GSPORT

Инструкция пользователя

Хоккейные трансляции с графикой как на ТВ: турниры, матчи, пульт, титры, трансляции и модули лиг — по шагам, с примерами и снимками экрана.

Версия от 30 октября 2026 г.. Всегда свежая — на сайте: hockeydom.pro/docs

Содержание

1. Знакомство

- Что такое GSPORT
- Как это устроено
- Что понадобится
- Словарь

2. Начало работы

- Регистрация и вход
- Оплата, тарифы и пакеты лиг
- Меню и дашборд

3. Данные: команды, игроки, турниры

- С чего начать
- Турнир, этапы и группы
- Регламент турнира и таблица
- Команды
- Игроки и фото
- Арены
- Календарь и статистика

4. Матч

- Раздел «Игры»
- Новый матч по шагам
- Регламент и шаблон турнира
- Состав на матч и форма
- Ссылки на пульт и титры
- Титры, трансляция и после матча

5. Пульт

- Какой пульт открыть
- Начало матча, время и периоды
- Голы и авторы
- Штрафы
- Тайм-ауты, броски и вратари
- Конец матча, овертайм и буллиты
- Ошибки и как их исправить

6. Титры

- Набор титров
- Подключить к OBS и vMix
- Пульт титров
- Какие титры появляются сами
- Свой вид титров

7. Трансляции
- Как это устроено
- YouTube по шагам
- VK Видео по шагам
- RuTube
- Программа вещания на ключ
- Трансляция матча
- Настройки трансляций

8. Публикация
- Telegram: бот и канал
- Посты о матчах
- Таблицы и календарь на сайт клуба
- Постеры

9. Модули лиг
- Какие лиги и что загружается
- Подключить и загрузить турнир
- Какие матчи попадут в «Игры»
- Обновление и расхождения

10. Табло арены ЦЭДР
- Что идёт с табло, а что остаётся оператору
- Сеть арены и пульт ЦЭДР
- Подключить в GSPORT
- Программа-мост
- На матче
- Если не работает

11. Настройки

12. Вопросы и ответы

Глава 1

Знакомство

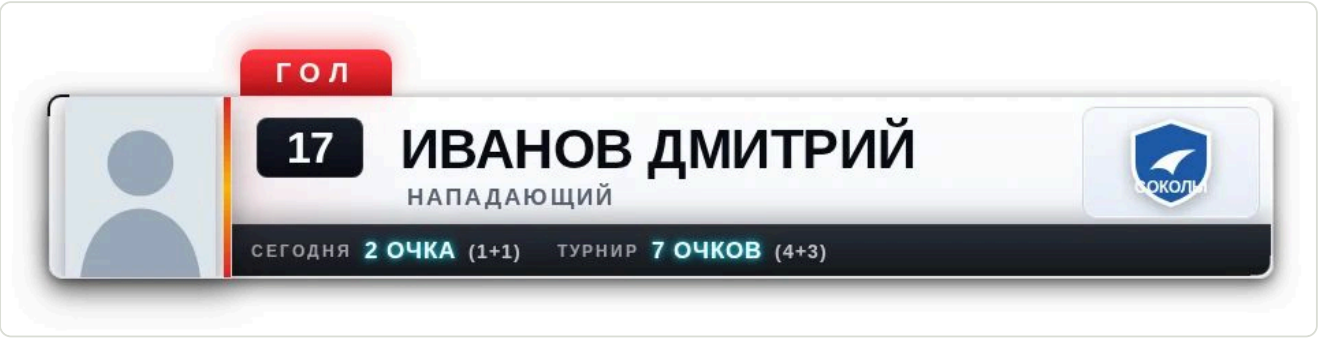
Что такое GSPORT, как он устроен и что понадобится для первой трансляции.

Эта глава — для тех, кто открыл GSPORT впервые. Здесь нет кнопок и настроек: только общая картина, чтобы дальше было понятно, что и зачем мы делаем. Прочитать её — пять минут.

Что такое GSPORT

Система для хоккейных трансляций с графикой как на телевидении.

GSPORT — это система, которая добавляет в хоккейную трансляцию **графику как на ТВ**: счёт и время матча, кто забил и кто отдал передачу, удаления, составы, турнирную таблицу и статистику. Зрители видят не просто картинку с камеры, а настоящий спортивный эфир.



Так выглядят титры GSPORT в эфире: табло со счётом и плашка гола

Что умеет система

- **Титры в эфире.** Табло со счётом и временем, плашка гола с фамилией и номером, удаления, составы, таблица турнира, статистика после периода, заставки между периодами.
- **Пульт оператора.** Всё перечисленное выводится в эфир нажатием кнопки на телефоне, планшете, ноутбуке или компьютере.
- **Статистика и протоколы.** Пока идёт матч, система сама считает голы, передачи, штрафные минуты, броски и время вратарей. После матча готовы протокол и таблица турнира.
- **Трансляции.** Система сама заводит эфиры на вашем канале YouTube или VK: с названием, описанием и обложкой матча.
- **Публикация.** Анонсы и результаты — в Telegram и VK; таблица, календарь и лента матчей — на сайте клуба.
- **Модули лиг.** Турниры ФХР, Junior ФХР, Ночной хоккейной лиги, СХЛ и РХЛ загружаются с сайтов лиг вместе с командами, составами и календарём.
- **Табло арены.** На аренах с табло ЦЭДР время, удаления и тайм-ауты приходят прямо с табло — оператору не нужно запускать время вручную.

Кому подходит

Кто	Что получает
Детская школа или секция	Трансляции турниров для родителей: счёт и фамилии детей в кадре

Кто	Что получает
Любительская команда или лига	Свой турнир с таблицей и статистикой, эфир каждого тура
Организатор турнира	Турнир за вечер: команды, расписание, трансляции всех матчей
Студия трансляций	Графика для любого количества матчей и арен, свои оформления

Что не нужно

- **Монтажёр и дизайнер.** Оформление выбирается из готовых наборов, титры выводятся кнопками.
- **Сложные программы.** Пульт и все настройки работают в обычном браузере. Для самой картинки нужна привычная программа вещания — OBS или vMix.
- **Второй человек.** Матч ведёт один оператор: он же следит за счётом и выводит титры.

> **Совет:** первый матч можно провести бесплатно — так проще всего понять, подходит ли вам GSPORT.

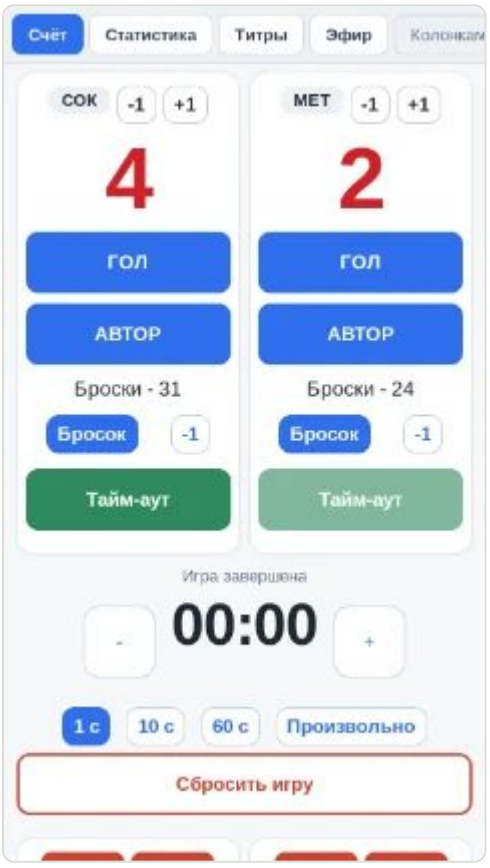
Как это устроено

Путь от нажатия кнопки на пульте до картинки у зрителя.

В трансляции с GSPORT участвуют три части: **пульт**, **страница титров** и **программа вещания**. Разберём их по порядку.

Схема

1. **Оператор нажимает кнопку на пульте** — например, «ГОЛ» у хозяев. Пульт — это страница GSPORT в браузере на телефоне, планшете или компьютере.
2. **GSPORT меняет счёт и показывает титр.** Система записывает гол в протокол и статистику и выводит плашку на странице титров.
3. **Программа вещания накладывает титры на картинку с камеры.** Страница титров подключена в OBS или vMix как прозрачный слой поверх видео.
4. **Эфир уходит на YouTube или VK.** Зритель видит видео с графикой.



Пульт на телефоне: нажали «Гол» — плашка уже в эфире

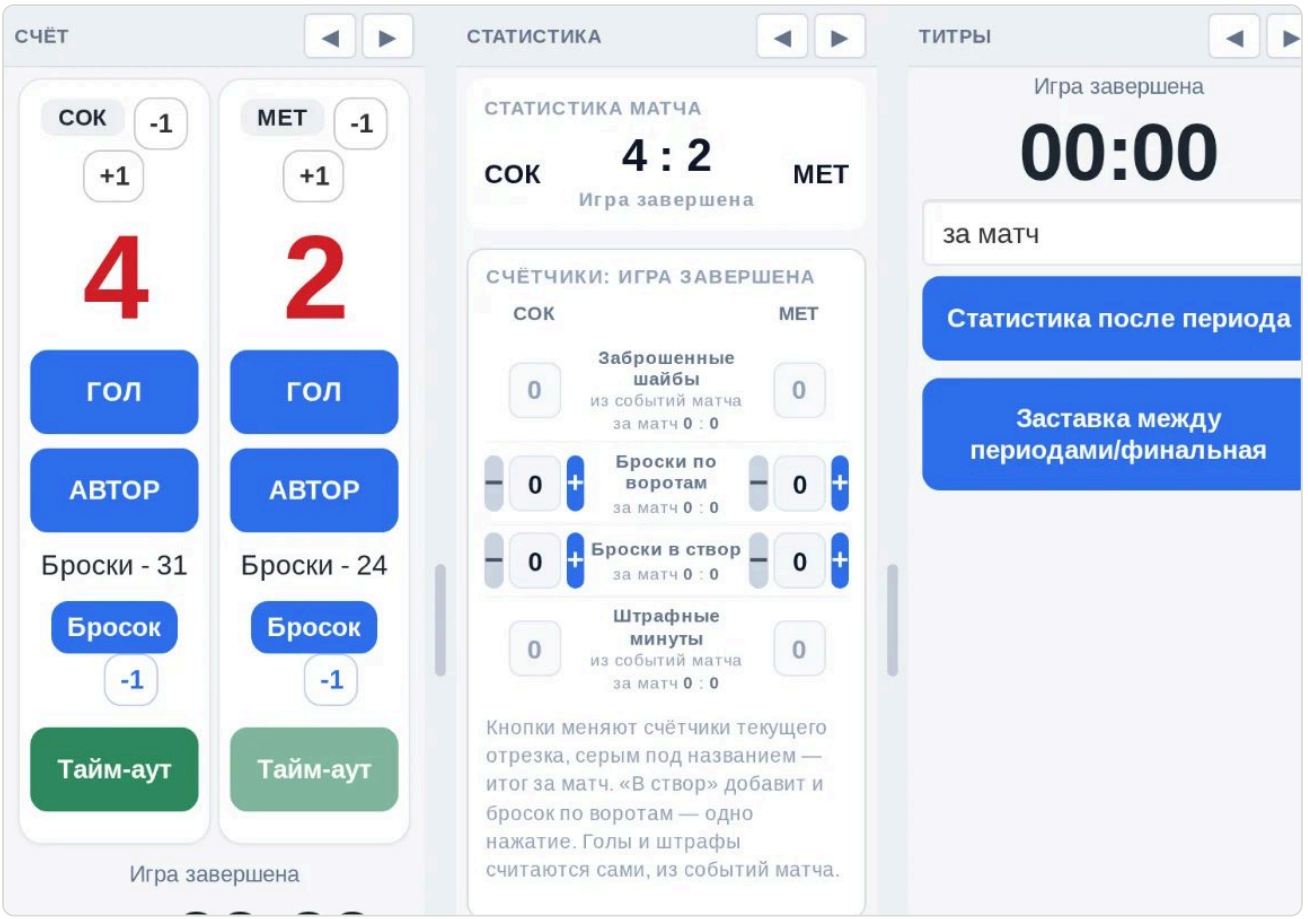
Пульт

Пульт — главный инструмент оператора. На нём:

- **счёт** — кнопки «ГОЛ» и «АВТОР» у каждой команды;
- **время** — старт и стоп периода, тайм-ауты;

- **удаления** — кто, за что и на сколько минут;
- **титры** — что показать прямо сейчас: составы, таблицу, статистику, заставку.

Пульт работает в браузере, ничего устанавливать не нужно. Его можно открыть на нескольких устройствах сразу: например, счёт на телефоне, а титры — на ноутбуке.



Пульт на планшете: счёт, статистика и титры на одном экране

Страница титров

У каждого матча своя ссылка на страницу титров. Сама по себе она пустая и прозрачная: титры появляются на ней, только когда вы выводите их с пульта. Эту ссылку один раз добавляют в программу вещания — и дальше всё, что вы нажимаете на пульте, сразу видно в эфире.

Данные

Чтобы в титрах были фамилии, номера и эмблемы, в GSPORT заводятся **турнир**, **команды** с составами и **арены**. Это делается один раз: дальше каждый новый матч берёт всё готовое. Если ваш турнир проводит ФХР, Ночная лига, СХЛ или РХЛ, данные можно загрузить с сайта лиги модулем — вручную ничего вводить не придётся.

Что происходит само

Когда	Что делает GSPORT
Вы сохранили матч	Заводит трансляцию на канале с названием и обложкой, если это включено в настройках трансляций
Начался матч	Эфир сам становится прямым, когда программа вещания пошла на ключ арены
Забит гол	Записывает автора и передачи, пересчитывает статистику
Матч закончился	Готовит протокол и обновляет таблицу турнира; публикует результат, если подключён канал публикации

Что понадобится

Устройства, программы и учётные записи для первой трансляции.

Минимальный набор для трансляции с титрами — устройство для пульта и компьютер с программой вещания. Всё остальное можно подключить потом.

Устройства

Что	Зачем	Требования
Телефон, планшет или ноутбук	Пульт оператора	Любой современный браузер: Chrome, Safari, Яндекс Браузер, Edge
Компьютер вещания	Программа вещания (OBS или vMix), камера	Windows или macOS; чем мощнее, тем лучше картинка
Камера	Картинка с площадки	Любая, которую видит программа вещания
Интернет на арене	Эфир и связь пульта с системой	Для эфира 1080p — от 10 Мбит/с на отдачу

> **Совет:** пульт и компьютер вещания могут быть одним устройством. Но удобнее, когда пульт у оператора в руках — на телефоне или планшете.

Программы

- **OBS Studio** — бесплатная программа вещания, скачивается с obsproject.com.
- **vMix** — платная программа для студий, если вы уже ей пользуетесь.

Как подключить титры в каждую из них — в главе «Титры».

Учётные записи

Что	Нужно ли	Где подключается
Учётная запись GSPORT	Обязательно	Регистрация на сайте системы — глава «Начало работы»
Канал YouTube или сообщество VK	Для эфира на своём канале	Глава «Трансляции»
Telegram-канал	Для анонсов и результатов	Глава «Публикация»
Пакет лиги (ФХР, НХЛ, СХЛ, РХЛ, Junior ФХР)	Если турнир проводит лига	Глава «Модули лиг»

Порядок первого запуска

1. Зарегистрироваться и войти в GSPORT.
2. Завести турнир, команды с составами и арену — или загрузить их модулем лиги.
3. Выбрать готовый набор титров.
4. Завести матч и открыть его пульт.
5. Добавить страницу титров матча в OBS или vMix.
6. Подключить канал YouTube или VK, чтобы эфиры создавались сами.

Каждый шаг подробно описан в следующих главах — по порядку.

Словарь

Слова, которые встречаются в системе и в этой инструкции.

Слово	Что значит
Турнир	Соревнование: чемпионат, первенство, кубок. В нём группы, команды и матчи
Группа	Часть турнира со своей таблицей: группа А, конференция, год рождения
Этап	Ступень турнира: групповой этап, плей-офф, финал
Регламент	Правила матча: число и длина периодов, время удалений, очки за победу
Команда	Клуб или сборная с эмблемой, цветами формы и составом
Состав на матч	Кто из игроков команды заявлен на конкретный матч
Арена	Ледовая площадка. К ней привязан ключ трансляции
Матч	Игра двух команд: дата, время, арена, регламент, счёт
Пульт	Страница, с которой оператор ведёт матч и выводит титры
Пульт титров	Отдельный пульт только для титров — удобно, если их выводит второй человек
Титр	Элемент графики в эфире: табло, плашка гола, состав, таблица
Набор титров	Оформление всех титров в одном стиле: цвета, шрифты, анимация
Страница титров	Прозрачная страница матча, которую добавляют в OBS или vMix
Ключ матча	Секретная часть ссылок на пульт и титры матча
Ключ трансляции	Ключ потока на YouTube или VK, по которому программа вещания отправляет эфир
Модуль лиги	Загрузка турниров, команд и матчей с сайта лиги (ФХР, НХЛ, СХЛ, РХЛ, Junior ФХР)
Пакет	Платное подключение модуля лиги
ЦЭДР	Табло арены, с которого время и удаления приходят в GSPORT сами
Мост ЦЭДР	Программа на компьютере арены, которая пересылает данные табло в GSPORT

Глава 2

Начало работы

Регистрация и вход, оплата и тарифы, пакеты лиг, меню и дашборд.

С этой главы начинается работа в GSPORT: как получить доступ, войти, оплатить и где что находится.

1. Регистрация и вход.
2. Оплата, тарифы и пакеты лиг.
3. Меню и дашборд.

Регистрация и вход

Как получить код приглашения, зарегистрироваться и войти в GSPORT.

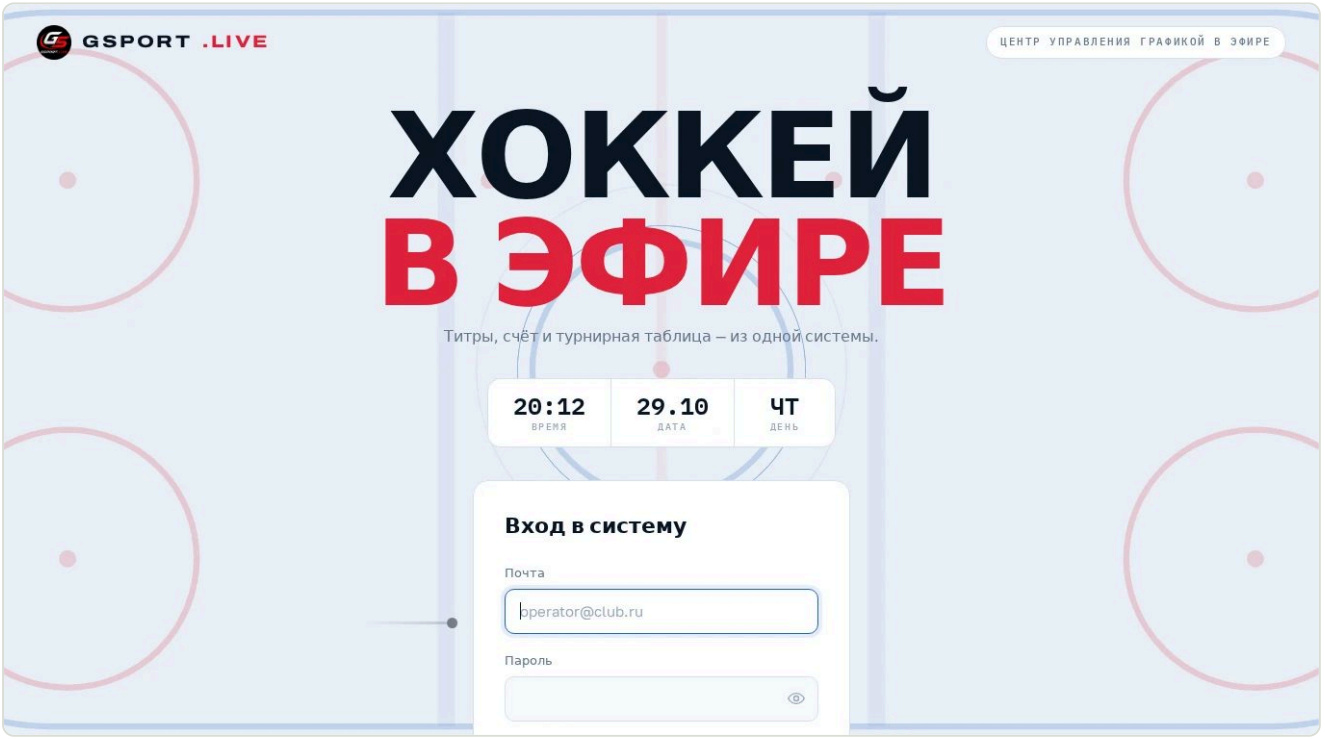
Получить доступ

Регистрация в GSPORT — по **коду приглашения**: так в систему не попадают посторонние.

1. На сайте hockeydom.pro нажмите **«Попробовать бесплатно»** и оставьте заявку: имя и как с вами связаться.
2. Мы свяжемся и пришлём **код приглашения** и адрес системы.

Зарегистрироваться

1. Откройте адрес системы — **gfx.hockeydom.pro/admin/**.
2. Под формой входа нажмите **«Нет учётной записи? Зарегистрироваться»**.
3. Заполните:
   - **Почта** — она будет вашим логином;
   - **Пароль** и **Повторите пароль**;
   - **Код приглашения** — из нашего сообщения.
4. Нажмите **«Зарегистрироваться»** — вы сразу окажетесь в системе. Регистрация означает согласие с офертой и политикой персональных данных.



Страница входа в GSPORT

Войти

На той же странице впишите **почту** и **пароль** и нажмите **«Войти»**. Значок глаза в поле пароля показывает пароль, чтобы проверить, что он набран верно.

> **Важно:** открывайте систему по адресу **gfx.hockeydom.pro**, а не по цифрам IP-адреса — иначе вход будет «слетать».

Забыли пароль

Напишите нам — мы зададим новый. Сами пароли мы не видим и по почте или в мессенджере их не спрашиваем.

Выйти

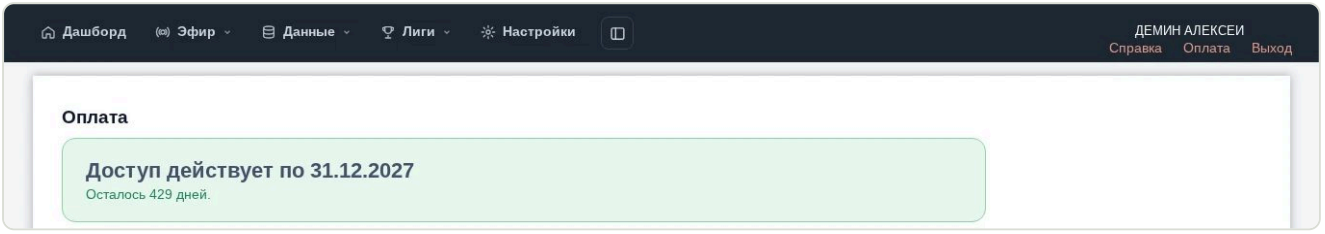
Справа вверху — **«Выход»**. На чужом компьютере выходите всегда.

> **Совет:** пульты матча (по ссылке с ключом) работают **без входа** в систему — оператору на телефоне не нужен ваш пароль. См. «Ссылки на пульт и титры».

Оплата, тарифы и пакеты лиг

Срок доступа, подписка или разовый матч, пакеты модулей лиг, оплата по СБП и чеки.

Всё про оплату — на странице **«Оплата»**: ссылка справа вверху, рядом с «Выходом».



Оплата: до какого числа действует доступ

Срок доступа

Сверху — **до какого числа действует доступ** и сколько дней осталось.

Тарифы

- **Подписка** — месяц, три месяца, сезон (8 месяцев, сентябрь — апрель) или год. Чем дольше срок, тем дешевле месяц. Во всех тарифах — неограниченное число турниров, матчей и трансляций.
- **Разовый матч** — один матч без подписки: для пробы или разовой игры.

