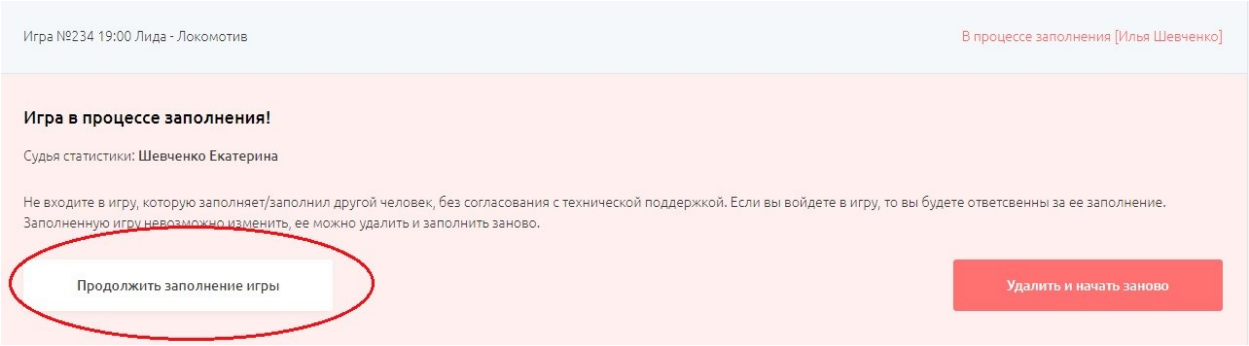


Инструкция по работе в системе “Вбрасывание и силовые приемы”

Знакомство и вход в систему

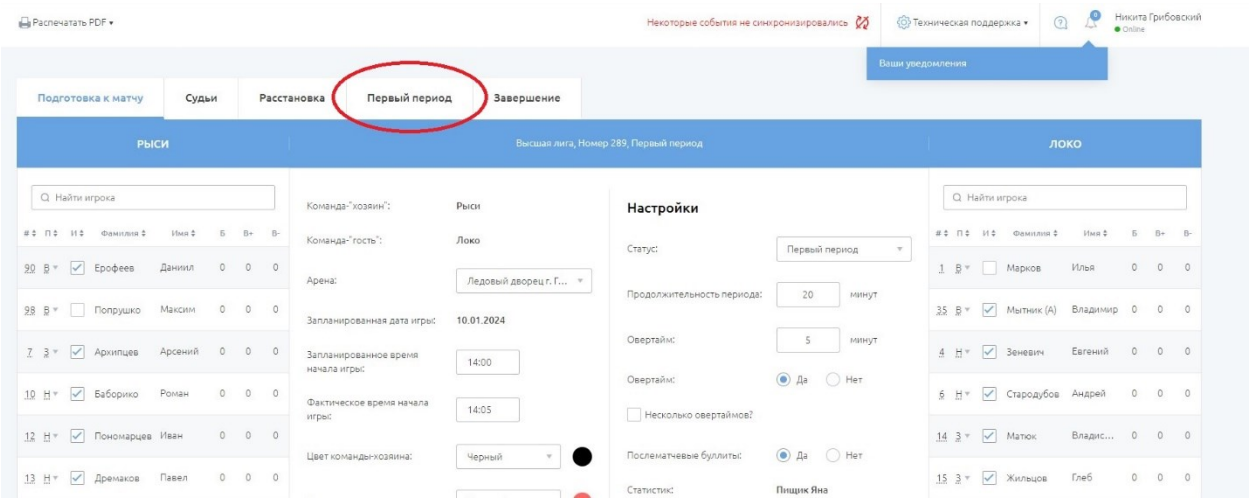
1)Чтобы попасть в статистическую систему "Вбрасывания и силовые приемы" Вам необходимо перейти по ссылке https://hockey.by/new-admin/games/. Выбрать необходимый матч и нажать кнопку *"Продолжить заполнение игры".*



