Инструкция по работе в модуле «Броски»

Методическое пособие
для судей статистики

Модуль «Броски» предназначен для регистрации бросков в створ, бросков мимо ворот, заблокированных бросков и голов с указанием игроков и времени событий.

В инструкции описаны подготовка к работе, внесение событий, проверка истории и сохранение данных периода.

Содержание

Знакомство и вход в систему · 2

Рабочее окно и расположение команд · 3

Подключение и игровое время · 4

Регистрация бросков и голов · 5

Заблокированный бросок · 6

История событий и исправление ошибок · 7

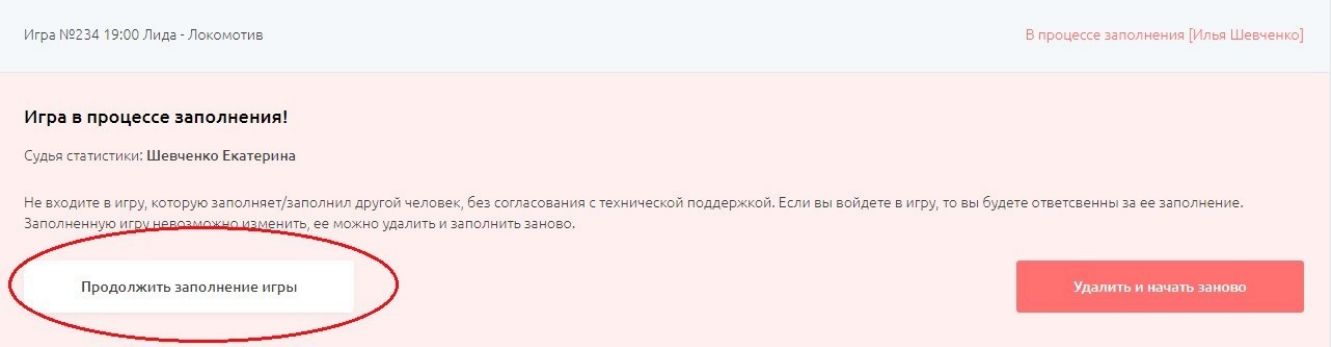
Особые ситуации · 8

Сохранение данных и завершение работы · 9

Памятка оператору трансляции · 10

Знакомство и вход в систему

1) Откройте https://hockey.by/new-admin/games/, выберите нужный матч и нажмите «Продолжить заполнение игры».

