Глава 4

# Матч

Как завести матч, задать регламент, составы и форму команд, где взять ссылки на пульт и титры.

Матч в GSPORT — это карточка игры: кто играет, когда и где, по какому регламенту и в каком составе. По этой карточке работают пульт, титры, трансляция, протокол и статистика.

Прежде чем заводить матч, в системе должны быть **турнир** и **команды** с игроками — как их завести, рассказано в главе «Данные». Если турнир загружает модуль лиги (ФХР, Ночная лига, СХЛ, РХЛ), матчи появятся сами — их останется только проверить.

Порядок работы с матчем:

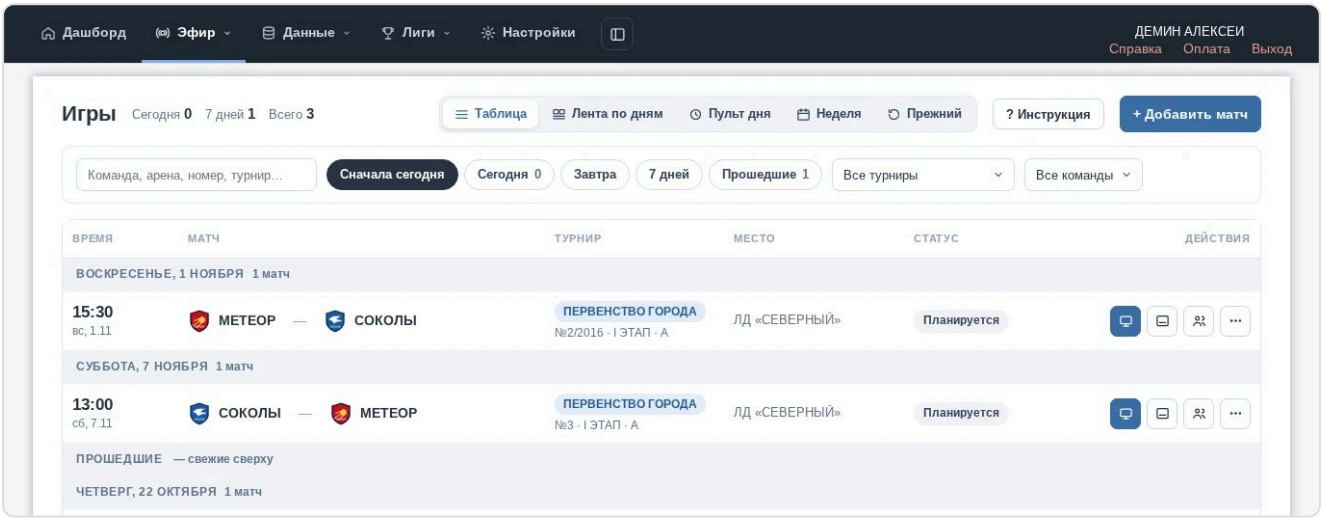
1. Найти раздел «Игры» — там все матчи и кнопки к ним.
2. Завести матч: команды, время, арена, турнир.
3. Проверить регламент: периоды, овертайм, буллиты.
4. Расставить состав и звенья, выбрать форму.
5. Взять ссылки на пульт и титры.
6. После матча — статистика, протокол, заявка.

> **Совет:** на снимках этой главы — учебный кабинет с придуманными командами «Соколы» и «Метеор». У вас будут ваши команды и турниры.

# Раздел «Игры»

Где находятся матчи, как их искать и что означают кнопки в строке матча.

Все матчи собраны в разделе **Эфир** → **Игры** (кнопка «Эфир» в верхнем меню, затем «Игры — матчи, пульты, составы»).




Раздел «Игры»: матчи по дням, сверху — поиск и отборы

## Что на странице

- **Сверху справа — вид списка.** «Таблица» (на снимке), «Лента по дням», «Пульт дня» (крупные кнопки сегодняшних матчей — удобно на планшете), «Неделя» и «Прежний» — старый вид для тех, кто к нему привык. Выбранный вид запоминается.
- **Кнопка «+ Добавить матч»** — завести новый матч, об этом следующая страница.
- **Счётчики** рядом с заголовком: сколько матчей сегодня, за 7 дней и всего.
- **Строка поиска** — по команде, арене, номеру матча или турниру.
- **Отборы:** «Сначала сегодня», «Сегодня», «Завтра», «7 дней», «Прошедшие», а также списки «Все турниры» и «Все команды».

Матчи сгруппированы по дням. Сверху — сегодняшние и будущие, ниже, под полосой «Прошедшие», — уже сыгранные, свежие сверху.

## Статус матча

| Статус | Что значит |
|---|---|
| Планируется | Матч впереди |
| «через 40 мин», «через 2 ч 15 мин» | Матч сегодня, показано, сколько осталось до начала |

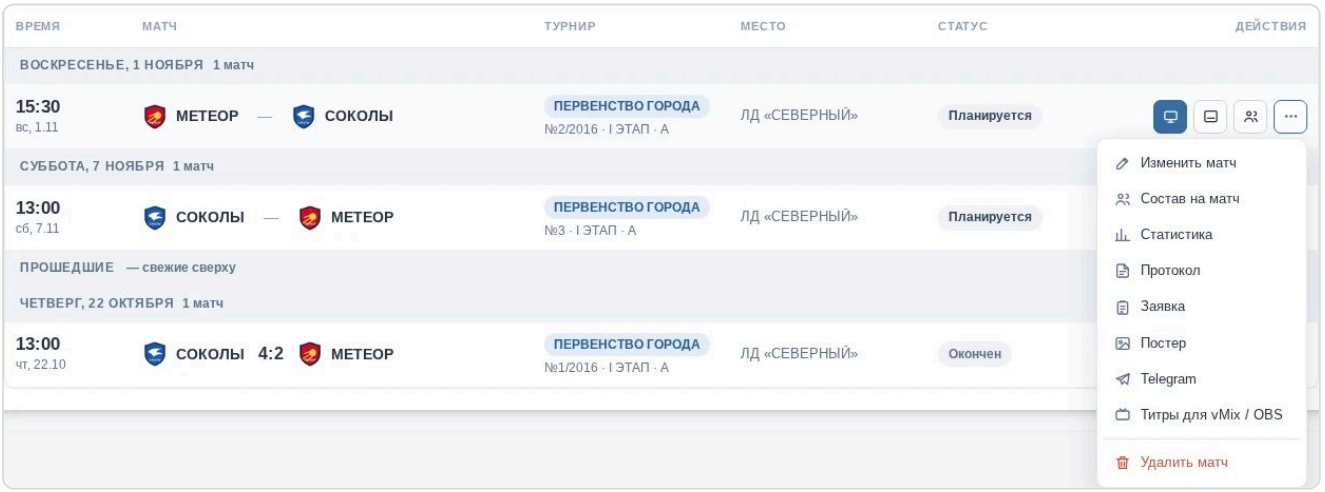
| Статус | Что значит |
|---|---|
| Начало прошло | Время начала наступило, а матч на пульте ещё не начат |
| Идёт · 2-й период (пауза, перерыв, буллиты) | Матч начат на пульте |
| Окончен | Матч завершён на пульте |
| Не проведён | Время матча давно прошло, а его так и не начали |

## Кнопки в строке матча

Справа в каждой строке — четыре кнопки:

| Кнопка | Что открывает |
|---|---|
| **Пульт** — синяя, значок монитора | Пульт ДЕБАГА — все окна матча сразу: пульт, титры, табло. С него обычно и ведут матч |
| **Титры** — значок экрана с полосой внизу | Пульт титров: что показать в эфире — составы, таблицу, заставки |
| **Состав** — значок двух человек | Состав на матч и звенья |
| **…** | Меню со всем остальным |

Пульты открываются в новой вкладке. Подробно о них — в главе «Пульт».




