Глава 3

Данные: команды, игроки, турниры

Команды с эмблемами и цветами формы, игроки с фото, турниры с группами и регламентом, арены, календарь и статистика.

Чтобы в титрах были названия, эмблемы, фамилии и номера, а таблица турнира считалась сама, в GSPORT один раз заводятся данные. Всё это — в меню **«Данные»**.

> **Совет:** если ваш турнир проводит ФХР, Ночная лига, СХЛ или РХЛ, турнир, команды, игроков и матчи можно загрузить с сайта лиги — глава «Модули лиг». Вручную заводить ничего не придётся.

В этой главе:

1. С чего начать — порядок, в котором удобнее заводить данные.
2. Турнир, этапы и группы.
3. Регламент турнира и таблица.
4. Команды — эмблема, цвета формы, состав.
5. Игроки и фото.
6. Арены.
7. Календарь и статистика.

С чего начать

В каком порядке заводить данные, чтобы ничего не пришлось переделывать.

Удобный порядок — от общего к частному:

Шаг	Что завести	Где	Зачем
1	**Арены**	Данные → Арены	Чтобы выбирать место матча из списка, а ключ трансляции был закреплён за ареной
2	**Турнир**	Данные → Турниры → «Добавить турнир»	Название, организатор, сроки
3	**Этапы и группы** турнира	В карточке турнира кнопка «Группы»	По ним считаются турнирные таблицы
4	**Регламент турнира**	«Группы» → «Регламент турнира»	Очки за победы, порядок при равенстве очков, какую статистику вести
5	**Команды**	Данные → Команды → «Добавить команду»	Название, короткое название для табло, эмблема, цвета формы
6	**Игроки** в составе команд	Команда → «Состав команды»	Фамилии и номера для титров, протокола и статистики
7	Команды — **в группы** турнира	«Группы» → «Состав» у группы	Чтобы команды стояли в таблице с нулями ещё до первого матча

После этого матчи заводятся за минуту — глава «Матч».

> **Совет:** не знаете, с чего начать, — на **Дашборде** нажмите **«Создать пример»**. Система заведёт учебный турнир с двумя командами, составами и двумя матчами: на нём видно, как всё работает. Убрать пример можно одной кнопкой там же.

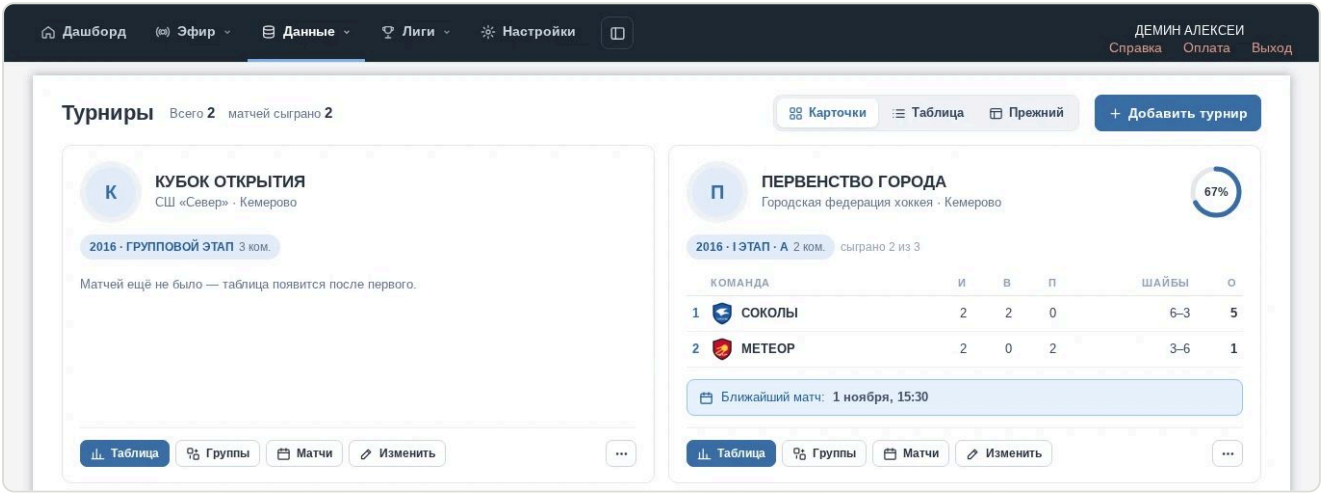
Порядок не строгий: команду можно завести и прямо из карточки матча («Новая команда…»), а игрока — со страницы «Состав на матч».

Турнир, этапы и группы

Заводим турнир, делим его на этапы и группы — по ним считаются турнирные таблицы.

Раздел «Турниры»

Откройте **Данные** → **Турниры**. Каждый турнир — карточка: название, организатор, группы, таблица и ближайший матч.



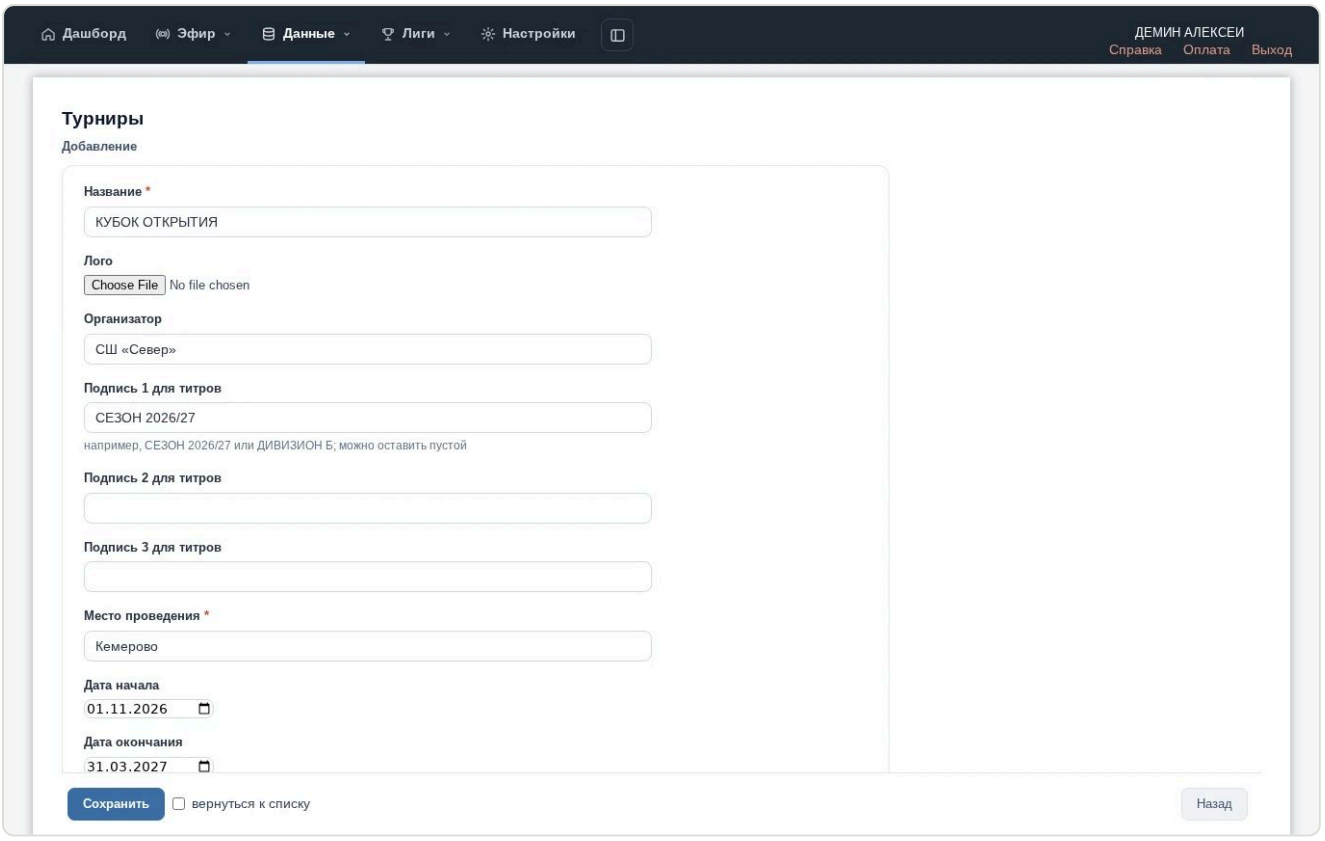
Раздел «Турниры»: новый «Кубок открытия» и «Первенство города» с таблицей

Кнопки внизу карточки:

- **Таблица** — турнирная таблица группы;
- **Группы** — этапы и группы турнира;
- **Матчи** — матчи группы;
- **Изменить** — название, сроки, логотип;
- **⋯** — ещё: состав команд группы, правила таблицы, ссылки для сайта и соцсетей, удаление турнира.