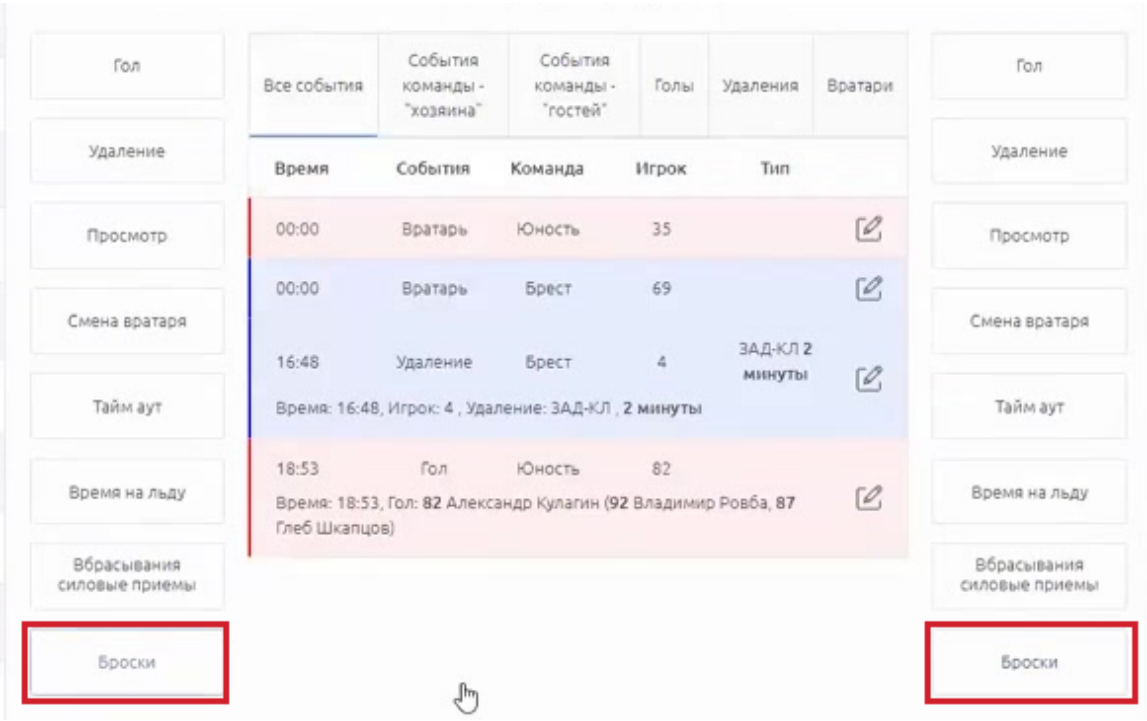


Продолжение заполнения выбранного матча.

Важно! Не нажимайте «Удалить и начать заново»: эта кнопка удаляет уже внесённые данные матча.

2) После того как оператор онлайн-трансляции заполнит составы и перейдёт к первому периоду, откройте вкладку нужного периода. Всегда выбирайте период, который ведёте в данный момент.

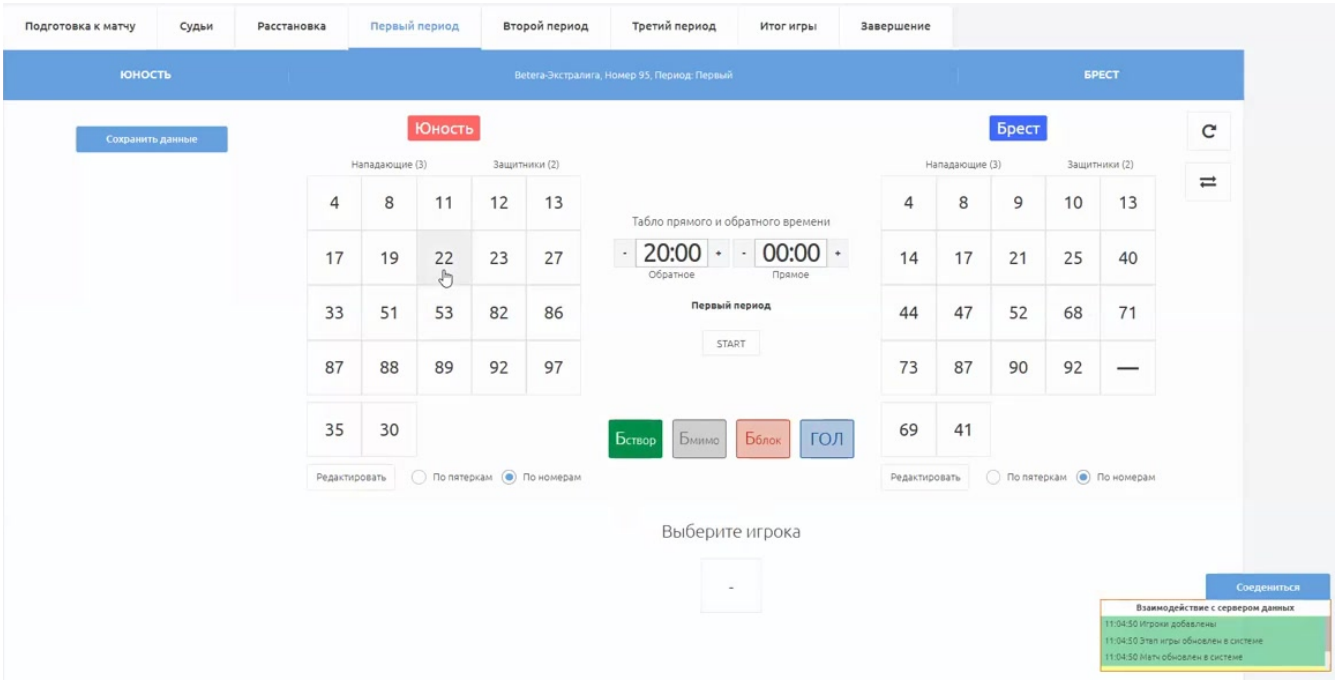
3) В онлайн-протоколе периода нажмите кнопку «Броски». Откроется рабочее окно с составами обеих команд.



