Глава 5

Пульт

Ведём матч: счёт, голы и авторы, штрафы, время и периоды, тайм-ауты, буллиты, отмена ошибок.

Пульт — страница, с которой оператор ведёт матч. Всё, что вы на нём нажимаете, сразу попадает в титры, протокол и статистику.

Пульт работает в браузере на телефоне, планшете или компьютере и открывается по ссылке матча без входа в GSPORT. Где взять ссылку — на странице «Ссылки на пульт и титры».

В этой главе:

1. Какой пульт открыть — пульт ДЕБАГА, ход игры, статистика.
2. Начало матча, время и периоды.
3. Голы и авторы.
4. Штрафы.
5. Тайм-ауты, броски и вратари.
6. Конец матча, овертайм и буллиты.
7. Ошибки и как их исправить.

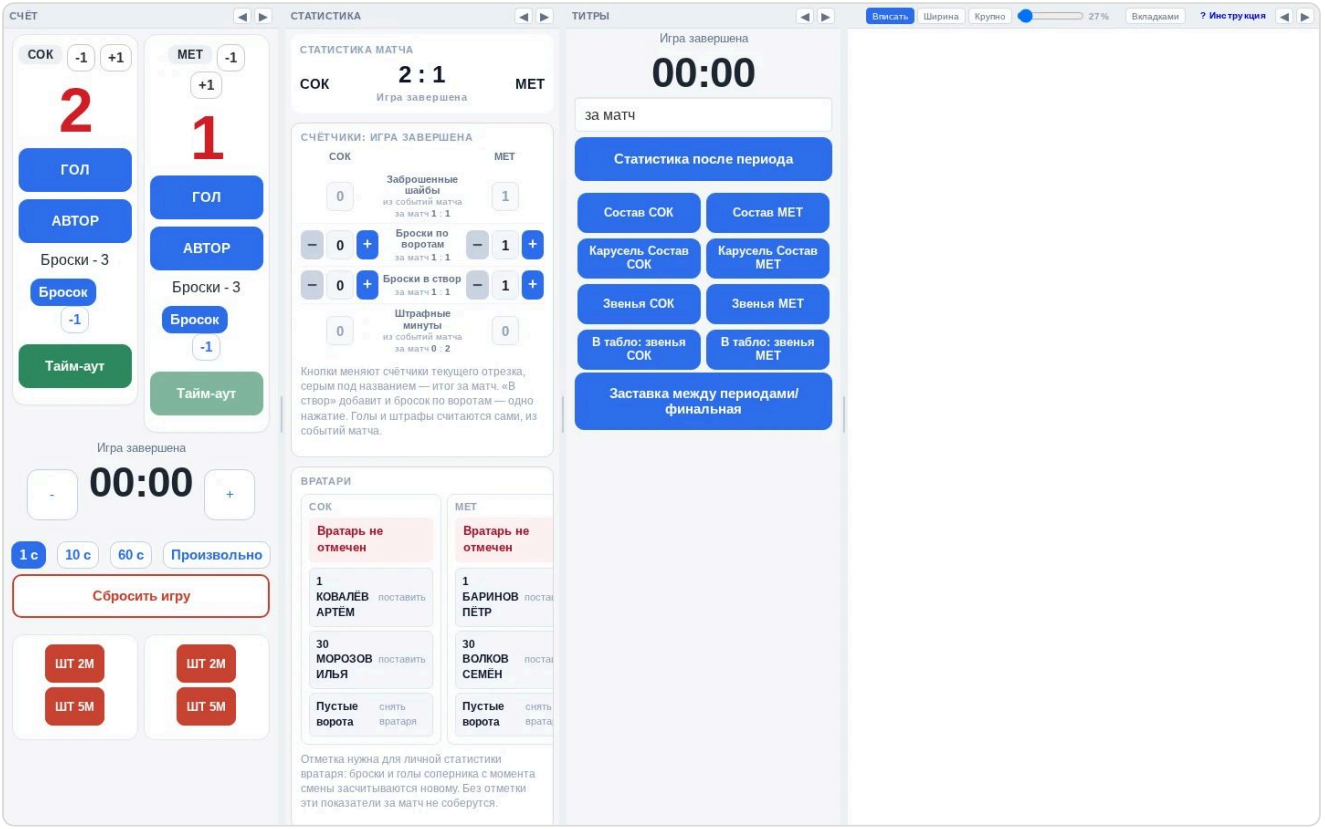
> **Совет:** перед первым настоящим матчем проведите «матч» на пробу: заведите матч на любые две команды, понажимайте все кнопки, а потом нажмите **«Сбросить игру»** — счёт и события сотрутся.

Какой пульт открыть

Пульт ДЕБАГА со всеми окнами, отдельный пульт хода игры и пульт статистики — кому какой.

Пульт ДЕБАГА — все окна сразу

Обычно матч ведут с **пульта ДЕБАГА**. Открыть его: **Эфир** → **Игры**, синяя кнопка **«Пульт»** в строке матча. На компьютере и планшете в нём четыре колонки:



Пульт ДЕБАГА на компьютере: счёт, статистика, титры и эфир

Колонка	Что в ней
Счёт	Пульт хода игры: голы, время, штрафы, тайм-ауты. Всё, о чём эта глава
Статистика	Счётчики бросков и вратари — см. «Тайм-ауты, броски и вратари»
Титры	Кнопки титров: превью, таблица, составы, звенья — см. главу «Титры»
Эфир	Как выглядят титры прямо сейчас — та же картинка, что уходит в OBS или vMix

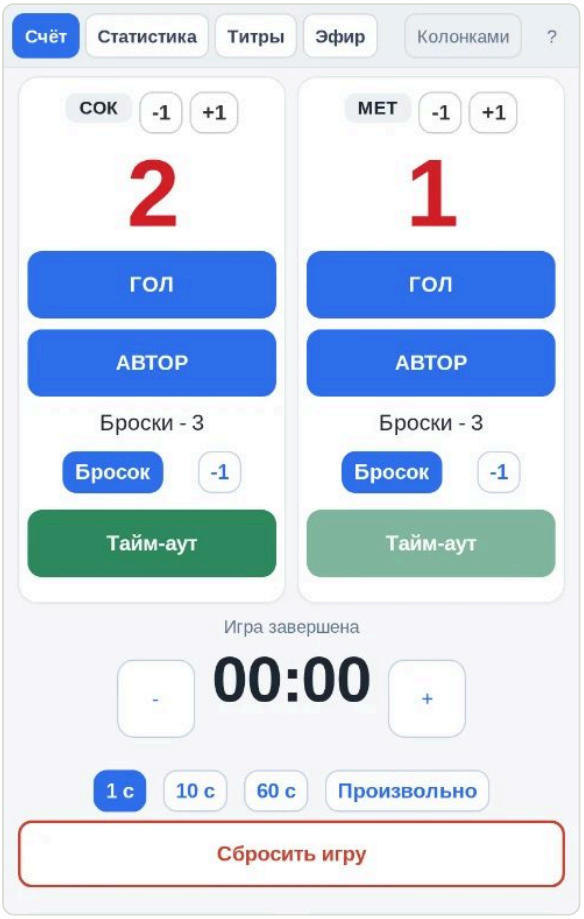
Настройка под себя:

- **Ширина колонок** — потяните мышью за границу между колонками.
- ◀ ▶ в заголовке колонки — переставить её левее или правее.