Новый турнир

1. Нажмите **«+ Добавить турнир»** справа вверху.
2. Заполните поля и нажмите **«Сохранить»**.



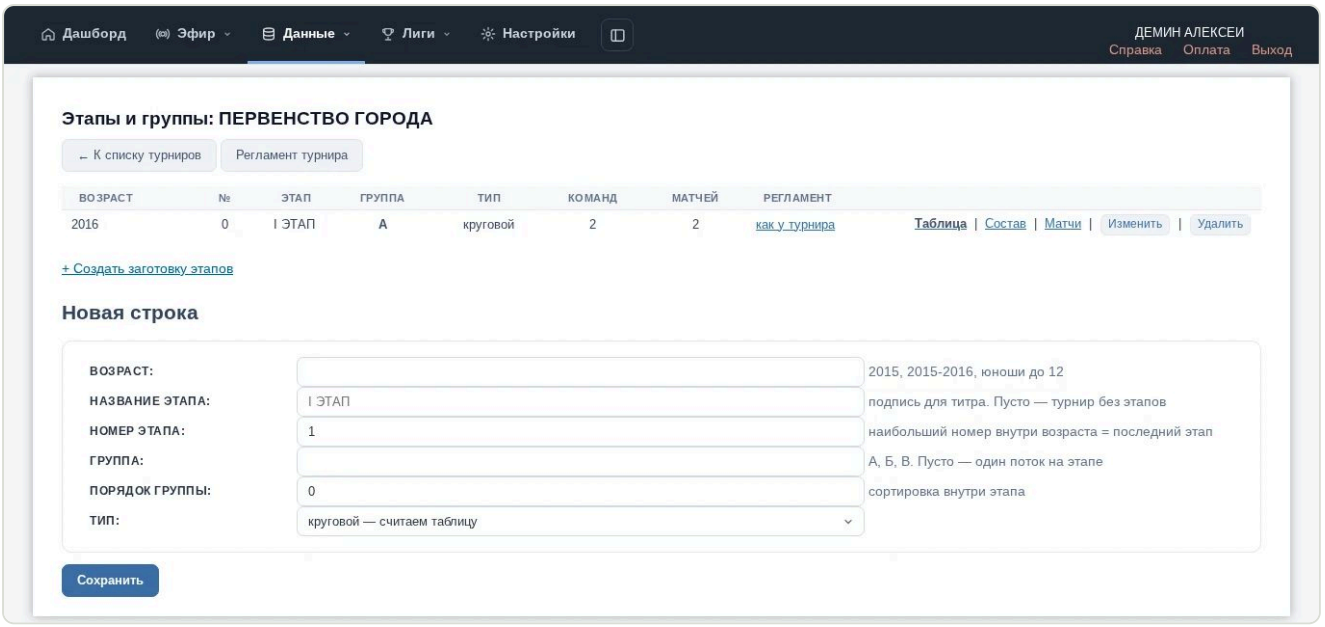
Новый турнир: название, организатор, подпись, место и сроки

Поле	Что вписать
Название *	Как турнир будет называться в титрах: «КУБОК ОТКРЫТИЯ»
Лого	Эмблема турнира — для титров и постеров
Организатор	Кто проводит: федерация, спортшкола
Подпись 1, 2, 3 для титров	Свободные строки, например «СЕЗОН 2026/27» или «ДИВИЗИОН Б». Наборы титров и названия трансляций могут их показывать. Можно оставить пустыми
Место проведения *	Город или регион
Дата начала, дата окончания	Сроки турнира

Этапы и группы

Одна **группа** — это одна турнирная таблица. Небольшому турниру хватит одной группы, большому — несколько этапов и групп («I ЭТАП · А», «I ЭТАП · Б», «ФИНАЛ»).

Откройте карточку турнира → **«Группы»**.



Этапы и группы турнира

Добавить группу вручную

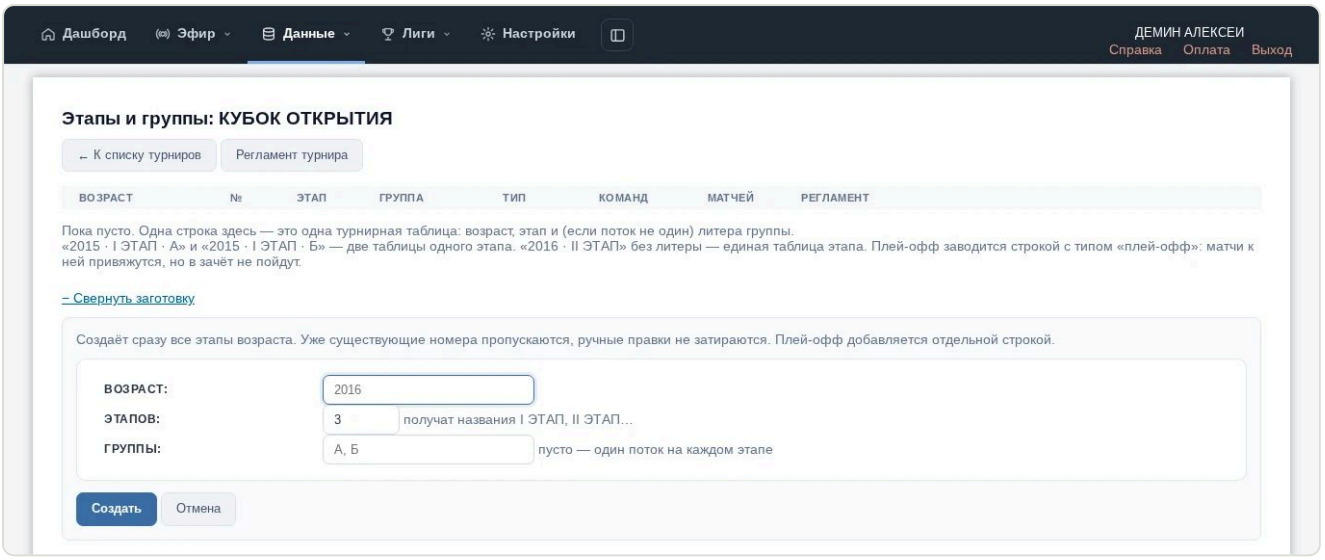
Внизу страницы — форма **«Новая строка»**:

Поле	Что значит
Возраст	Год рождения игроков или подпись: «2016», «2015-2016», «юноши до 12»
Название этапа	Подпись для титра: «I ЭТАП», «ГРУППОВОЙ ЭТАП». Пусто — турнир без этапов
Номер этапа	По порядку: 1, 2, 3. Наибольший номер в возрасте — последний этап
Группа	Литера: «А», «Б». Пусто — на этапе одна общая таблица
Порядок группы	Порядок групп внутри этапа
Тип	**круговой** — считаем таблицу; **плей-офф** — матчи привязываются к группе, но очки не начисляются

Нажмите **«Сохранить»** — группа появится в списке.