Меню «···»: всё, что можно сделать с матчем

В меню «···»:

- **Изменить матч** — открыть карточку матча.
- **Обновить с ФХР / с сайта лиги** — только у матчей, загруженных модулем лиги: заново взять составы и протокол с сайта лиги.
- **Состав на матч** — то же, что кнопка «Состав».

- **Статистика** — хронология матча и показатели по периодам.
- **Протокол** — скачать протокол матча в Excel по форме ФХР.
- **Заявка** — скачать заявочный лист в Word.
- **Постер** — афиша матча, о ней в главе «Публикация».
- **Telegram** — пост о матче в канал, там же.
- **Титры для vMix / OBS** — страница титров для программы вещания.
- **Удалить матч** — система переспросит: удалённый матч вернуть нельзя.

# Новый матч по шагам

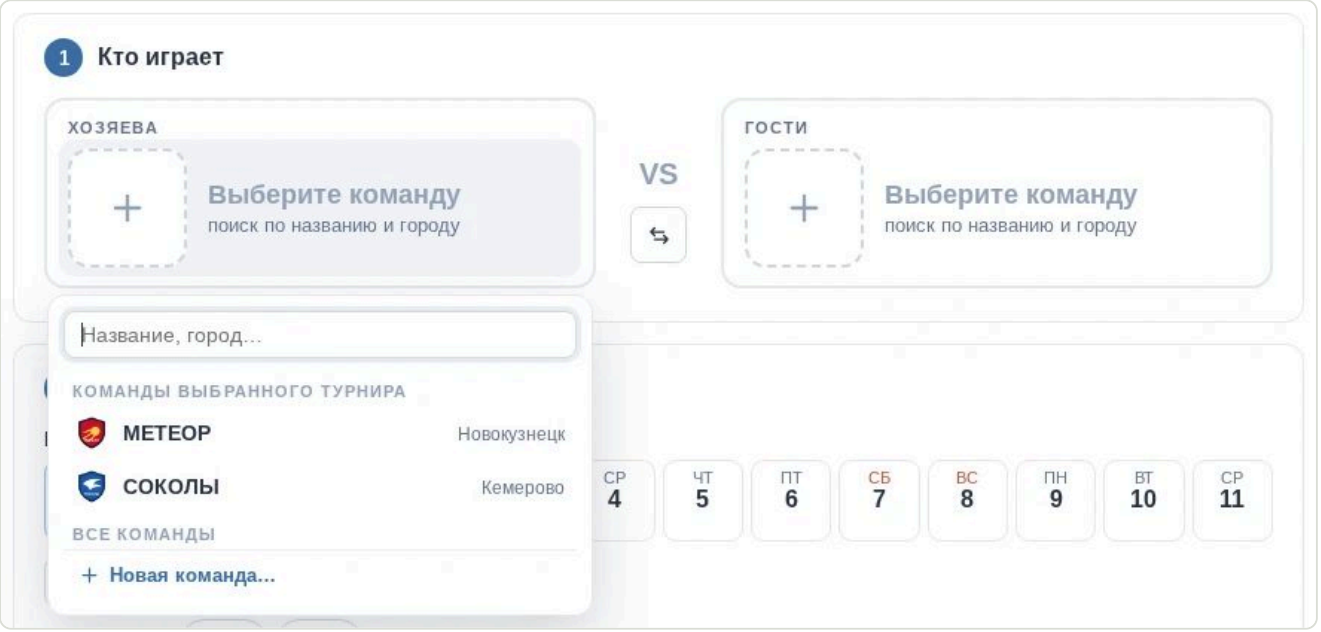
Заводим матч за минуту: кто играет, когда и где, какой турнир — и сохраняем.

Откройте **Эфир** → **Игры** и нажмите **«+ Добавить матч»** справа вверху. Откроется карточка матча из семи разделов. Для эфира обязательны первые три, остальное система заполнит сама, а поправить можно позже.

Справа от разделов — сводка матча и список **«Готовность к эфиру»**: пока у пункта жёлтый треугольник, чего-то не хватает.

## Шаг 1. Кто играет

1. В блоке **«Хозяева»** нажмите **«Выберите команду»**. Откроется список с поиском: начните набирать название или город.
2. Выберите команду щелчком. Сверху списка — команды выбранного турнира, затем «Часто играют с соперником», ниже — все остальные.
3. Так же выберите команду в блоке **«Гости»**.




Выбор команды: поиск по названию и городу, сверху — команды турнира

Перепутали хозяев и гостей — нажмите кнопку ⇆ между командами, они поменяются местами.

Нужной команды нет в списке — внизу списка нажмите **«Новая команда...»**, впишите название, короткое название (3–4 буквы, оно идёт в табло) и город, нажмите **«Создать»**. Команда заведётся, не уходя из матча. Эмблему, цвета и игроков ей можно добавить потом в разделе **Данные** → **Команды**.

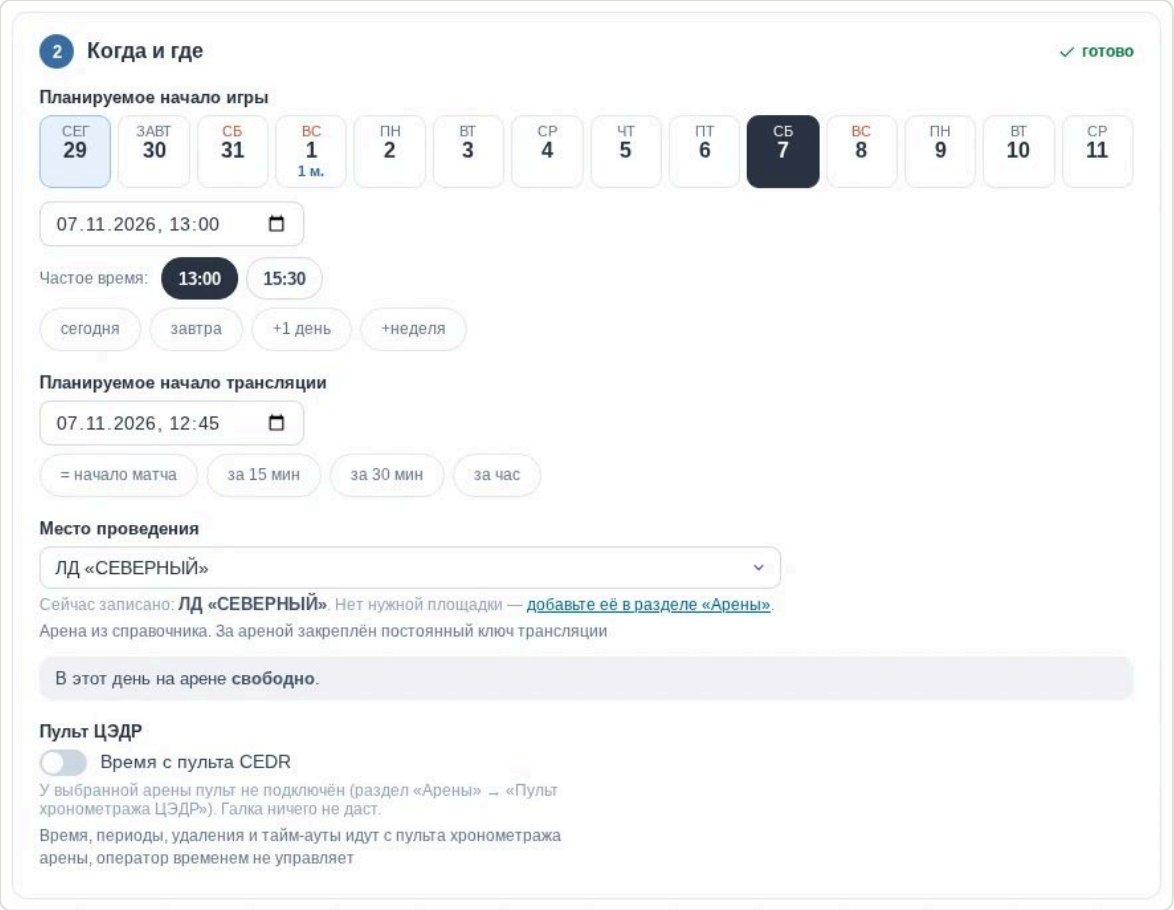



Команды выбраны: эмблемы, форма и число игроков в составе

Под каждой командой видно, в какой **форме** она играет и сколько игроков попадёт в состав на матч. Об этом — на странице «Состав на матч и форма».