Продление считается от конца текущего срока, а не от сегодня: остаток не сгорает.

Актуальные цены — на странице «Оплата» и на сайте в разделе «Цены».

Пакеты модулей лиг

Ниже тарифов — **пакеты**: ФХР, Junior ФХР, НХЛ, СХЛ, РХЛ (что они дают — глава «Модули лиг»). У каждого пакета — свои сроки: месяц, сезон, год или навсегда.

Когда срок пакета закончился, **загруженное остаётся** — турниры, команды, игроки, матчи. Не будет только новых загрузок и обновлений с сайта лиги.

Как оплатить

1. Нажмите **«Оплатить»** у тарифа (или **«Купить»** у пакета). Появится **счёт к оплате**.
2. Отсканируйте **код** камерой телефона или в приложении банка — оплата идёт по **СБП**.
3. Введите **сумму** со счёта — в коде её нет.
4. В сообщении получателю напишите **номер счёта** — по нему мы найдём ваш платёж.

5. Нажмите **«Я оплатил»**.

После того как мы подтвердим оплату, срок доступа продлится, а **чек** появится в **истории платежей** внизу страницы.

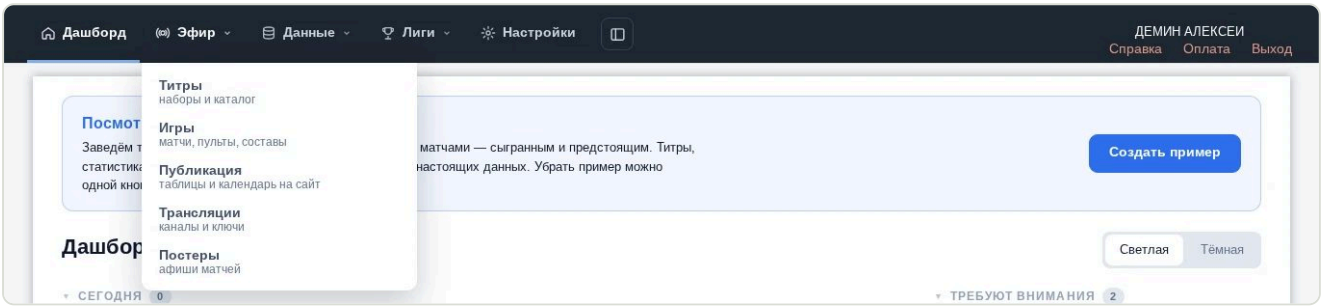
Передумали — счёт можно отменить, пока он не оплачен. Выбрали другой тариф — прежний неоплаченный счёт отменится сам.

Меню и дашборд

Где что находится: разделы меню, дашборд, пример для знакомства, светлая и тёмная тема.

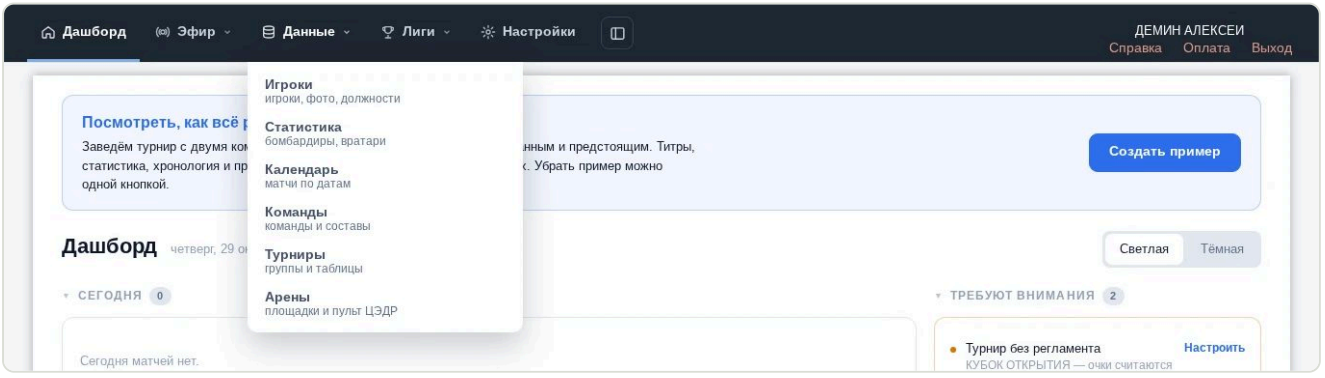
Меню

Меню — сверху страницы. Наведите на раздел, чтобы раскрыть его:



Меню «Эфир»: титры, игры, публикация, трансляции, постеры

Раздел	Что внутри
Дашборд	Главная: матчи сегодня, турниры, что требует внимания
Эфир	**Титры** (наборы), **Игры** (матчи, пульты, составы), **Публикация** (таблицы и календарь на сайт), **Трансляции** (каналы и ключи), **Постеры** (афиши матчей)
Данные	**Игроки**, **Статистика**, **Календарь**, **Команды**, **Турниры**, **Арены**
Лиги	Модули **ФХР**, **Junior ФХР**, **НХЛ**, **СХЛ**, **РХЛ**
Настройки	Настройки трансляций, публикация в Telegram, оплата

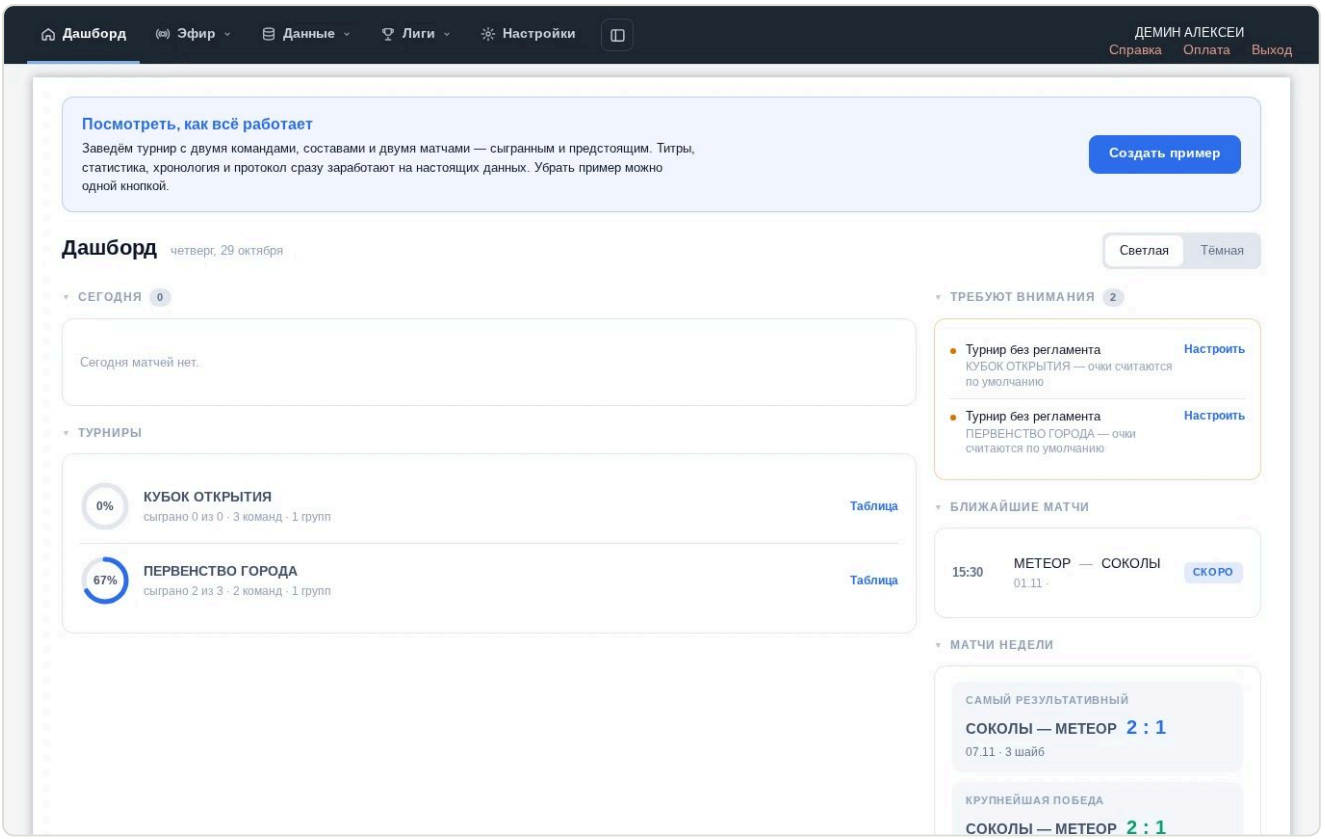


Меню «Данные»

Справа вверху — ваше имя, **«Справка»** (эта инструкция), **«Оплата»** и **«Выход»**.

Кнопка со значком панели рядом с «Настройками» переносит меню **сбоку** — так удобнее на широком экране. Нажмите ещё раз, чтобы вернуть меню наверх.

Дашборд



Дашборд: сегодня, турниры, требуют внимания, ближайшие матчи

- **Сегодня** — матчи дня с кнопками пульта.
- **Турниры** — сколько сыграно, кнопка «Таблица».
- **Требуют внимания** — что стоит поправить: турнир без регламента, матч не попал в таблицу, не заполнен состав. Кнопка **«Настроить»** ведёт прямо туда.
- **Ближайшие матчи**, **Бомбардиры**, **Вратари**, **Неделя**.
- **Светлая / Тёмная** — тема оформления.

Блоки сворачиваются щелчком по заголовку.

Пример для знакомства

Пока данных нет, сверху дашборда — **«Посмотреть, как всё работает»** с кнопкой **«Создать пример»**. Система заведёт учебный турнир с двумя командами, составами и двумя матчами — сыгранным и предстоящим. Названия примера начинаются с «ПРИМЕР: ».

Освоились — нажмите там же **«Убрать пример»**: турнир, команды, игроки и матчи примера удалятся. Ваши данные не затрагиваются.

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.

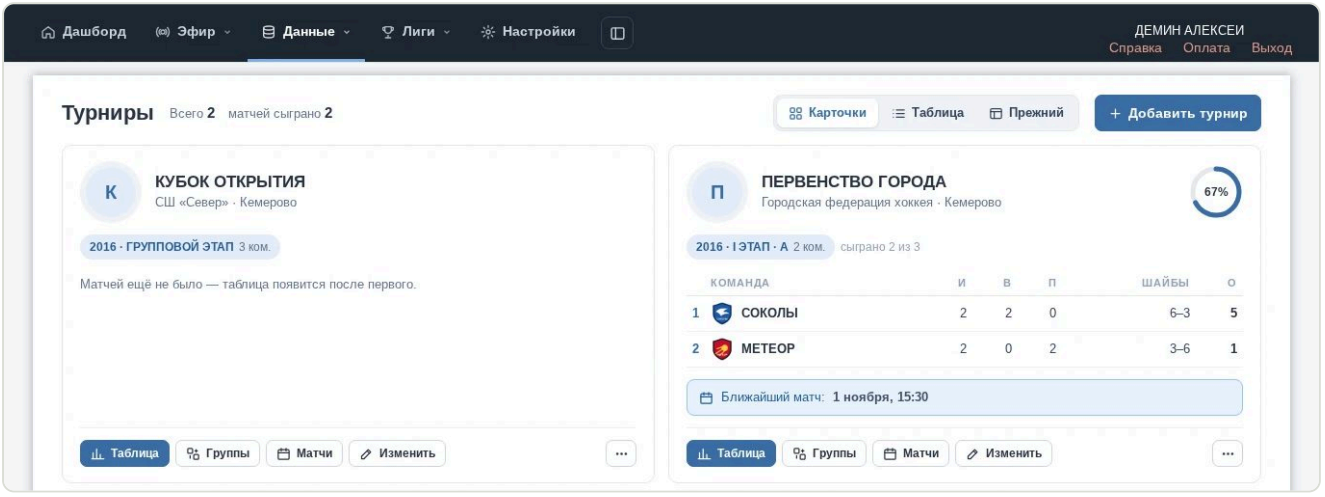
Порядок не строгий: команду можно завести и прямо из карточки матча («Новая команда...»), а игрока — со страницы «Состав на матч».

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.



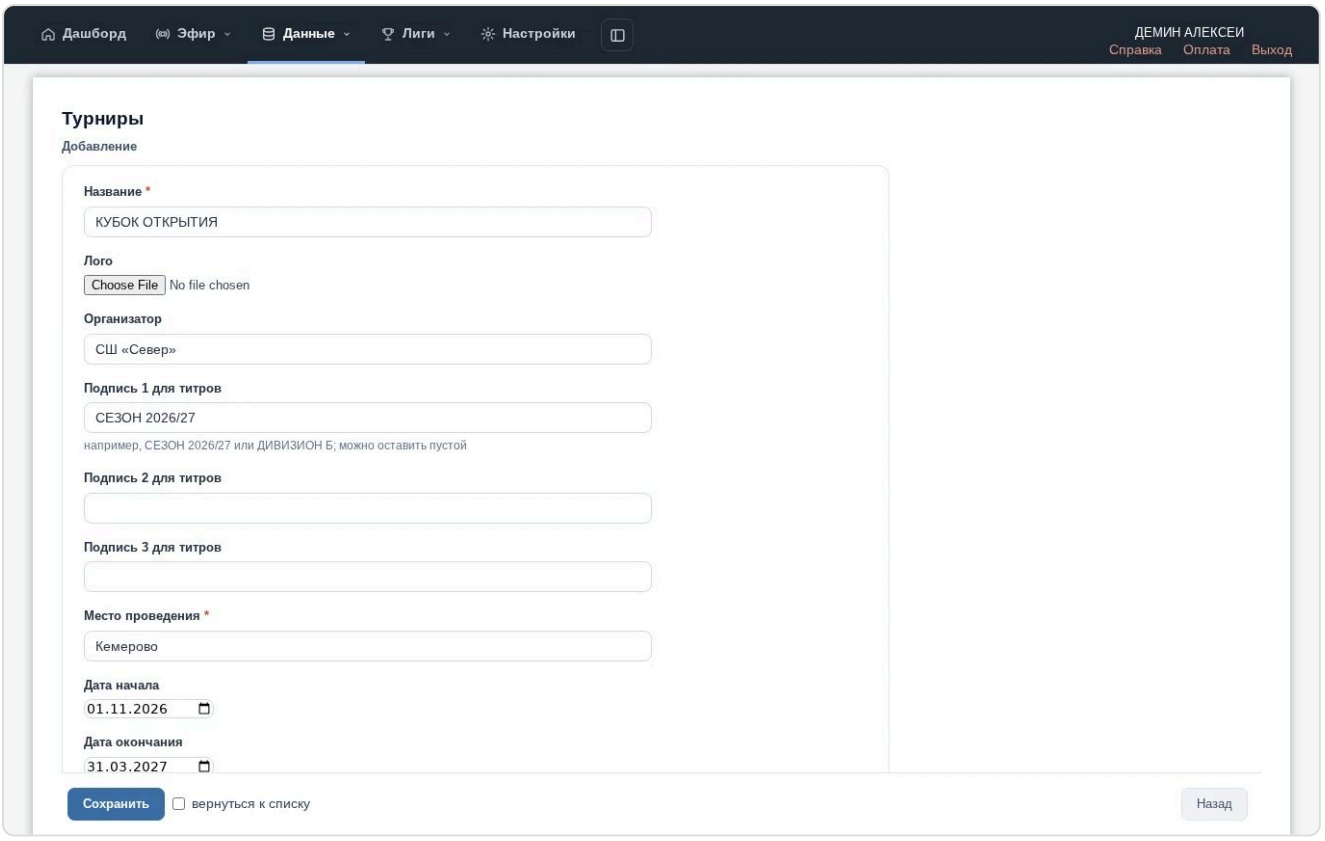
Раздел «Турниры»: новый «Кубок открытия» и «Первенство города» с таблицей

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»**.



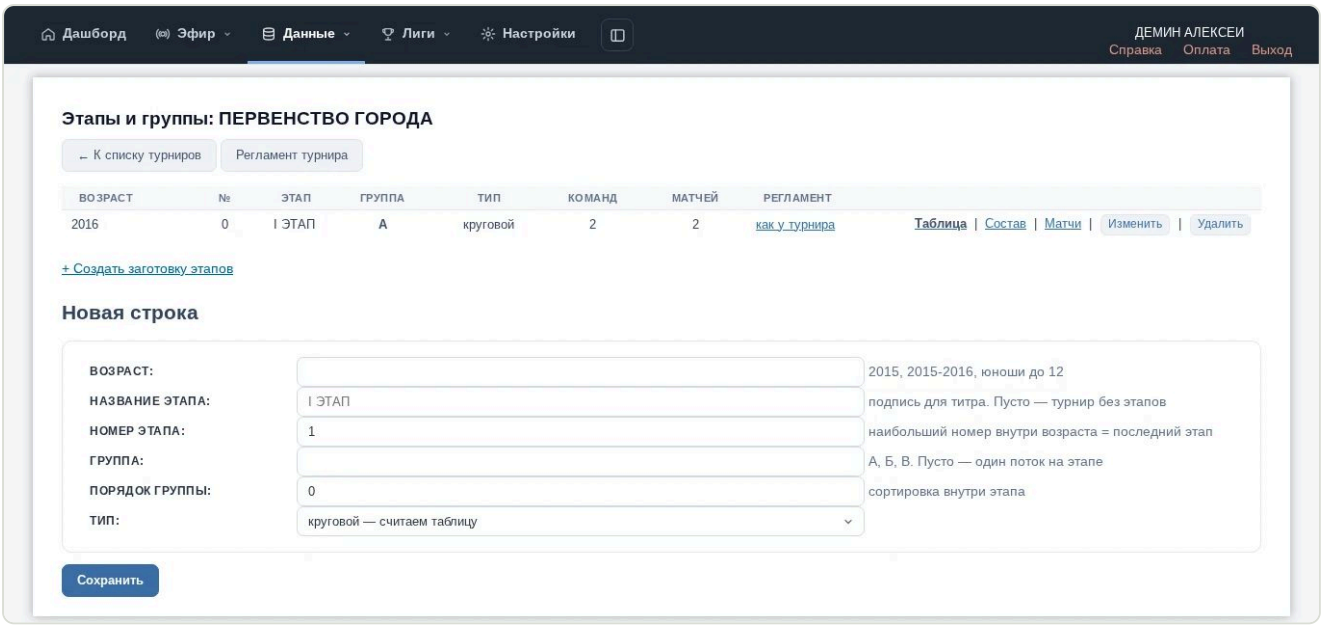
Новый турнир: название, организатор, подпись, место и сроки

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

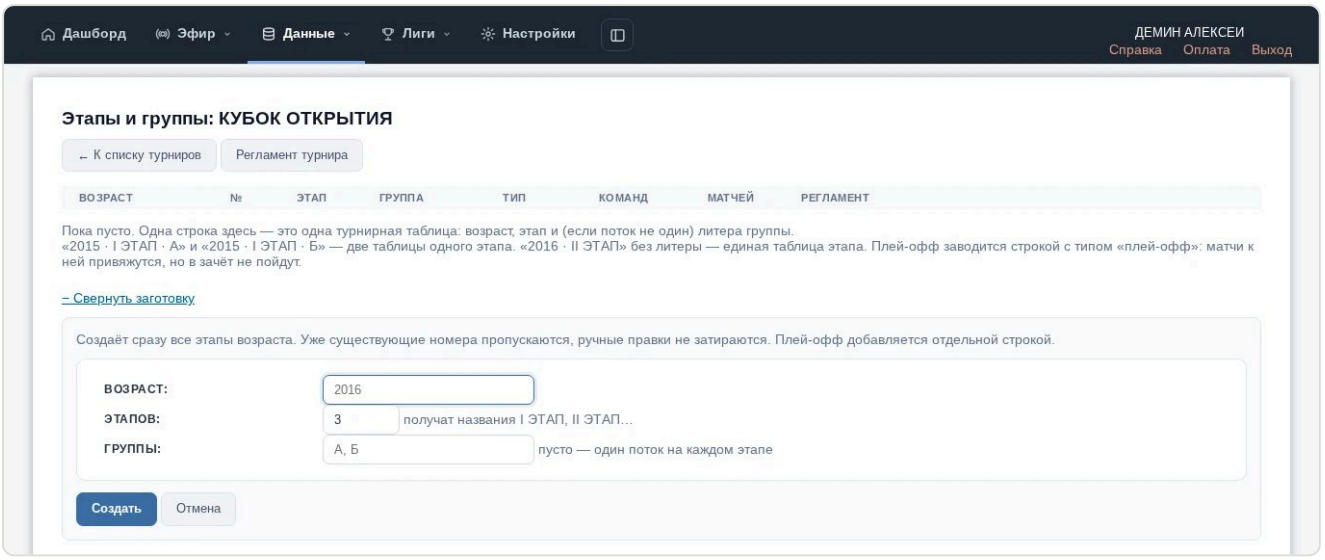
Внизу страницы — форма **«Новая строка»**:

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

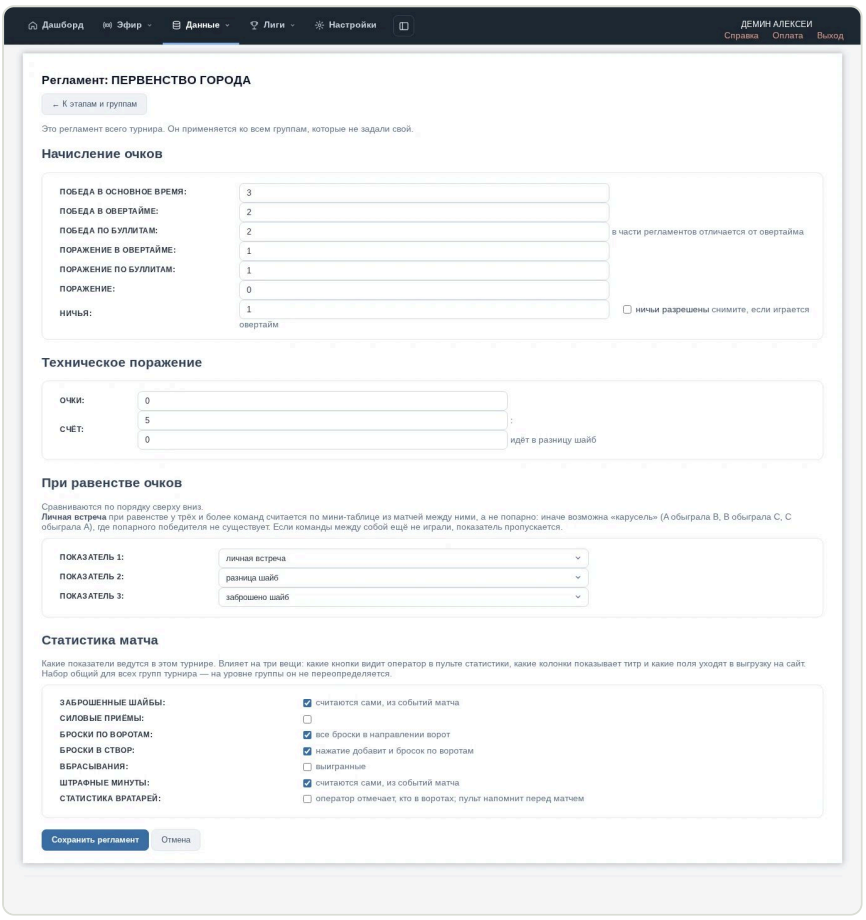
В строке группы: **Таблица**, **Состав** (какие команды в группе — см. «Регламент турнира и таблица»), **Матчи**, **Изменить** и **Удалить**.

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.