Заготовка этапов — сразу несколько

Ссылка **«+ Создать заготовку этапов»** заводит все этапы возраста одним нажатием:



Заготовка этапов: возраст, сколько этапов и литеры групп

1. **Возраст** — например, «2016».
2. **Этапов** — сколько: получат названия «I ЭТАП», «II ЭТАП»…
3. **Группы** — литеры через запятую («А, Б») или пусто, если на этапе одна таблица.
4. Нажмите **«Создать»**.

Уже существующие этапы система пропустит, ручные правки не затрёт. Плей-офф добавьте отдельной строкой с типом «плей-офф».

Действия с группой

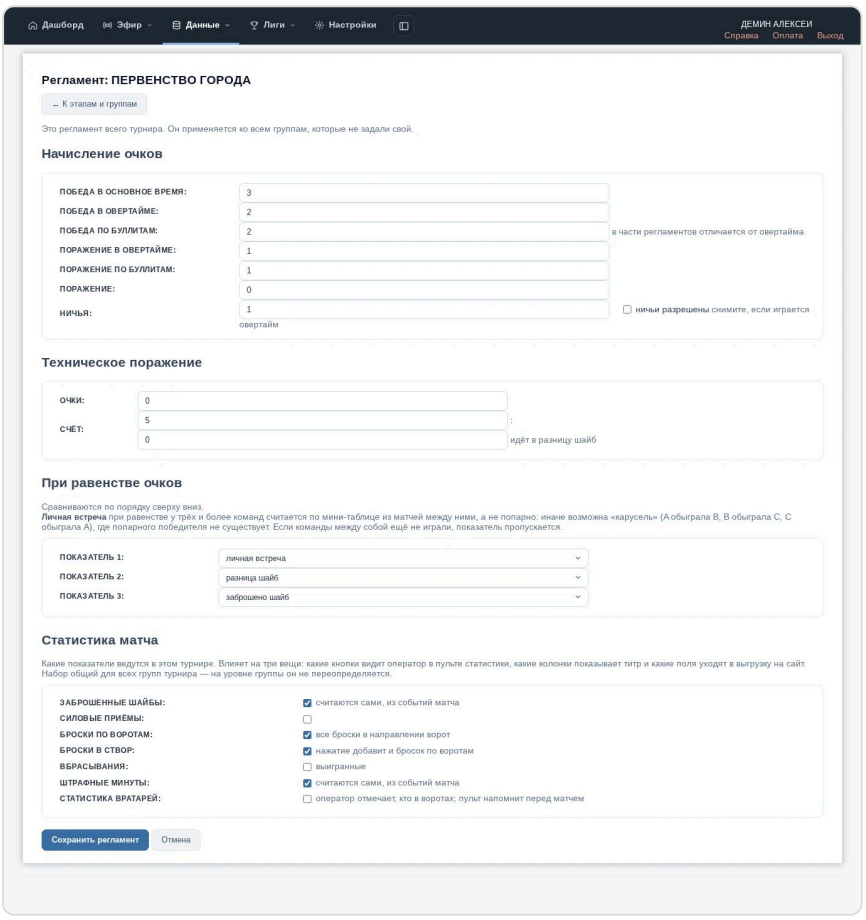
В строке группы: **Таблица**, **Состав** (какие команды в группе — см. «Регламент турнира и таблица»), **Матчи**, **Изменить** и **Удалить**.

Регламент турнира и таблица

Очки за победы и поражения, порядок при равенстве очков, какая статистика ведётся, команды в группе и турнирная таблица.

Регламент турнира

Откройте турнир → **«Группы»** → кнопка **«Регламент турнира»** сверху. Регламент применяется ко всем группам турнира, у которых нет своего.



Регламент турнира: очки, техническое поражение, равенство очков, статистика

Начисление очков

Сколько очков даётся за каждый исход: победа в основное время, в овертайме, по буллитам, поражение в овертайме и по буллитам, поражение, ничья. Галка **«ничьи разрешены»** — если в турнире нет овертайма и буллитов; снимите её, если играется овертайм.

Техническое поражение

Сколько очков получает проигравшая команда и с каким счётом записывается результат — например, 5:0. Счёт идёт в разницу шайб.

При равенстве очков

До трёх показателей по порядку: личная встреча, разница шайб, заброшено шайб, меньше пропущено, больше побед. Если у трёх и более команд равенство, личная встреча считается по мини-таблице из матчей между ними.

Статистика матча

Какие показатели ведутся в турнире: заброшенные шайбы и штрафные минуты (считаются сами), силовые приёмы, броски по воротам, броски в створ, вбрасывания, статистика вратарей. От этого зависят кнопки в пульте статистики, колонки в титрах и выгрузка на сайт. Набор общий для всего турнира.

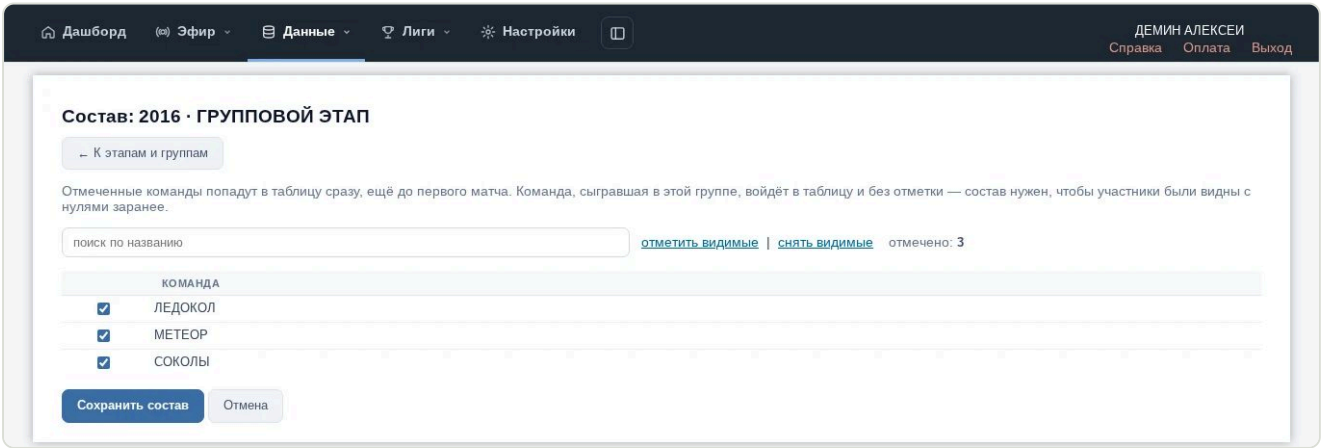
Нажмите **«Сохранить регламент»**.

> **Совет:** у отдельной группы можно задать свой регламент — в строке группы ссылка в колонке «Регламент» («как у турнира»). Например, если в финале нет ничьих.