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

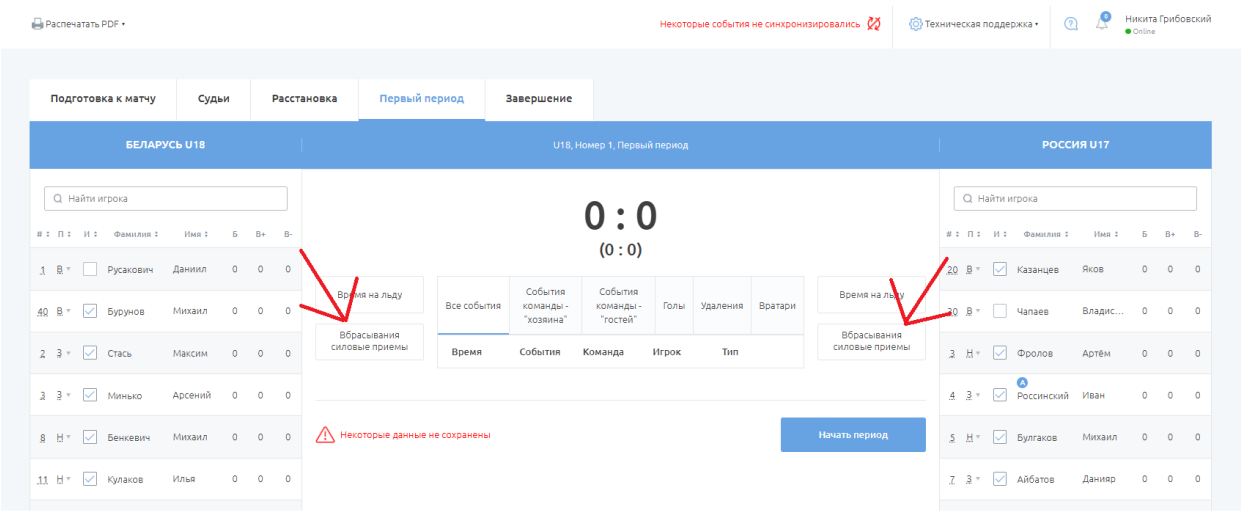
2) Когда оператор онлайн трансляции закончит заполнение составов, расставит игроков по пятеркам и нажмет в расстановке кнопку "Сохранить и перейти к 1-му периоду". У вас сверху появится вкладка "Первый период", выбираете ее.

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.

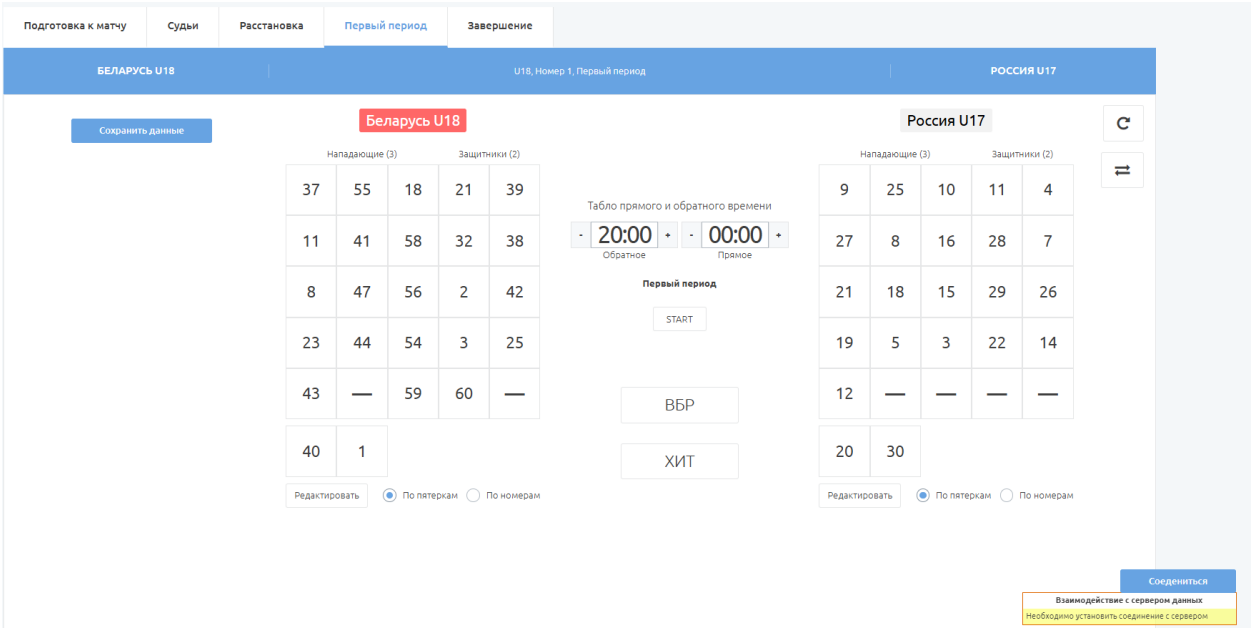


3) Вы попадаете на **онлайн протокол** первого периода вашей игры. Вам необходимо выбрать кнопку “Вбрасывания и силовые приемы”.