- **Вписать / Ширина / Крупно** и ползунок в колонке «Эфир» — масштаб картинки эфира.
- **Вкладками** — одна колонка на весь экран, переключатель сверху. **Колонками** — вернуть колонки.

Раскладка запоминается на этом устройстве.

На телефоне и узком экране пульт сам открывается **вкладками**: сверху кнопки «Счёт», «Статистика», «Титры», «Эфир».



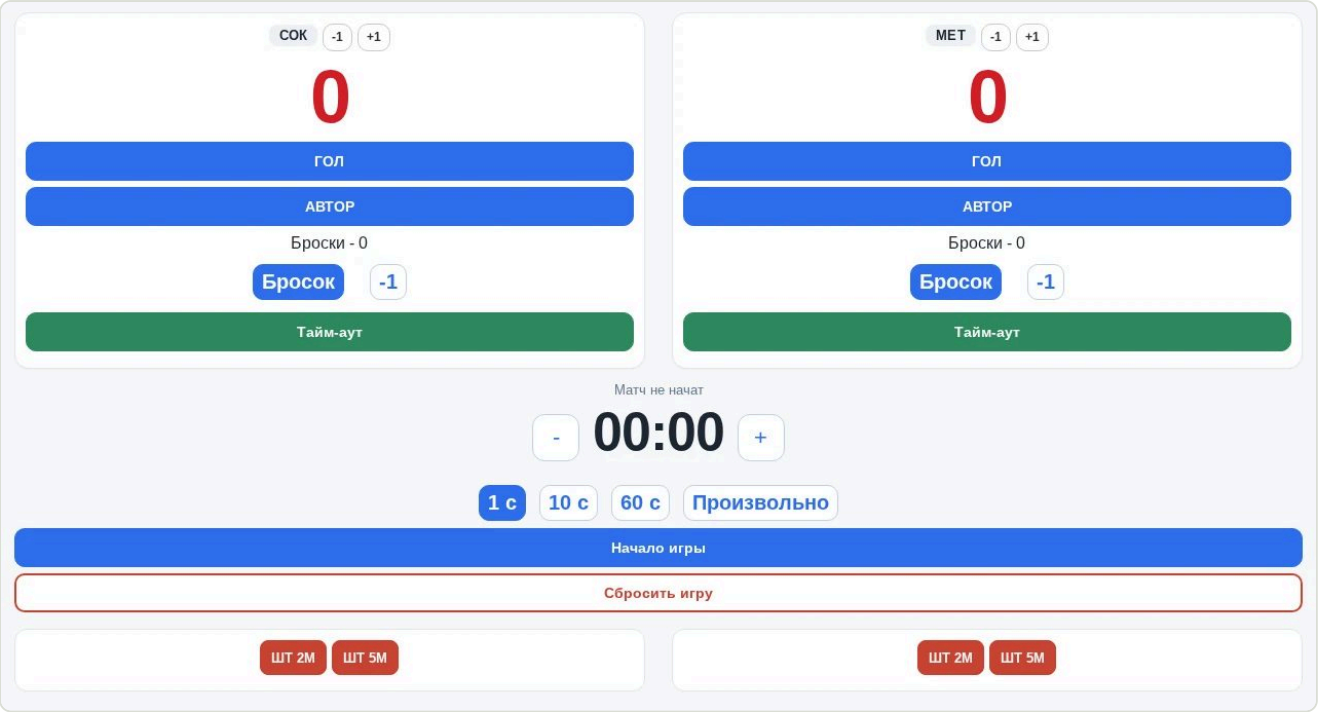
Пульт ДЕБАГА на телефоне: вкладки сверху

Отдельные пульты

Каждую колонку пульта ДЕБАГА можно открыть отдельной страницей — ссылки в карточке матча, блок «Пульты и ссылки». Это удобно, если матч ведут несколько человек:

Кто	Какая ссылка
Оператор счёта и времени	**пульт: ход игры**
Второй человек считает броски	**пульт статистики**
Режиссёр выводит титры	**пульт титров**

Нажатия с разных устройств сходятся в одном матче: гол, записанный на телефоне, сразу виден на ноутбуке.



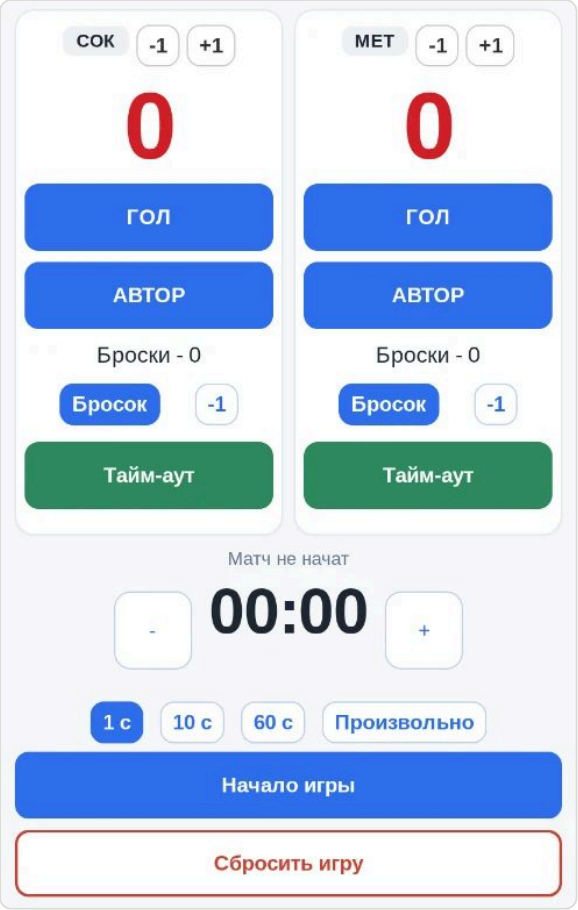
Пульт хода игры на компьютере

> **Важно:** если в карточке матча включено **«Время с пульта CEDR»** и табло арены на связи, кнопок времени и периодов на пульте нет — их ведёт табло. Подробно — в главе «Табло арены ЦЭДР».