Команды в группе

Команда попадает в таблицу группы, когда сыграет в ней первый матч. Чтобы команды стояли в таблице с нулями **заранее**, отметьте их:

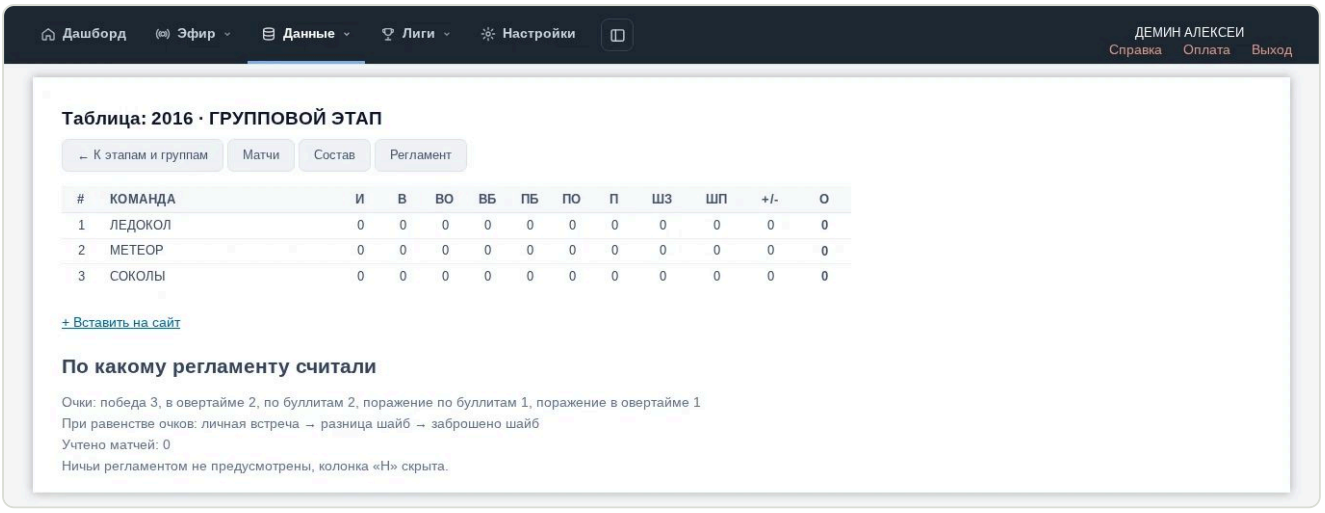
1. Турнир → **«Группы»** → в строке группы **«Состав»**.
2. Отметьте команды галками. **«отметить видимые»** — все сразу, поиск по названию сужает список.
3. Нажмите **«Сохранить состав»**.



Состав группы: отметьте команды, которые в ней играют

Турнирная таблица

Турнир → **«Таблица»** (или «Таблица» в строке группы).



Турнирная таблица: пока нули — матчей ещё не было

Колонки: **И** — игры, **В** — победы в основное время, **ВО** / **ВБ** — победы в овертайме и по буллитам, **ПБ** / **ПО** — поражения по буллитам и в овертайме, **П** — поражения, **ШЗ** / **ШП** — шайбы забитые и пропущенные, **+/-** — разница, **О** — очки. Колонка «Н» (ничьи) видна, только если ничьи разрешены регламентом.

Таблица считается **сама** по сыгранным матчам: закончили матч на пульте — она обновилась. Под таблицей написано, по какому регламенту она посчитана и сколько матчей учтено.

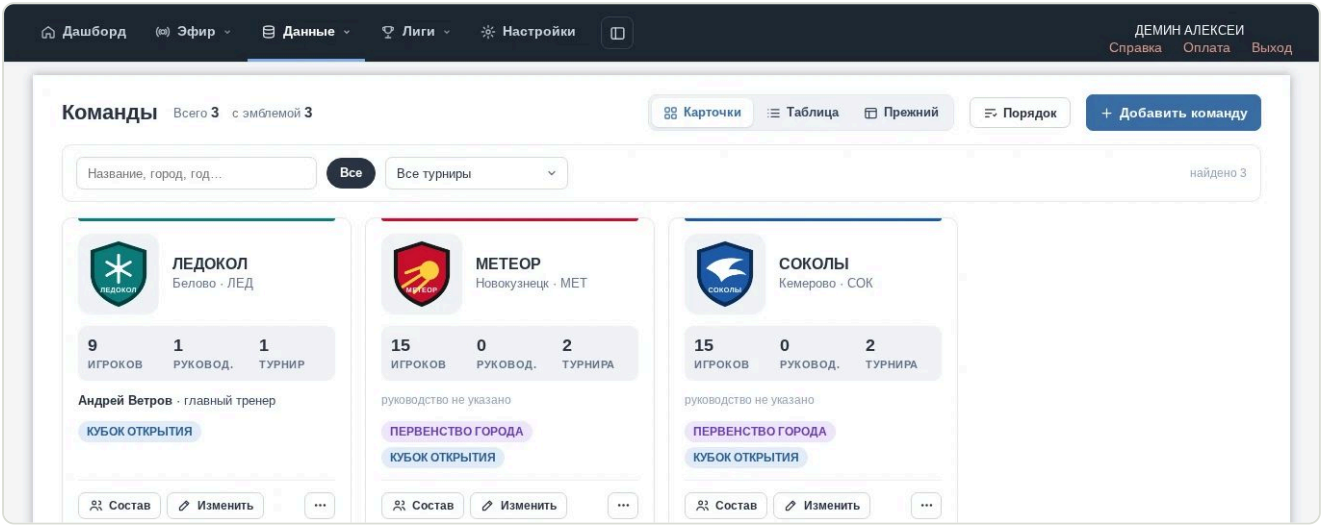
Кнопка **«+ Вставить на сайт»** даёт код таблицы для сайта клуба — глава «Публикация».

Команды

Заводим команду: название для табло, эмблема, цвета домашней и гостевой формы, состав игроков.

Раздел «Команды»

Данные → **Команды** — все ваши команды карточками: эмблема, город, сколько игроков и руководства, в каких турнирах.

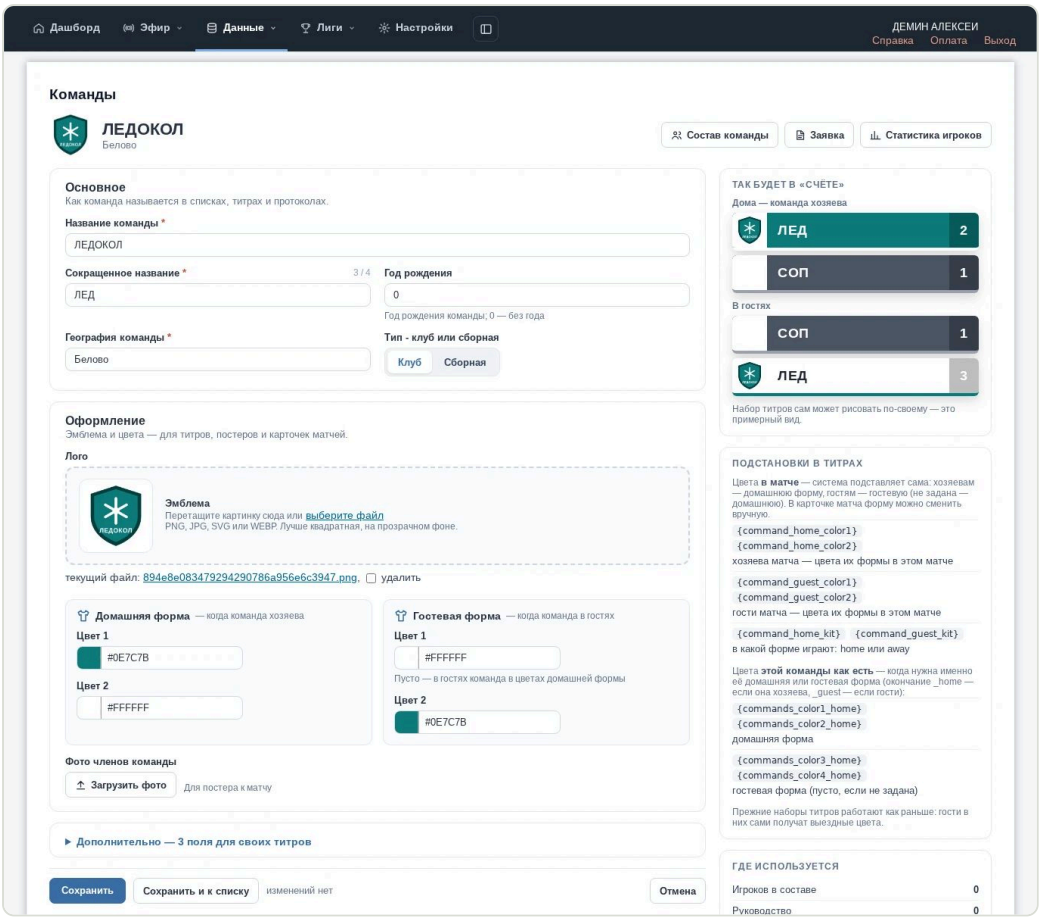


Раздел «Команды»: карточки с эмблемами

Сверху — поиск по названию, городу и году и отбор по турниру. Вид — **«Карточки»**, **«Таблица»** или **«Прежний»**.