Не имеет значения с какой стороны будет нажата кнопка, переходить она будет на один и тот же модуль.



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

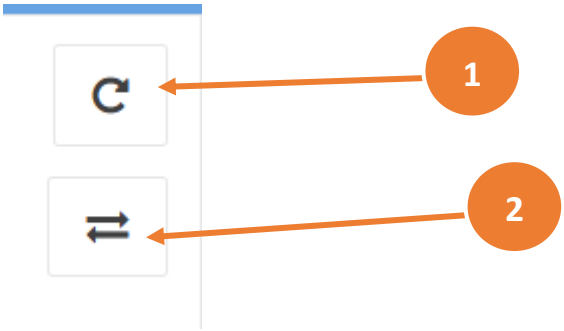


Слева находится номера команды **хозяина** матча. Справа отображаются номера **гостей** матча. По центру находится **время периода** прямое и обратное, кнопка запуска и остановки времени. Ниже каждого состава есть несколько вариантов сортировки каждого состава: “По пятеркам” и “По номерам”. Также существует функция редактирования состава, где вы в произвольном порядке можете перетаскивать номера игроков, как вам удобно.

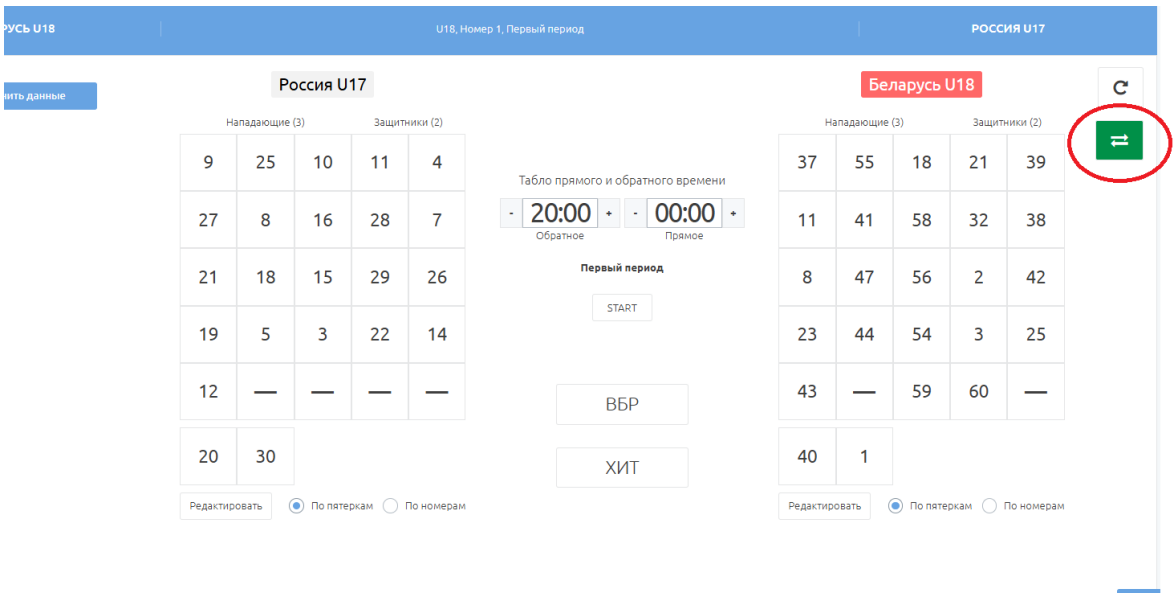
Также для вашего удобства предусмотрены две клавиши в правом верхнем углу экрана:

1)Кнопка переворота ледовой площадки для отображения точки вбрасываний *(ориентироваться стоит по судейскому полукругу, так как остальные отметки на площадке симметричны)*

2)Кнопка смены мест составов.