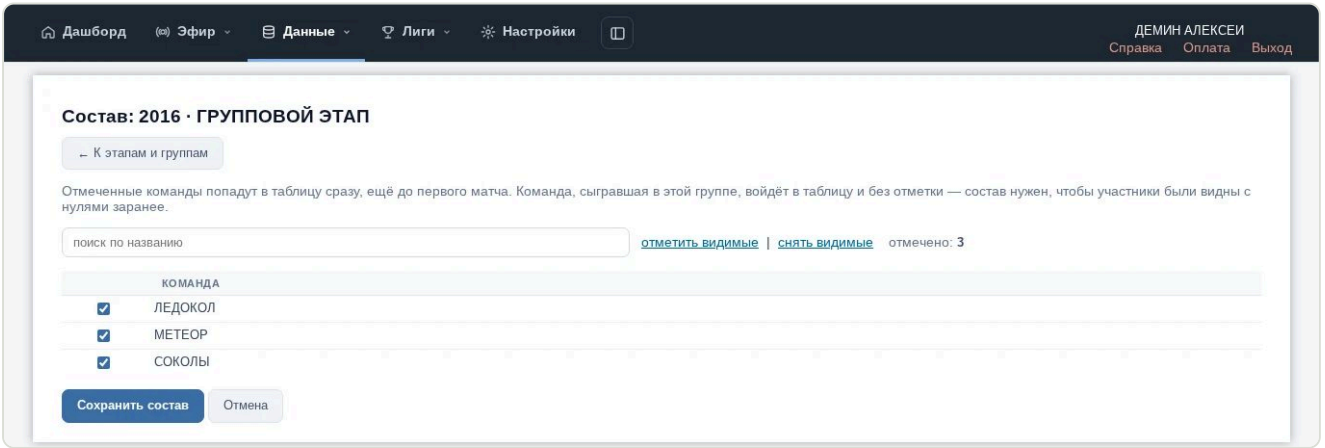
Нажмите **«Сохранить регламент»**.

> **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:

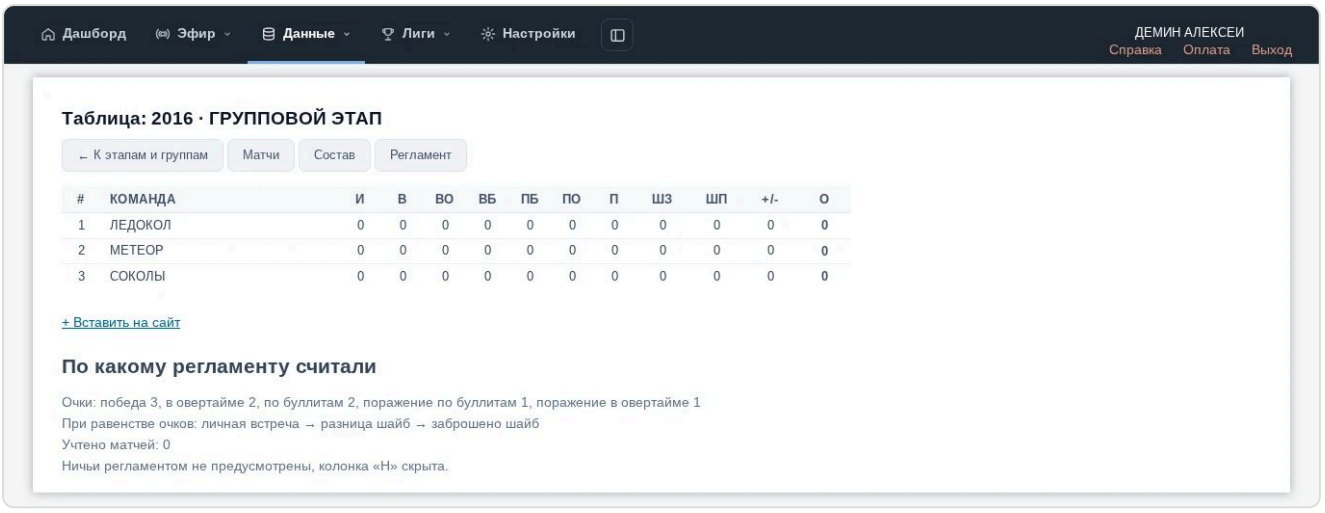
1. Турнир → **«Группы»** → в строке группы **«Состав»**.
2. Отметьте команды галками. **«отметить видимые»** — все сразу, поиск по названию сужает список.
3. Нажмите **«Сохранить состав»**.



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.

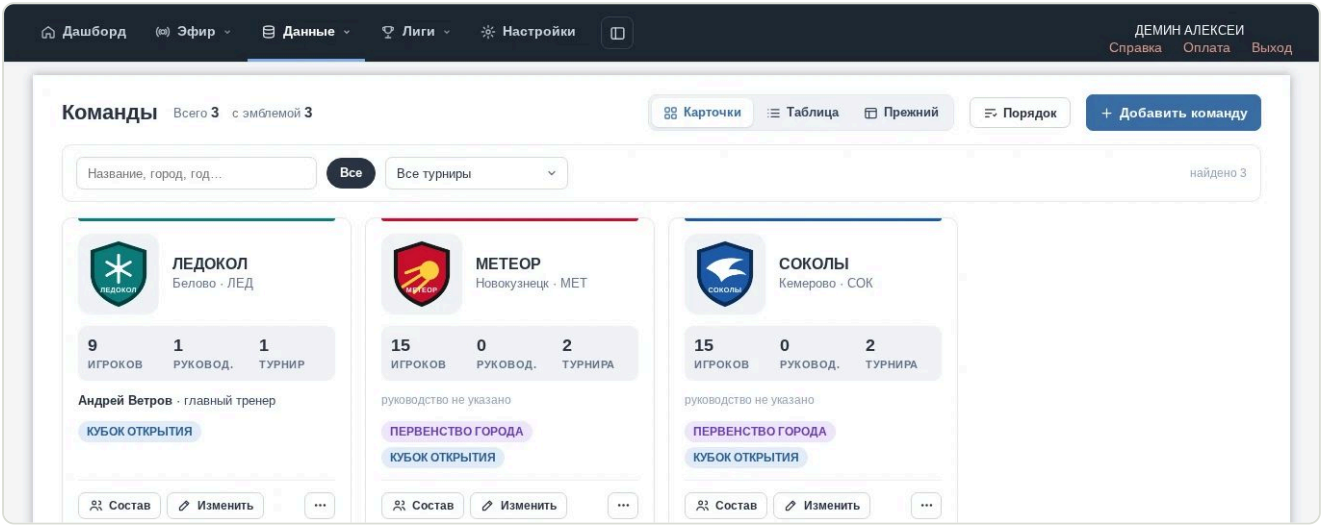
Кнопка **«+ Вставить на сайт»** даёт код таблицы для сайта клуба — глава «Публикация».

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.

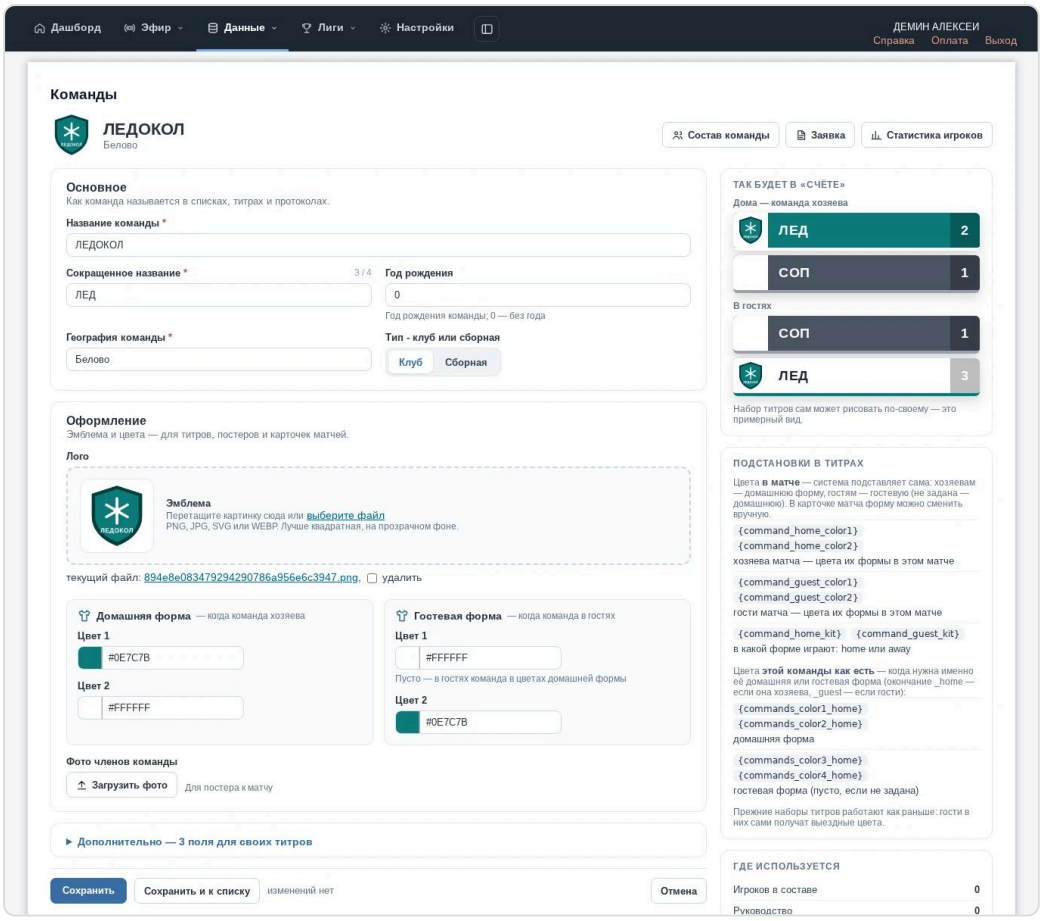


Раздел «Команды»: карточки с эмблемами

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.

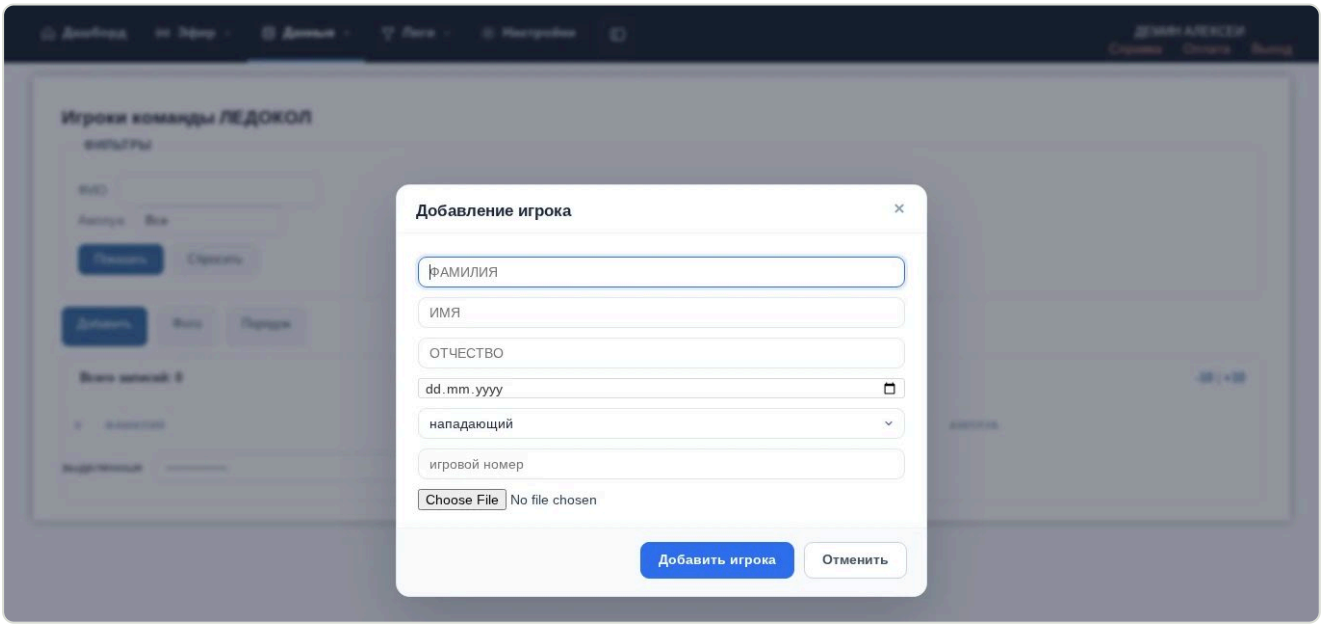
Нажмите **«Сохранить»** (или **«Сохранить и к списку»**).

> **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

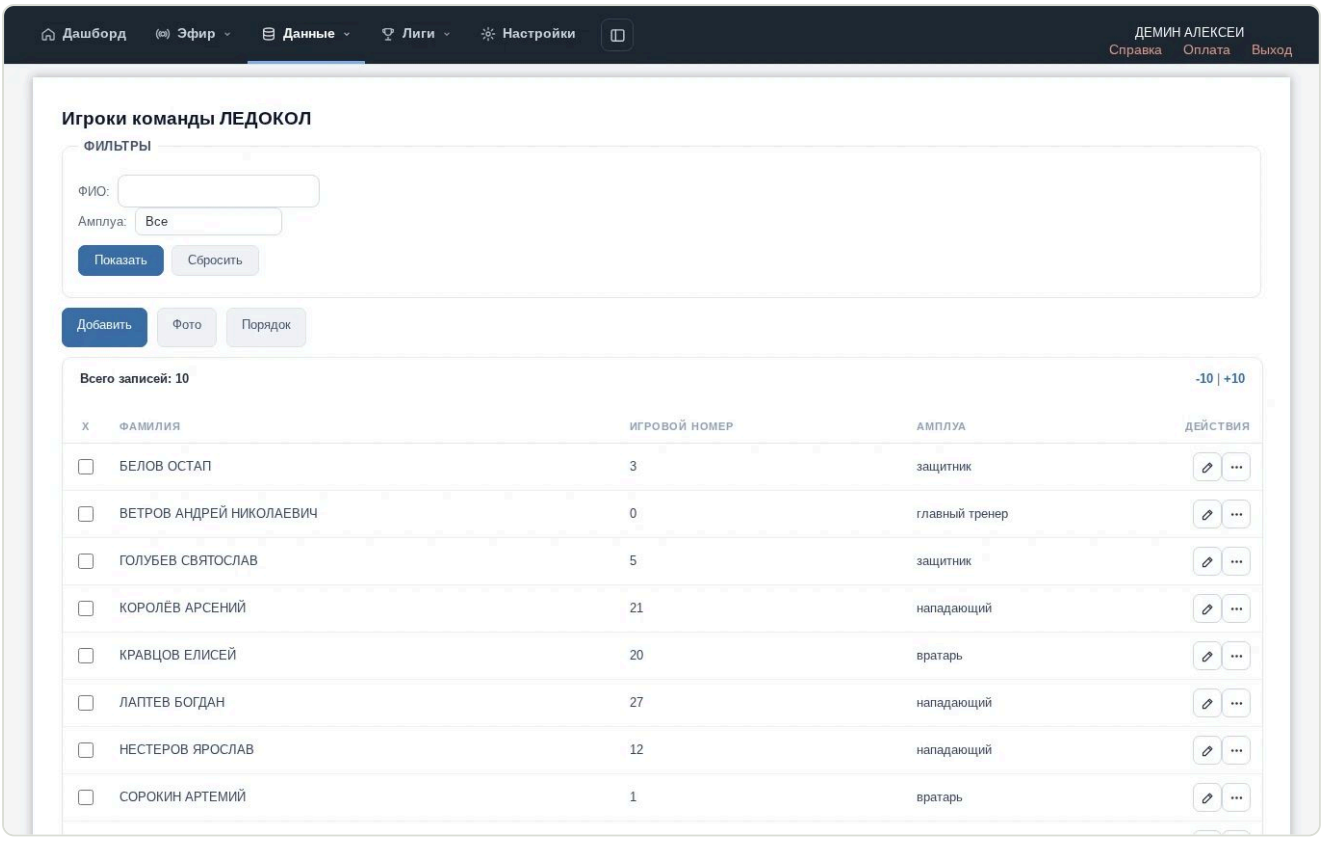
В карточке команды кнопка **«Состав команды»** — список игроков и руководства.

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:

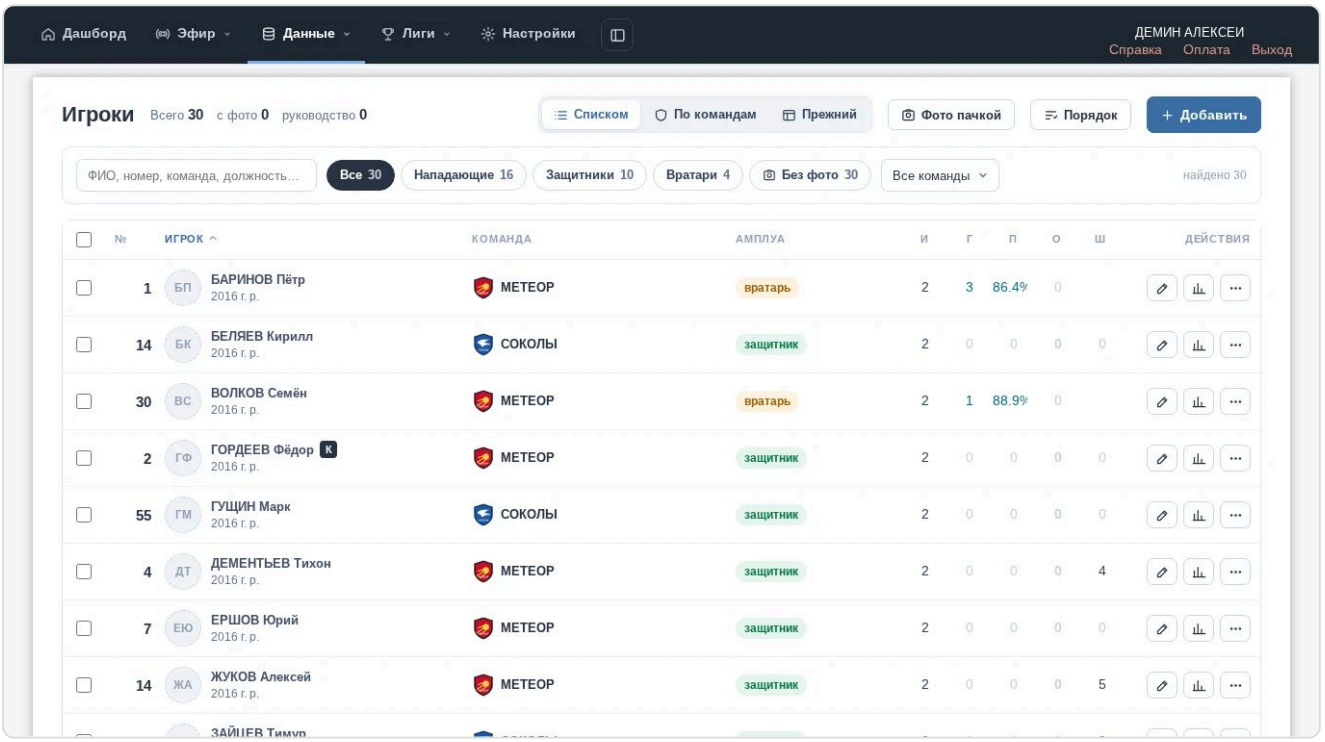
- **Год рождения из названия** — «МЕТАЛЛУРГ 2014» станет командой «МЕТАЛЛУРГ» с годом 2014;
- **Заглавными буквами** — привести названия команд и ФИО игроков к заглавным, как в титрах;
- **Дубли** — одна команда заведена дважды: игроки, матчи, таблицы и статистика сводятся в одну.

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»**.

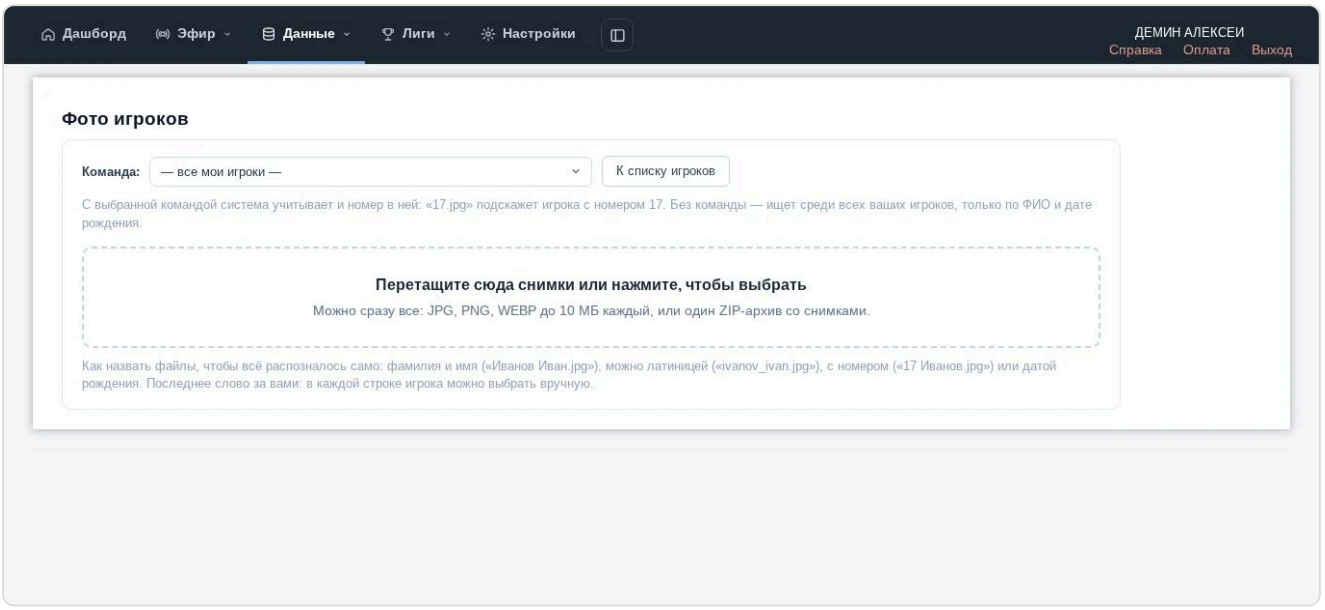


Фото пачкой: выберите команду и перетащите снимки

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.