## Шаг 2. Когда и где

1. **Планируемое начало игры.** Нажмите на день в полосе из двух недель вперёд — под днём, где уже есть матчи, подписано «1 м.», «2 м.». Затем нажмите время из строки **«Частое время»** (это время, в которое у вас чаще всего начинаются матчи) или впишите своё в поле даты и времени. Кнопки «сегодня», «завтра», «+1 день», «+неделя» сдвигают уже выбранную дату.
2. **Планируемое начало трансляции.** Когда эфир должен начаться: кнопки «= начало матча», «за 15 мин», «за 30 мин», «за час». Это время уходит в анонс трансляции на YouTube и VK.
3. **Место проведения.** Выберите арену из списка. Арены заводятся в разделе **Данные → Арены** — за ареной закреплён постоянный ключ трансляции, поэтому программа вещания на арене настраивается один раз.



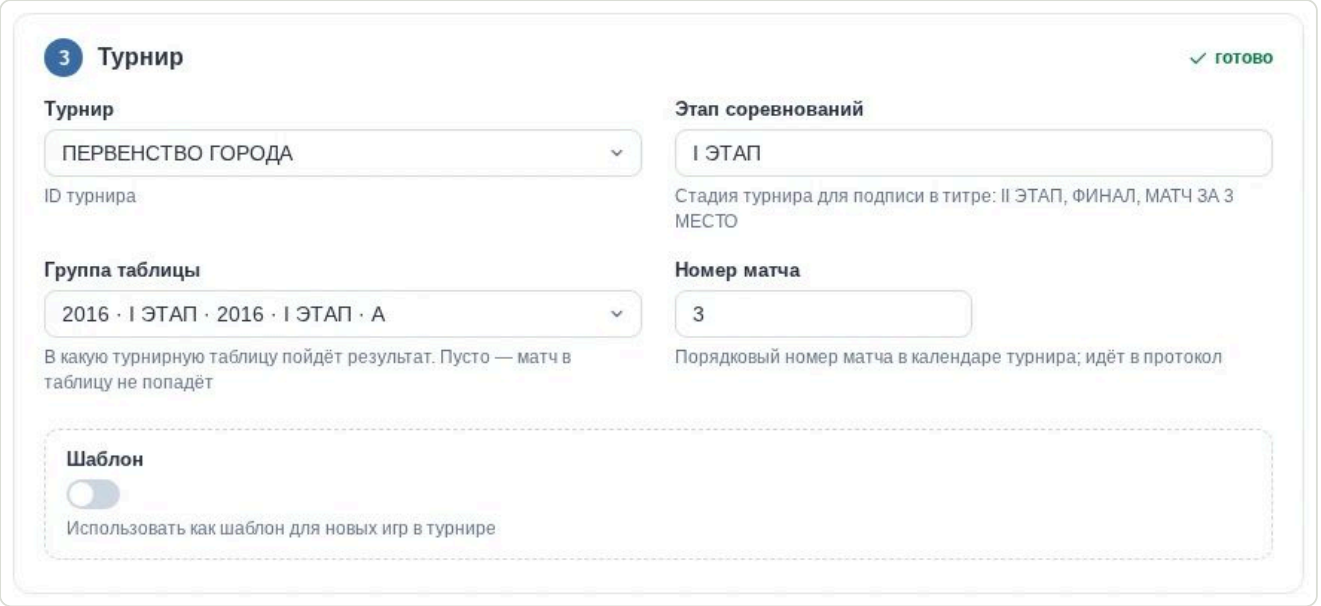

Раздел «Когда и где»: день, время, начало трансляции и арена

После выбора арены система проверит день: **«В этот день на арене свободно»** или список матчей, которые уже стоят на этой арене. Если другой матч начинается ближе чем за два с половиной часа, появится красное предупреждение **«Накладка»**.

Переключатель **«Время с пульта CEDR»** нужен, только если на арене подключено табло ЦЭДР: тогда время, периоды и удаления идут прямо с табло. Подробно — в главе «Табло арены ЦЭДР».

## Шаг 3. Турнир

1. **Турнир** — выберите из списка. Как только турнир выбран, система подставит регламент и настройки титров от матча-шаблона этого турнира, а если шаблона нет — от последнего матча турнира.
2. **Группа таблицы** — в какую турнирную таблицу пойдёт результат. Если обе команды состоят в одной группе, она выберется сама. Пустая группа — матч в таблицу не попадёт (так делают для товарищеских игр).
3. **Этап соревнований** — подпись для титров, например «I ЭТАП», «ПОЛУФИНАЛ», «МАТЧ ЗА 3 МЕСТО». Можно оставить пустым.
4. **Номер матча** — порядковый номер в календаре турнира, идёт в протокол. Бывает вида «82/2010» — так пишут в протоколах ФХР.




Раздел «Турнир»: турнир, группа таблицы, этап и номер матча

Переключатель **«Шаблон»** — о нём на странице «Регламент».

## Шаг 4. Сохранить

Кнопки сохранения всегда видны внизу экрана:

| Кнопка | Что делает |
|---|---|
| **Сохранить** | Сохраняет матч и остаётся в его карточке |
| **+ Сохранить и создать ещё** | Сохраняет и сразу открывает новый матч с тем же турниром, ареной и днём — удобно заводить игровой день |
| **Сохранить и открыть пульт** | Сохраняет и открывает пульт ДЕБАГА этого матча |
| галка **«вернуться к списку»** | После сохранения вернуться в раздел «Игры» |
| **Назад** | Уйти без сохранения |

После сохранения карточка мигнёт зелёным и обновится: у матча появится **ключ** и ссылки на пульты и титры — справа, в блоке «Пульты и ссылки». О них — на странице «Ссылки на пульт и титры».

> **Важно:** если система не сохраняет матч, она покажет окно с причиной — например, «Не заполнено поле „Планируемое начало игры“» или «Одна команда не может быть и хозяевами, и гостями».