Эти кнопки могут существенно **упростить** вам работу. *Так, например, кнопка смены составов может пригодится во втором периоде, когда команды меняются воротами. Либо же если в первом и третьем периоде команда хозяев у вас находится от вас не на левой скамейке, а на правой.*



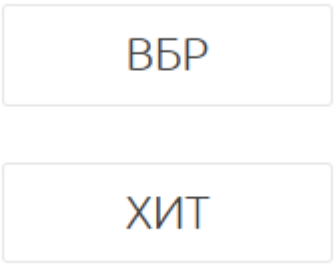
Пример смены состава

Работа в системе

1)Перед началом каждого периода **обязательно необходимо** нажать кнопку **соединиться**, которая находится в правом нижнем углу и должны появится следующие надписи.

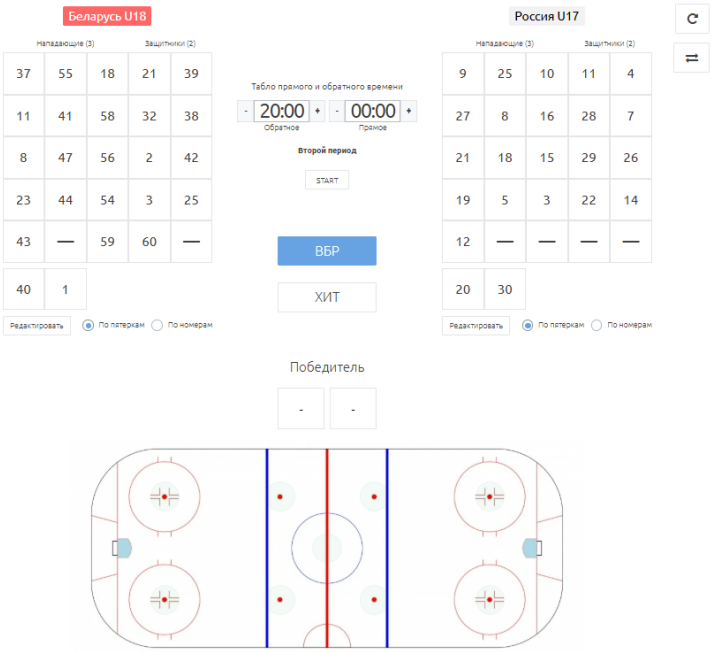


2)У вас существует две кнопки: ВБР (вбрасывания) и ХИТ (силовой прием). Тут необходимо рассказать про работу каждой кнопки по отдельности.



Вбрасывания

После нажатия на кнопку “ВБР” у вас появится функционал для отображения вбрасывания.



Для отражения вбрасывания в данном функционале вам **необходимо** сделать **три** вещи:

1) Выбрать **двух** центральных, участвующих во вбрасывании;
2) Выбрать **точку** вбрасывания, на которой происходит вбрасывание;
3) Выбрать **победителя** вбрасывания.

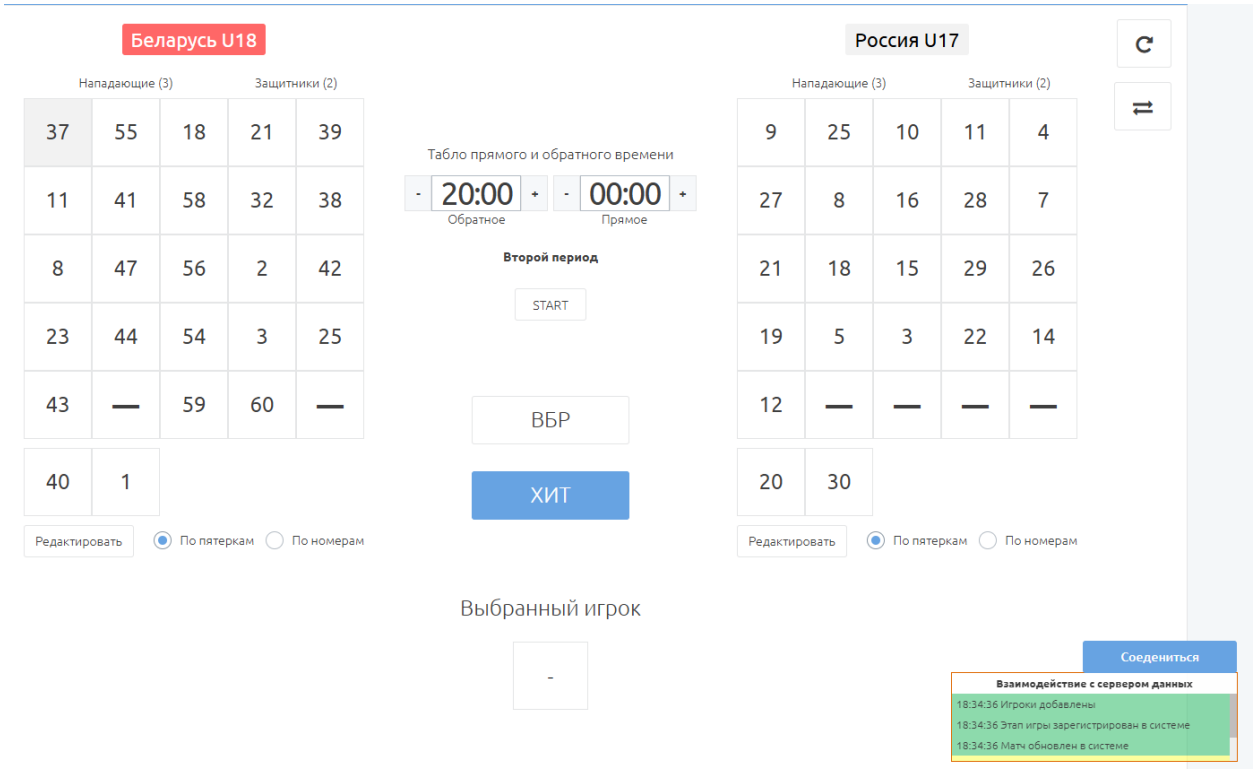
После выполнения этих трех условий, причем неважно в какой последовательности будут выполнены эти условия, вбрасывание будет **автоматически сохранено** и **время** на таймере **автоматически запуститься**.