Новая команда

Нажмите **«+ Добавить команду»**. Карточка команды — два блока: «Основное» и «Оформление», справа — как команда будет выглядеть в табло.



Карточка команды: основное, оформление и предпросмотр табло

Основное

Поле	Что вписать
Название команды *	Полное название для списков, титров и протоколов: «ЛЕДОКОЛ»
Сокращённое название *	3–4 буквы для табло со счётом: «ЛЕД»
Год рождения	Для детских команд: 2016. 0 — без года. В админке команда видна как «ЛЕДОКОЛ · 2016», в титрах — только название
География команды *	Город
Тип	**Клуб** или **Сборная**

Оформление

- **Лого** — перетащите картинку в рамку или нажмите «выберите файл». PNG, JPG, SVG или WEBP, лучше квадратная на прозрачном фоне.
- **Домашняя форма** — цвет 1 (основной) и цвет 2 (дополнительный). Из них красятся плашки команды в титрах.

- **Гостевая форма** — цвета формы в гостях. Пусто — в гостях команда в цветах домашней.
- **Фото членов команды** — общее фото для постера к матчу.

Справа, в блоке **«Так будет в „Счёте“»**, сразу видно, как команда выглядит в табло дома и в гостях.

Дополнительно — 3 поля для своих титров — свободные поля, если ваш набор титров их использует.

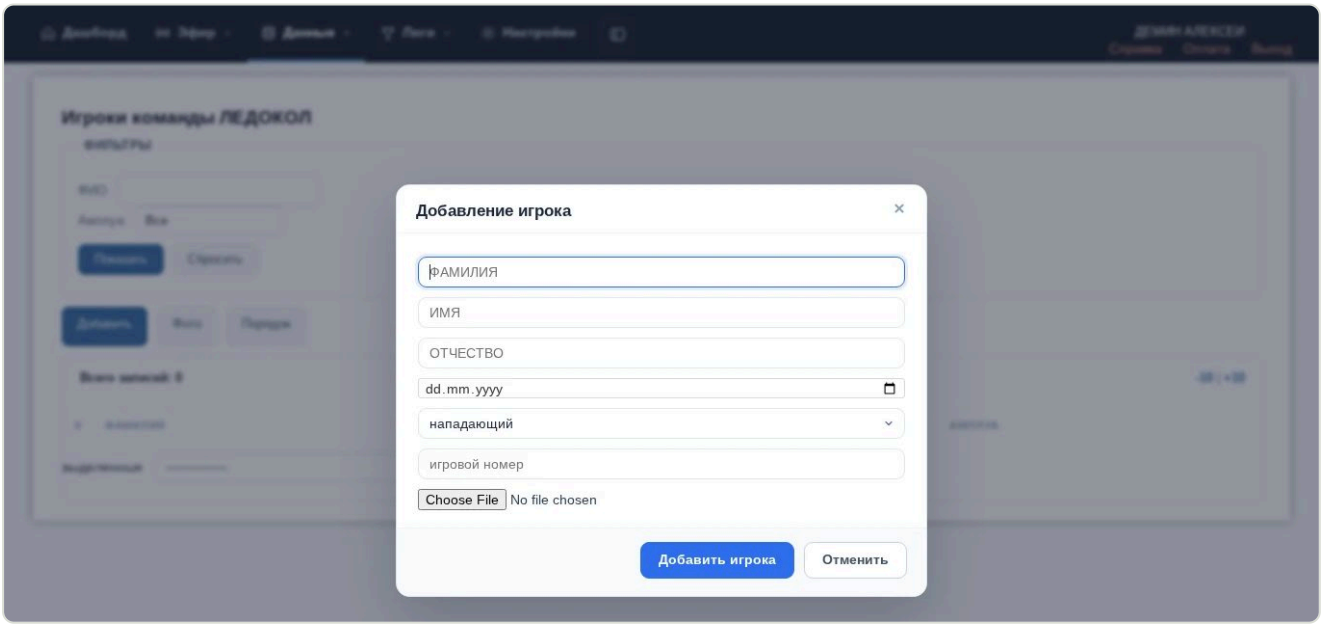
Нажмите **«Сохранить»** (или **«Сохранить и к списку»**).

> **Совет:** выбирайте контрастные цвета домашней и гостевой формы. Если в матче формы двух команд почти одного цвета, карточка матча предупредит, и форму одной из команд можно будет сменить — см. «Состав на матч и форма».

Состав команды

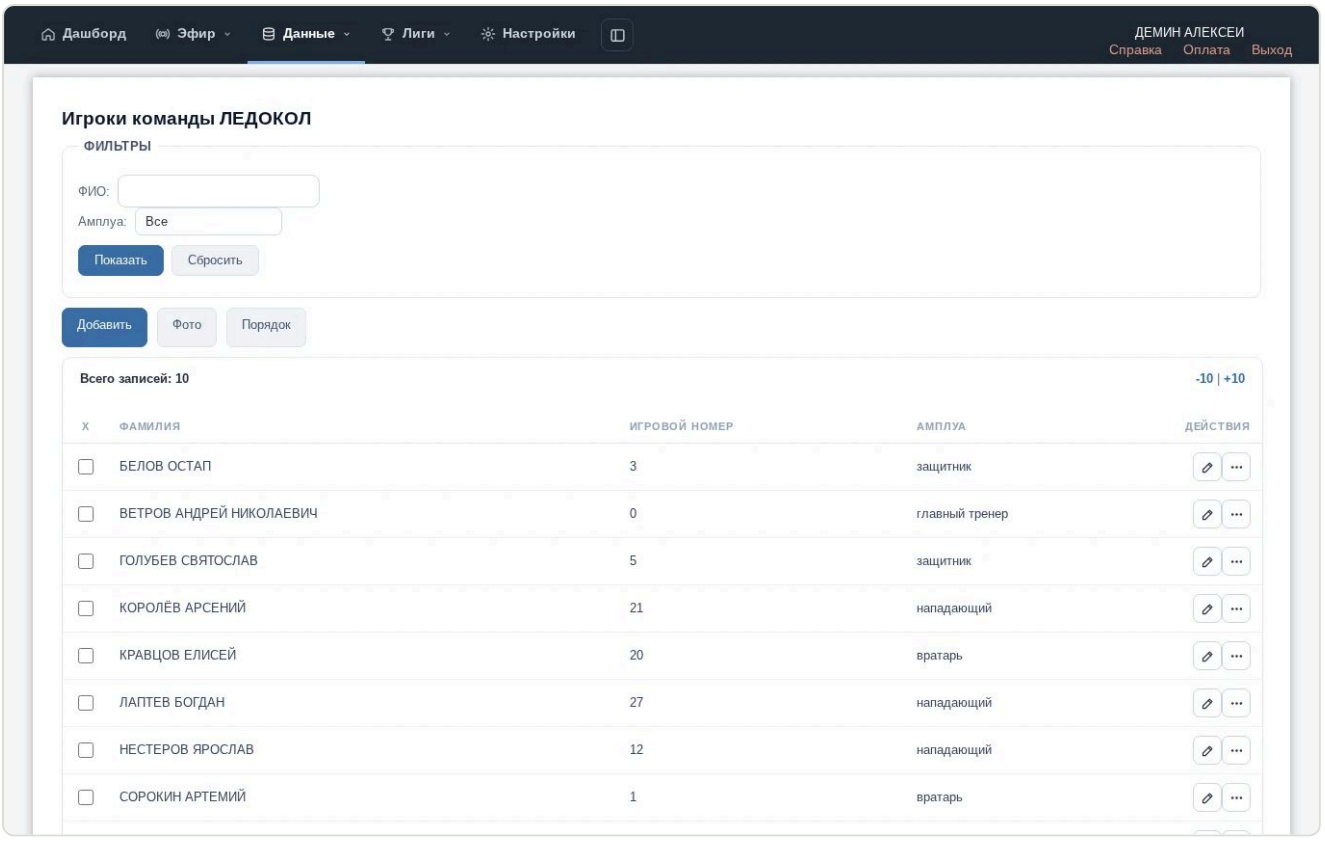
В карточке команды кнопка **«Состав команды»** — список игроков и руководства.