Начало матча, время и периоды

Кнопки хода игры по порядку: начало, пауза, конец периода, перерыв — и как поправить время.

Перед матчем



Пульт до начала матча

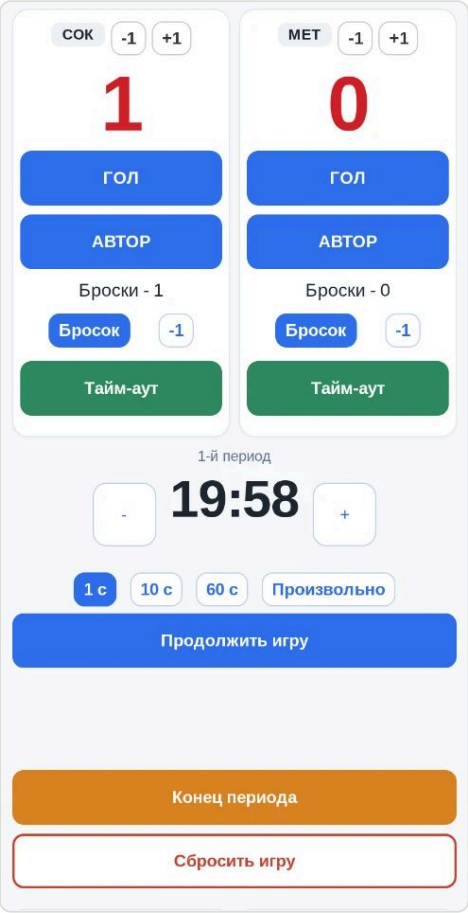
1. Откройте пульт за несколько минут до начала.
2. Проверьте, что вверху — нужные команды (короткие названия), а внизу — кнопки штрафов, которые вы отметили в регламенте.
3. Время на табло пульта — **00:00**, подпись «Матч не начат».

Кнопки хода игры

Под временем всегда видны только те кнопки, которые нужны сейчас. Они меняются по ходу матча:

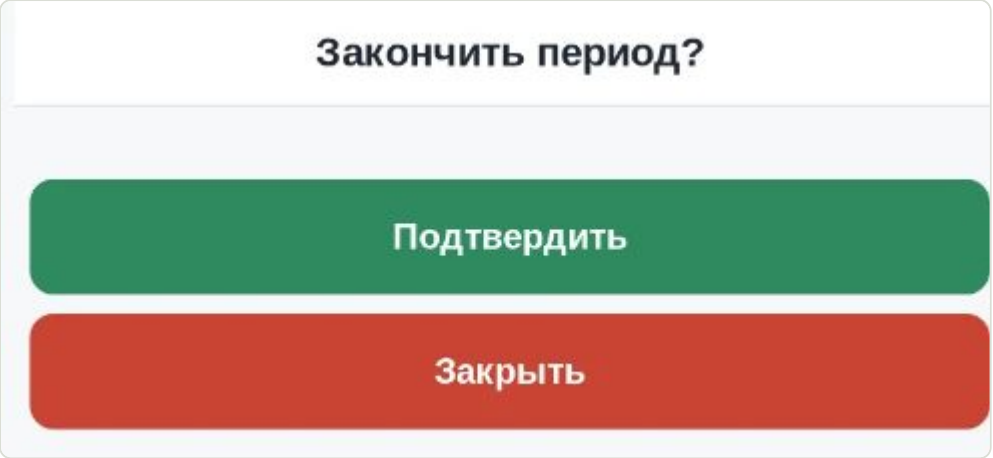
Когда	Кнопки	Что делать
Матч не начат	**Начало игры**	Нажмите при вбрасывании — пойдёт время 1-го периода

Когда	Кнопки	Что делать
Идёт игра	**Пауза**, **Конец периода**	«Пауза» — остановить время при свистке
Пауза	**Продолжить игру**, **Конец периода**	«Продолжить игру» — время пошло снова
Время периода кончилось	**Конец периода**	Нажмите и подтвердите
Перерыв	**Начало периода**	Нажмите при вбрасывании следующего периода — время периода начнётся с полной длины
После последнего периода	зависит от счёта и регламента	См. «Конец матча, овертайм и буллиты»

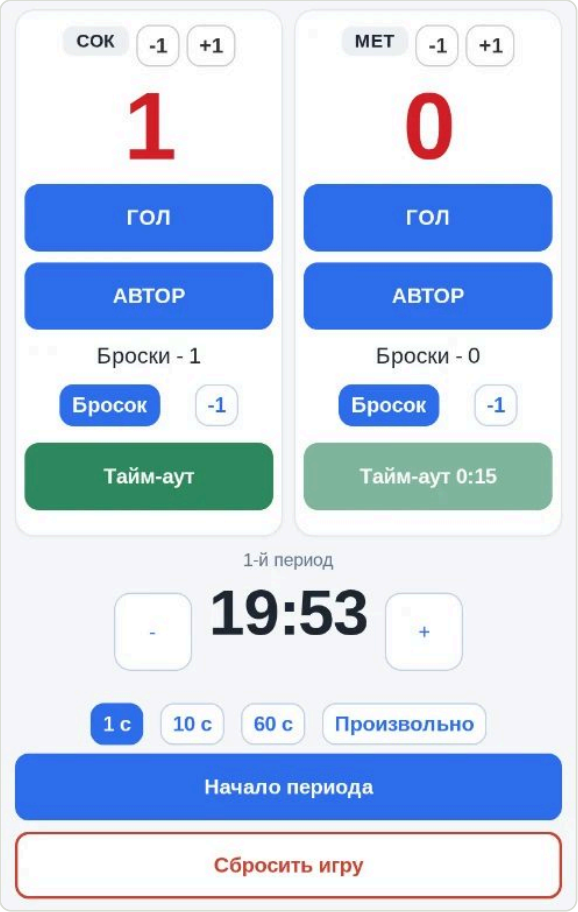


Пауза после гола: «Продолжить игру» и «Конец периода»

«Конец периода», **«Конец овертайма»** и **«Конец игры»** спрашивают подтверждение — так случайное нажатие не закончит период:



Подтверждение конца периода



Перерыв: «Начало периода»