Не забывайте останавливать и "подгонять" время при необходимости перед следующим вбрасыванием.

Силовой прием

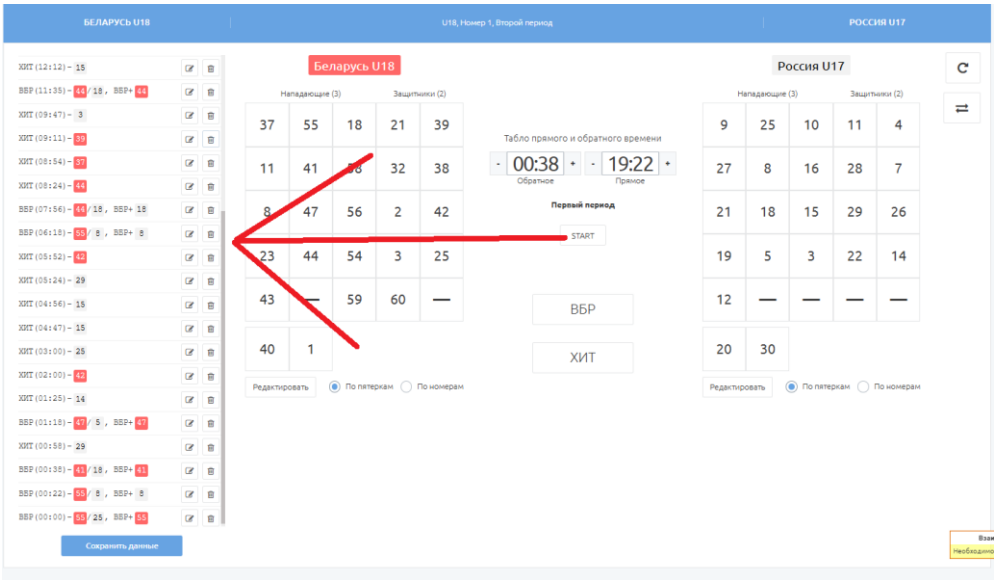
Для отражения силового приема вам сначала необходимо нажать на кнопку "ХИТ", а затем выбрать хоккеиста, совершившего силовой прием.

Рекомендуется после вбрасывания не останавливать на каждый силовой прием время, а вводить его с запущенным таймером, промежуток в 3-5 секунд для отображения силового приема допускается.

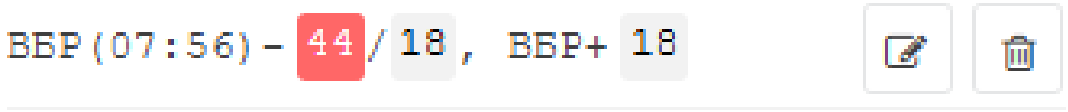


История событий и их редактирование

Также в модуле предусмотрена **история событий** и при необходимости возможность их **редактирование** или **удаления**. История всех введенных событий отображается в **левом** углу.