1. Нажмите **«Добавить»**.
2. В окне **«Добавление игрока»** впишите фамилию, имя, отчество (если нужно), дату рождения, выберите **амплуа** (нападающий, защитник, вратарь, тренер и др.) и **игровой номер**. Фото можно добавить сразу или позже.
3. Нажмите **«Добавить игрока»**.



Окно «Добавление игрока»

Если похожий человек у вас уже есть (та же фамилия и имя), система покажет его и предложит взять существующую карточку, а не заводить вторую.



Состав команды: игроки и тренер

Все игроки состава попадают в состав на матч автоматически, когда команда выбрана в матче.

Ещё в карточке команды:

- **Заявка** — заявочный лист команды в Word;
- **Статистика игроков** — статистика игроков этой команды;
- блок **«Где используется»** — сколько у команды игроков, турниров и матчей. Команду с матчами удалить нельзя: матчи остались бы без команды.

Порядок: дубли и год в названии

Команды → **«Порядок»** помогает навести порядок:

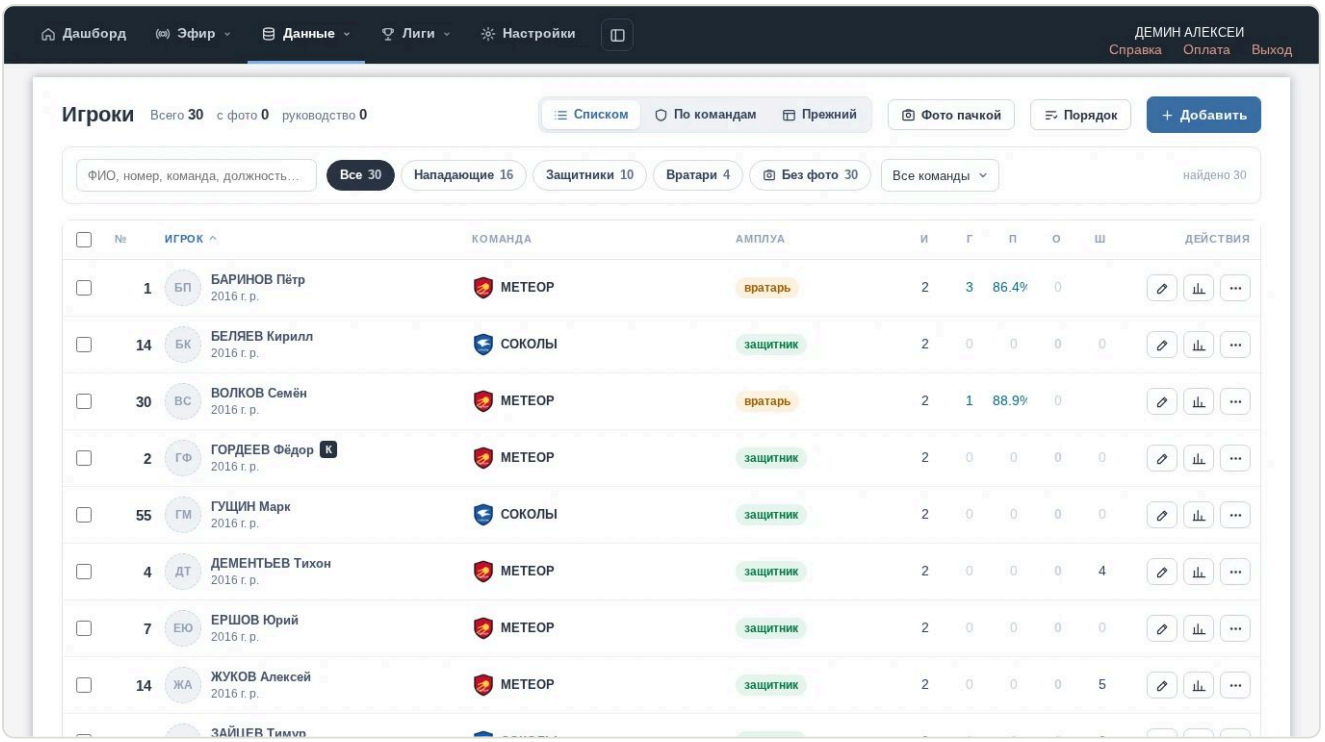
- **Год рождения из названия** — «МЕТАЛЛУРГ 2014» станет командой «МЕТАЛЛУРГ» с годом 2014;
- **Заглавными буквами** — привести названия команд и ФИО игроков к заглавным, как в титрах;
- **Дубли** — одна команда заведена дважды: игроки, матчи, таблицы и статистика сводятся в одну.

Игроки и фото

Все игроки и руководство, карточка игрока, фото по одному и пачкой, двойники.

Раздел «Игроки»

Данные → **Игроки** — все люди во всех ваших командах: игроки, тренеры, судьи, комментаторы.



Раздел «Игроки»: номер, амплуа, команда и статистика

- **Вид:** «Списком», «По командам» или «Прежний».
- **Отборы:** нападающие, защитники, вратари, «Без фото» и команда.
- **Поиск** — по ФИО, номеру, команде, должности.
- В строке — игры, голы, передачи, очки и штрафные минуты; у вратарей — пропущенные шайбы и процент отражённых бросков.
- Кнопки в строке: **изменить**, **статистика игрока**, **⋯** — ещё.

«+ Добавить» — новый человек: команда, фамилия, имя, отчество, фото, дата рождения, игровой номер, **амплуа** и **должность** (для руководства: «начальник команды», «врач» — идёт в титры).

> **Совет:** игроков удобнее добавлять из **состава команды** — они сразу окажутся в нужной команде. См. «Команды».

Фото пачкой

Если фото много, загрузите их разом: **Игроки** → **«Фото пачкой»**.

