снимает игроков. **Важно!** Никого активным (выделенный зеленым цветом) оставлять не надо. Обязательно в конце нажимаем кнопку “**Сохранить**” и переходим во вкладку следующего периода.

9) Ваша работа ведется до тех пор, пока игровое время не истечет, то есть 3 периода **основного времени**, при необходимости дополнительное время овертайма(ов).

*Проведение серии послематчевых бросков для выявления победителя матча не входит в вашу работу.*

После окончания работы вам необходимо перепроверить все введенные данные, а затем **сообщить** оператору онлайн трансляции о завершение своей работы.