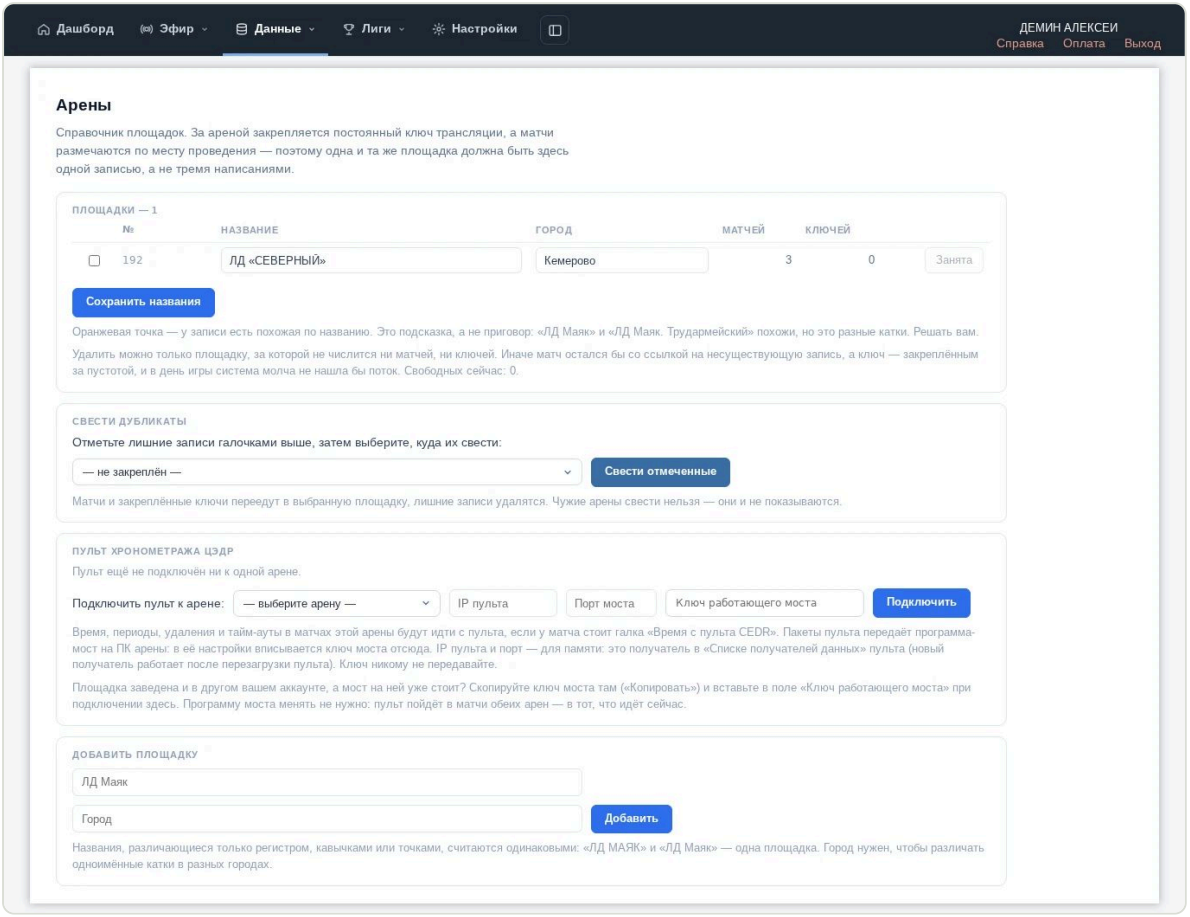
Двойники

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

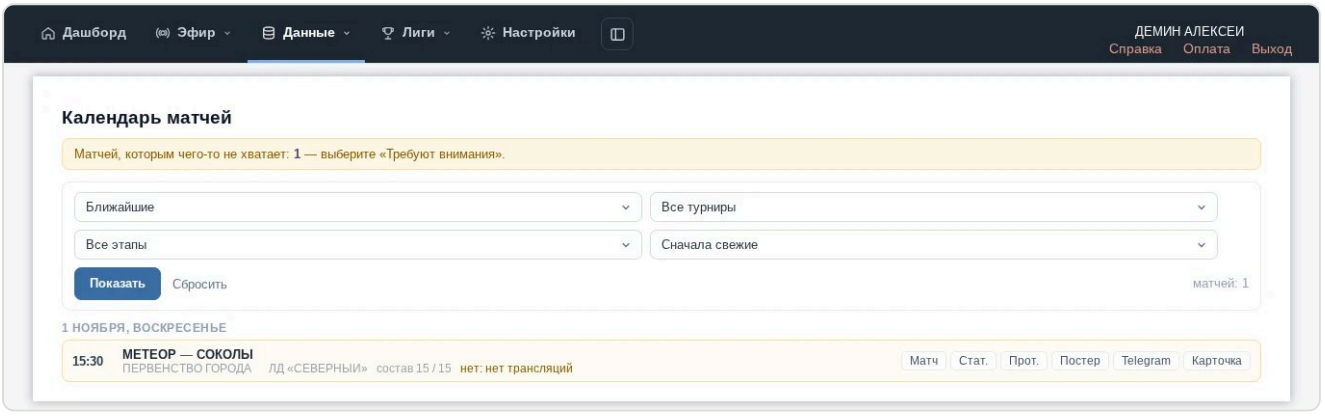
Блок **«Пульт хронометража ЦЭДР»** — подключить табло арены, чтобы время, удаления и тайм-ауты шли в матч прямо с табло. Подробно, по шагам — в главе «Табло арены ЦЭДР».

Календарь и статистика

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

Календарь

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



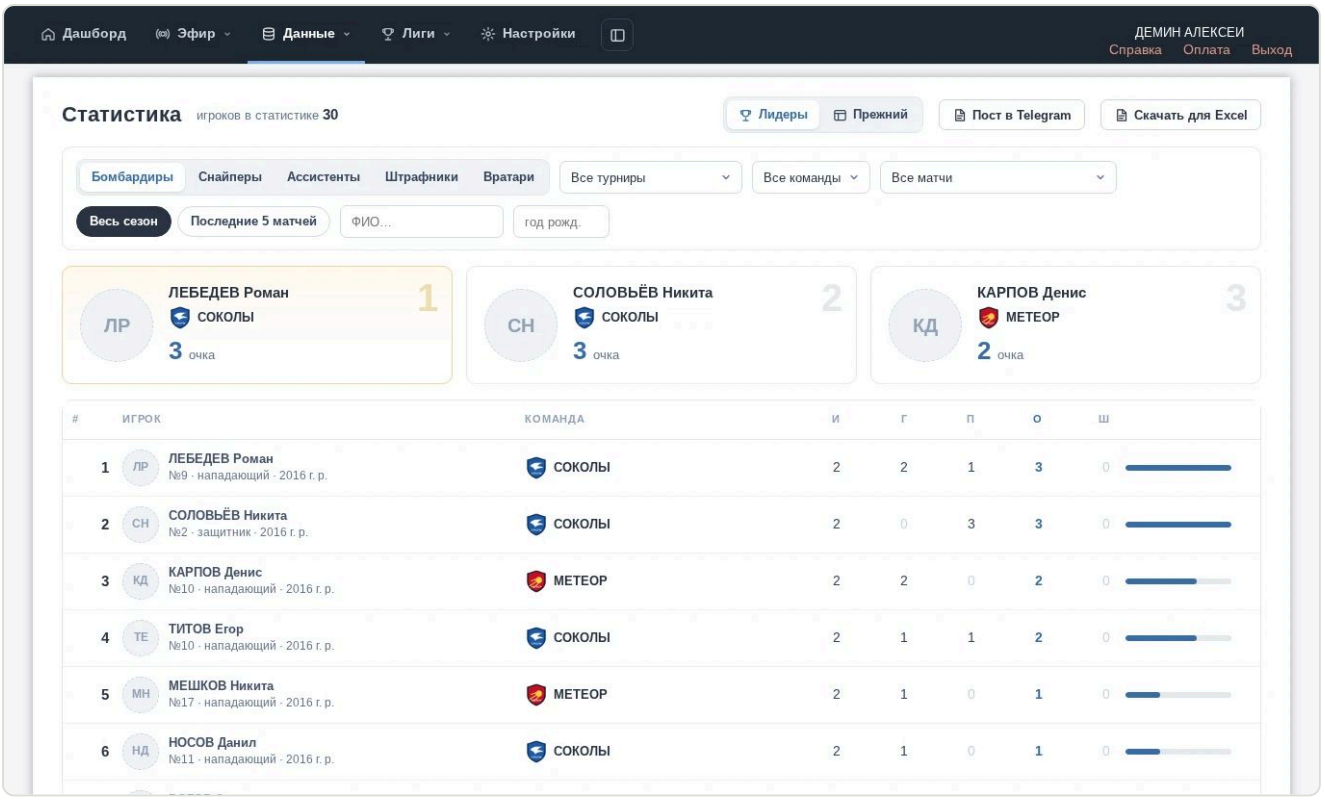
Календарь: матчи по дням и подсказка «чего не хватает»

- 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».

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:

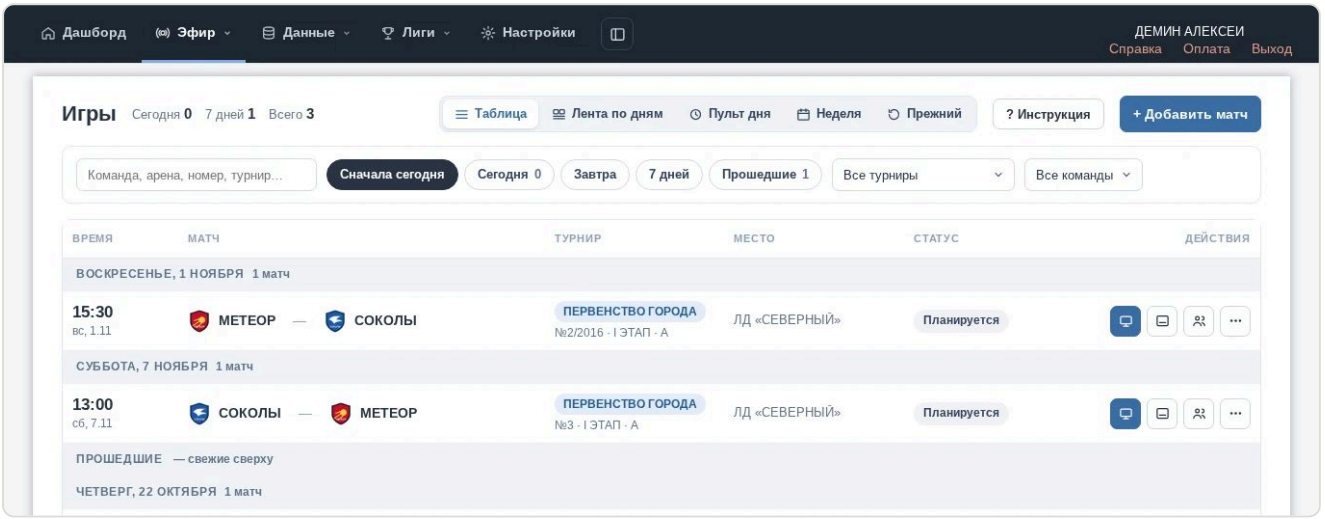
1. Найти раздел «Игры» — там все матчи и кнопки к ним.
2. Завести матч: команды, время, арена, турнир.
3. Проверить регламент: периоды, овертайм, буллиты.
4. Расставить состав и звенья, выбрать форму.
5. Взять ссылки на пульт и титры.
6. После матча — статистика, протокол, заявка.

> **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

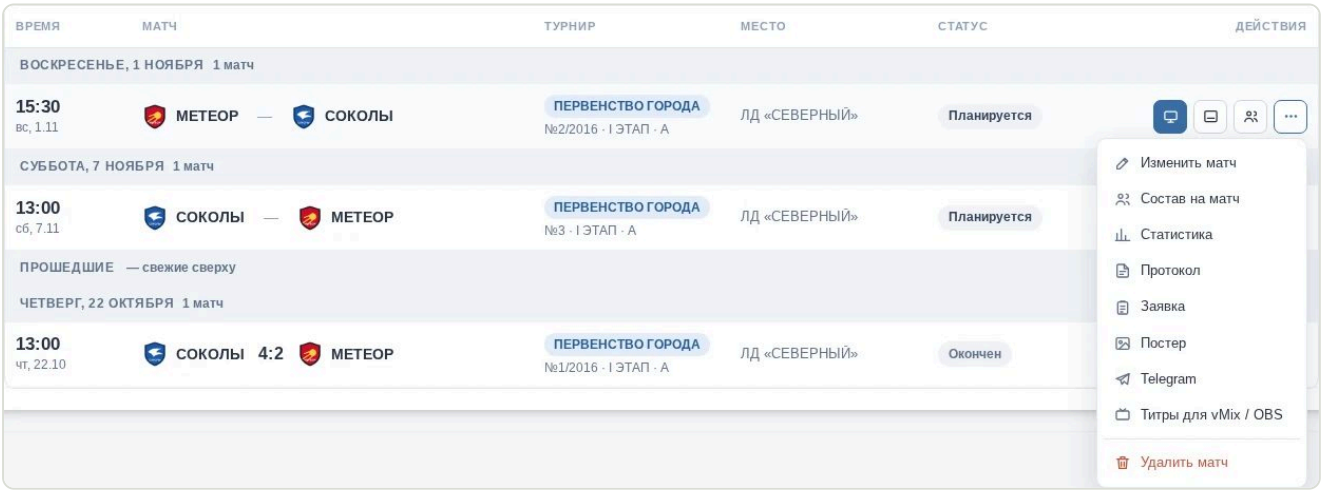
Статус	Что значит
Начало прошло	Время начала наступило, а матч на пульте ещё не начат
Идёт · 2-й период (пауза, перерыв, буллиты)	Матч начат на пульте
Окончен	Матч завершён на пульте
Не проведён	Время матча давно прошло, а его так и не начали

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

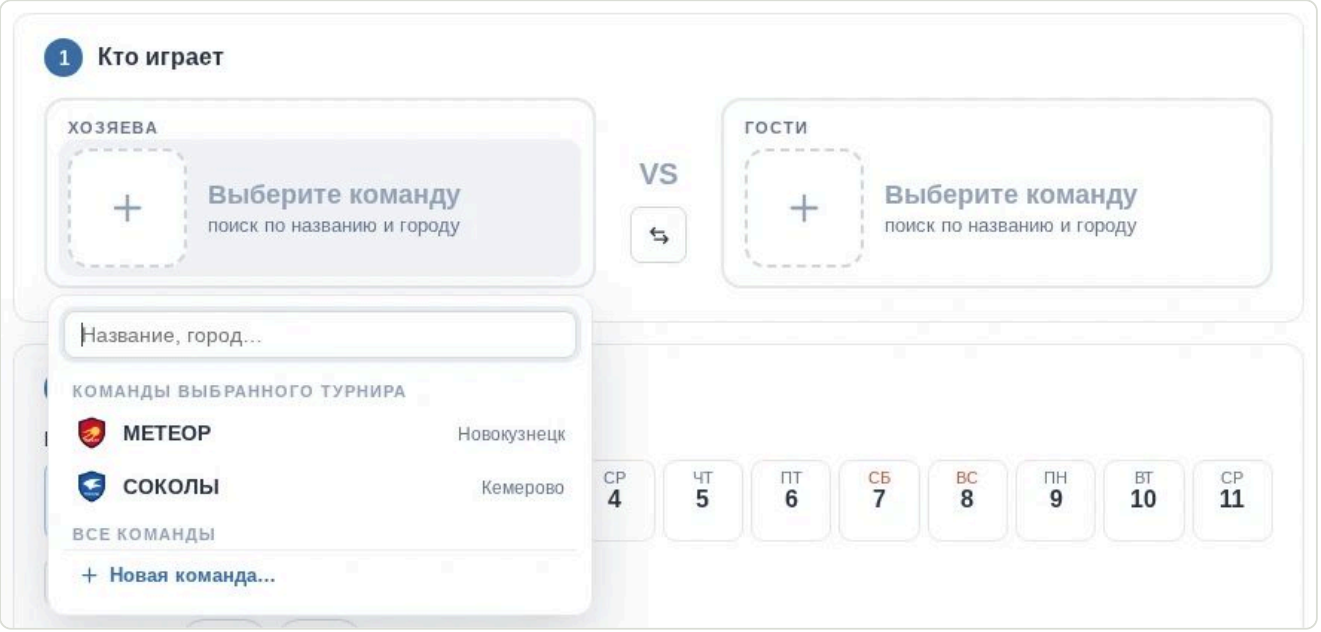
Заводим матч за минуту: кто играет, когда и где, какой турнир — и сохраняем.

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**.

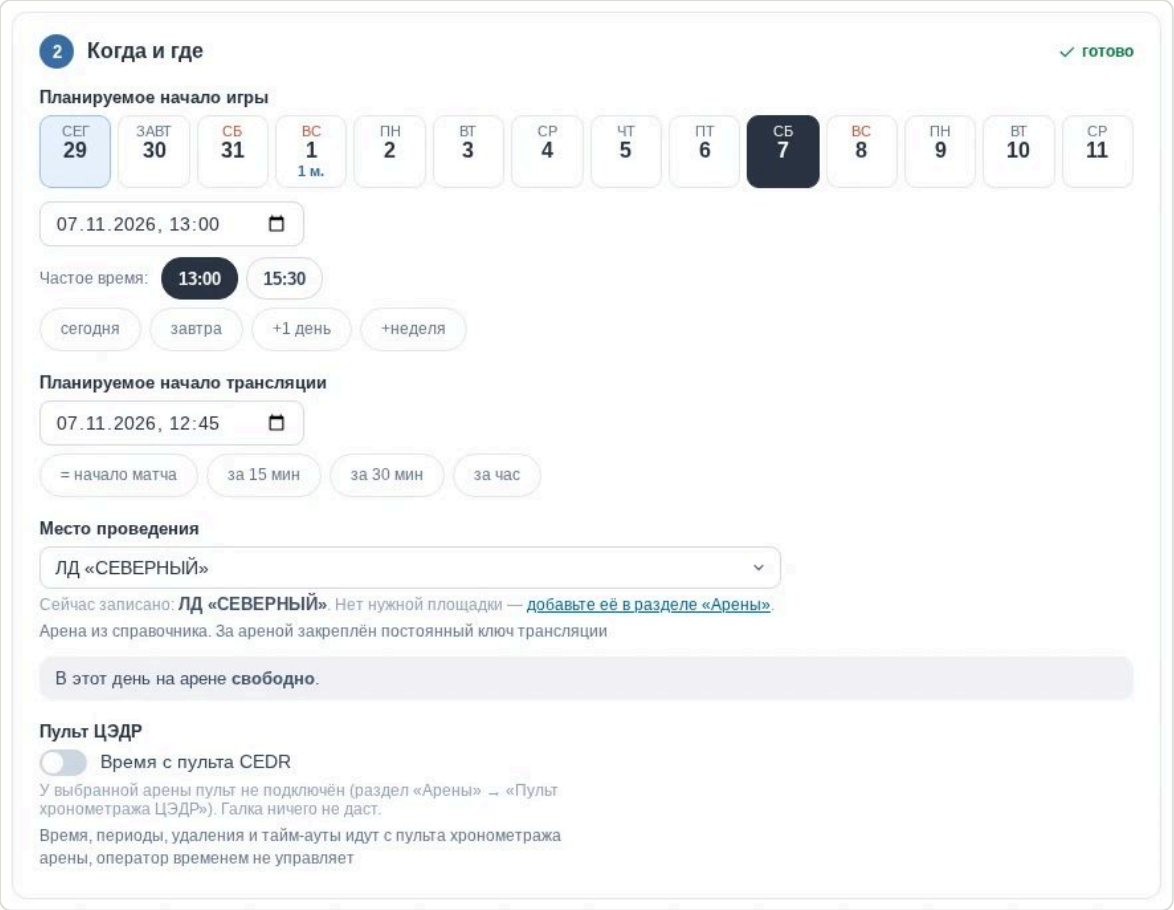


Команды выбраны: эмблемы, форма и число игроков в составе

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.



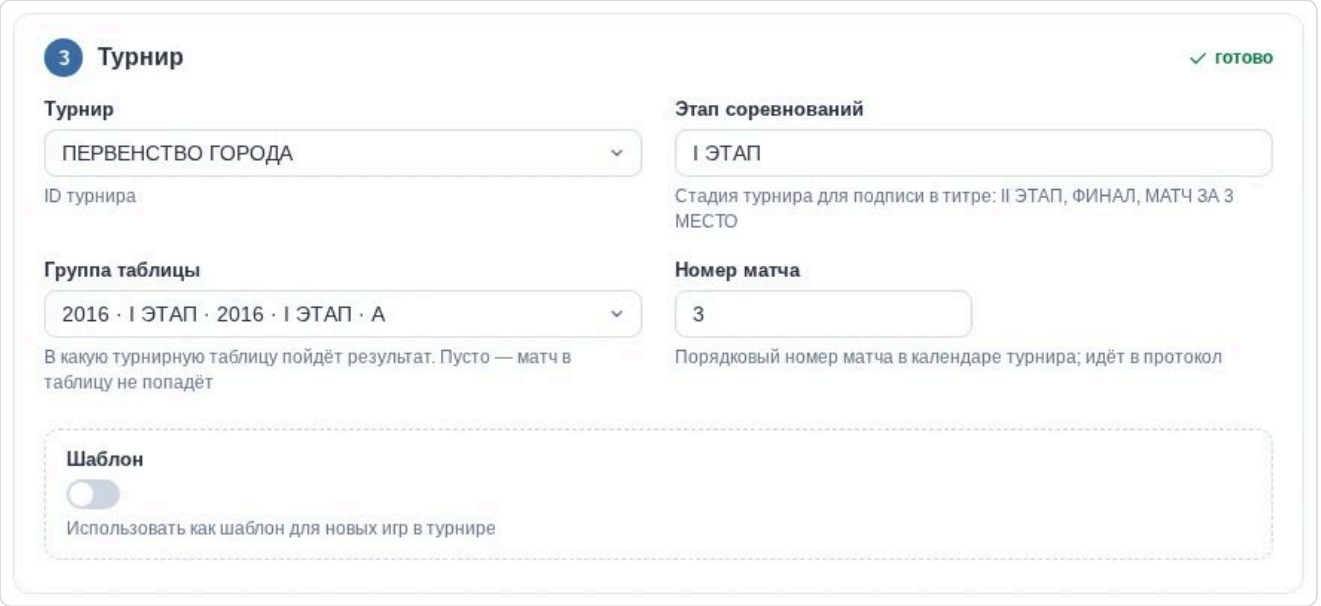
Раздел «Когда и где»: день, время, начало трансляции и арена

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:

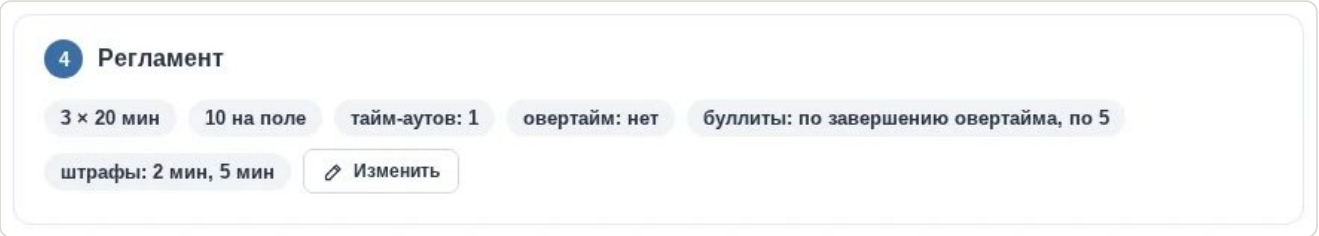
Пункт	Если жёлтый треугольник
Команды выбраны	Выберите обе команды
Время начала	Укажите дату и время начала
Арена	Выберите арену — без неё у трансляции не будет ключа арены
Группа таблицы	Матч не попадёт в турнирную таблицу. Для товарищеского матча это нормально
Титры	Не выбран набор титров — раздел 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.

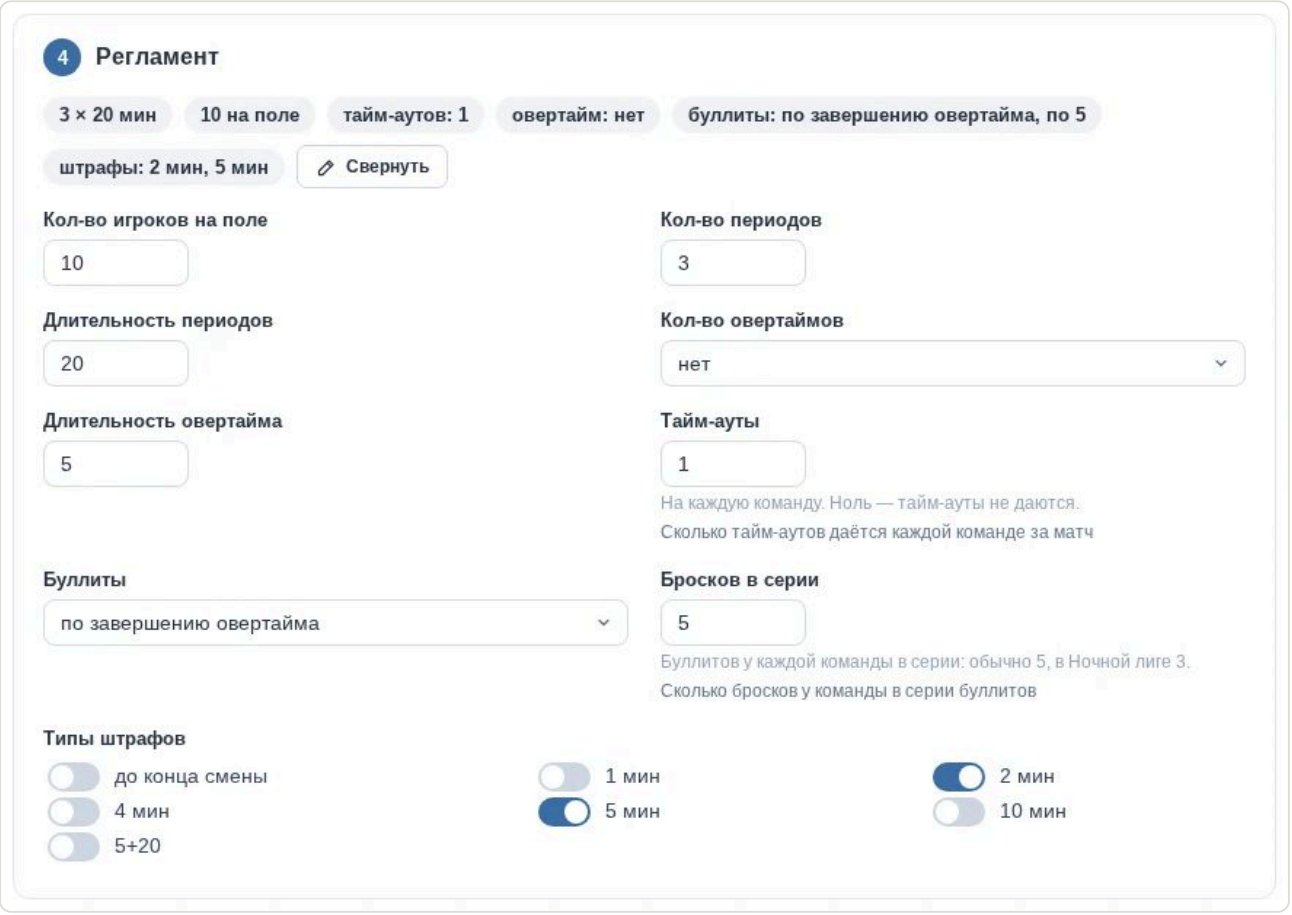
Регламент — правила, по которым пульт ведёт матч: сколько периодов и минут в периоде, будет ли овертайм и серия буллитов. От него зависят кнопки на пульте и подсказки в титрах.