Кнопки «Броски» в онлайн-протоколе периода.

Перед началом работы проверьте матч, команды и период. Переходите к следующему периоду после проверки и сохранения данных.

Рабочее окно и расположение команд



Рабочее окно модуля «Броски».

В центре окна расположены составы двух команд. Каждый квадрат с номером соответствует игроку. Названия команд над составами помогают определить, к какой команде относится выбранный номер.

Между составами находятся прямой и обратный таймеры, кнопка запуска и остановки времени и четыре кнопки событий. Слева отображается история внесённых записей и кнопка «Сохранить данные». В правом нижнем углу находится кнопка «Соединиться» и журнал взаимодействия с сервером.

Как настроить составы

1) Для удобного поиска игроков выберите сортировку **«По номерам»** под каждым составом. Такая сортировка помогает быстрее находить номер бросавшего игрока.

2) При необходимости используйте кнопку с двумя встречными стрелками в правом верхнем углу: она меняет команды местами на экране. Это удобно при смене сторонами во втором периоде.

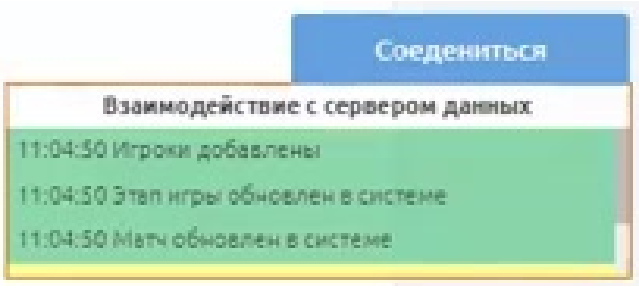
3) После перестановки проверьте названия команд. Ориентируйтесь на принадлежность игрока к команде, а не только на левую или правую сторону экрана.

Если цвета команд совпадают и мешают различать записи, согласуйте с оператором онлайн-трансляции разные цвета во вкладке «Подготовка к матчу».

Подключение и игровое время

Подключение к серверу

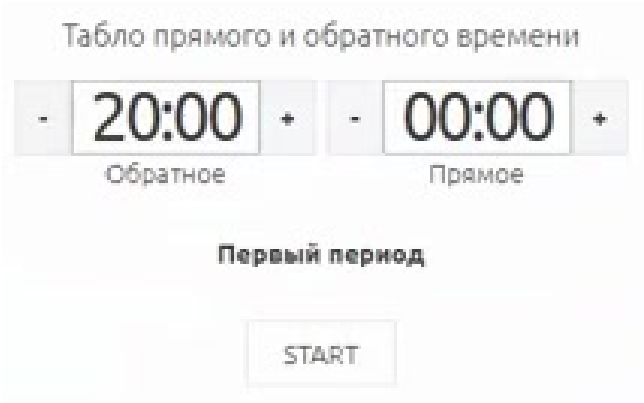
1) Перед внесением событий нажмите **«Соединиться»** в правом нижнем углу. Без подключения система выдаёт ошибку при работе с событиями.



Пример сообщений после установления соединения.

2) Проверьте журнал под кнопкой. В нём появляются сообщения о загрузке игроков и обновлении матча и этапа игры. Не начинайте ввод, если система по-прежнему сообщает, что необходимо установить соединение.

Контроль времени



Таймеры периода и кнопка START.

Обратное время показывает оставшееся время периода, как на табло. **Прямое время** показывает время, прошедшее от начала периода. В истории событий используется прямое время.

Запускайте и останавливайте таймер в соответствии с ходом игры. Перед регистрацией события контролируйте время; для корректировки предусмотрены кнопки «-» и «+» рядом с таймерами.

При остановке игры сверяйте обратное время с табло. Перед началом следующего периода проверьте выбранную вкладку, время и соединение с сервером.