## Готовность к эфиру

Список справа подсказывает, всё ли готово:

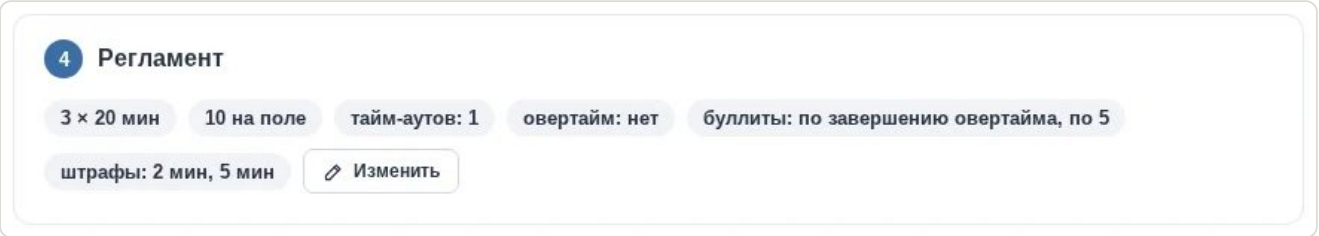
| Пункт | Если жёлтый треугольник |
|---|---|
| Команды выбраны | Выберите обе команды |
| Время начала | Укажите дату и время начала |
| Арена | Выберите арену — без неё у трансляции не будет ключа арены |
| Группа таблицы | Матч не попадёт в турнирную таблицу. Для товарищеского матча это нормально |
| Титры | Не выбран набор титров — раздел 5 карточки |
| Адрес трансляции для зрителей | Не вписана ссылка на эфир — раздел 6. Не обязательно |
| Цвета формы различимы | Формы команд почти одного цвета — смените форму одной из команд |

# Регламент и шаблон турнира

Периоды, овертайм, буллиты, тайм-ауты и штрафы — и как не вводить их для каждого матча заново.

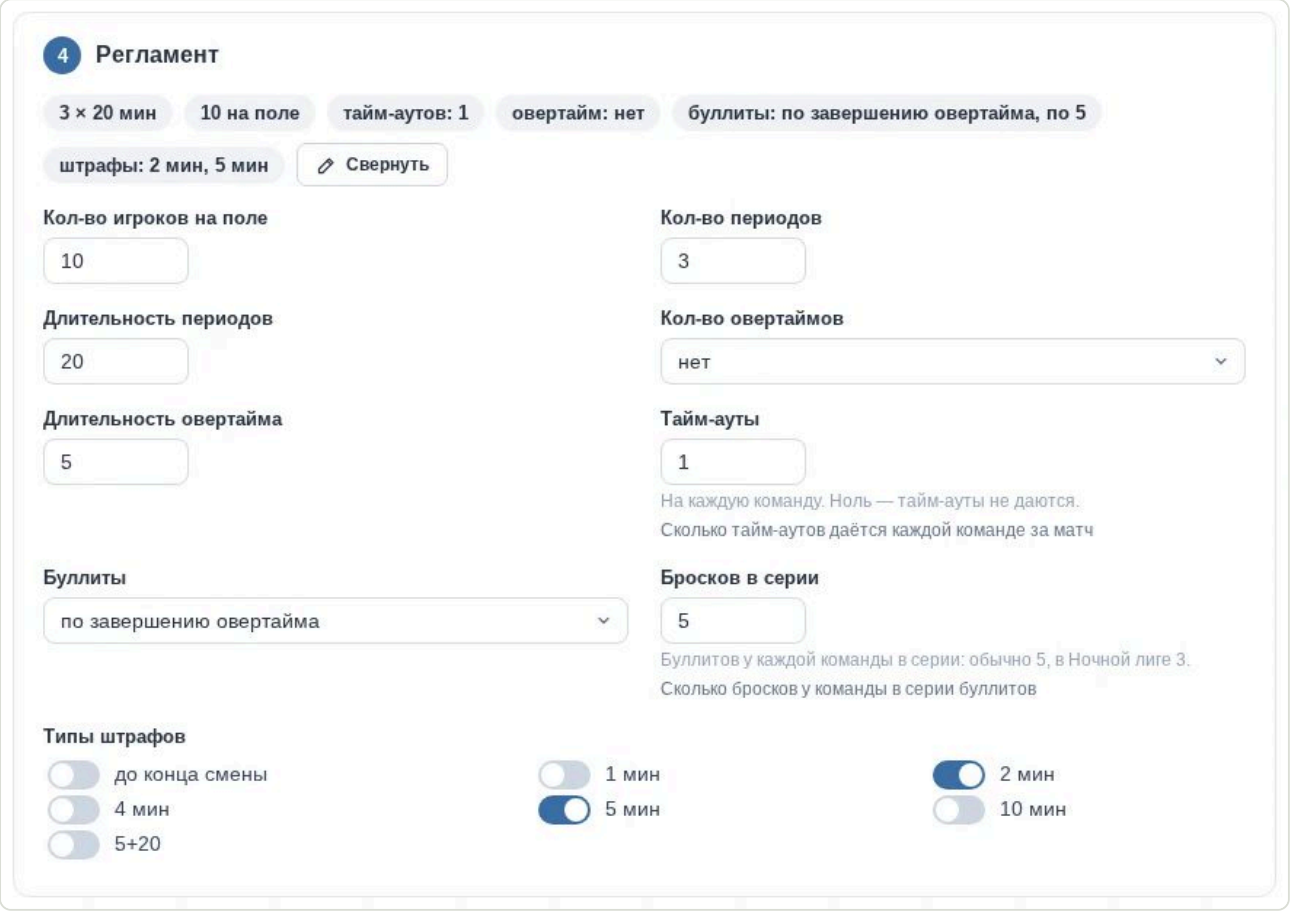
Регламент — правила, по которым пульт ведёт матч: сколько периодов и минут в периоде, будет ли овертайм и серия буллитов. От него зависят кнопки на пульте и подсказки в титрах.

В карточке матча регламент показан одной строкой — раздел 4:




Регламент свёрнут: 3 периода по 20 минут, тайм-аут, буллиты, штрафы

Чтобы поменять, нажмите **«Изменить»** — откроются все поля:




Регламент раскрыт: все поля

## Поля регламента

| Поле | Что задаёт | Пример |
|---|---|---|
| Кол-во периодов | Сколько периодов в матче, не меньше трёх | 3 |
| Длительность периодов | Минут в периоде | 20, у детей — 15 или 12 |
| Кол-во овертаймов | «нет», «один» или «не ограниченно» — играют до гола | нет |
| Длительность овертайма | Минут в овертайме | 5 |
| Тайм-ауты | Сколько тайм-аутов по 30 секунд у **каждой** команды за матч. 0 — кнопка тайм-аута на пульте погашена | 1 |
| Буллиты | «да» — серия сразу после основного времени, «по завершению овертайма» — после овертайма, «нет» — без серии | по завершению овертайма |
| Бросков в серии | Сколько буллитов у каждой команды в серии. По нему пульт рисует кружки серии, а титры — клетки | 5, в Ночной лиге — 3 |
| Типы штрафов | Какие штрафы будут кнопками на пульте | 2 мин, 5 мин |
| Кол-во игроков на поле | Справочное поле, на работу пульта не влияет | 10 |

> **Совет:** отмечайте только те типы штрафов, которые реально встречаются в вашем турнире. Каждый отмеченный тип — отдельная кнопка на пульте, лишние кнопки мешают на телефоне.

Если серия буллитов закончилась вничью, пульт продолжит её бросками по одному до первой разницы — так же, как в правилах.

## Шаблон турнира: регламент один раз

Чтобы не заполнять регламент для каждого матча, у турнира есть **матч-шаблон**:

1. Заведите один матч турнира и настройте у него регламент и раздел «Титры» так, как нужно для всего турнира.
2. В разделе 3 «Турнир» включите переключатель **«Шаблон»** и сохраните матч.
3. Теперь в каждом новом матче, как только вы выберете этот турнир, регламент и настройки титров подставятся сами.

Шаблон у турнира один: если включить «Шаблон» у другого матча, прежний перестанет быть шаблоном.

Если шаблона нет, система берёт регламент последнего заведённого матча этого турнира. Так работают и турниры из модулей лиг (ФХР, Ночная лига, СХЛ, РХЛ): первый матч проверьте вручную, остальные возьмут его правила.