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.

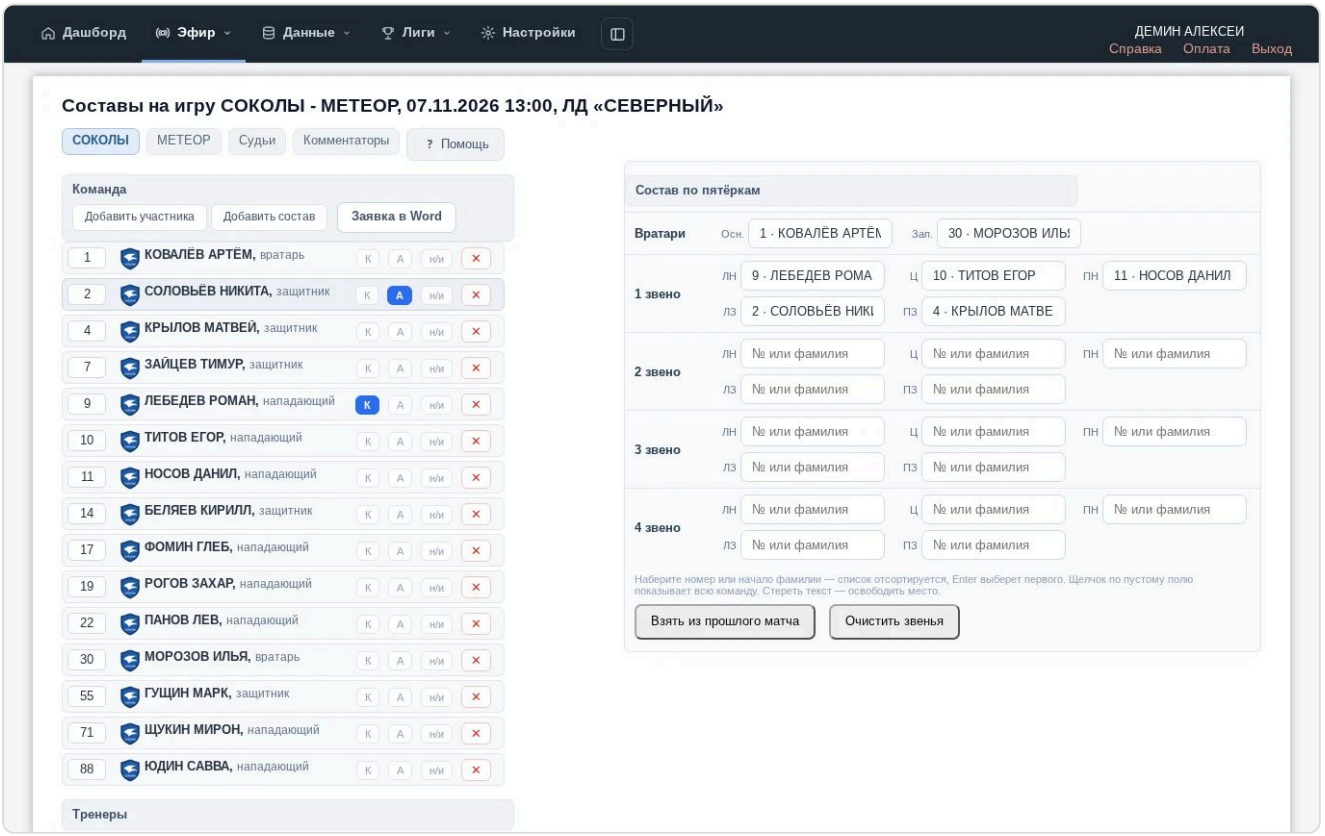
Откуда берётся состав

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».

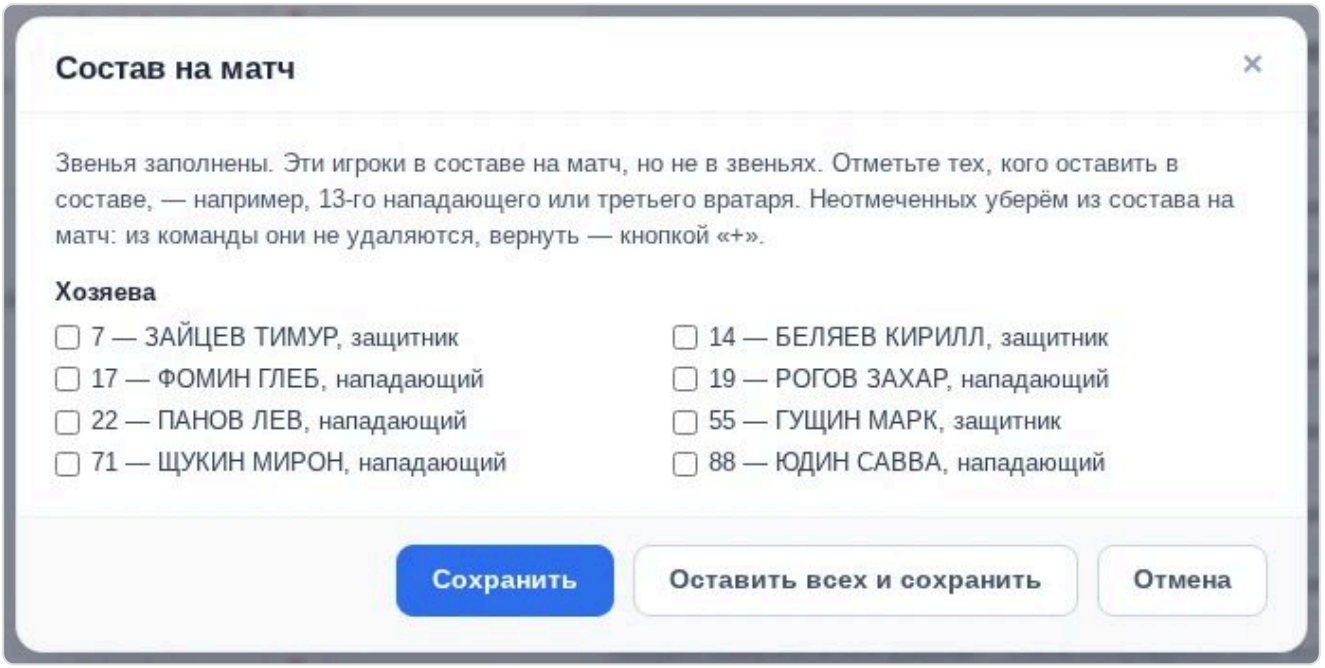
1. Щёлкните в поле места — откроется вся команда.
2. Наберите номер или начало фамилии — список отсортируется.
3. Нажмите **Enter** — выберется первый в списке.
4. Чтобы освободить место, сотрите текст в поле.

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

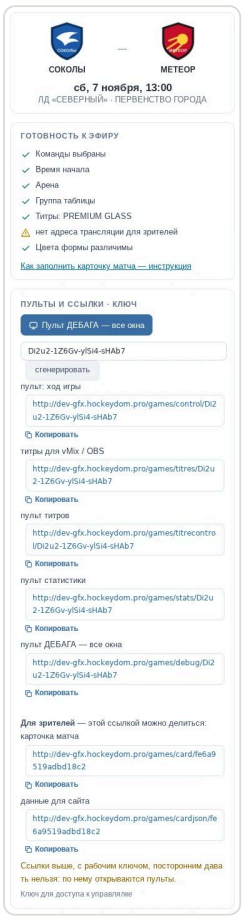
- Как заведено по умолчанию: **хозяева — в домашней, гости — в гостевой**. Если гостевая форма у команды не задана, она играет в цветах домашней.
- Цвета формы задаются один раз в карточке команды: **Данные** → **Команды** → **Изменить** → **Оформление**, блоки «Домашняя форма» и «Гостевая форма».
- 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»**.

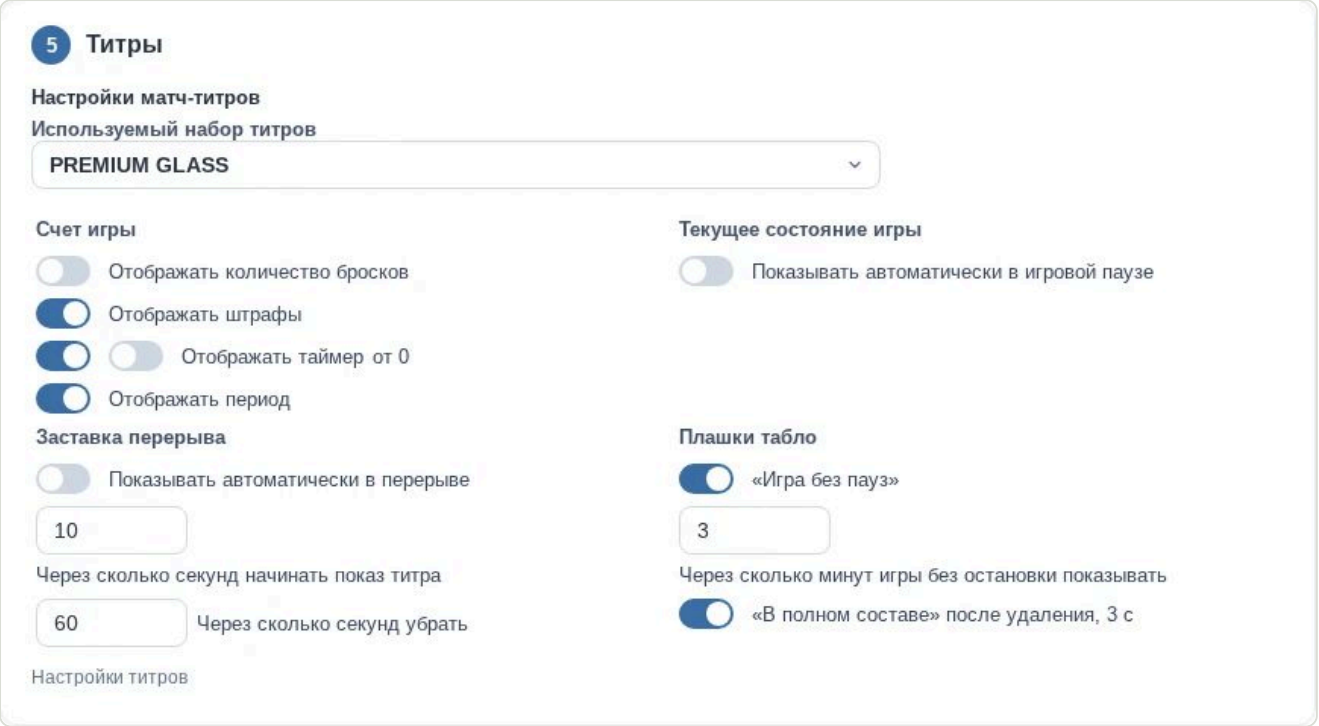
После сохранения **старые ссылки перестанут работать** — и у постороннего, и у вас. Заново откройте пульт по новой ссылке и замените ссылку титров в программе вещания.

> **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

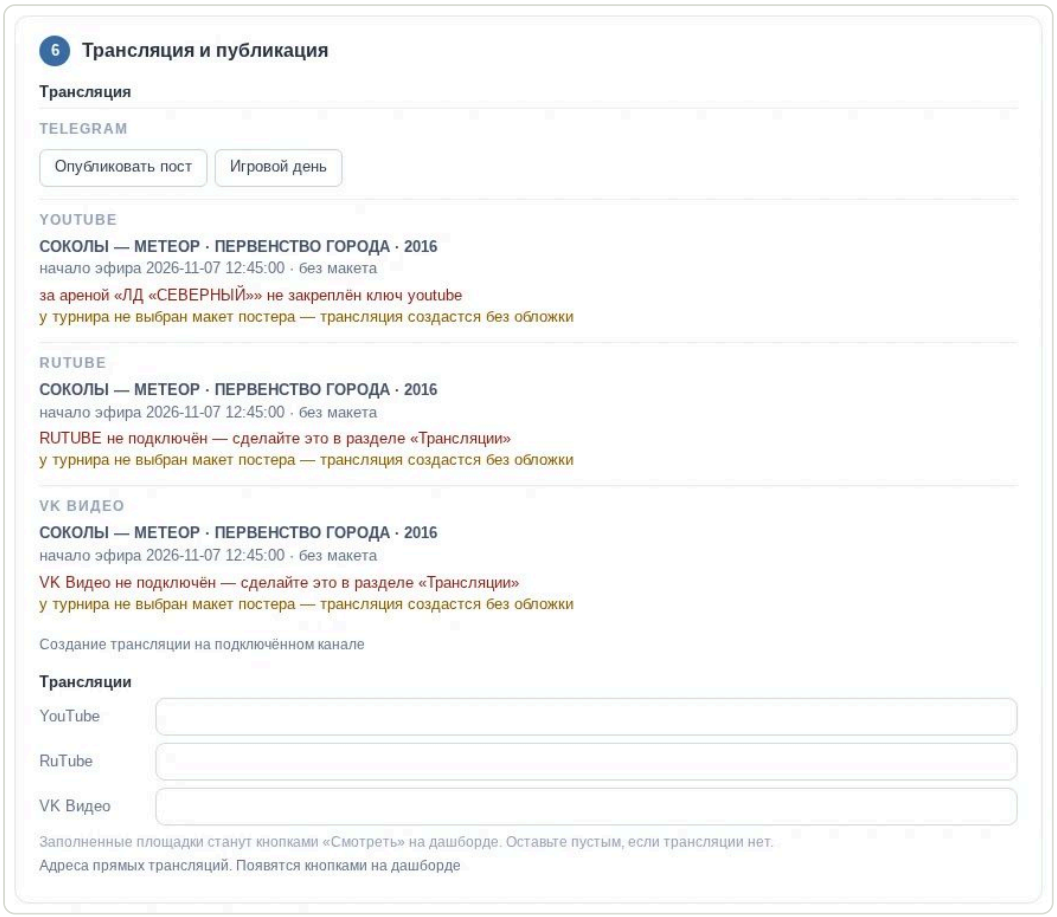
- **Используемый набор титров** — в каком оформлении выйдут титры этого матча. Наборы выбирают и настраивают в разделе **Эфир** → **Титры**, подробно — в главе «Титры».
- **Счёт игры** — что показывать в табло со счётом: количество бросков, штрафы, таймер, период. Галка **«от 0»** у таймера — время идёт 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.

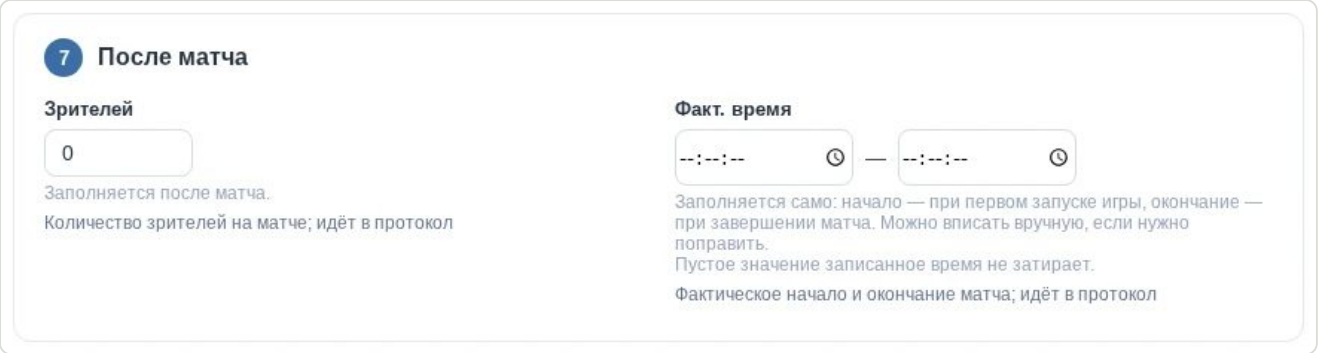
Раздел 6. Трансляция и публикация



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.

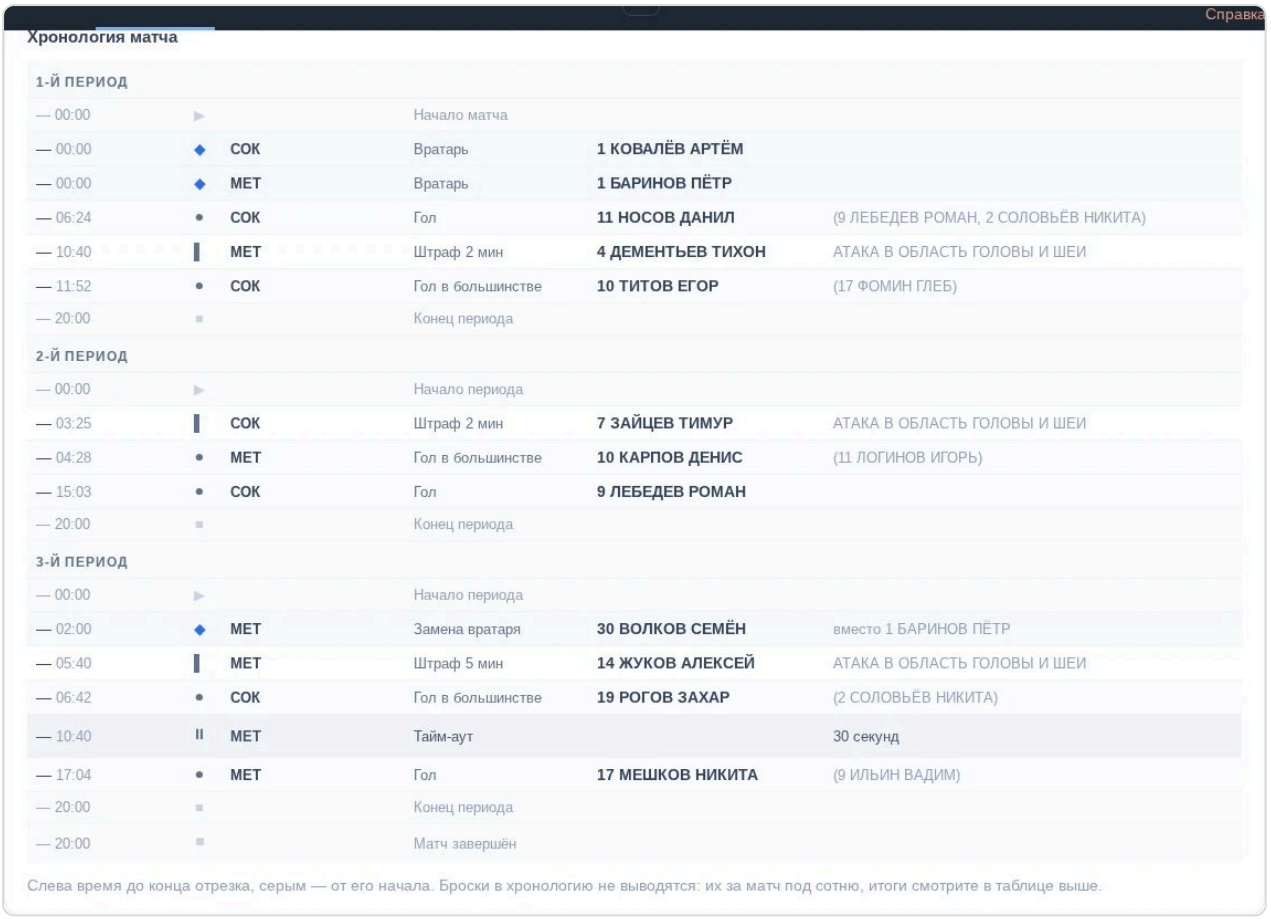
Не забудьте нажать **«Сохранить»**.

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.

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.

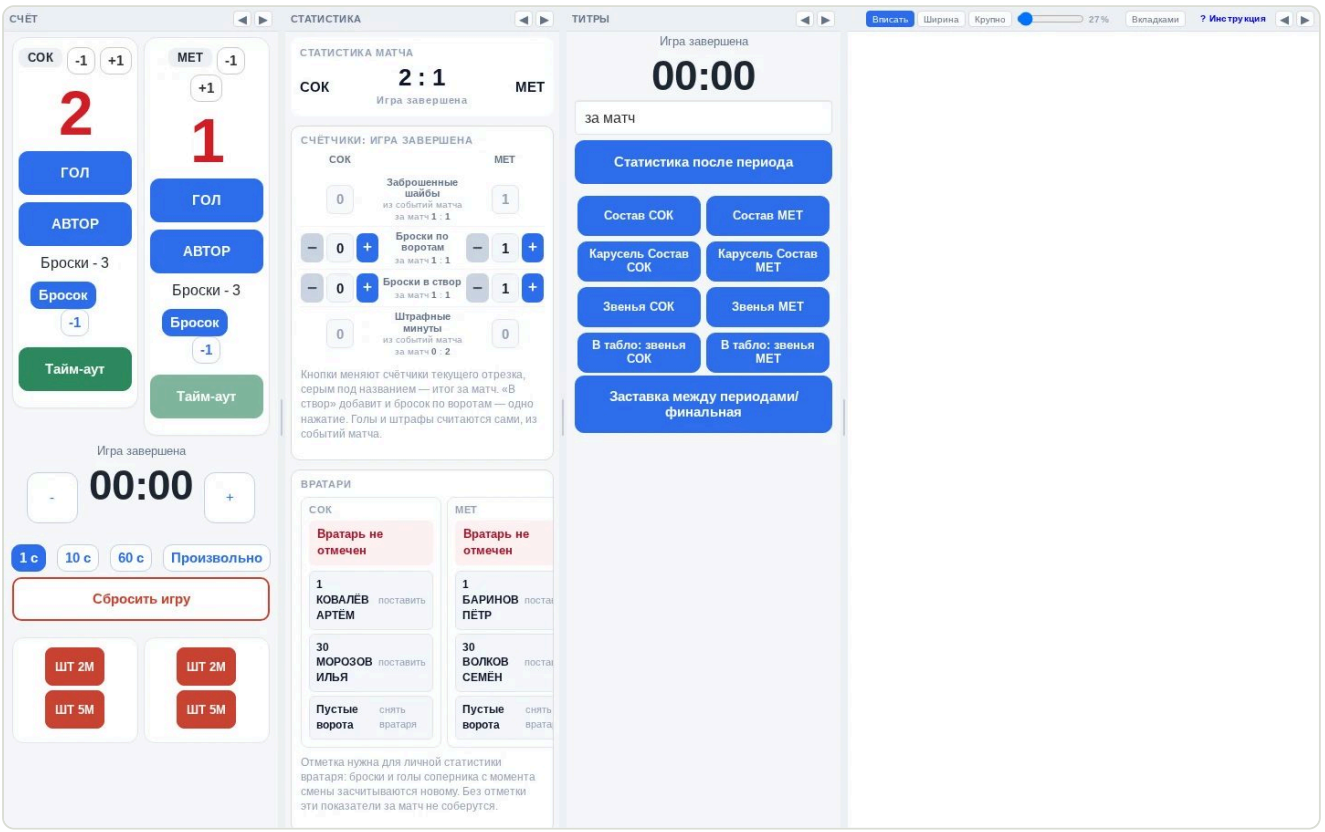
> **Совет:** перед первым настоящим матчем проведите «матч» на пробу: заведите матч на любые две команды, понажимайте все кнопки, а потом нажмите **«Сбросить игру»** — счёт и события сотрутся.