Важно! Не оставляйте время на начальной отметке после начала игры. Запись броска с прямым временем 00:00 может означать, что вы забыли запустить таймер.

Регистрация бросков и голов

Для этих трёх событий используется общий порядок: сначала выберите тип события, затем нажмите номер игрока, совершившего бросок.

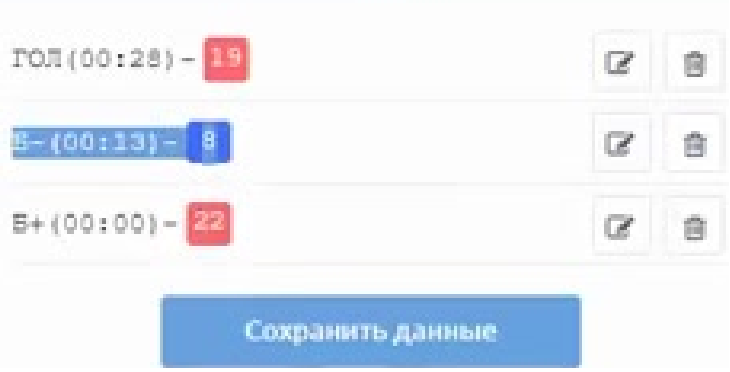
Событие	Кнопка	Кого выбрать	В истории
Бросок в створ	Бствор	Игрока, бросившего в створ ворот	Б+
Бросок мимо	Бмимо	Игрока, бросившего мимо ворот	Б-
Гол	ГОЛ	Автора заброшенной шайбы	ГОЛ

1) Контролируйте время события. Для гола точно сверьте время с табло на момент взятия ворот и определите автора заброшенной шайбы.

2) Нажмите нужную кнопку: «Бствор», «Бмимо» или «ГОЛ». Под кнопками появится надпись «Выберите игрока».

3) Нажмите номер игрока в составе соответствующей команды. После выбора игрока запись появится в истории слева.

4) Проверьте тип события, время, номер игрока и команду в новой записи.



Примеры записей: гол № 19, бросок мимо № 8 и бросок в створ № 22.

Регистрация гола

Для заброшенной шайбы используйте отдельную кнопку **«ГОЛ»**. **Перед её нажатием выставьте обратное время точно по табло на момент взятия ворот.** Время гола в записи модуля должно совпадать со временем этого гола в протоколе. Учитывайте формат отсчёта: на табло отображается обратное время, а в истории модуля — прямое. Сверяйте один и тот же момент игры. После выбора автора проверьте в истории его номер и время гола.