> **Важно:** проверьте регламент **до начала** матча. Когда матч начат на пульте, поля карточки закрываются: менять по ходу игры можно только настройки титров, форму команд и ключ. Так счёт и протокол не собьются случайной правкой.

# Состав на матч и форма

Кто играет в этом матче, номера, капитаны, звенья — и в какой форме выходят команды.

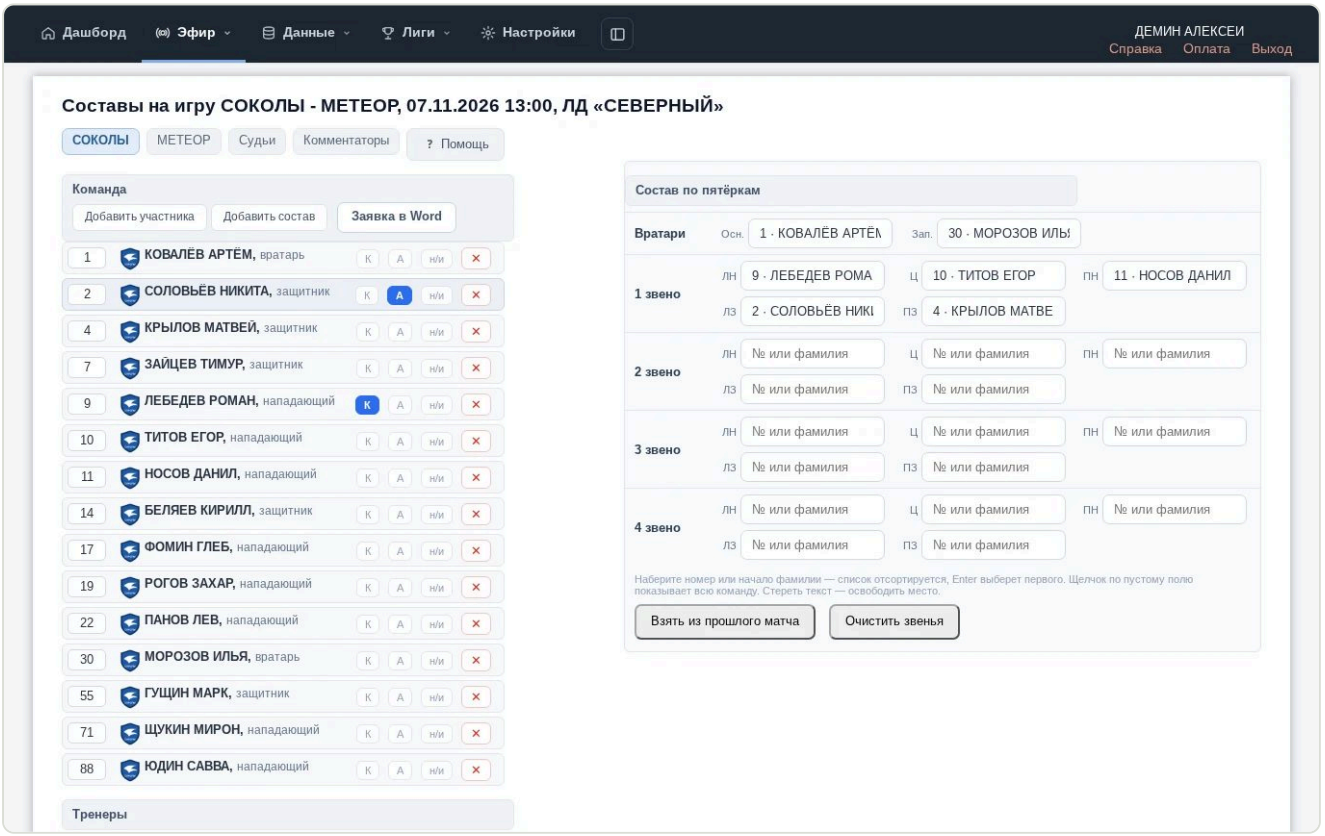
## Откуда берётся состав

Когда вы выбираете команды в карточке матча, в состав на матч сразу попадают **все игроки этих команд** — из раздела **Данные** → **Команды** → **Состав команды**. Поэтому заводить игроков для каждого матча не нужно: достаточно один раз собрать состав команды.

Под каждой командой в карточке матча видно, сколько игроков попадёт в матч: «Состав на матч: 15 игроков из команды».

## Страница «Состав на матч»

Открыть: в разделе **Эфир** → **Игры** кнопка **«Состав»** в строке матча (значок двух человек) или **⋯** → **Состав на матч**.




Состав на матч: игроки слева, звенья справа

Сверху — вкладки: две команды матча, **«Судьи»** и **«Комментаторы»**. Судьи и комментаторы общие для матча, к командам не привязаны — они нужны для титров и протокола.

### Игроки

У каждого игрока в строке:

| Что | Зачем |
|---|---|
| Номер | Номер в этом матче. Поменять можно только здесь — номер в команде останется прежним |
| **К** | Капитан |
| **А** | Ассистент капитана. У игрока одна буква: отметили «А» — «К» снимется |
| **н/и** | Игрок заявлен, но **не играл** — не выходил на лёд. Отмечают исключения: по умолчанию заявленный играет |
| × | Убрать из состава на матч. Из команды игрок не удаляется; вернуть — кнопкой |

Под игроками — разделы **«Тренеры»** и **«Персоны»** (руководство и другие люди команды для титров).

Кнопки над списком:

- **Добавить участника** — добавить в матч игрока, которого нет в составе команды: найти по фамилии среди уже заведённых или завести нового. Номер и амплуа можно задать только для этого матча.
- **Заявка в Word** — скачать заявочный лист этой команды.

### Звенья

Справа — **«Состав по пятёркам»**: основной и запасной вратарь и четыре звена (ЛН, Ц, ПН — нападающие, ЛЗ, ПЗ — защитники). Звенья показываются в титрах «Звенья» и «В табло: звенья».

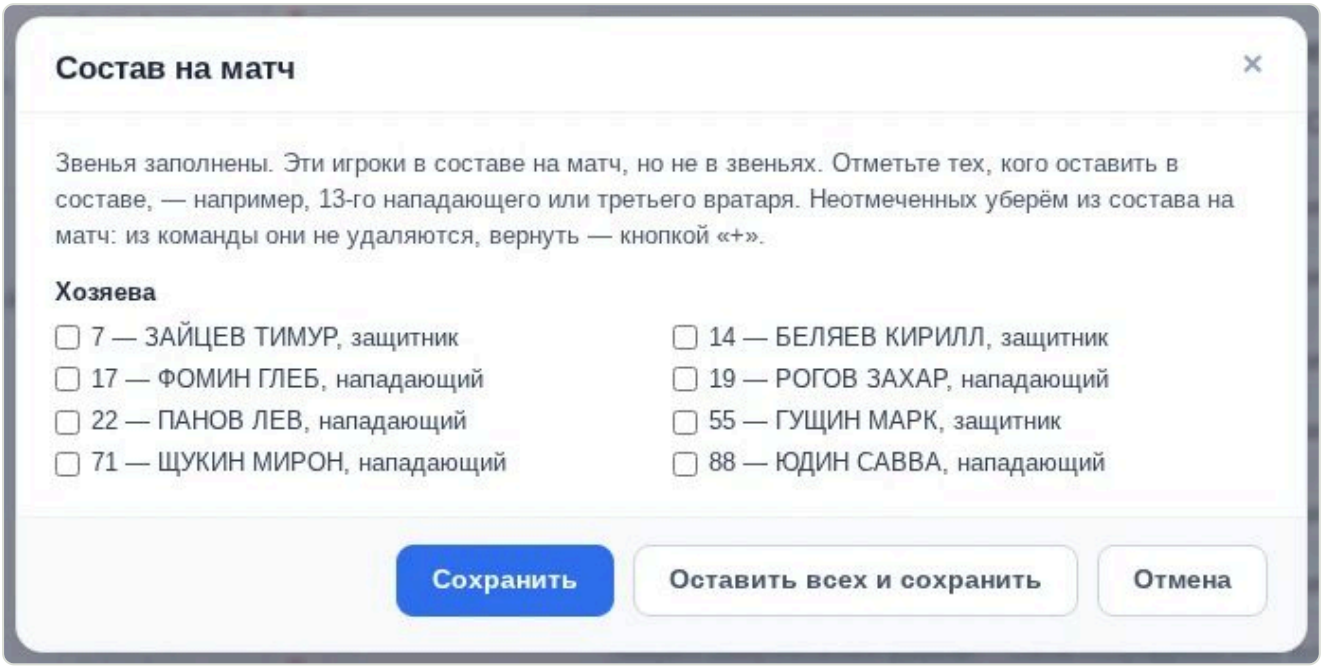
1. Щёлкните в поле места — откроется вся команда.
2. Наберите номер или начало фамилии — список отсортируется.
3. Нажмите **Enter** — выберется первый в списке.
4. Чтобы освободить место, сотрите текст в поле.