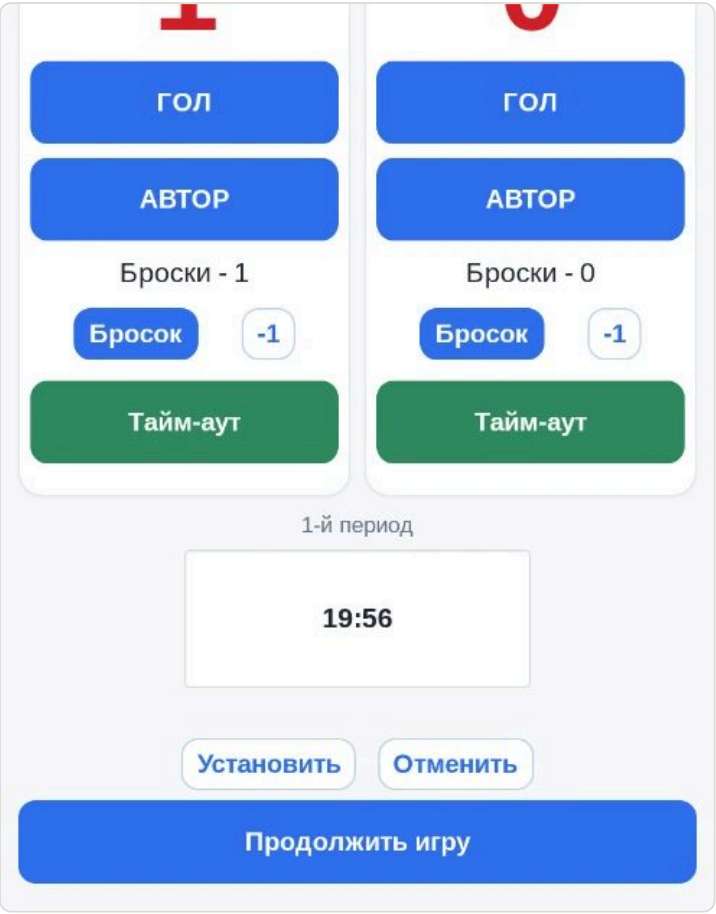
Время на пульте **само останавливается** при голе (кнопка «ГОЛ») и тайм-ауте. После них нажмите **«Продолжить игру»**.

Кнопка **«Смена»** появляется, только если в регламенте матча отмечен тип штрафа «до конца смены» (так играют в детском хоккее).

Поправить время

Время на пульте должно совпадать с табло арены. Если разошлось:

- **«−» и «+»** по бокам от времени — убавить или прибавить. На сколько — выбирается кнопками **1 с**, **10 с**, **60 с** под временем.
- **«Произвольно»** — вписать время целиком, например `12:34`, и нажать **«Установить»**. **«Отменить»** — оставить как было.



«Произвольно»: вписать время и нажать «Установить»

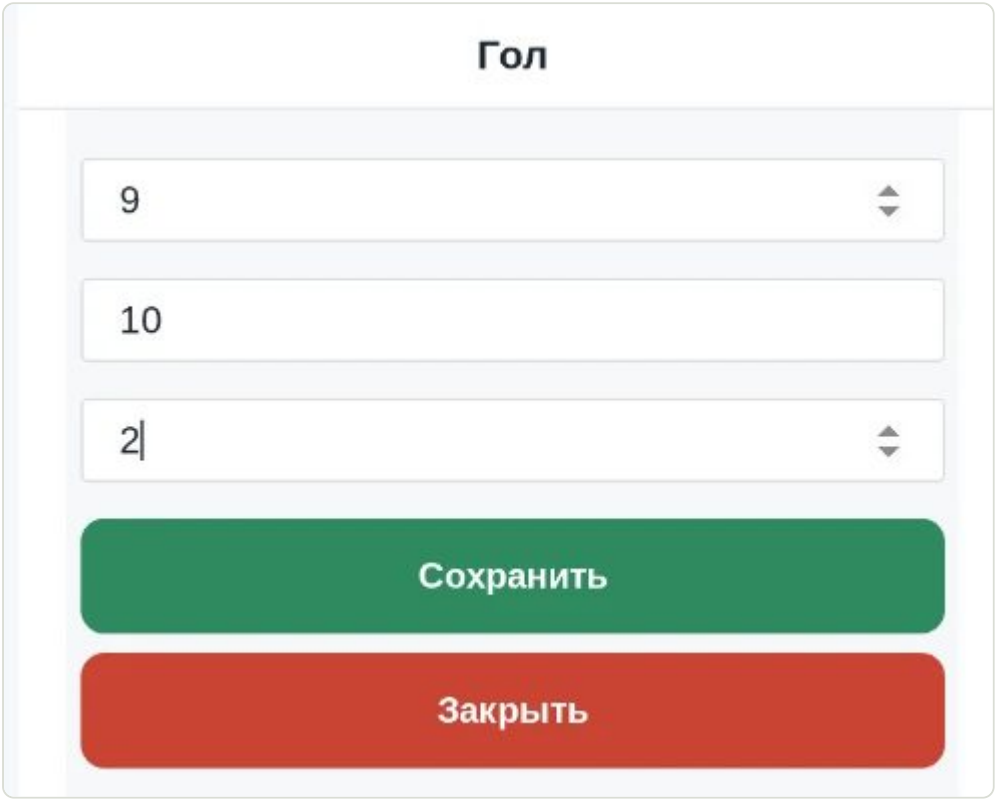
> **Совет:** удобнее поправлять время в паузе, когда табло арены стоит.

Голы и авторы

Записать гол с автором и передачами, быстро поменять счёт, вписать или поправить автора, отменить гол.

Гол с автором — кнопка «ГОЛ»

1. Нажмите **«ГОЛ»** под командой, которая забила. Счёт сразу увеличится, время остановится, а на экране откроется окно **«Гол»**.
2. Впишите **номер** автора и, если были, номера **ассистентов** (одного или двух).
3. Нажмите **«Сохранить»**.



Окно «Гол»: номера автора и двух ассистентов

Гол уйдёт в титры с фамилией автора, а в статистику — гол автору и передачи ассистентам. Бросок команде засчитается сам.

Не знаете автора сразу — нажмите **«Закрыть»**: гол останется в счёте, а автора можно вписать позже (см. ниже).

После гола нажмите **«Продолжить игру»** на вбрасывании.