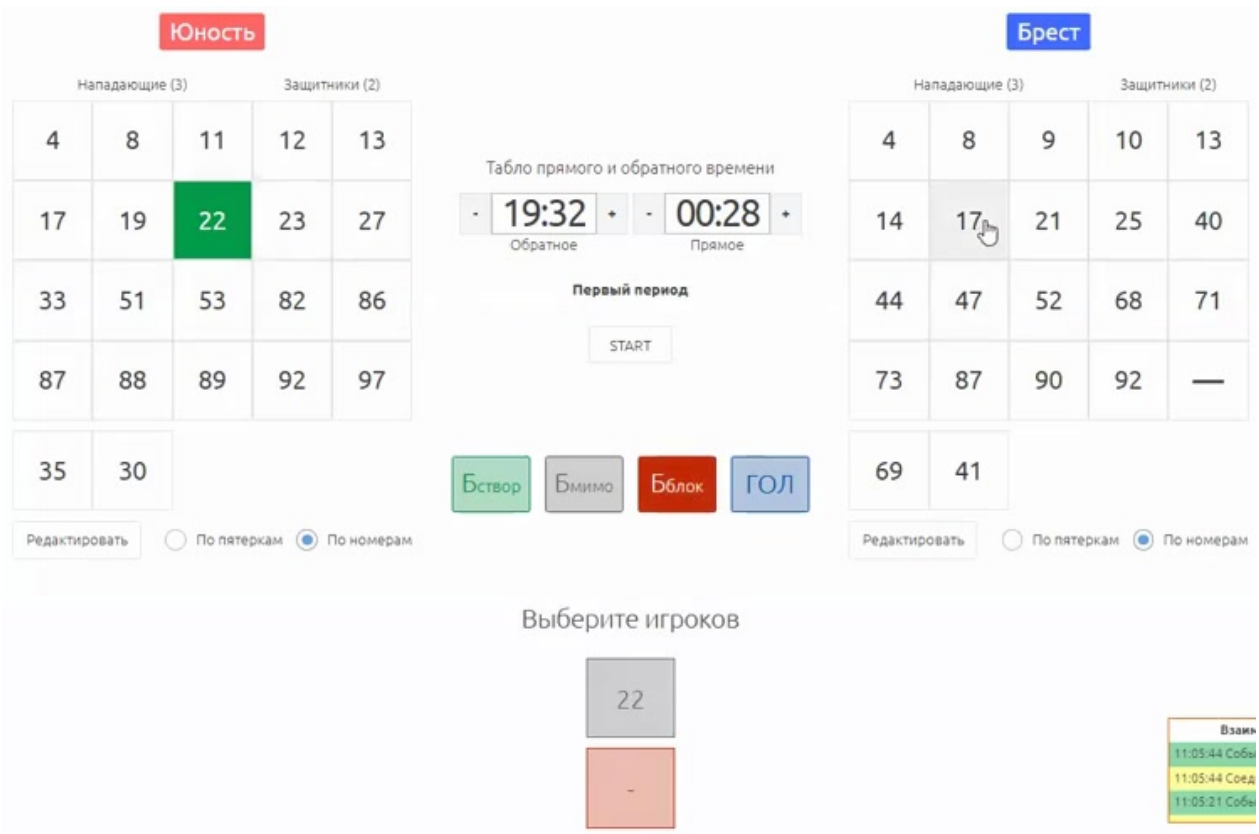
Заблокированный бросок

При регистрации заблокированного броска необходимо указать двух игроков. **Порядок выбора имеет значение.**

1) Нажмите кнопку **«Бблок»**. Под кнопками появятся два поля для выбора игроков.

2) Первым нажмите номер **игрока, который бросал по воротам**. Его номер появится в верхнем сером поле.

3) Вторым нажмите номер **игрока, который заблокировал бросок**. Для него предназначено нижнее поле красноватого цвета.



Сначала выбран бросавший № 22. Следующий выбор — блокировавший игрок.

4) Проверьте появившуюся запись «БЛОК» в истории: в ней должны быть оба номера и время события.

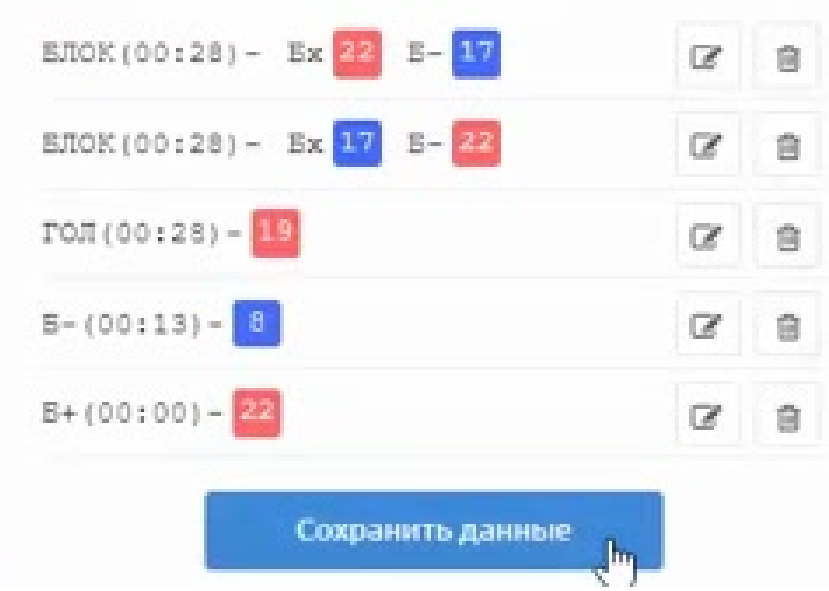


Пример: № 17 «Бреста» заблокировал бросок № 22 «Юности».