Игрок стоит только в одном месте: поставили его в другое — из прежнего он уберётся сам.

- **Взять из прошлого матча** — скопировать звенья команды из её предыдущего матча. Для матчей, загруженных с ФХР, звенья раскладываются из состава на игру с сайта ФХР — по порядку, проверьте их.
- **Очистить звенья** — убрать всех из звеньев этой команды.

### Сохранить

Нажмите **«Сохранить»** внизу страницы. Если звенья заполнены, а кто-то из состава на матч в них не попал, система спросит, что с ним делать:




После «Сохранить»: кого из не попавших в звенья оставить в составе

- Отметьте тех, кого **оставить** — например, 13-го нападающего или третьего вратаря — и нажмите **«Сохранить»**. Неотмеченные уйдут из состава на матч (из команды — нет).
- **«Оставить всех и сохранить»** — никого не убирать.
- **«Отмена»** — вернуться к правке.

Строки игроков мигнут зелёным — сохранено. Красным — не сохранилось, система покажет причину.

## Форма команд

В карточке матча под каждой командой — две кнопки: **«Домашняя»** и **«Гостевая»**. Цвет формы идёт в табло и плашки титров, поэтому лучше, чтобы он совпадал с тем, в чём команды реально вышли на лёд.




Форма команд: хозяева в домашней, гости в гостевой

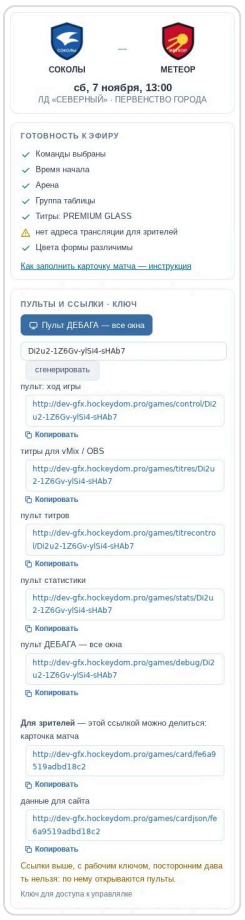
- Как заведено по умолчанию: **хозяева — в домашней, гости — в гостевой**. Если гостевая форма у команды не задана, она играет в цветах домашней.
- Цвета формы задаются один раз в карточке команды: **Данные** → **Команды** → **Изменить** → **Оформление**, блоки «Домашняя форма» и «Гостевая форма».
- Если формы команд почти одного цвета, под командами появится предупреждение: зрителям будет трудно отличить команды. Выберите другую форму одной из команд.

Форму можно сменить и **по ходу матча** — например, если гости неожиданно вышли в светлой. Измените форму в карточке и нажмите «Сохранить»: титры перекрасятся.

# Ссылки на пульт и титры

Ключ матча и все его ссылки: какую открыть оператору, какую добавить в OBS или vMix, какой можно делиться.

После первого сохранения у матча появляется **ключ** — набор букв и цифр вроде `Di2u2-1Z6Gv-ylSi4-sHAb7`. Из ключа собраны ссылки на пульты и титры этого матча. Они в карточке матча справа, в блоке **«Пульты и ссылки · ключ»**.




Блок «Пульты и ссылки»: ключ и ссылки с кнопками «Копировать»

Пульты открываются по ссылке **без входа в GSPORT** — на любом телефоне, планшете или компьютере. Поэтому ссылку удобно отправить оператору в мессенджер. Под каждой ссылкой — кнопка **«Копировать»**.

## Какая ссылка для чего

| Ссылка | Кому и зачем |
|---|---|
| **Пульт ДЕБАГА — все окна** (большая синяя кнопка) | Всё сразу в одном окне: пульт хода игры, табло, титры и статистика. Удобно на ноутбуке или планшете, если матч ведёт один человек |

| Ссылка | Кому и зачем |
|---|---|
| пульт: ход игры | Только пульт: счёт, время, удаления, тайм-ауты. Удобно на телефоне |
| титры для vMix / OBS | Страница титров. Её добавляют в программу вещания как источник «Браузер» — см. главу «Титры» |
| пульт титров | Что показать в эфире: составы, таблицу, звенья, персоны, заставки. Может вести второй человек |
| пульт статистики | Счётчики бросков, бросков в створ и других показателей. Удобно, если броски считает отдельный человек |
| **Для зрителей:** карточка матча | Страница матча только для просмотра: счёт, составы, ход игры. **Этой ссылкой можно делиться** |
| данные для сайта | Те же данные карточки для сайта клуба — для программиста сайта |

Подробно о каждом пульте — в главе «Пульт».

> **Важно:** все ссылки, кроме двух последних, работают по **рабочему ключу** — по нему можно управлять матчем. Не публикуйте их и не отправляйте посторонним. Зрителям давайте только **карточку матча**: у неё свой ключ, и управлять по нему нельзя.

## Где ещё найти пульт

- **Эфир → Игры** — синяя кнопка **«Пульт»** в строке матча открывает пульт ДЕБАГА, кнопка **«Титры»** — пульт титров, а в меню ⋯ есть пункт **«Титры для vMix / OBS»**.
- Кнопка **«Сохранить и открыть пульт»** внизу карточки матча.

## Новый ключ

Если рабочая ссылка попала к посторонним, смените ключ:

1. В карточке матча, в блоке «Пульты и ссылки», нажмите **«сгенерировать»**. Ссылки ниже сразу покажут новый ключ.
2. Нажмите **«Сохранить»**.