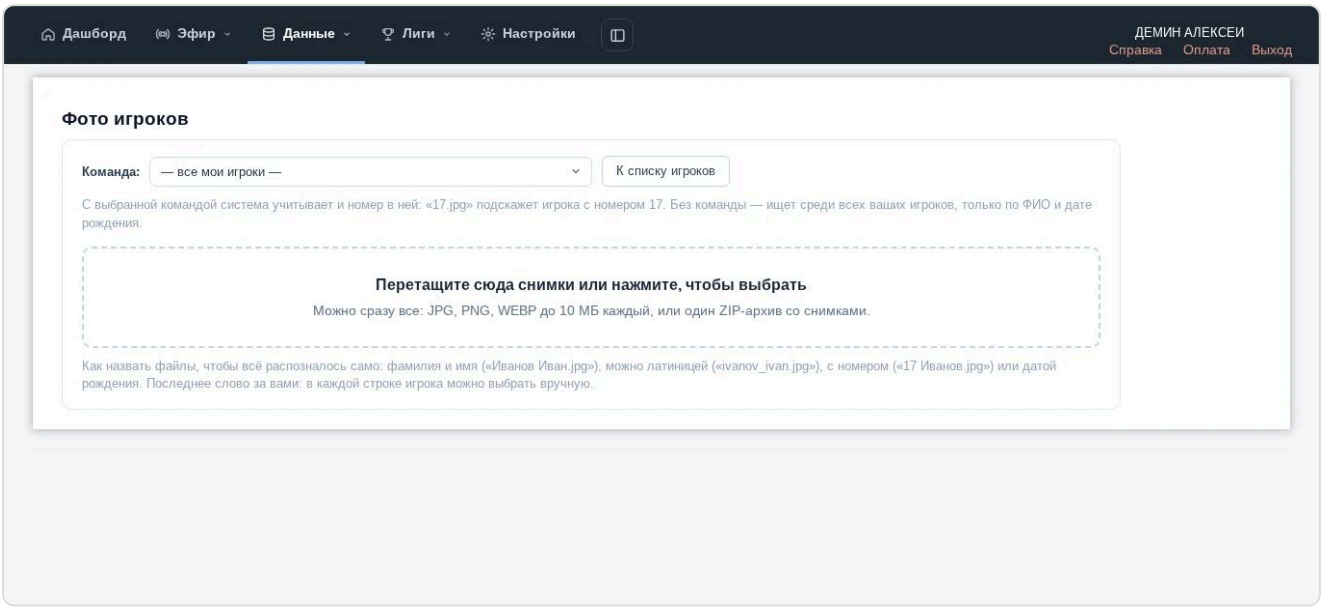


Фото пачкой: выберите команду и перетащите снимки

1. Выберите **команду** — тогда система учтёт и номер: файл «17.jpg» подскажет игрока с номером 17.
2. Перетащите снимки в рамку или нажмите на неё и выберите файлы. Можно сразу все: JPG, PNG, WEBP до 10 МБ или один ZIP-архив.
3. Проверьте, кому система приписала каждое фото, и поправьте вручную, если нужно.

Чтобы всё распозналось само, называйте файлы так:

- фамилия и имя: `Иванов Иван.jpg` (можно латиницей: `ivanov_ivan.jpg`);
- с номером: `17 Иванов.jpg`;
- или с датой рождения.

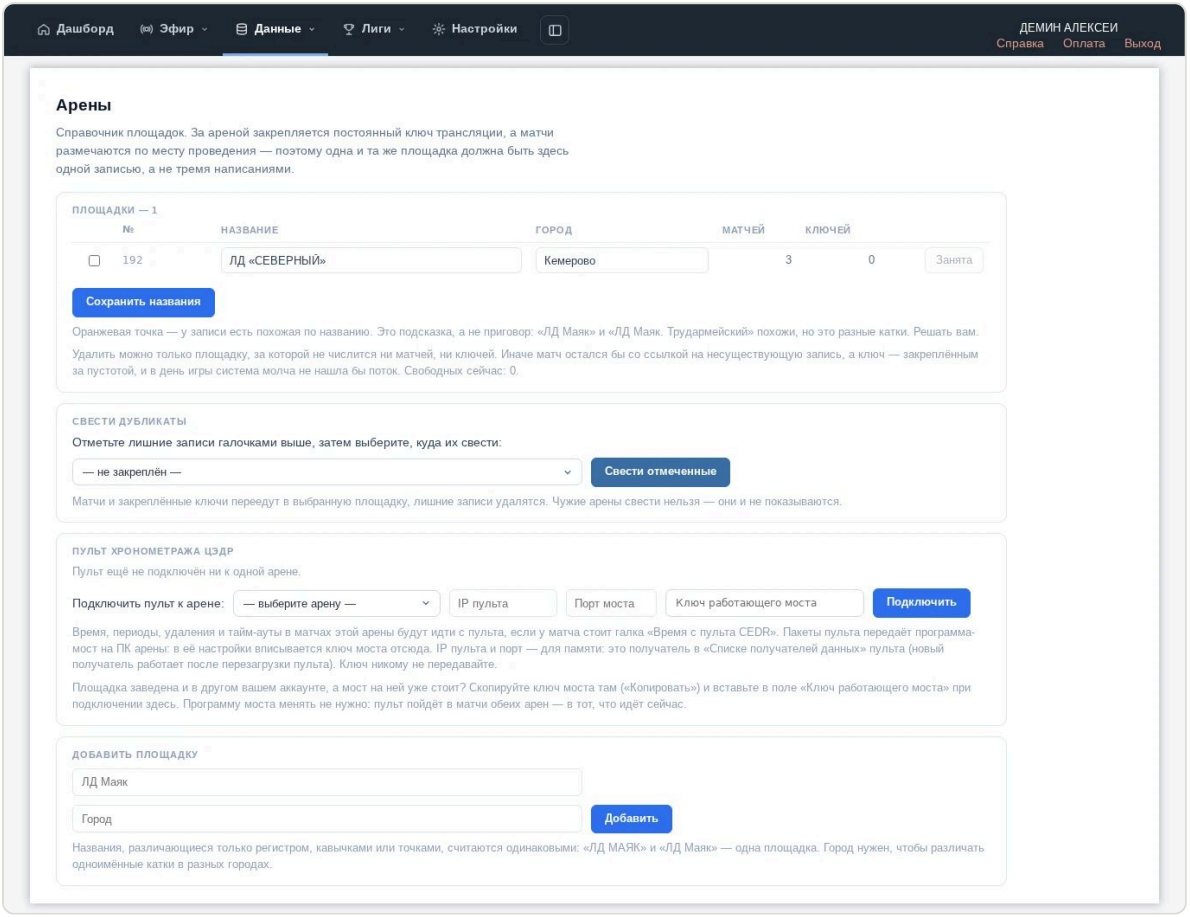
Двойники

Игроки → **«Порядок»** находит двойников — одного человека с двумя карточками (например, перешёл из команды в команду или загружен и вручную, и с ФХР). «Тот же человек» отмечен заранее, «похоже» — решите сами. При сведении составы, матчи и статистика переходят в оставленную карточку. Сведение можно отменить в **журнале сведений**.

Арены

Справочник площадок: одна площадка — одна запись; ключ трансляции и табло ЦЭДР закрепляются за ареной.

Данные → **Арены** — справочник ваших площадок.



Арены: площадки, дубликаты, пульт ЦЭДР и новая площадка

Зачем арены, а не просто «место» текстом:

- за ареной закрепляется **постоянный ключ трансляции** — программа вещания на этом катке настраивается один раз (глава «Трансляции»);
- к арене подключается **табло ЦЭДР** (глава «Табло арены ЦЭДР»);
- карточка матча проверяет, нет ли **накладки** — двух матчей на одной арене в одно время.

Поэтому одна площадка должна быть **одной записью**, а не тремя написаниями.

Добавить площадку

Внизу страницы, блок **«Добавить площадку»**:

1. Название — например, «ЛД «ЮНОСТЬ»».

2. Город — чтобы различать одноимённые катки в разных городах.
3. Нажмите **«Добавить»**.

Названия, которые различаются только регистром, кавычками или точками, система считает одинаковыми: «ЛД МАЯК» и «ЛД Маяк» — одна площадка.

Переименовать

Поправьте название или город прямо в таблице «Площадки» и нажмите **«Сохранить названия»**.