Не путайте роли. В записи «Бх» относится к блокировавшему игроку, «Б-» — к бросавшему. Порядок обозначений в истории отличается от порядка выбора игроков.

История событий и исправление ошибок

История расположена слева от составов. Каждая запись содержит тип события, прямое время и номер игрока; для заблокированного броска указаны оба участника.



История событий и кнопки работы с записями.

Что проверять в записи

Сверяйте событие с игровым эпизодом: верно ли выбран тип броска, тот ли номер указан, соответствует ли цвет нужной команде и правильно ли записано время. В записи «БЛОК» отдельно проверяйте бросавшего и блокировавшего.

Если обнаружена ошибка

Справа от каждой записи расположены значки **карандаша** и **корзины**. Карандаш предназначен для редактирования записи, корзина — для её удаления.

1) Во время остановки игры найдите ошибочную запись по времени, типу события и номеру игрока.

2) Нажмите карандаш и выберите правильного игрока. Корзину используйте, если запись необходимо удалить, например если событие было внесено повторно.

3) После исправления проверьте результат в истории: правильные сведения должны находиться в нужной записи, без лишнего дубликата.

4) Проверьте сообщения сервера: исправление должно пройти без ошибок подключения.

Рекомендуется исправлять записи в паузах игры, чтобы не пропустить следующий бросок. После исправлений вновь проверьте текущее игровое время.

Особые ситуации

Уточнение автора гола

Если во время борьбы у ворот или подставления вы указали одного игрока, а затем автор гола был уточнён, исправьте существующую запись.

1) Найдите нужную запись «ГОЛ» в истории по времени события.

2) Нажмите значок карандаша и выберите номер правильного автора гола.

3) Проверьте обновлённую запись. Согласуйте автора с оператором онлайн-трансляции.

Возврат игрового времени назад

После видеопросмотра судьи могут вернуть игровое время к более раннему моменту. Например, гол не был замечен сразу, игра продолжалась, а затем после просмотра гол засчитали и время вернули к моменту взятия ворот.

В таком случае удалите события, внесённые за отменённый отрезок игры. Это касается бросков, зарегистрированных после момента, к которому судьи вернули время. Аналогично действуйте при возврате времени по другим судейским решениям.

1) Уточните момент, к которому возвращено игровое время, и скорректируйте таймер.

2) Найдите в истории события отменённого отрезка и удалите их с помощью корзины. Событие, которое после просмотра признано действительным, должно остаться в протоколе.

3) Перепроверьте историю и сообщите оператору онлайн-трансляции об исправлениях.

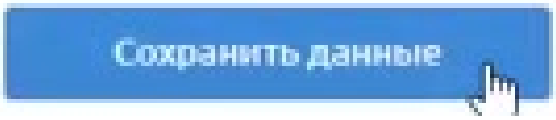
Сохранение данных и завершение работы

Во время периода

Система **автоматически сохраняет данные после каждого события**. Нажимать «Сохранить данные» в каждую остановку игры не требуется. Во время пауз проверяйте внесённые записи и при необходимости исправляйте ошибки.

Проверяйте сообщения взаимодействия с сервером и не оставляйте ошибки подключения без внимания.

В конце периода



Кнопка сохранения данных в конце периода.

1) Остановите таймер и закончите внесение событий завершившегося периода.

2) Проверьте типы событий, время и номера игроков. Для голов сверьте автора и время; для блокировок — роли обоих участников.

3) Исправьте ошибки и удалите случайные дубликаты.

4) В конце периода нажмите **«Сохранить данные»**. Сообщите оператору онлайн-трансляции, что данные периода готовы к загрузке.

5) Откройте следующий период. Проверьте команды, расположение составов, таймер и соединение с сервером.

После окончания матча

Проверьте, что события внесены в соответствующие периоды, а последние исправления сохранены. Сообщите оператору онлайн-трансляции о завершении работы и согласуйте обнаруженные расхождения до окончательной проверки статистики.