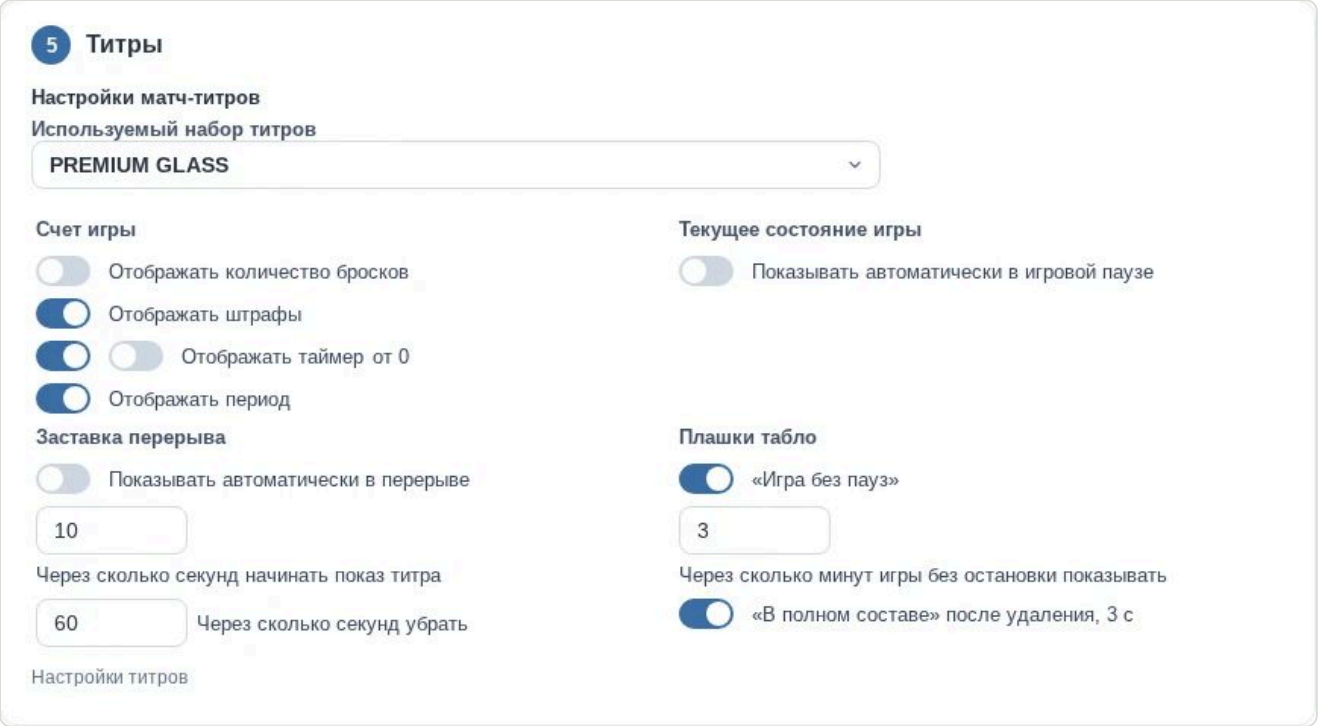
После сохранения **старые ссылки перестанут работать** — и у постороннего, и у вас. Заново откройте пульт по новой ссылке и замените ссылку титров в программе вещания.

> **Совет:** ключ можно менять и во время матча — счёт и события сохранятся. Но титры в OBS или vMix пропадут, пока вы не вставите новую ссылку, поэтому лучше делать это в перерыве.

# Титры, трансляция и после матча

Остальные разделы карточки: настройки титров матча, трансляция, зрители и время — и что доступно после игры.

## Раздел 5. Титры




Настройки титров матча

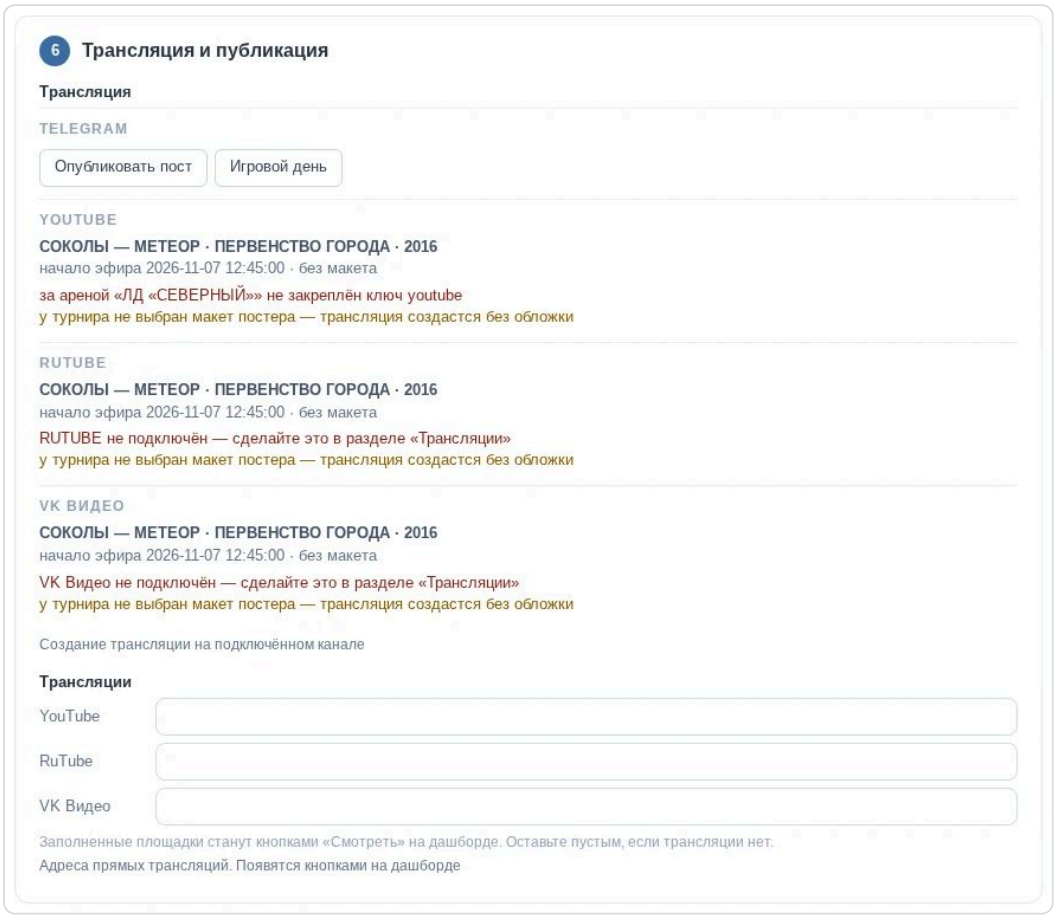
- **Используемый набор титров** — в каком оформлении выйдут титры этого матча. Наборы выбирают и настраивают в разделе **Эфир** → **Титры**, подробно — в главе «Титры».
- **Счёт игры** — что показывать в табло со счётом: количество бросков, штрафы, таймер, период. Галка **«от 0»** у таймера — время идёт вперёд от нуля, а не обратным отсчётом.
- **Текущее состояние игры — показывать автоматически в игровой паузе** — когда время остановлено, титр со счётом и ходом игры появится сам.
- **Заставка перерыва — показывать автоматически в перерыве.** Первое число — через сколько секунд после начала перерыва заставка появится, второе — через сколько секунд после появления она уйдёт.
- **Плашки табло** — две подсказки зрителю рядом с табло, подробно — в «Какие титры появляются сами»:

- **«Игра без пауз»** — плашка с отсчётом выходит, когда игра идёт без остановки дольше указанного числа минут (обычно 3);
- **«В полном составе»** — на 3 секунды, когда у команды кончился штраф.

Обе включены у новых матчей; не нужны — снимите галку.

Эти настройки можно менять и во время матча.