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

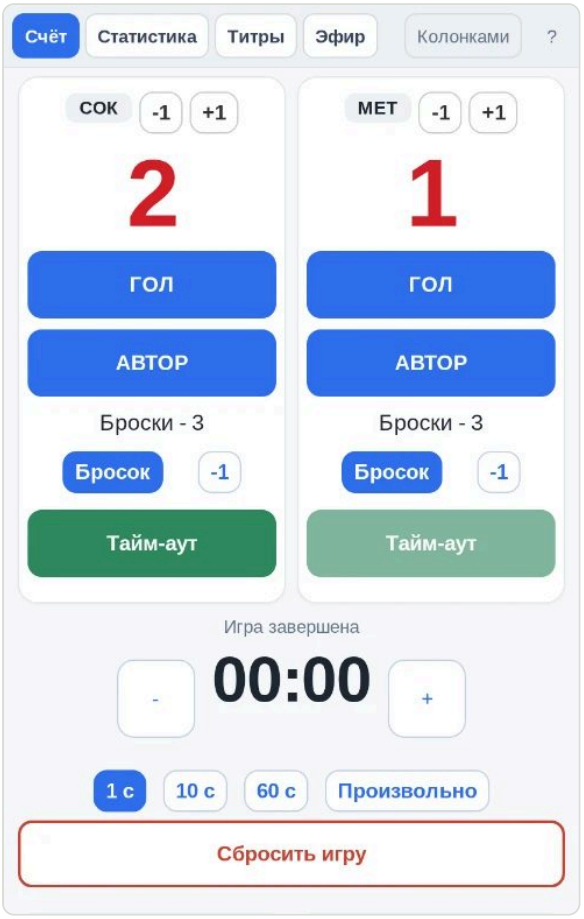
Настройка под себя:

- **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».



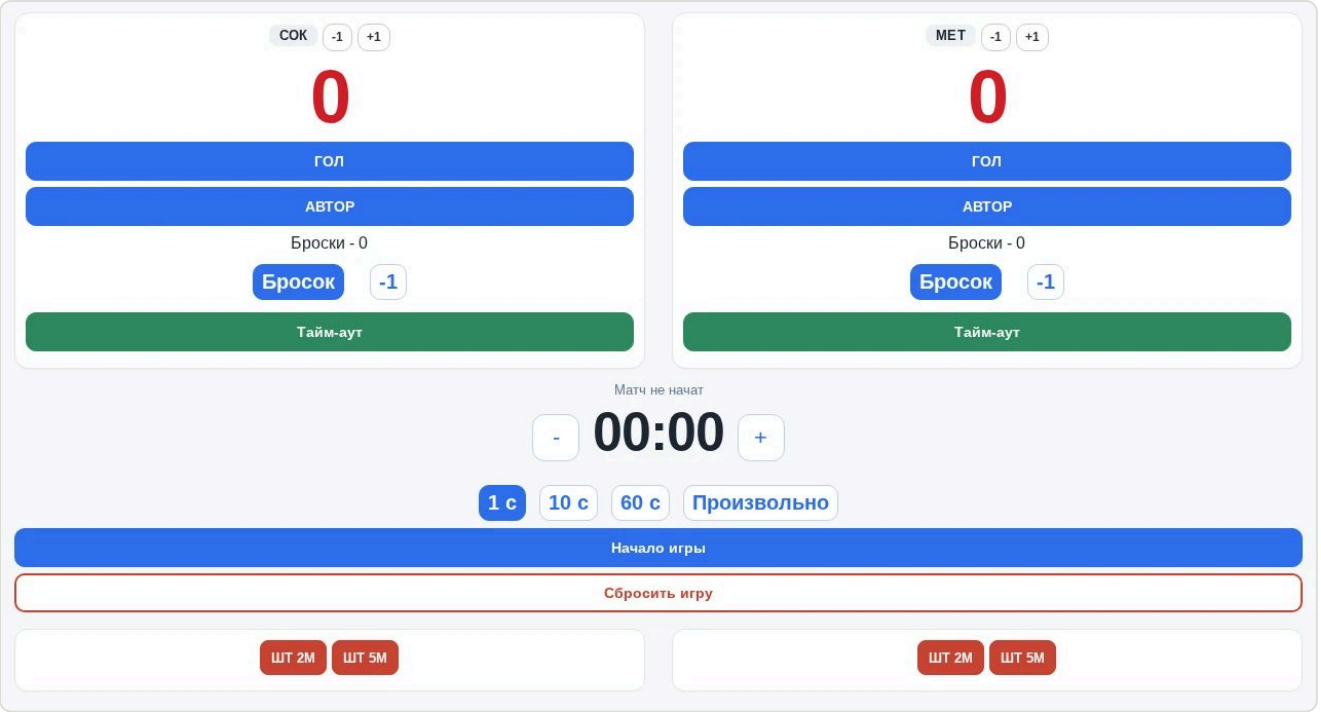
Пульт ДЕБАГА на телефоне: вкладки сверху

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.



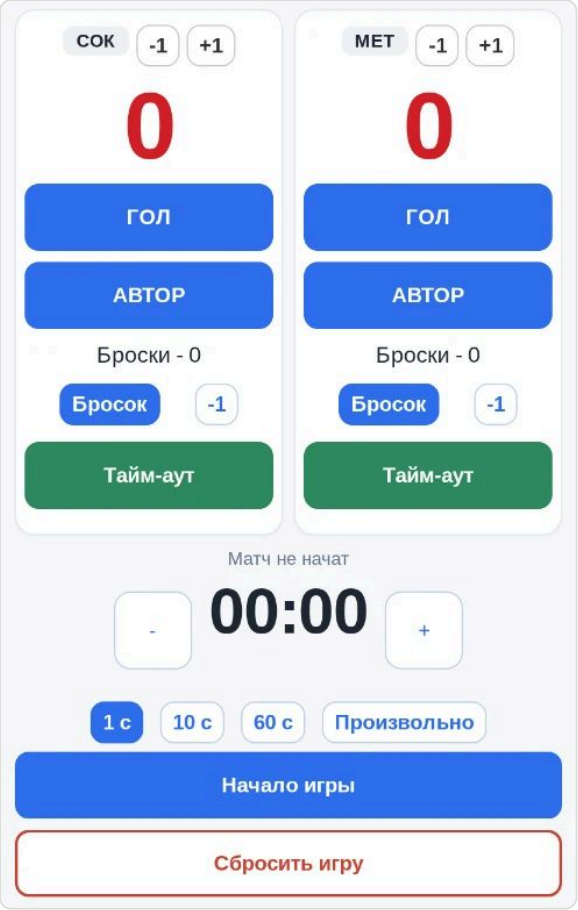
Пульт хода игры на компьютере

> **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

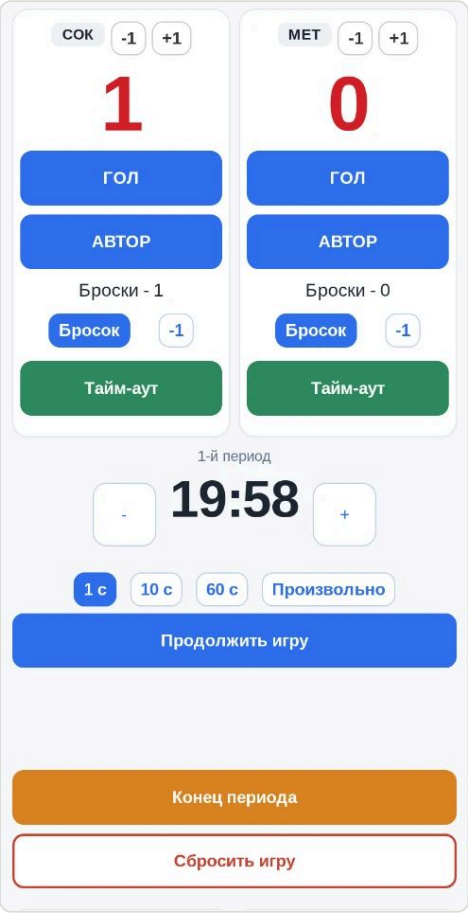
1. Откройте пульт за несколько минут до начала.
2. Проверьте, что вверху — нужные команды (короткие названия), а внизу — кнопки штрафов, которые вы отметили в регламенте.
3. Время на табло пульта — **00:00**, подпись «Матч не начат».

Кнопки хода игры

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

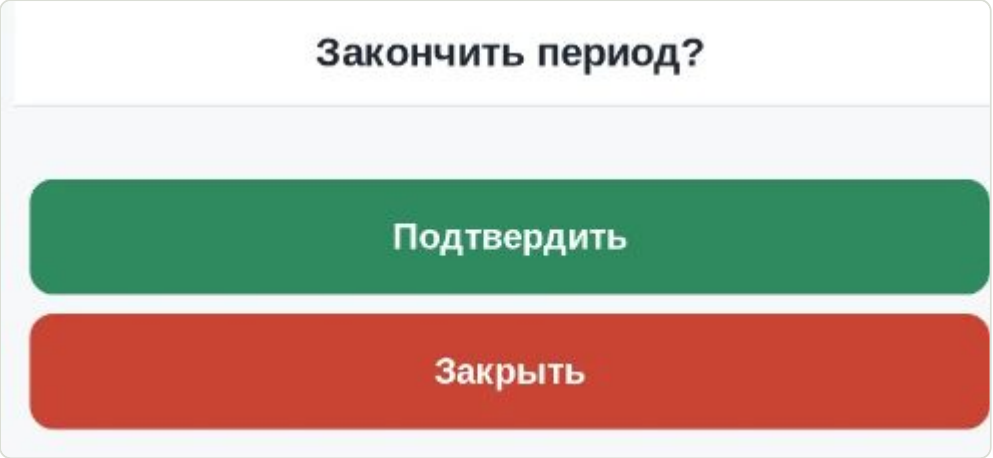
Когда	Кнопки	Что делать
Матч не начат	**Начало игры**	Нажмите при вбрасывании — пойдёт время 1-го периода

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»

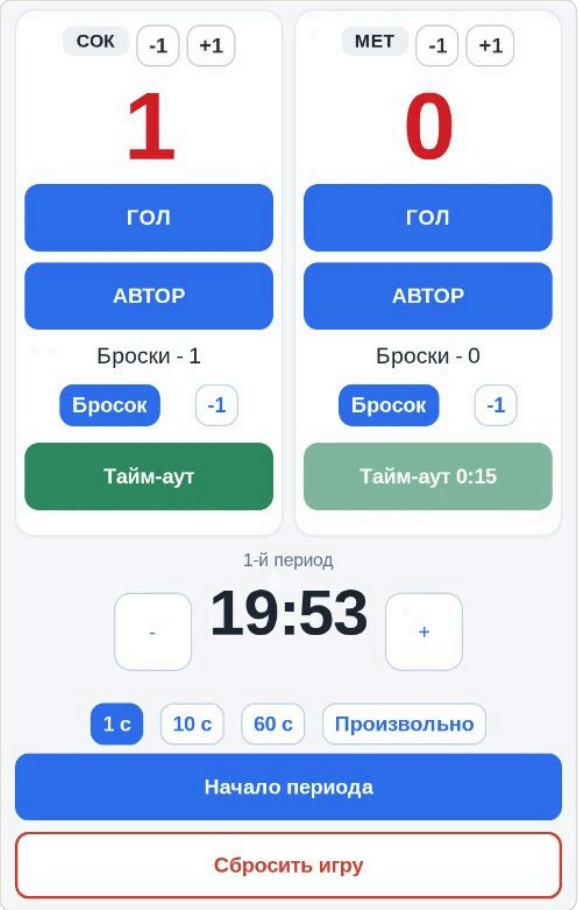


Пауза после гола: «Продолжить игру» и «Конец периода»

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



Подтверждение конца периода



Перерыв: «Начало периода»

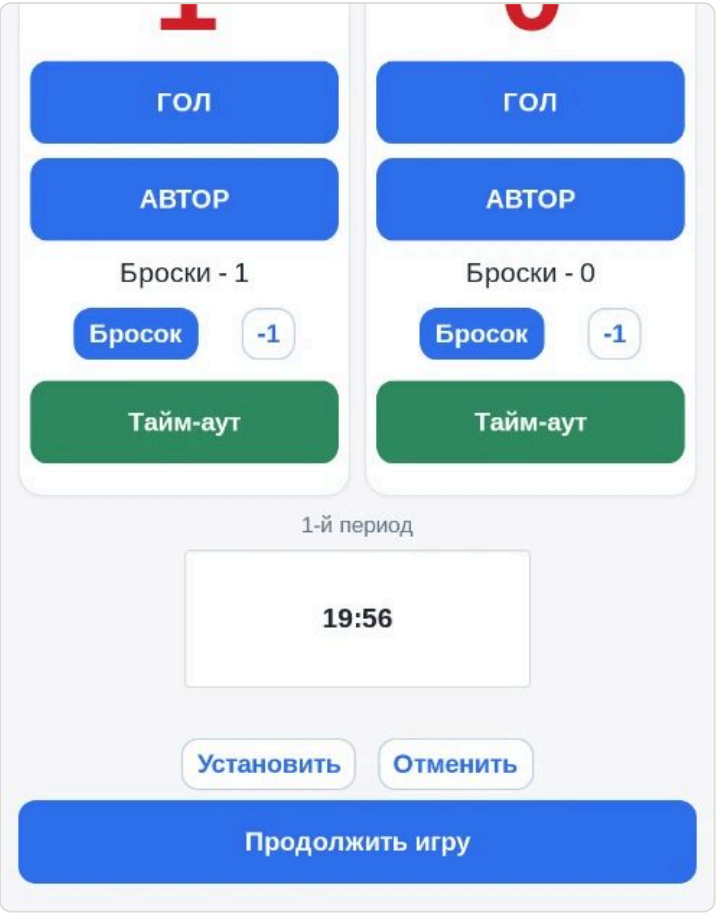
Время на пульте **само останавливается** при голе (кнопка «ГОЛ») и тайм-ауте. После них нажмите **«Продолжить игру»**.

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»

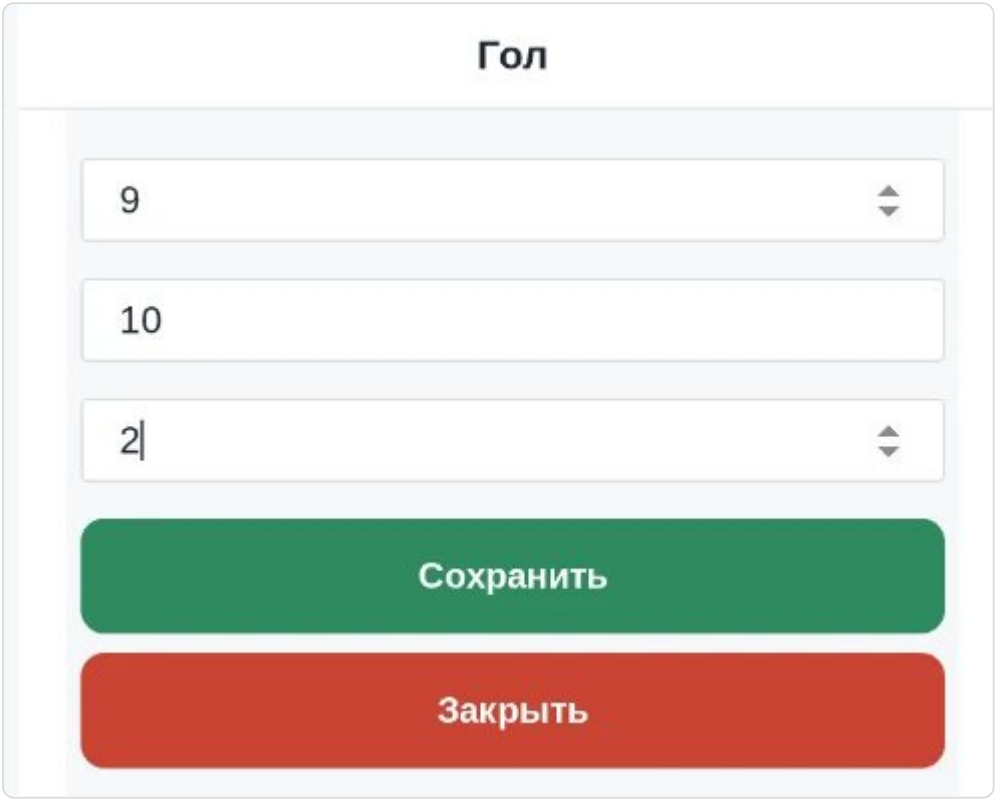
> **Совет:** удобнее поправлять время в паузе, когда табло арены стоит.

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.

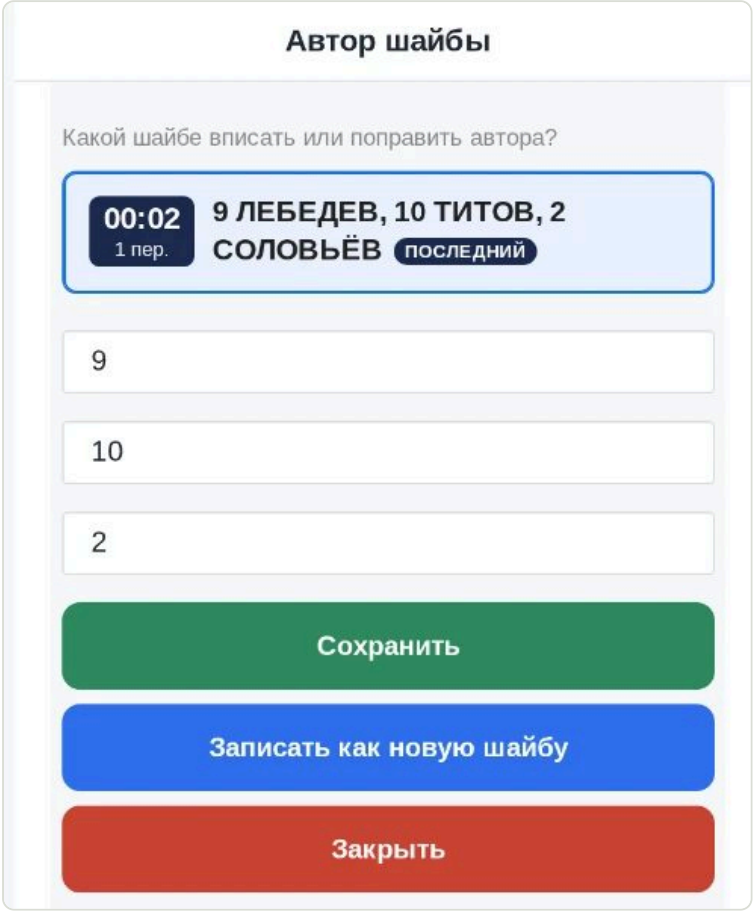
Быстро поменять счёт — «+1» и «−1»

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

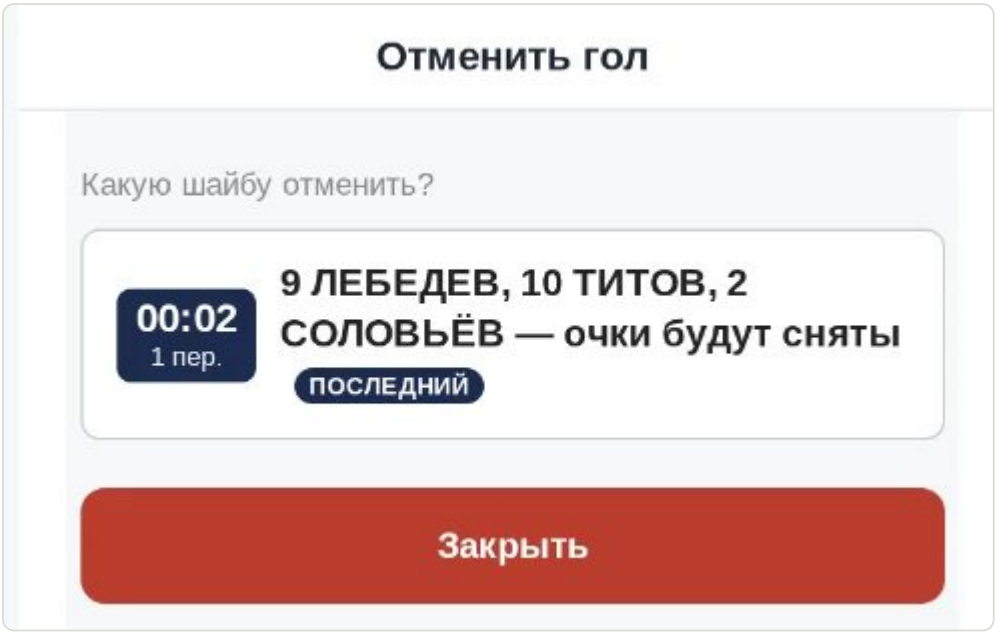
1. Нажмите нужный гол — номера его автора и ассистентов появятся в полях.
2. Поправьте номера или впишите их, если гол был без автора.
3. Нажмите **«Сохранить»**.

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.