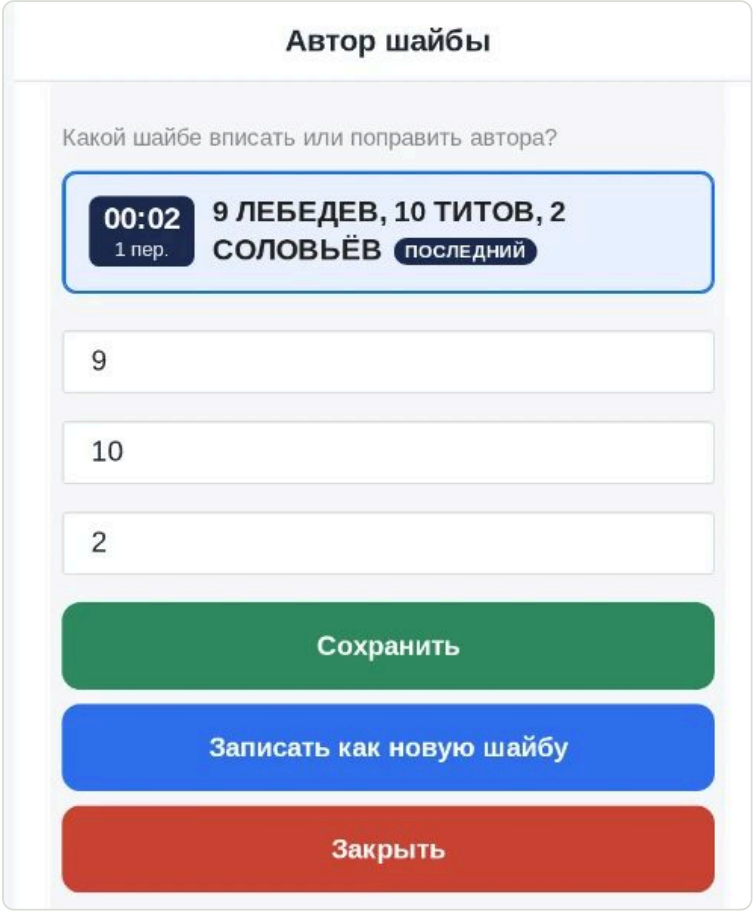
Быстро поменять счёт — «+1» и «−1»

Рядом с коротким названием команды — маленькие кнопки **«−1»** и **«+1»**:

- **«+1»** — добавить гол **без окна** и без остановки времени. Нужен, когда некогда вписывать автора. Пульт запомнит время гола, а на кнопке «АВТОР» появится красная отметка **«1 без автора»**.
- **«−1»** — отменить гол (см. ниже).

Вписать или поправить автора — кнопка «АВТОР»

Нажмите **«АВТОР»** под командой. Откроется окно **«Автор шайбы»** со списком голов команды: время, период и кто забил. Последний гол отмечен словом «последний».



«Автор шайбы»: выбрать гол и вписать или поправить номера

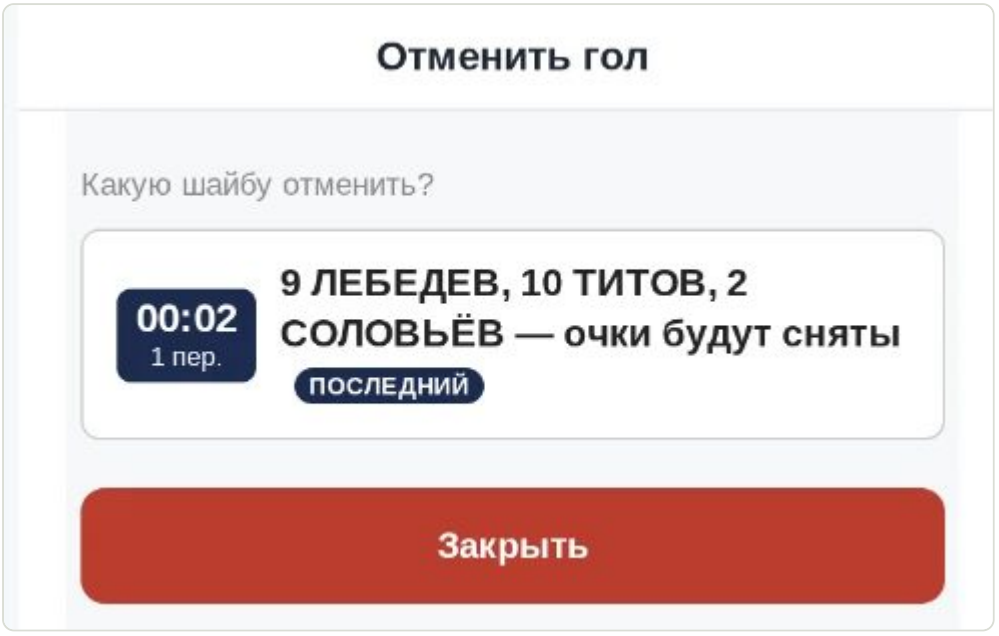
1. Нажмите нужный гол — номера его автора и ассистентов появятся в полях.
2. Поправьте номера или впишите их, если гол был без автора.
3. Нажмите **«Сохранить»**.

Счёт при этом **не меняется** — правится только запись о голе. Кнопка **«Записать как новую шайбу»** нужна, только если вы хотите записать ещё один гол с этими номерами.

> **Важно:** пока на кнопке «АВТОР» красная отметка «… без автора», у команды есть голы, для которых не вписан автор. Такой гол не засчитан ни одному игроку — в статистике бомбардиров его нет. Впишите авторов хотя бы после матча.

Отменить гол — кнопка «−1»

1. Нажмите **«−1»** рядом с названием команды.
2. Откроется окно **«Отменить гол»** со списком голов команды. Нажмите тот, который нужно отменить.



«Отменить гол»: выбрать, какую шайбу снять

Счёт уменьшится, у автора и ассистентов снимутся очки, а в хронологии гол будет зачёркнут. **«Закрыть»** — ничего не отменять.