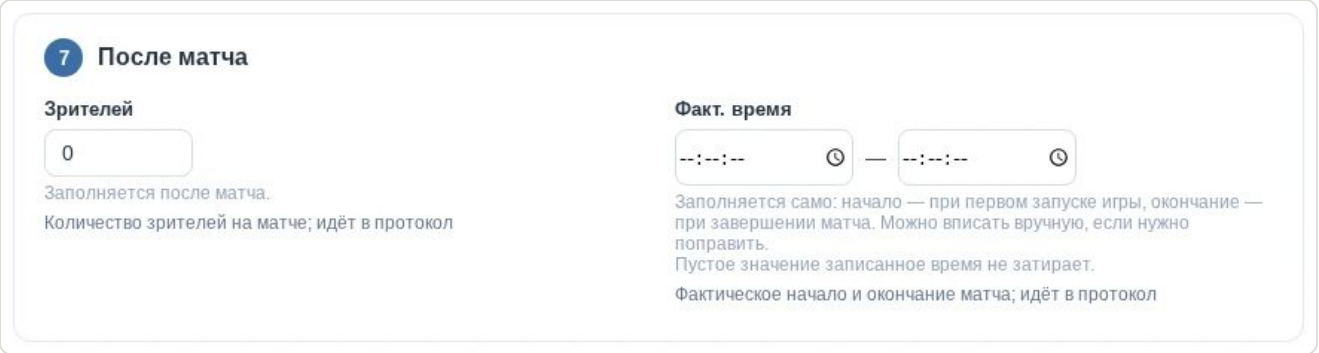
## Раздел 6. Трансляция и публикация




Трансляция и публикация: что будет создано на каждом канале

- **Telegram** — кнопки **«Опубликовать пост»** (пост об этом матче) и **«Игровой день»** (пост обо всех матчах дня). Работают, когда подключён канал — глава «Публикация».
- **YouTube, RuTube, VK Видео** — какая трансляция будет создана: название, время начала эфира (из поля «Планируемое начало трансляции»). Красным система пишет, чего не хватает: канал не подключён, за ареной не закреплён ключ, у турнира нет макета обложки. Когда всего хватает, здесь появляется кнопка **«Создать трансляцию»**. Как подключить каналы — в главе «Трансляции».
- **Трансляции — адреса для зрителей.** Ссылки на эфир на YouTube, RuTube или VK. Заполненные станут кнопками «Смотреть» на дашборде GSPORT. Нет трансляции — оставьте пустыми.

## Раздел 7. После матча




После матча: зрители и фактическое время

- **Зрителей** — сколько было зрителей. Вписывается после матча и идёт в протокол.
- **Факт. время** — когда матч на самом деле начался и закончился. Заполняется само: начало — при первом запуске игры на пульте, окончание — при завершении матча. Поправить можно вручную; пустое поле записанное время не сотрёт.

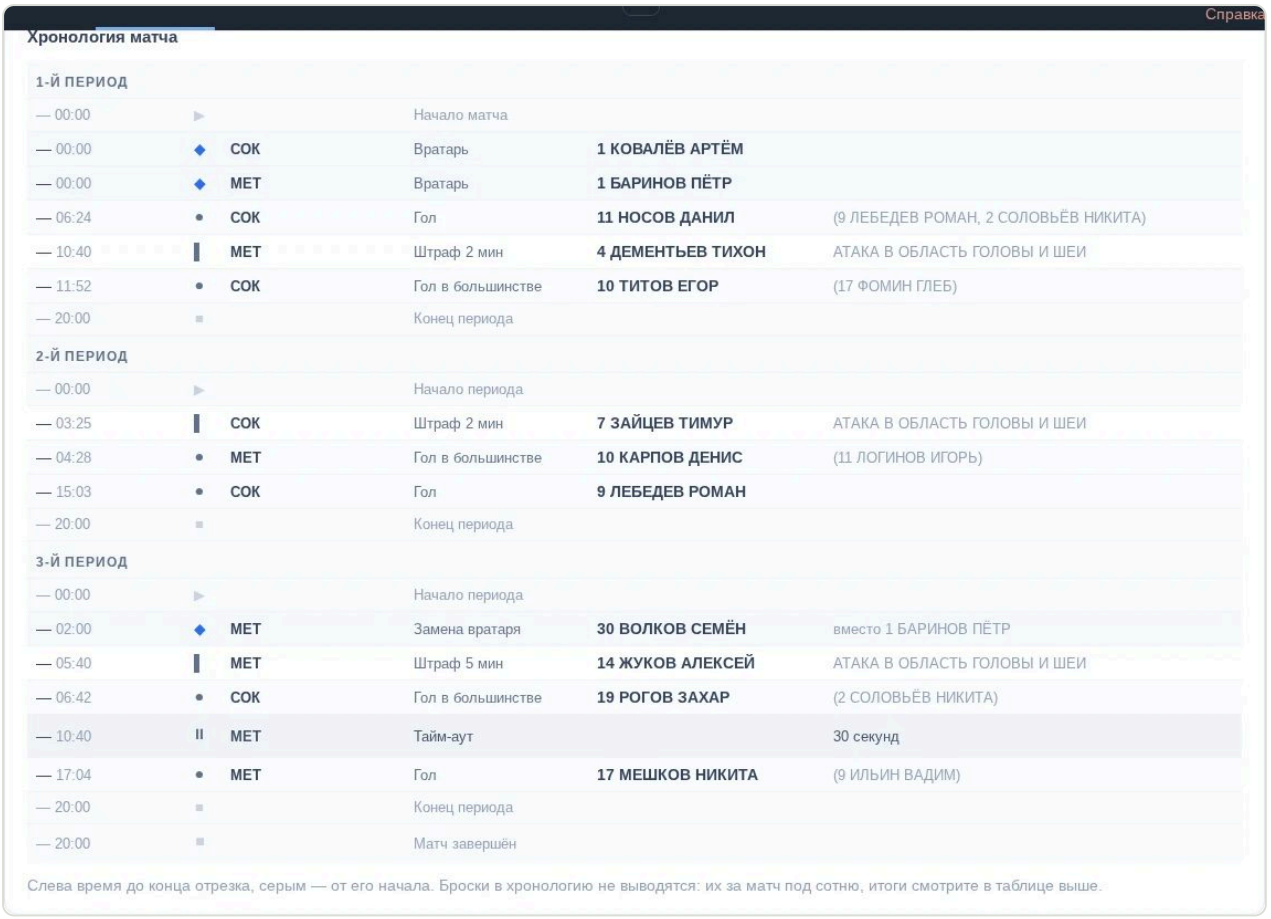
Не забудьте нажать **«Сохранить»**.

## Что доступно после матча

Всё открывается из **Эфир** → **Игры**, меню ⋯ в строке матча.

### Статистика

Страница **«Статистика»** — итоговый счёт, фактическое время, показатели по периодам (броски, броски в створ, штрафные минуты) и **хронология**: все события матча по периодам — голы с передачами, штрафы, смены вратарей, тайм-ауты.




Хронология матча: голы, штрафы, смены вратарей по периодам

Слева у события — время до конца отрезка, серым — от его начала.

### Протокол

··· → **Протокол** — скачать протокол матча в Excel по форме ФХР. Протокол собирается в момент скачивания из того, что записано на пульте и в карточке, поэтому всегда свежий: поправили состав или событие — скачайте ещё раз.

### Заявка

··· → **Заявка** — скачать заявочный лист команд в Word. Заявку одной команды можно скачать и на странице «Состав на матч» — кнопка **«Заявка в Word»**.

### Карточка для зрителей

Ссылка **«карточка матча»** из блока «Пульты и ссылки» — страница со счётом, ходом матча, статистикой и составами, которую можно отправить болельщикам. Её можно встроить и на сайт клуба — глава «Публикация».

## Удалить матч

··· → **Удалить матч**. Система переспросит: «Удалить матч? Вернуть его будет нельзя». Команды, игроки и турнир останутся.

**Важно:** сыгранный матч удалять не стоит — из таблицы турнира и статистики игроков пропадут его результаты.