Так выглядит строчка вбрасывания, где сначала отображено время вбрасывания, затем игроки, учавствовавшие в нем и победитель вбрасывания:

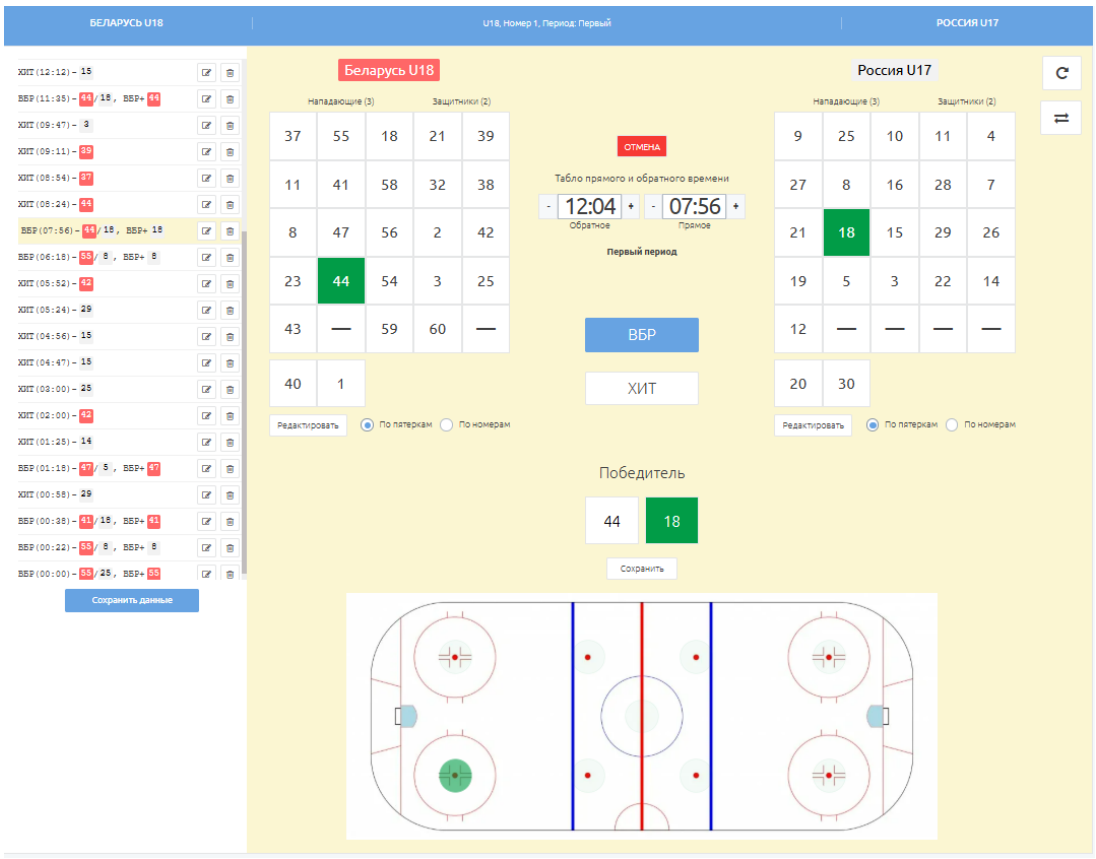


Для удобства каждая команда имеет свой цвет, выбранный оператором онлайн трансляции. Если цвета одинаковы, то попросите оператора онлайн трансляции установить цвета во вкладке "Подготовка к матчу".