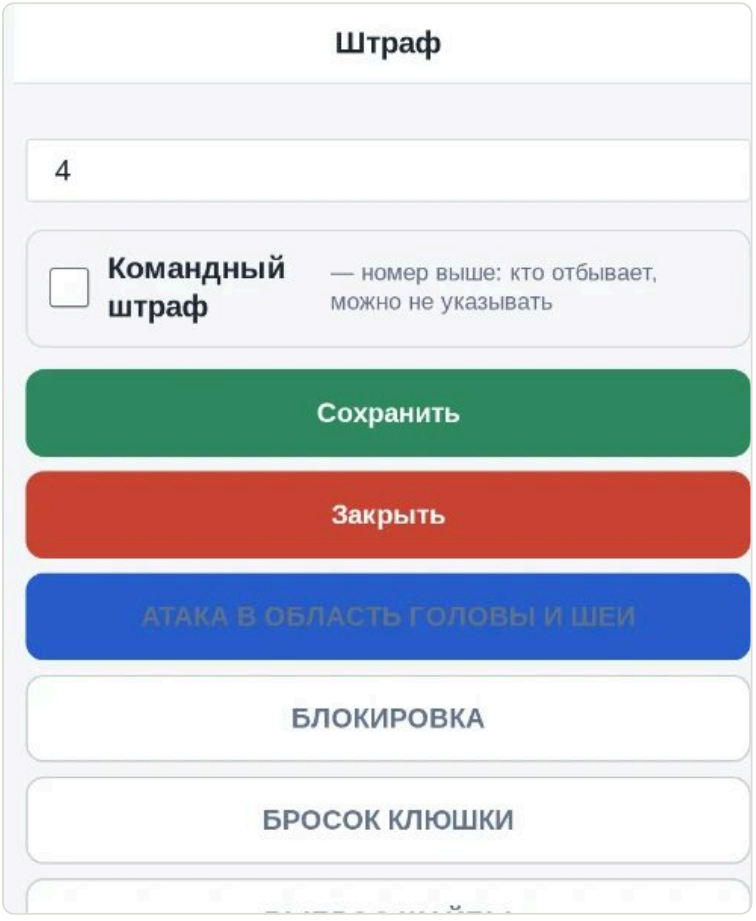
Штрафы

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

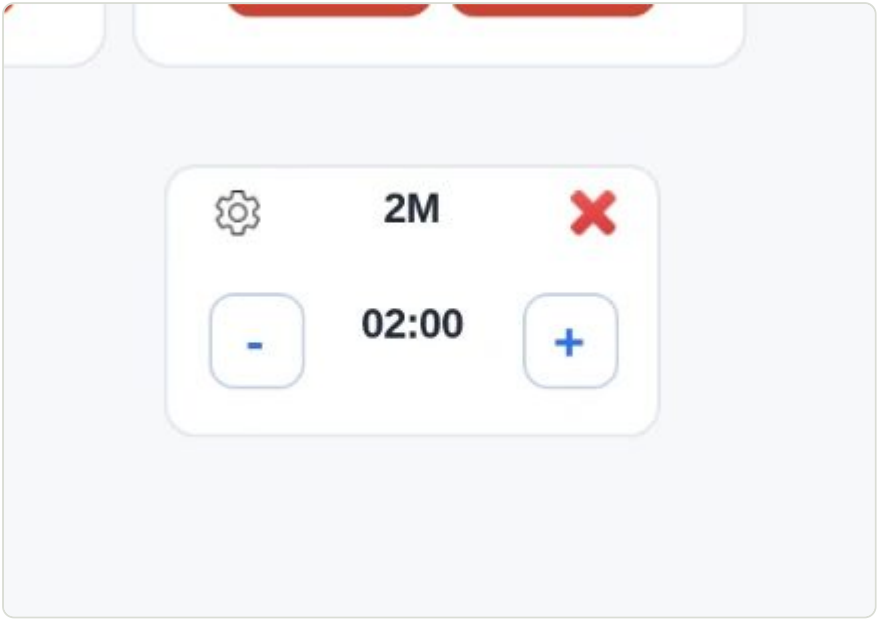
В титрах выйдет плашка удаления с фамилией и нарушением, а в табло со счётом — таймер штрафа.

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.

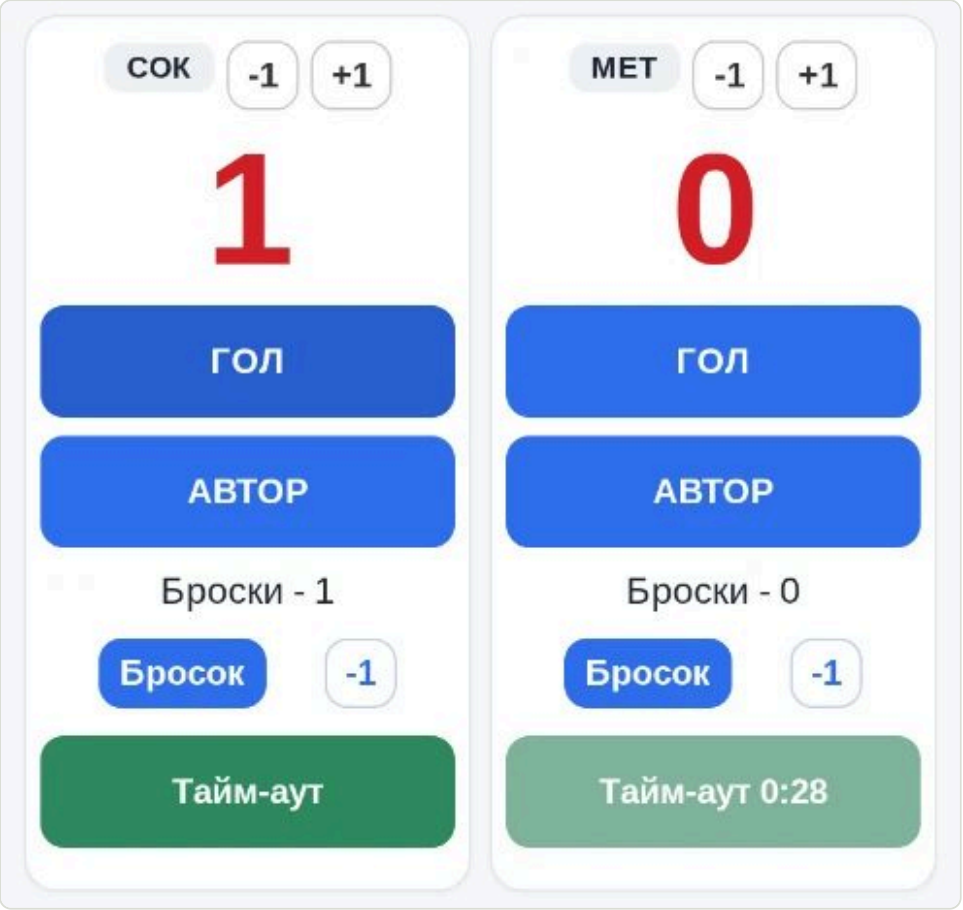
Тайм-ауты, броски и вратари

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.

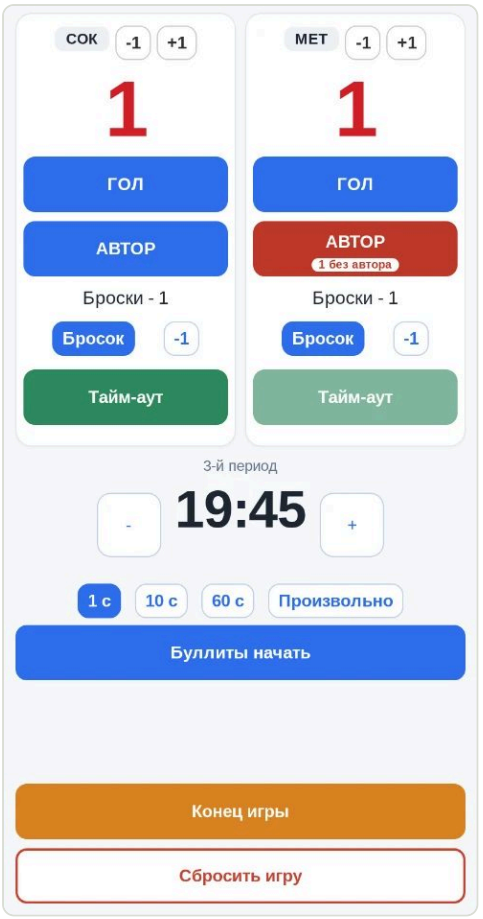
Ничья и есть овертайм

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».

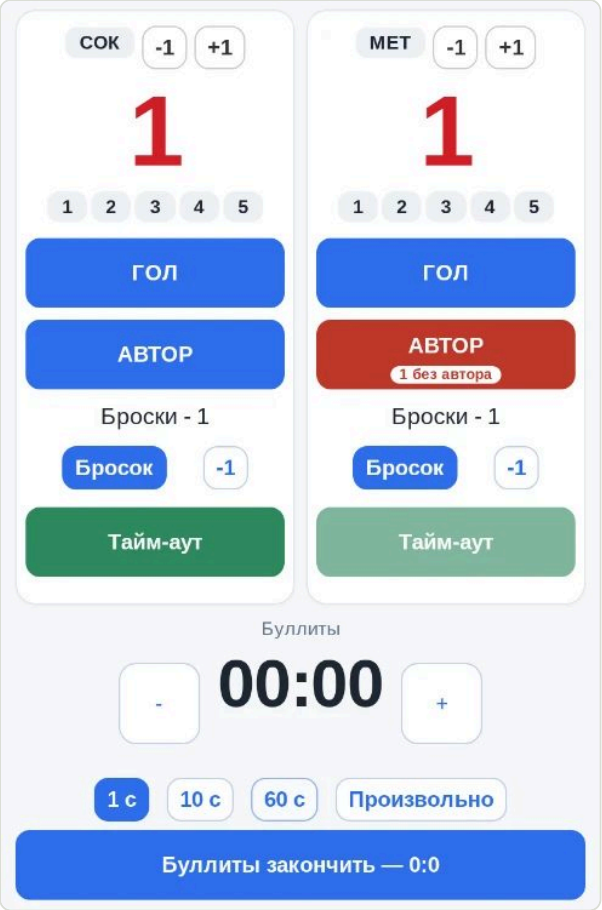
Серия буллитов

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



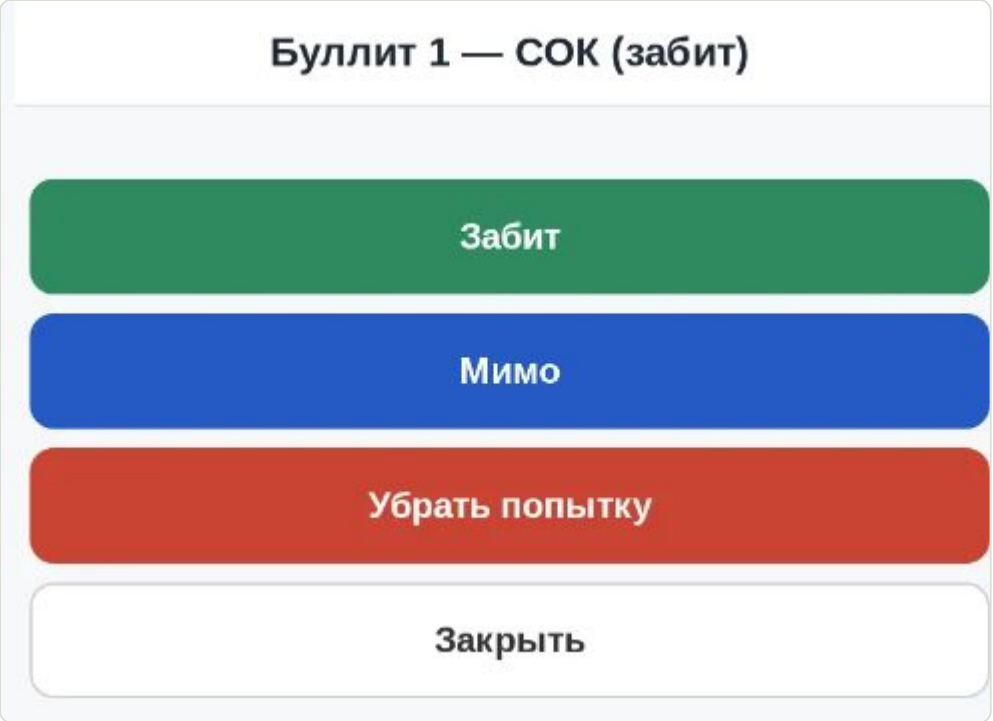
Серия идёт: у хозяев 1-я забита, 2-я мимо; у гостей обе мимо

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

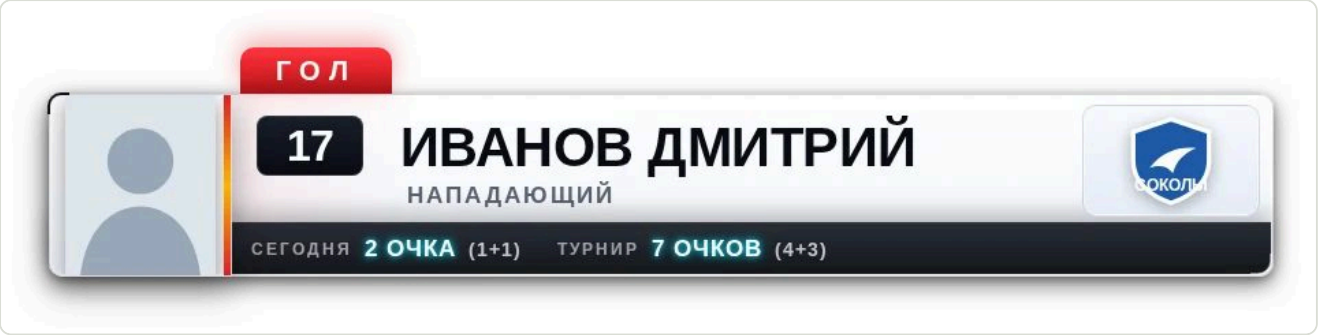
поправьте в карточке матча и на странице «Состав на матч» — глава «Матч». Если не получается, напишите нам.

Глава 6

Титры

Наборы титров, подключение к OBS и vMix, все виды титров и когда их показывать.

Титры — графика поверх видео: табло со счётом, плашки голов и удалений, составы, турнирная таблица, заставки. GSPORT рисует их на **странице титров** матча, а программа вещания накладывает эту страницу на картинку с камеры.



Титр гола в эфире: табло со счётом и плашка автора

В этой главе:

1. Набор титров — взять готовый, выбрать для матча.
2. Подключить к OBS и vMix — по шагам.
3. Пульт титров — что и когда показывать.
4. Какие титры появляются сами.
5. Свой вид титров — для тех, кто знает HTML и CSS.

Набор титров

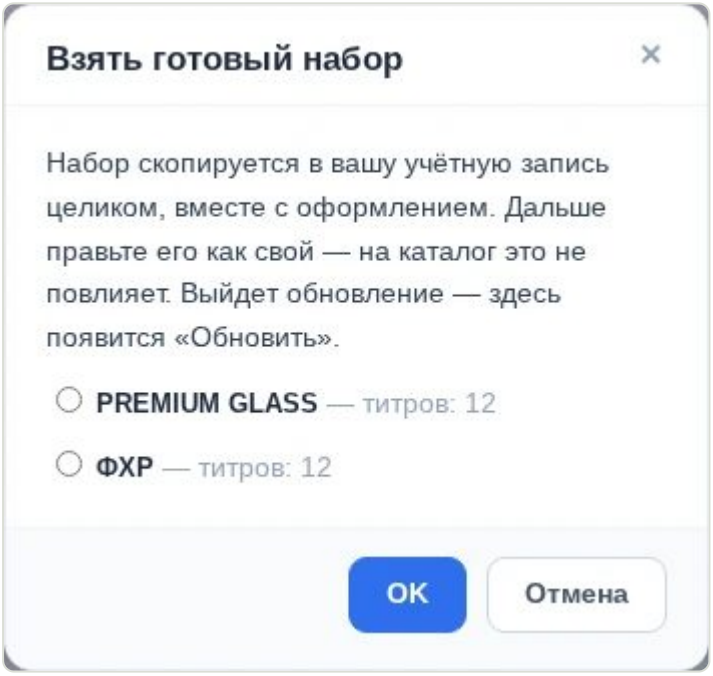
Что такое набор, как взять готовый из каталога и выбрать его для матча.

Набор титров — оформление всех титров сразу: табло, гол, штраф, состав, таблица и другие — в одном стиле. У каждого матча свой набор: например, один для городского первенства, другой для турнира ФХР.

Взять готовый набор

Верстать ничего не нужно — возьмите готовый набор из каталога:

1. Откройте **Эфир** → **Титры**.
2. Нажмите зелёную кнопку **«Взять готовый набор»** внизу.
3. Выберите набор и нажмите **«ОК»**.



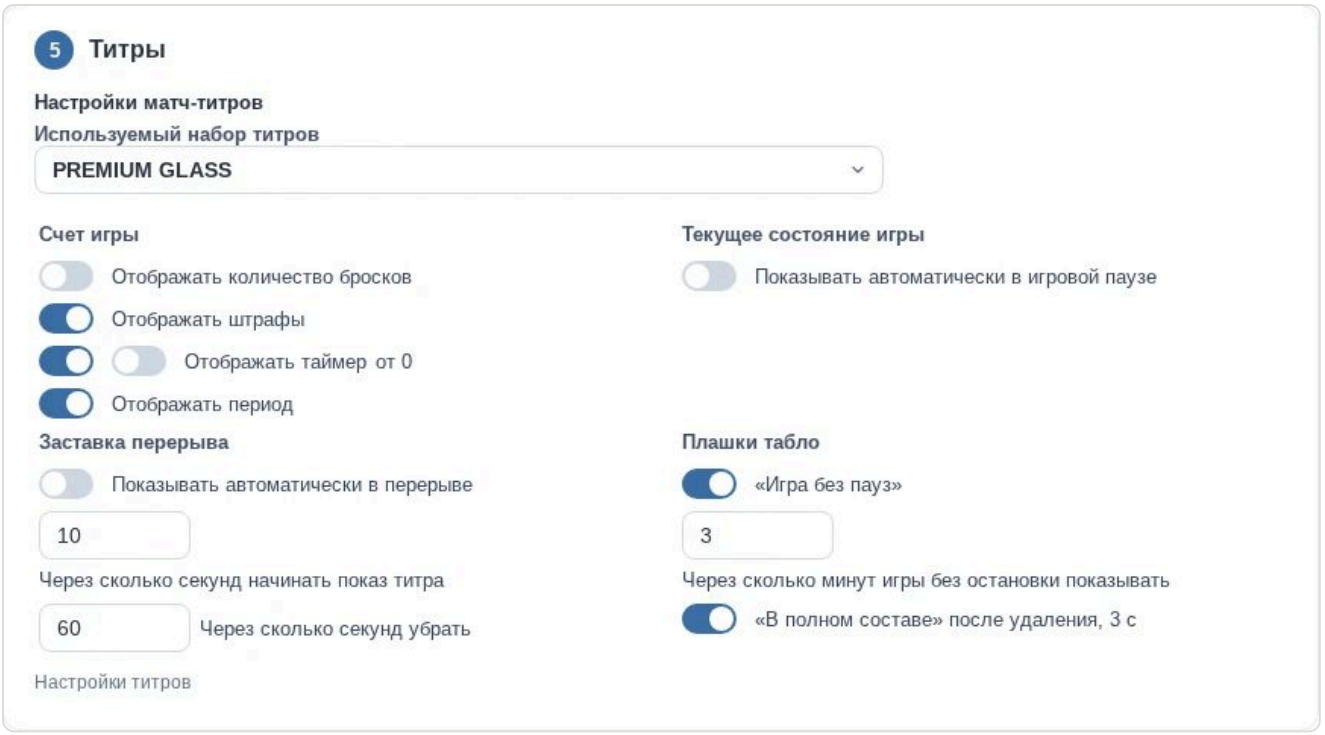
«Взять готовый набор»: выберите набор из каталога

Набор скопируется к вам целиком. Дальше он ваш: можно поменять цвета и шрифт, и это не затронет каталог. Когда для набора выйдет обновление, в этом же окне появится кнопка **«Обновить»**.

> **Совет:** если вы нажали **«Создать пример»** на дашборде, набор **Premium Glass** у вас уже есть.

Выбрать набор для матча

Набор выбирается в карточке матча, раздел **5 «Титры»**, поле **«Используемый набор титров»**:



Раздел «Титры» карточки матча: набор и что показывать в табло

Там же — что показывать в табло со счётом (броски, штрафы, таймер, период) и автоматические заставки. Подробно — на странице «Титры, трансляция и после матча».

Чтобы не выбирать набор для каждого матча, задайте его у матча-шаблона турнира — см. «Регламент и шаблон турнира».

Цвета и шрифт набора

В разделе **Эфир** → **Титры** сверху — выбор набора, кнопка **«Шрифт для всего набора»** и два цвета набора (**Цвет 1** и **Цвет 2**). Цвета команд в титрах берутся из карточек команд — из цветов домашней и гостевой формы.

Справа — **«Игра для просмотра»**: выберите матч, нажмите **«Предпросмотр»** — и увидите титры с данными этого матча.

Подключить к OBS и vMix

Добавляем страницу титров в программу вещания как прозрачный слой поверх камеры.

Страница титров — прозрачная страница размером **1920×1080**. В программе вещания её добавляют источником «браузер» поверх камеры. Сделать это нужно один раз на компьютере вещания — дальше всё, что вы нажимаете на пульте, сразу видно в эфире.

Где взять ссылку

Ссылка **«титры для vMix / OBS»** — в карточке матча, блок «Пульты и ссылки», кнопка «Копировать». Или **Эфир** → **Игры** → **⋯** → **«Титры для vMix / OBS»**. См. «Ссылки на пульт и титры».

> **Важно:** у каждого матча своя ссылка титров. Перед новым матчем вставьте в источник ссылку этого матча.

OBS Studio

1. Откройте OBS и выберите сцену с камерой.
2. В блоке **«Источники»** нажмите **«+»** → **«Браузер»**.
3. Назовите источник, например «Титры GSPORT», нажмите **OK**.
4. В окне свойств:
   - **URL** — вставьте ссылку «титры для vMix / OBS»;
   - **Ширина** — `1920`, **Высота** — `1080`;
   - галку **«Отключать источник, когда он не виден»** — снимите, иначе титры будут пропадать при переключении сцен.
5. Нажмите **OK**.
6. Источник «Титры GSPORT» должен быть **выше камеры** в списке источников — иначе камера закроет титры.

Если сцена у вас не 1920×1080, растяните источник на весь кадр: правый щелчок по источнику → **«Преобразовать»** → **«Растянуть на весь экран»**.

vMix

1. Нажмите **Add Input** → **Web Browser**.
2. В поле **URL** вставьте ссылку «титры для vMix / OBS».
3. Размер — **1920×1080**. Нажмите **OK**.
4. Выведите этот вход **оверлеем** поверх камеры (кнопка **1** у входа — Overlay 1) и держите его включённым весь матч.

Проверить

1. Откройте пульт титров матча (кнопка «Титры» в разделе «Игры»).
2. Нажмите **«Превью игры»** — в программе вещания должна появиться заставка матча. Нажмите ещё раз — она уберётся.

Если ничего не появилось:

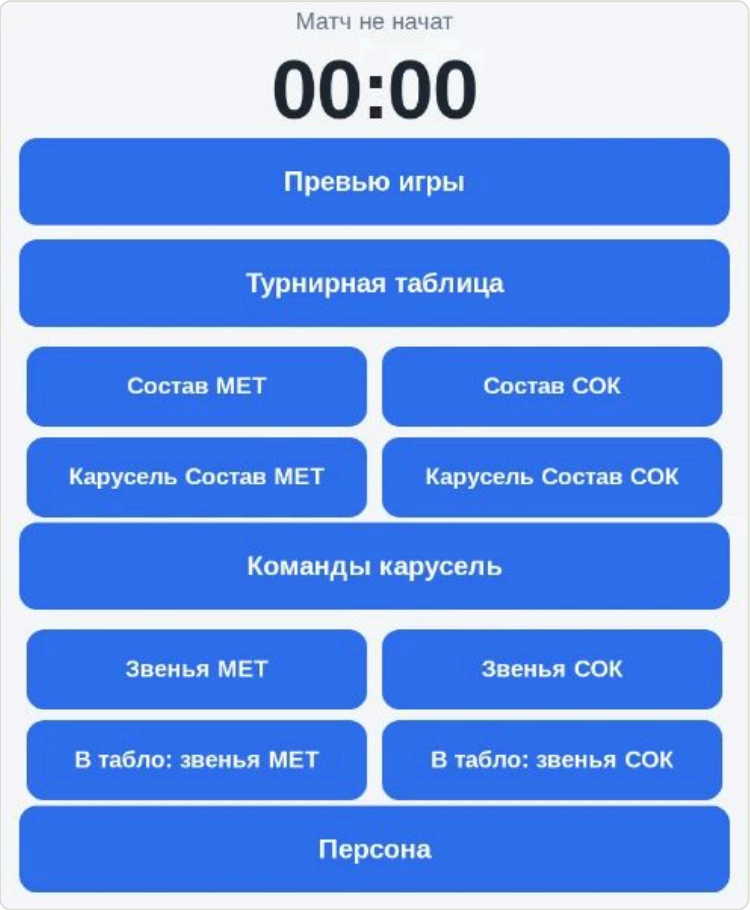
- проверьте, что ссылка — именно «титры для vMix / OBS» этого матча;
- источник браузера — выше камеры;
- в OBS: правый щелчок по источнику → «Обновить».

> **Совет:** удобно держать на компьютере вещания пульт ДЕБАГА: в его колонке «Эфир» видна та же картинка титров, что уходит в программу вещания.

Пульт титров

Кнопки пульта титров: превью, таблица, составы, карусели, звенья, персоны, статистика и заставки — что и когда показывать.