Свести дубликаты

Если одна площадка всё-таки заведена дважды:

1. Отметьте лишние записи галками в таблице.
2. В блоке **«Свести дубликаты»** выберите, какую запись оставить.
3. Нажмите **«Свести отмеченные»** и подтвердите.

Матчи и ключи переедут в оставленную площадку, лишние записи удалятся. Оранжевая точка у записи — подсказка, что есть похожая по названию. Решать, одна это площадка или разные, — вам.

Удалить можно только площадку без матчей и ключей.

Табло ЦЭДР

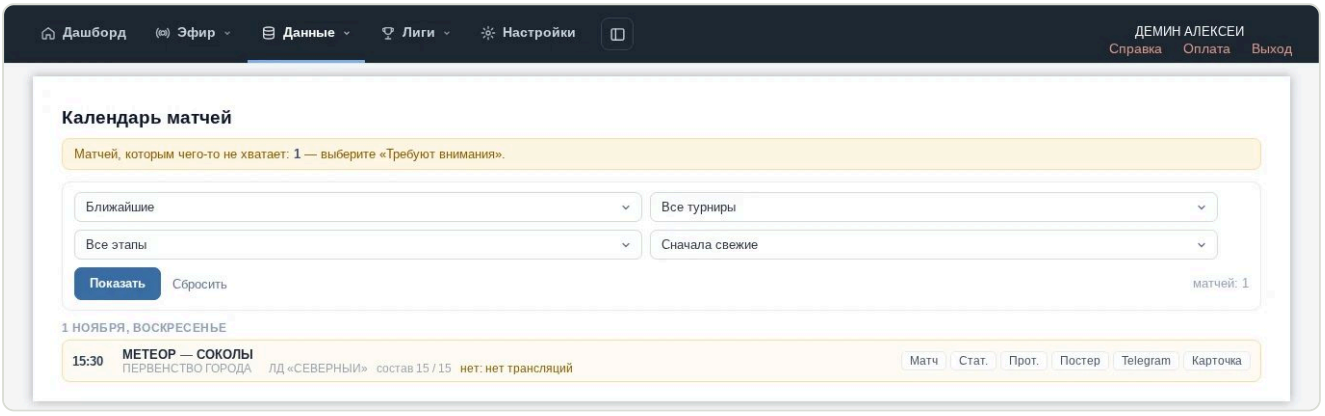
Блок **«Пульт хронометража ЦЭДР»** — подключить табло арены, чтобы время, удаления и тайм-ауты шли в матч прямо с табло. Подробно, по шагам — в главе «Табло арены ЦЭДР».

Календарь и статистика

Все матчи по датам с подсказками, чего не хватает, и статистика игроков: бомбардиры, снайперы, вратари.

Календарь

Данные → **Календарь** — матчи по датам.



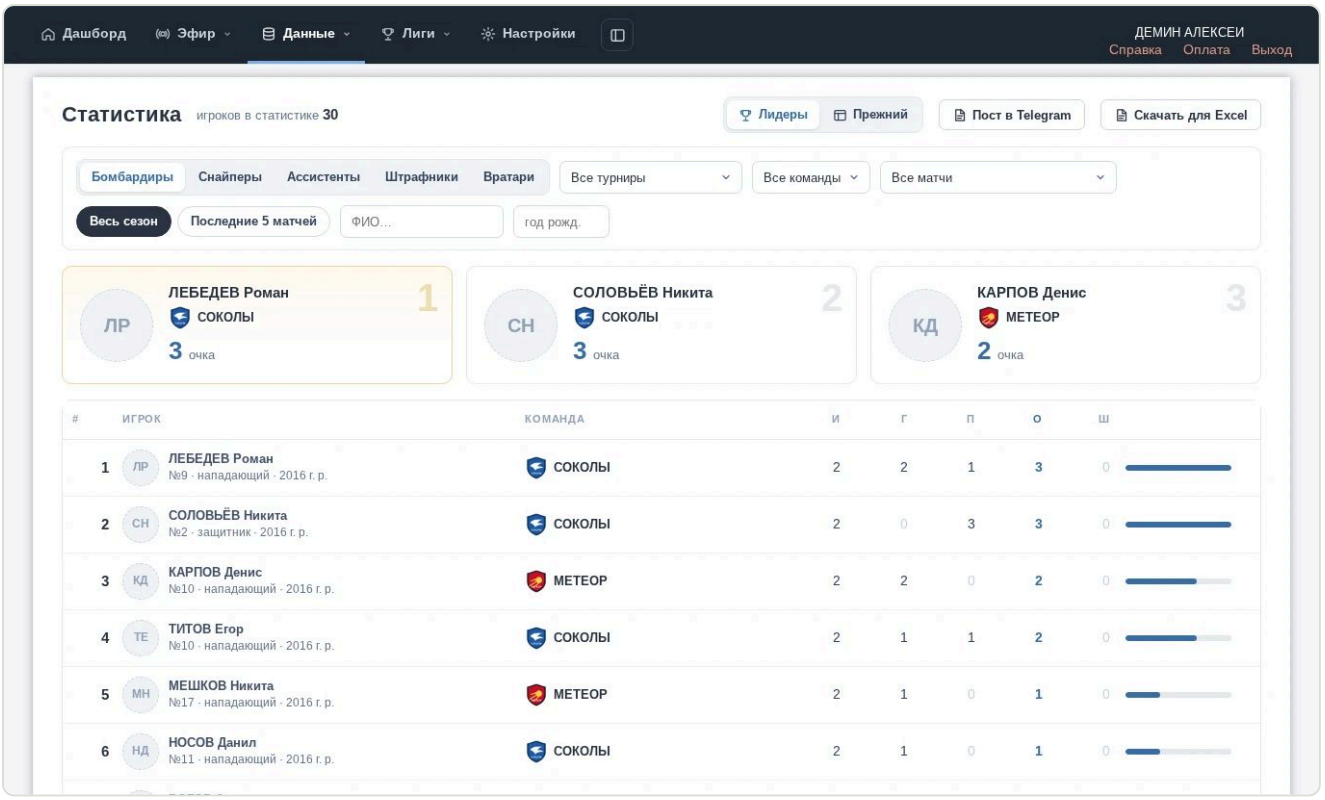
Календарь: матчи по дням и подсказка «чего не хватает»

- Отборы: **«Ближайшие»**, **«Требуют внимания»**, **«Один день»**, **«Сыгранные»**, **«Все матчи»**; турнир и этап; порядок — сначала свежие или старые. Нажмите **«Показать»**.
- В строке матча — время, команды, турнир, арена, состав (сколько игроков у каждой команды) и **чего не хватает**, например «нет трансляций».
- Кнопки: **Матч** (карточка), **Стат.**, **Прот.** (протокол), **Постер**, **Telegram**, **Карточка** (страница для зрителей).

Сверху система подсказывает, сколько матчей **требуют внимания** — выберите этот отбор и пройдитесь по ним перед игровым днём.

Статистика

Данные → **Статистика** — статистика игроков по всем турнирам.



Статистика: тройка лидеров и таблица бомбардиров

- **Вкладки: Бомбардиры** (очки = голы + передачи), **Снайперы** (голы), **Ассистенты** (передачи), **Штрафники**, **Вратари**.
- **Отборы:** турнир, команда, матч; **«Весь сезон»** или **«Последние 5 матчей»**; поиск по ФИО и году рождения.
- Сверху — тройка лидеров, ниже — вся таблица.
- **«Пост в Telegram»** — готовый пост с лидерами для канала (глава «Публикация»).
- **«Скачать для Excel»** — таблица файлом.

Статистика считается **сама** из того, что записано на пульте: голы и передачи, штрафы, броски, вратари в воротах. Голы, у которых не вписан автор, в неё не попадают — см. «Голы и авторы».