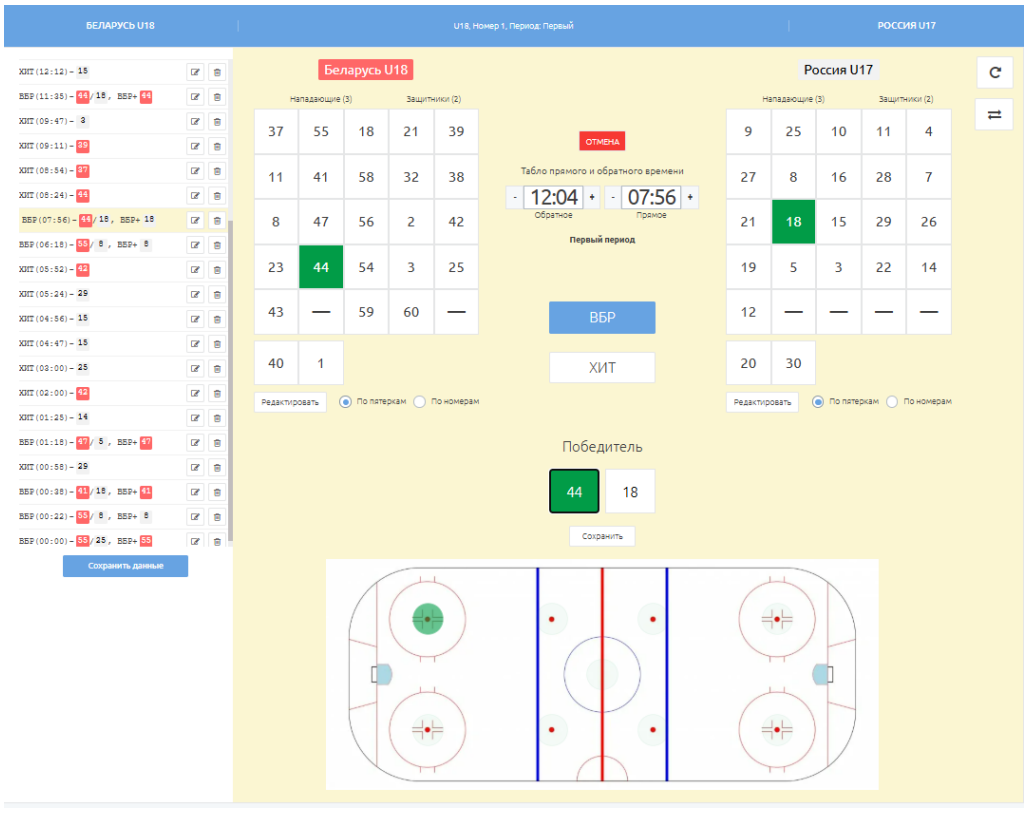
В правом сегменте записи есть **две кнопки**: одна отвечает за **редактирование** записи (иконка с карандашом), а другая за ее **удаление** (иконка с мусорным баком).

Если какие-то данные записаны неправильно и вам требуется их **изменить**, то стоит воспользоваться кнопкой **редактирования**. *Рекомендуется изменять какие-либо данные в остановке игры, а не по ходу матча.*

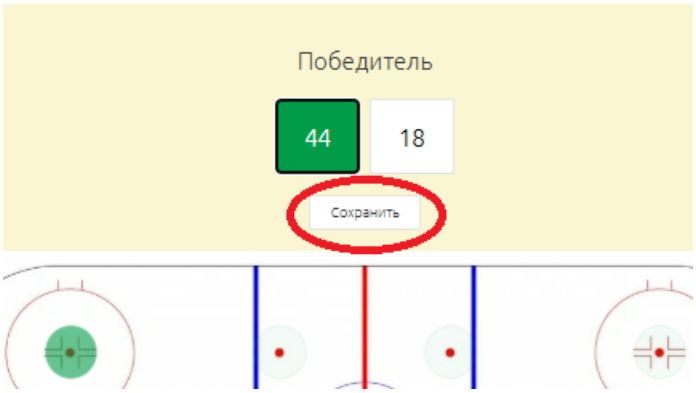
Рассмотрим пример редактирования записи:



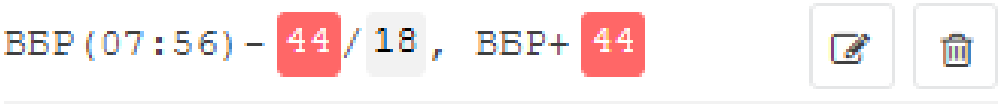
После нажатия кнопки редактирования все данные редактируемой записи будут **выведены** вам на экран. Теперь для изменения записи вам необходимо **перевыбрать** нужные компоненты, *например, точку и победителя.*



Для **внесения изменения** в редактируемую запись вам необходимо нажать кнопку **“Сохранить”**, которая находится под выбором победителя вбрасывания.



После этого данные о записи в истории событий **будут изменены**:



Данные в системе сохраняются **автоматически**, однако для сохранения и **передачи** их в онлайн необходимо в конце периода нажать на кнопку **“Сохранить данные”**, которая находится под историей событий.