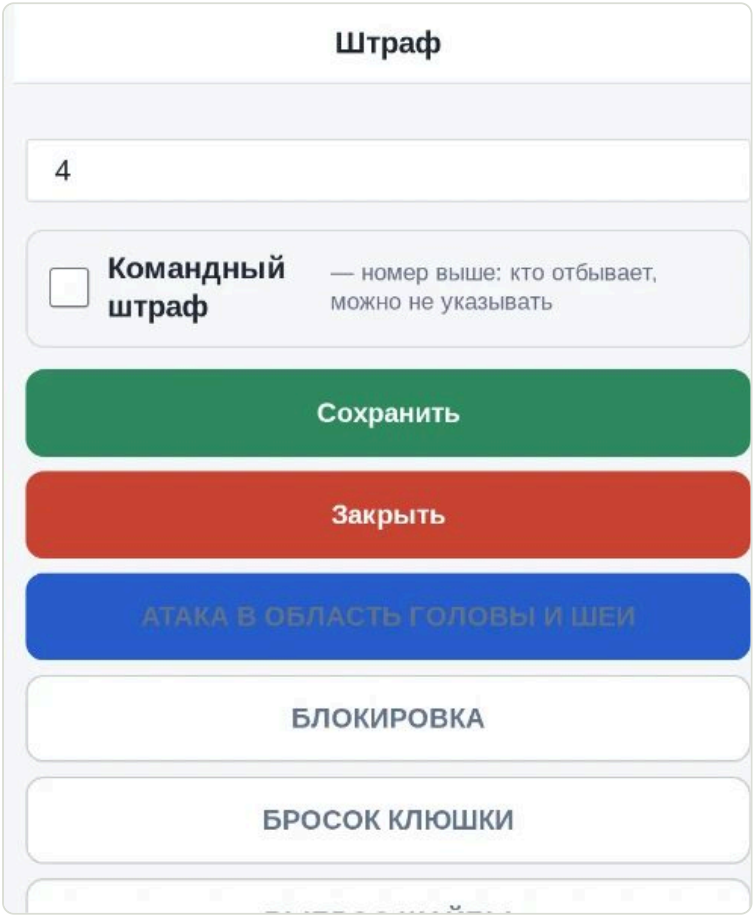
Штрафы

Записать удаление, указать игрока и нарушение, командный штраф, таймер штрафа, убрать или поправить.

Записать штраф

Кнопки штрафов — внизу пульта, под каждой командой: **«ШТ 2М»**, **«ШТ 5М»** и другие — те, что отмечены в регламенте матча (см. «Регламент»).

1. Нажмите кнопку штрафа под командой, игрок которой удалён. Штраф записывается **сразу**, а на экране открывается окно **«Штраф»**.
2. Впишите **номер** штрафника.
3. Выберите **нарушение** из списка — например, «Подножка».
4. Нажмите **«Сохранить»**.



Окно «Штраф»: номер, командный штраф и список нарушений

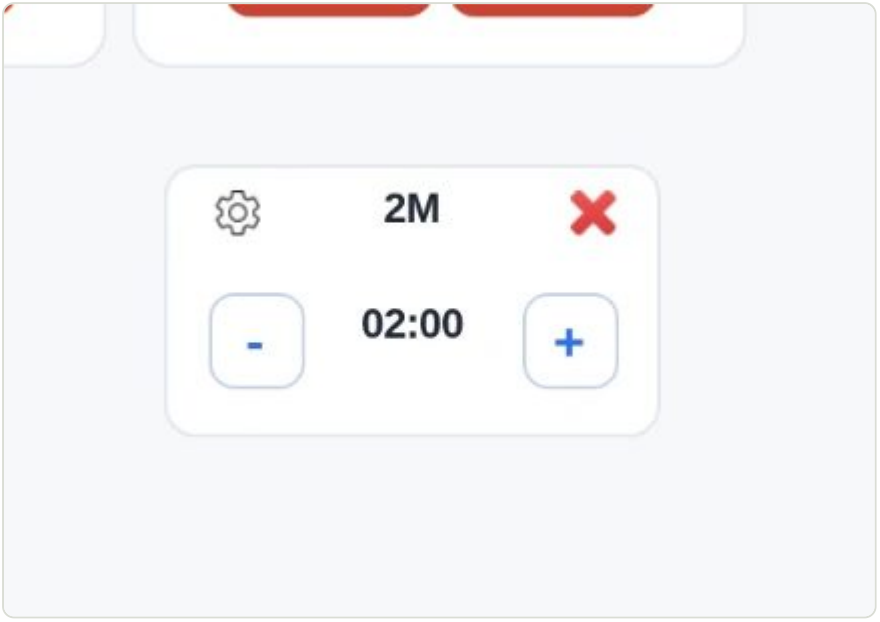
В титрах выйдет плашка удаления с фамилией и нарушением, а в табло со счётом — таймер штрафа.

Командный штраф — если наказана команда (например, «Нарушение численного состава»). Отметьте галку; в поле номера можно вписать, кто отбывает, или оставить

пустым. Для «Нарушения численного состава» галка ставится сама.

Таймер штрафа

После записи под кнопками штрафов появится таймер:



Таймер штрафа: настройка, оставшееся время, удалить

- Время штрафа идёт, **только когда идёт время матча**, и переходит в следующий период.
- **«−» и «+»** — поправить оставшееся время (на 1, 10 или 60 секунд — как выбрано под временем матча).
- **Шестерёнка** — открыть окно «Штраф» снова: поправить номер, нарушение или галку «Командный».
- **Красный крестик** — удалить штраф (система переспросит).

> **Важно:** если команда в большинстве забила гол и малый штраф закончился досрочно, **уберите таймер этого штрафа крестиком** — сам он не снимается.

В серии буллитов таймеры штрафов не показываются.