Краткая последовательность действий

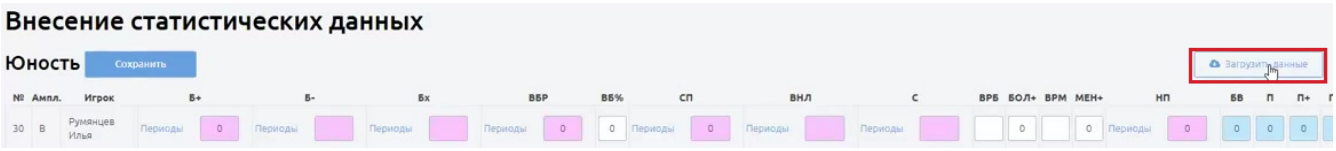
Выберите период → соединитесь с сервером → контролируйте время → выберите событие → выберите игрока или игроков → проверьте историю → в конце периода нажмите «Сохранить данные».

Памятка оператору трансляции

После сохранения данных судьёй модуля «Броски» оператор онлайн-трансляции загружает статистику в соответствующие разделы протокола.

Загрузка статистических данных

1) Откройте раздел **«Стат. данные»**. На странице «Внесение статистических данных» нажмите **«Загрузить данные»**.

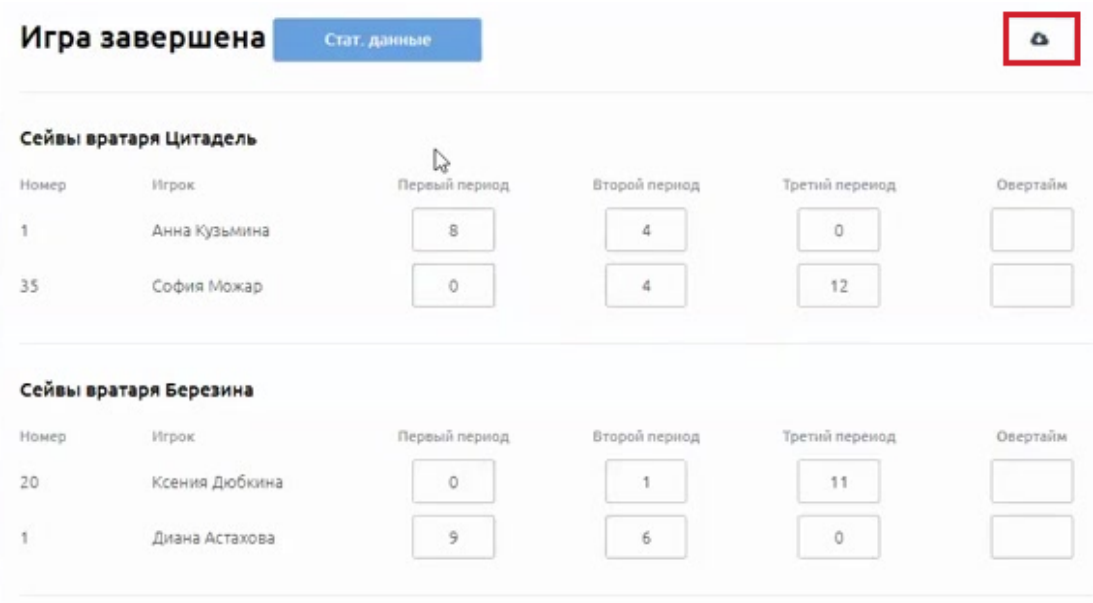


Кнопка «Загрузить данные» на странице статистики.

2) Проверьте загруженные показатели игроков. При работе модуля их получают из внесённых событий; вручную переносить броски с бумажных листов не требуется.

Загрузка отражённых бросков вратарей

1) В конце периода загрузите отражённые броски. В показанном интерфейсе для этого используется кнопка с изображением **облака** во вкладке «Завершение», над блоками «Сейвы вратаря».



Кнопка загрузки и заполненные сейвы вратарей по периодам.

2) Проверьте полученные значения по вратарям и периодам. Система рассчитывает отражённые броски автоматически, но результаты необходимо сверять.

3) При расхождении согласуйте проверку с судьёй, ведущим броски. Сообщите ответственному за систему, если расхождение не устраняется после проверки исходных событий.