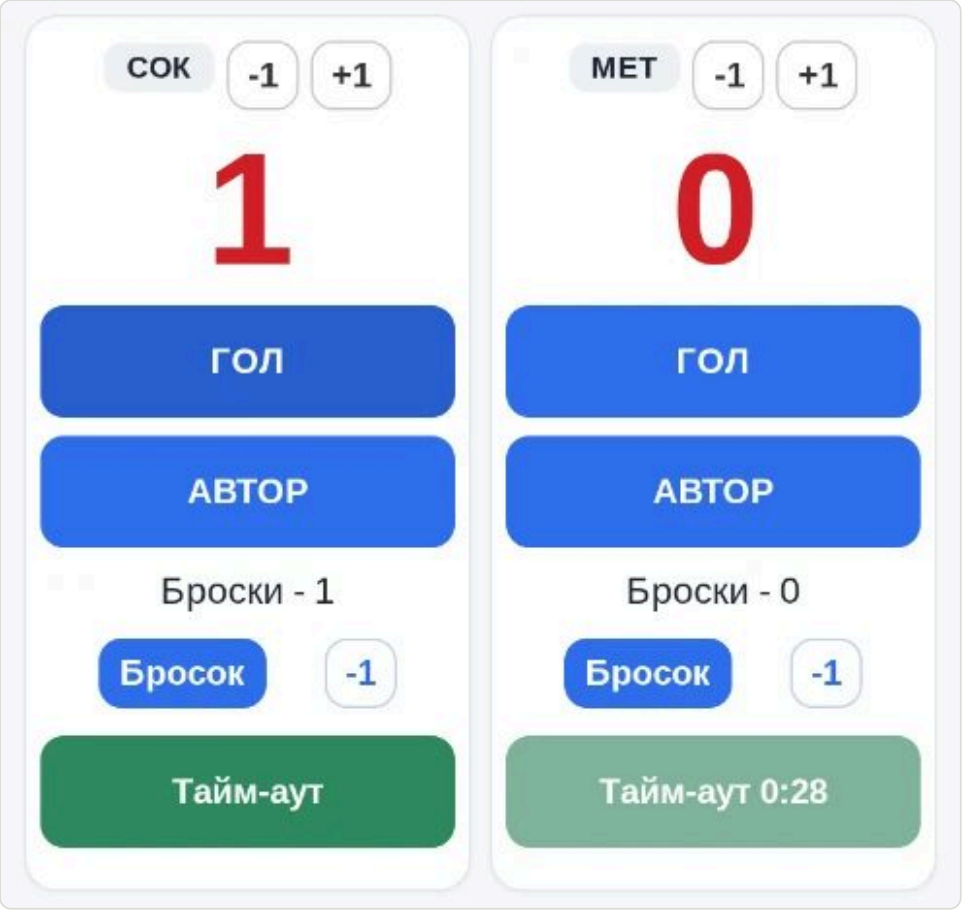
Тайм-ауты, броски и вратари

Тайм-аут на 30 секунд, счётчик бросков, пульт статистики и отметка вратарей.

Тайм-аут

1. Нажмите зелёную кнопку **«Тайм-аут»** под командой, которая его взяла.
2. Браузер спросит: «Взять тайм-аут для команды …? Тридцать секунд. Отменить будет нельзя». Нажмите **ОК**.

Время матча остановится, на кнопке пойдёт обратный отсчёт тридцати секунд, а в титрах — плашка тайм-аута с отсчётом (если её рисует ваш набор титров).



Тайм-аут у гостей: на кнопке отсчёт 0:28

Сколько тайм-аутов у каждой команды за матч — задаётся в регламенте. Когда они кончились, кнопка становится бледной и не нажимается.

Броски

Под кнопками голов — счётчик **«Броски»** и две кнопки:

- **«Бросок»** — плюс один бросок команде;
- **«−1»** — убрать ошибочный бросок.

Гол бросок добавляет сам — нажимать «Бросок» после гола не нужно.

Пульт статистики

Подробные счётчики — в колонке **«Статистика»** пульта ДЕБАГА или на отдельной странице **«пульт статистики»** (ссылка в карточке матча). Его удобно отдать второму человеку.

- **Броски по воротам** и **броски в створ** — кнопки «−» и «+» у каждой команды. «В створ» одним нажатием добавляет и бросок по воротам.
- **Заброшенные шайбы** и **штрафные минуты** считаются сами из событий матча — их кнопками не меняют.
- Кнопки меняют счётчики **текущего периода**; серым под названием — итог за матч.

Вратари

Ниже — блок **«Вратари»**. Нажмите **«поставить»** у вратаря, который вышел на лёд, — у каждой команды. Если вратаря сменили, поставьте нового. **«Пустые ворота — снять вратаря»** — когда вратаря заменили полевым игроком.

Отметка нужна для личной статистики вратаря: броски и голы соперника засчитываются тому вратарю, который отмечен. Без отметки процент отражённых бросков и пропущенные шайбы у вратарей не соберутся.

Конец матча, овертайм и буллиты

Что нажимать после последнего периода: конец игры, овертайм до первой шайбы, серия буллитов.

Что делать после последнего периода, зависит от счёта и регламента матча. Пульт сам показывает только подходящие кнопки.

Победитель определился в основное время

После **«Конец периода»** последнего периода нажмите **«Конец игры»** и подтвердите «Закончить игру?». Матч закрыт: в списке игр он станет «Окончен», результат уйдёт в таблицу турнира и статистику.

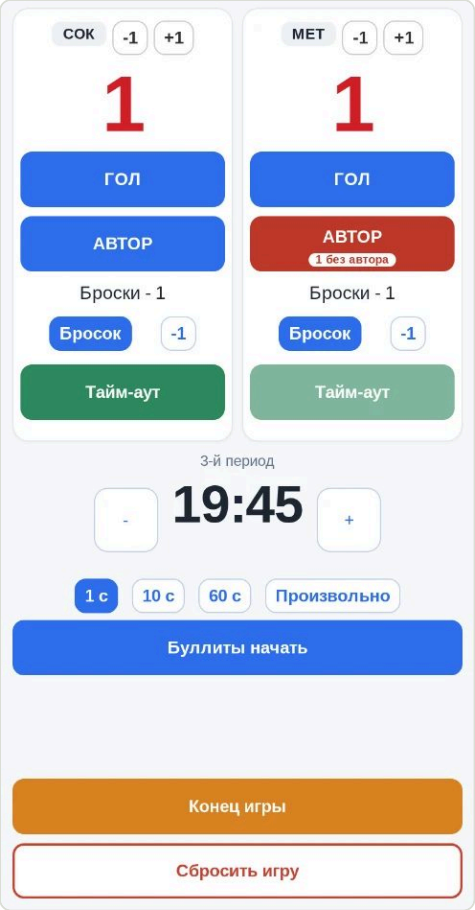
Ничья и есть овертайм

Если в регламенте есть овертайм, после последнего периода при равном счёте появится **«Начало овертайма»**.

- Овертайм идёт **до первой шайбы**. Записали гол — время остановится, а вместо «Конец периода» появится **«Конец игры»**: продолжать матч после победной шайбы пульт не даст.
- Если овертайм закончился без шайб, нажмите **«Конец овертайма»**. Дальше — серия буллитов, если она разрешена, или «Конец игры».

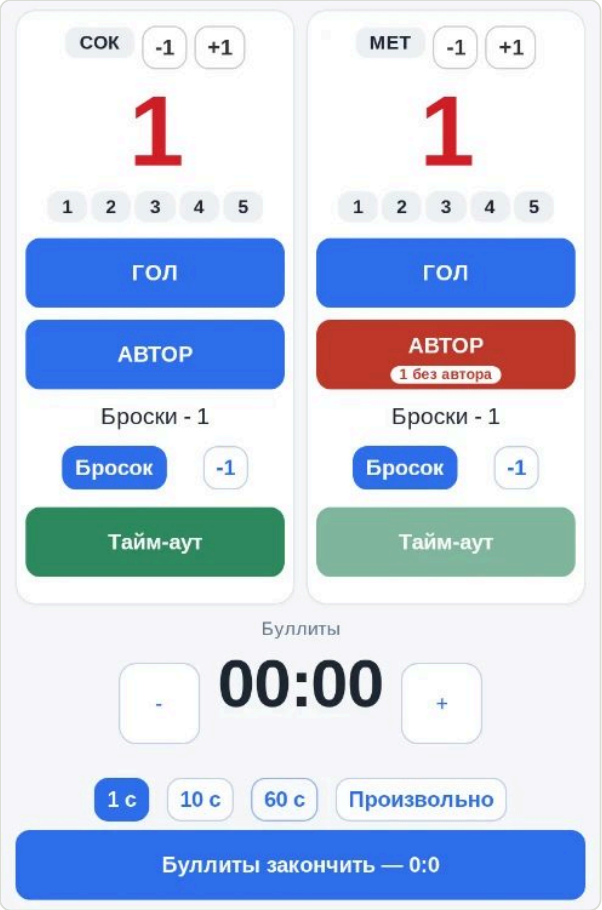
Серия буллитов

Если серия разрешена регламентом («да» или «по завершению овертайма») и счёт равный, появится **«Буллиты начать»**:



После основного времени при ничьей: «Буллиты начать» или «Конец игры»

Нажмите её — пульт перейдёт в режим серии. Под счётом каждой команды появятся кружки попыток — столько, сколько **бросков в серии** указано в регламенте:



Режим серии буллитов: кружки попыток и «Буллиты закончить — 0:0»

Каждая попытка — одно нажатие:

Попытка	Кнопка	Кружок
Забил	**«ГОЛ»** под командой. Откроется окно — впишите номер игрока или нажмите «Закрыть»	зелёный
Не забил	**«Бросок»** под командой	красный



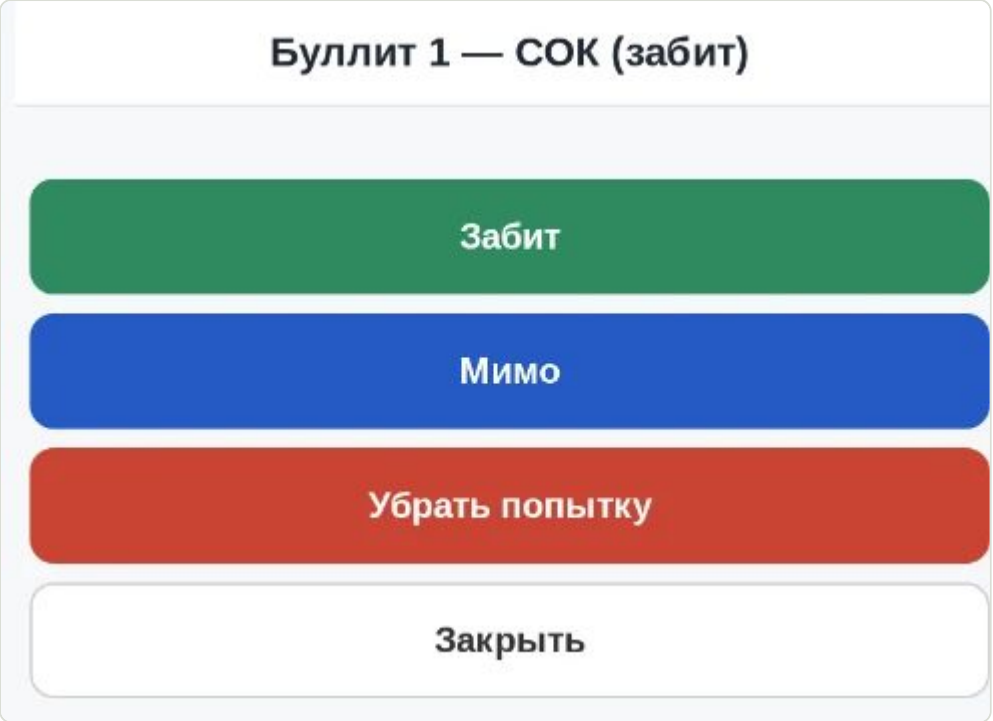
Серия идёт: у хозяев 1-я забита, 2-я мимо; у гостей обе мимо

На кнопке **«Буллиты закончить — 1:0»** — счёт серии. Сверьте его с табло арены и нажмите: матч **сразу закроется**, а победителю серии к счёту матча добавится одна шайба (например, 1:1 → 2:1).

Если счёт серии равный, пульт не даст закончить: «Серия продолжается до первой разницы». Бейте дальше по одному — кружки начнутся заново.

Ошиблись в попытке

Нажмите на кружок попытки — откроется окно:



Исправление попытки: «Забит», «Мимо» или «Убрать попытку»

- **Забит** / **Мимо** — поменять исход попытки;
- **Убрать попытку** — удалить её совсем.

Кнопка **«−1»** в серии открывает то же окно для последней попытки команды.

Ошибки и как их исправить

Что делать, если нажали не ту кнопку: гол, автор, штраф, время, тайм-аут, буллит — и полный сброс матча.

Что случилось	Как исправить
Гол записан не той команде или его не было	**«−1»** у этой команды → выбрать гол → он отменится, очки игроков снимутся. См. «Голы и авторы»
Неверный автор или ассистент	**«АВТОР»** → выбрать гол → поправить номера → «Сохранить». Счёт не изменится
Гол без автора (красное «... без автора»)	**«АВТОР»** → выбрать гол со словами «без автора» → вписать номера
Штраф не тому игроку или не то нарушение	**Шестерёнка** на таймере штрафа → поправить → «Сохранить»
Штраф лишний	**Красный крестик** на таймере штрафа → подтвердить
Время на пульте расходится с табло	**«−» / «+»** с шагом 1, 10 или 60 с или **«Произвольно»** → вписать время → «Установить»
Лишний бросок	**«−1»** рядом с кнопкой «Бросок»
Ошибка в попытке буллита	Нажать на кружок попытки → «Забит», «Мимо» или «Убрать попытку»
Тайм-аут взят по ошибке	Отменить нельзя — поэтому пульт и спрашивает подтверждение
Пульт «завис», кнопки не те	Обновите страницу браузера: пульт заново возьмёт состояние матча с сервера, ничего не потеряется

Сбросить игру

Кнопка **«Сбросить игру»** внизу пульта видна всегда. Она возвращает матч в состояние «не начат»: счёт 0:0, время, все голы, штрафы и события **стираются**. Система переспросит: «Сбросить игру на новую? Статистика будет стерта».

> **Важно:** «Сбросить игру» — только для пробных матчей или если матч начали по ошибке. Ошибку в настоящем матче правьте по таблице выше: сброс сотрёт всё, что записано.

Если ошибка обнаружилась после матча

Авторов и ассистентов можно вписать и поправить кнопкой **«АВТОР»** и после «Конца игры» — счёт при этом не меняется. Состав, номера, зрителей и фактическое время

поправьте в карточке матча и на странице «Состав на матч» — глава «Матч». Если не получается, напишите нам.