Пульт титров — это колонка **«Титры»** пульта ДЕБАГА или отдельная страница «пульт титров» (кнопка **«Титры»** в разделе «Игры»). Его может вести второй человек — режиссёр эфира.



Пульт титров до начала матча

Как нажимать

- Нажали кнопку — титр появился в эфире, кнопка стала **красной**.
- Нажали ещё раз — титр ушёл.
- **Звенья** и **карусели** уходят сами, когда покажут всё.

Пульт показывает только те кнопки, которые уместны сейчас: до матча, во время игры, в перерыве или после матча.

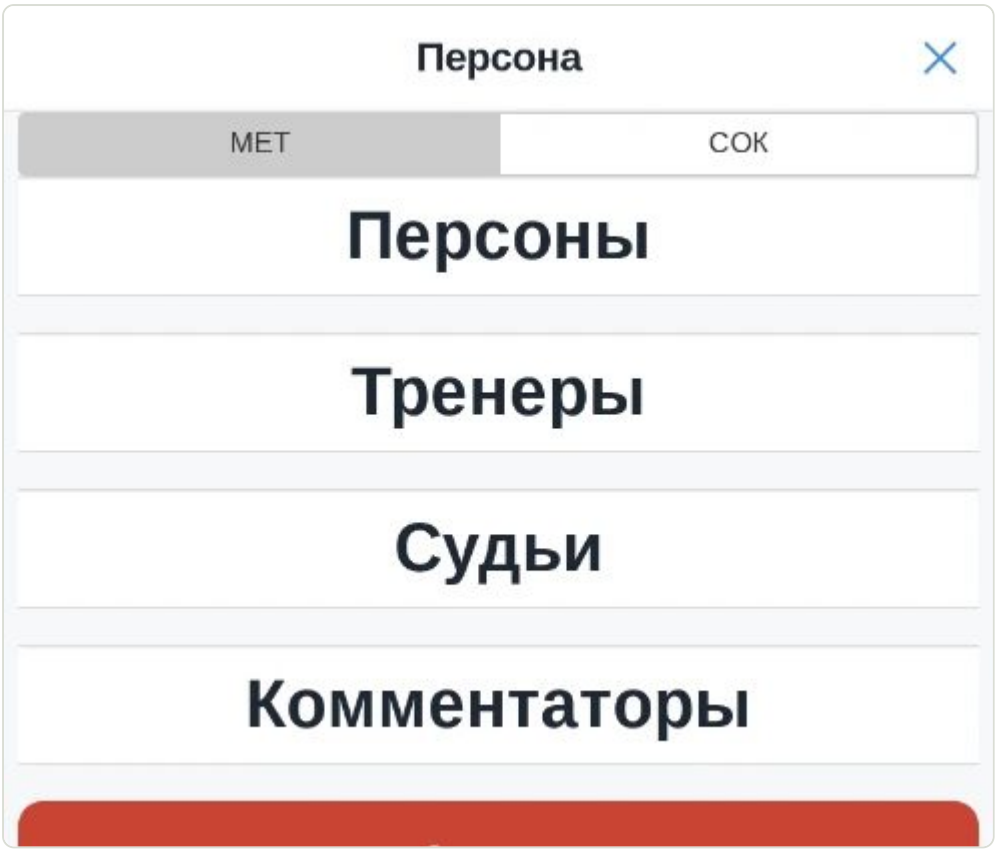
Кнопки

Кнопка	Что в эфире	Когда уместно
Превью игры	Заставка матча: команды, эмблемы, турнир, время и место	До начала
Турнирная таблица	Таблица группы, в которой играют команды	До матча, в перерыве
Состав … (каждой команды)	Состав команды на матч	До матча, в паузах
Карусель Состав …	Состав команды по очереди, игрок за игроком	До матча, в перерыве
Команды карусель	Составы обеих команд по очереди	До матча
Звенья …	Вратари и звенья команды, страница за страницей	Перед матчем, в перерыве
В табло: звенья …	Звено строкой внутри табло со счётом	Во время игры
Персона	Плашка с одним человеком: игрок, тренер, судья, комментатор	В любой момент
Статистика после периода	Броски, штрафы и другие показатели — за период или за матч	В перерыве и после матча
Заставка между периодами / финальная	Заставка перерыва или итог матча	В перерыве и после матча

Звенья берутся со страницы «Состав на матч» — см. «Состав на матч и форма». Если звенья не расставлены, кнопка так и скажет.

Персона

Нажмите **«Персона»** — откроется окно:



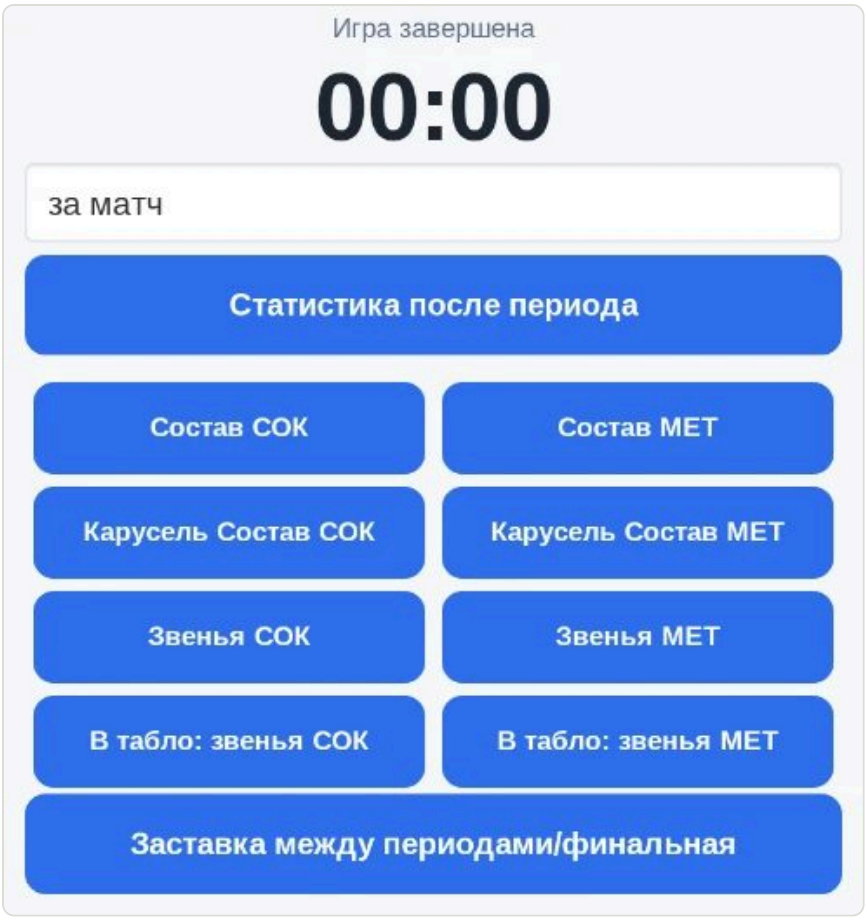
Окно «Персона»: команда, затем раздел и человек

1. Сверху выберите команду.
2. Выберите раздел: **Персоны**, **Тренеры**, **Судьи** или **Комментаторы** — и человека в нём.
3. Плашка выйдет в эфир. Чтобы убрать — нажмите «Персона» ещё раз.

Судей и комментаторов добавляют на странице «Состав на матч», вкладки «Судьи» и «Комментаторы».

Статистика после периода

В перерыве и после матча над кнопкой есть выбор отрезка: **за период** или **за матч**. Выберите и нажмите **«Статистика после периода»**.



Пульт титров после матча: статистика за матч и финальная заставка

Какие показатели попадут в титр, задаётся в регламенте турнира — см. «Регламент турнира и таблица».

Какие титры появляются сами

Табло со счётом и плашки у него, гол, штраф, тайм-аут, пауза, перерыв и буллиты — что выводит пульт хода игры без отдельных нажатий.

Большую часть титров вы не выводите вручную: они выходят сами, когда оператор ведёт матч на пульте.

Что нажали на пульте	Что в эфире
Начало игры, **Продолжить игру**, **Начало периода**	Табло со счётом. Другие титры убираются сами
ГОЛ → вписали автора → «Сохранить»	Плашка гола с автором и ассистентами, счёт в табло обновился
Кнопка штрафа → номер и нарушение → «Сохранить»	Плашка удаления; таймер штрафа — в табло, если включено «Отображать штрафы»
Тайм-аут	Плашка тайм-аута с отсчётом — если её рисует ваш набор
Пауза	Титр «Текущее состояние игры» — если в карточке матча включено «Показывать автоматически в игровой паузе»
Конец периода	Заставка перерыва — если включено «Показывать автоматически в перерыве» (через сколько секунд показать и убрать — там же)
Буллиты начать	Табло серии буллитов с попытками



Табло со счётом в эфире

Что показывать в табло (броски, штрафы, таймер, период) и включить ли автоматические заставки, задаётся в карточке матча, раздел **5 «Титры»** — см. «Титры, трансляция и после матча».

Плашки у табло

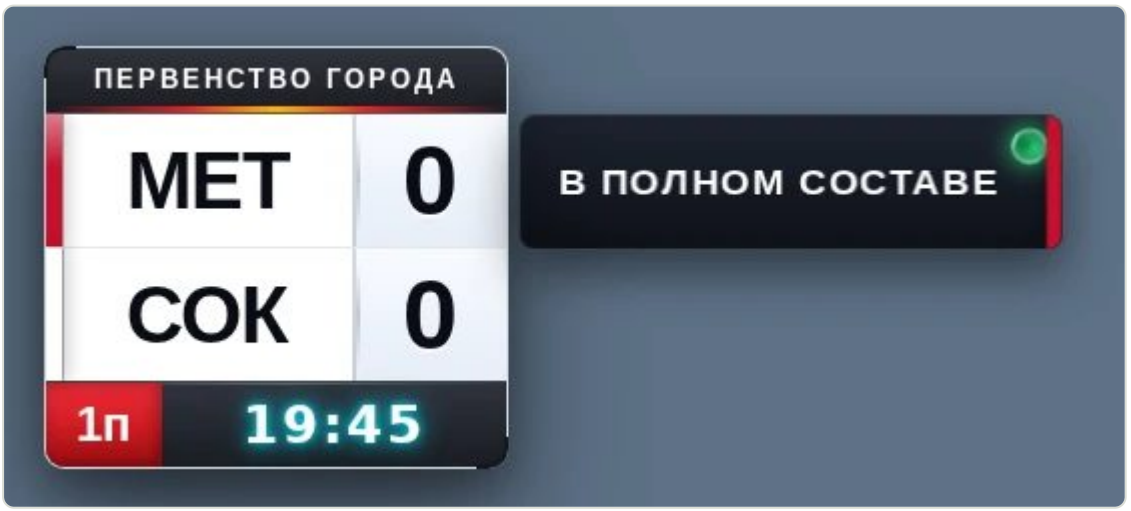
Рядом с табло со счётом сами выходят две подсказки зрителю. Они нарисованы в стиле вашего набора — как плашка большинства.

«Игра без пауз» — время идёт без остановки дольше 3 минут: рядом с табло появляется плашка с отсчётом от последнего свистка. Как только время остановили, плашка уходит, а отсчёт начинается заново. Пока у любой команды идёт штраф, плашки нет — она выйдет, когда штраф кончится.



«Игра без пауз» у табло

«В полном составе» — у команды кончился штраф, плашка большинства у соперника ушла: на 3 секунды у этой команды выходит «В полном составе».



«В полном составе» у табло

Обе плашки включены у новых матчей. Выключить их или поменять, через сколько минут показывать «Игру без пауз», можно в карточке матча, раздел **5 «Титры»** → **«Плашки табло»**.

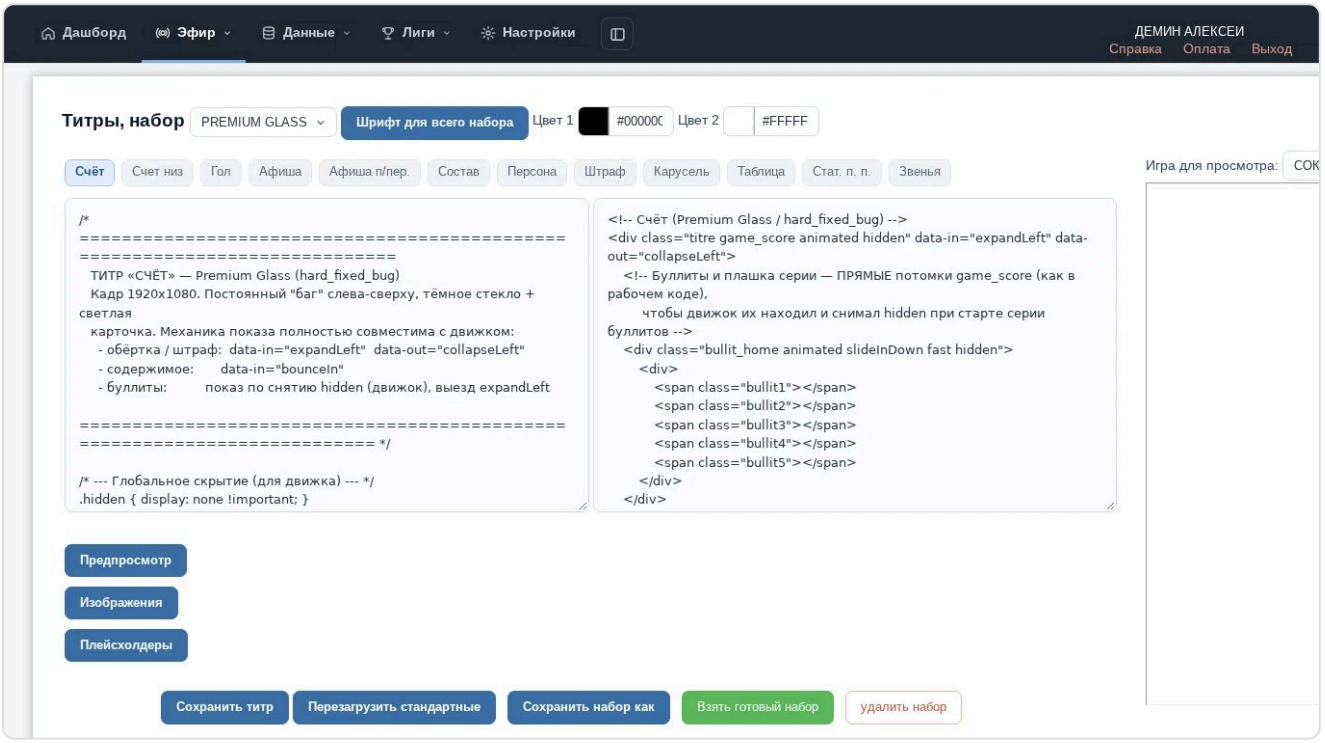
> Если вы меняли оформление табло в редакторе титров, плашки выйдут в общем виде — в цветах и шрифте вашего набора.

> **Совет:** если плашка гола вышла с ошибкой в фамилии, поправьте автора кнопкой «АВТОР» — в статистику пойдёт правильный. Плашка в эфире уже показана, повторно её выводить не нужно.

Свой вид титров

Для тех, кто знает HTML и CSS: редактор титров, изображения, плейсхолдеры, свой набор.

Готовых наборов хватает большинству. Если хочется свой стиль — титры можно править в разделе **Эфир** → **Титры**. Здесь нужны знания HTML и CSS.



Редактор титров: вкладки титров, CSS слева, HTML справа

- Сверху — **набор** и вкладки титров: Счёт, Счёт низ, Гол, Афиша, Афиша п/пер., Состав, Персона, Штраф, Карусель, Таблица, Стат. п. п., Звенья.
- Слева — **CSS** выбранного титра, справа — **HTML**.
- **Предпросмотр** — посмотреть титр на данных матча из списка «Игра для просмотра».
- **Изображения** — загрузить картинки для титров (фоны, логотипы).
- **Плейсхолдеры** — список подстановок: `{commands_title_home}`, цвета команд, `{tournaments_signs1}` и другие.
- **Сохранить титр** — записать правку текущего титра.
- **Сохранить набор как** — сделать копию набора под новым именем. Делайте копию перед большими правками.
- **Перезагрузить стандартные** — вернуть стандартный вид титров набора. Ваши правки в нём заменятся.
- **Удалить набор** — удалить набор целиком.

> **Важно:** в скриптах титров не пишите пустые фигурные скобки `{}` — система принимает их за подстановку, и титр перестаёт работать. Вместо `{}` пишите `new Object()`.

Не уверены — напишите нам: поможем сделать титры в цветах клуба.

Глава 7

Трансляции

Подключение каналов YouTube, VK и RuTube, ключи площадок по аренам, автоматические эфиры.

GSPORT сам заводит трансляции на ваших каналах: с названием матча, описанием, временем начала и обложкой-постером. Эфир начинается сам, когда программа вещания на арене пошла на ключ. Открывать студию площадки и переписывать ключи перед каждым матчем не нужно.

Всё подключается **один раз** в разделе **Эфир → Трансляции**.

В этой главе:

1. Как это устроено — канал, ключи, арены, матч.
2. YouTube по шагам.
3. VK Видео по шагам.
4. RuTube.
5. Программа вещания на ключ — vMix и OBS.
6. Трансляция матча — создать, перенести, отменить.
7. Настройки трансляций — название, описание, доступ, задержка.

> **Важно:** пароли и секретные ключи площадок вписываете только вы — в поля GSPORT или на странице входа самой площадки. Никому их не пересылайте, в том числе нам.

Как это устроено

Канал → постоянный ключ → арена → матч → эфир: почему всё держится на аренах.

Схема

1. **Канал.** Вы подключаете свой канал YouTube или VK в разделе **Эфир** → **Трансляции**. Делается один раз.
2. **Постоянные ключи.** У канала есть ключи потока — адрес и ключ, которые вписаны в программу вещания (vMix или OBS) на арене. GSPORT **забирает** уже настроенные ключи с канала, а не создаёт новые, — поэтому в программе вещания ничего менять не придётся.
3. **Ключ — за ареной.** Каждый ключ вы один раз закрепляете за своей ареной: «этот ключ — ЛД «Северный»».
4. **Матч.** Когда вы заводите матч и выбираете арену, система сама знает, на какой ключ пойдёт эфир.
5. **Трансляция.** По кнопке «Создать трансляцию» в карточке матча (или сразу при сохранении матча, если включено) на канале появляется запланированный эфир: название, описание, время, обложка. Ссылка на него записывается в карточку матча.
6. **Эфир.** Программа вещания на арене начинает передавать поток — трансляция сама переходит в прямой эфир, а после конца сама завершается.

С чего начать

Шаг	Где	Подробно
1. Завести арены	Данные → Арены	«Арены»
2. Подключить канал	Эфир → Трансляции	YouTube, VK, RuTube
3. Закрепить ключи за аренами	Эфир → Трансляции, у канала	там же
4. Вписать ключ в программу вещания	vMix или OBS на арене	«Программа вещания на ключ»
5. Настроить название и описание эфиров	Эфир → Трансляции → «Настройки …»	«Настройки трансляций»
6. Создать трансляцию матча	Карточка матча, раздел 6	«Трансляция матча»

> **Совет:** обложку трансляции GSPORT собирает из макета постера турнира: эмблемы, названия, дата. Как сделать макет — в главе «Публикация».

Чем отличаются площадки

	YouTube	VK Видео	RuTube
Постоянный ключ на арену	да	да — способ «VK Video Live»	нет — ключ на каждую трансляцию
Время начала в анонсе	да	нет — трансляция появляется сразу	нет
Обложка-постер	да	да	да
Эфир начинается сам	да	да	да
Как подключается	вход через Google	вход через VK ID	через Студию RuTube вручную

YouTube по шагам

Подготовить канал, подключить его к GSPORT, закрепить ключи за аренами.

1. Подготовьте канал (один раз)

1. Откройте **Творческую студию YouTube** (studio.youtube.com) под аккаунтом, к которому привязан канал.
2. Включите **прямые трансляции**: «Создать» → «Начать трансляцию». YouTube попросит подтвердить номер телефона. После первого включения трансляции заработают **через сутки** — заложите это время.
3. Создайте **постоянный ключ** для каждой арены: в разделе трансляций вкладка **«Потоковая передача»** → выбор ключа → «Создать новый ключ», тип — **постоянный** (не одноразовый). Назовите ключ по арене, например «ЛД Северный».

Если ключи у вас уже есть и вписаны в vMix на аренах — ничего не создавайте, GSPORT заберёт их.

2. Подключите канал к GSPORT

1. В GSPORT откройте **Эфир** → **Трансляции**.
2. Нажмите **«Подключить канал YouTube»**.
3. Выберите аккаунт Google, к которому привязан канал. Если у аккаунта несколько каналов, выберите нужный.
4. На экране согласия Google разрешите доступ — нажмите **«Разрешить»**.
5. Вы вернётесь в GSPORT: канал появится в списке с пометкой **«работает»**.

> **Важно:** пока Google проверяет приложение GSPORT, на экране согласия будет предупреждение «Google hasn't verified this app» («Приложение не проверено»). Нажмите **«Дополнительные настройки»** (Advanced), затем **«Перейти на сайт …»**. Это ожидаемо и безопасно.

3. Заберите ключи и закрепите за аренами

1. У канала нажмите **«Обновить список потоков»**. GSPORT прочитает ключи, которые уже есть на канале, и ничего в них не изменит.
2. Каждый поток раскрывается щелчком. Выберите у него **«Арена»** — за какой площадкой он закреплён.
3. Нажмите **«Сохранить закрепление»**.

Галка **«Показывать только закреплённые потоки»** прячет лишние. Поток с пометкой **«одноразовый»** за ареной закрепить нельзя — создайте постоянный (пункт 1) или нажмите **«Создать новый поток»**.

В раскрытом потоке видны **Адрес RTMP** и **Ключ потока** с кнопками «Копировать» — их вписывают в программу вещания на арене, см. «Программа вещания на ключ».

4. Настройте название и описание

Кнопка **«Настройки YouTube»** — образцы названия и описания эфиров, доступ, задержка, автозапуск. См. «Настройки трансляций».

Отключить канал

Кнопка **«Отключить»** у канала. GSPORT отзовёт доступ и уберёт сохранённые ключи из системы. На самом канале и в vMix ничего не изменится. Доступ можно отозвать и со стороны Google — на странице «Сторонние приложения» вашего аккаунта Google.

Если у канала появилась пометка **«нужна авторизация»** — нажмите **«Подключить заново»** и пройдите вход ещё раз.

VK Видео по шагам

Подключить VK через VK ID, выбрать сообщество и способ трансляций, ключи по аренам.

Что нужно заранее

- Учётная запись **VK**, которая является **администратором или редактором** сообщества, где будут трансляции. Право на трансляции VK выдаёт ключу человека, не сообщества, поэтому вход — от вашего имени.
- Если трансляции будут на вашей личной странице, сообщество не нужно.

1. Подключите VK

1. Откройте **Эфир** → **Трансляции**, карточку **«VK Видео»** (нажмите на неё, чтобы раскрыть).
2. Нажмите **«Подключить VK»**.
3. Войдите через **VK ID** своей учётной записью и разрешите доступ.
4. Вы вернётесь в GSPORT: у VK Видео появится пометка, что он подключён.

Блок **«Приложение VK ID»** (ID приложения и сервисный ключ) нужен, только если у вас **своё** приложение VK ID. Обычно его не трогают — GSPORT пользуется общим приложением.

2. Выберите, где будут трансляции

1. В поле адреса сообщества вставьте адрес, например `https://vk.com/hockeyclub`. Пустое поле — трансляции будут на вашей странице.
2. Нажмите **«Сохранить сообщество»**.

3. Выберите способ трансляций

Способ выбирается **один раз**:

Способ	Как работает	Кому подходит
Старый VK	Трансляция сразу видна в видео сообщества, можно запись на стене, можно несколько арен одновременно. **Новый ключ на каждую трансляцию**, категория «Спорт»	Большинству — работает сразу после подключения
VK Video Live	**Постоянный ключ** на арену (слот), категория «Хоккей». Трансляция появляется, только когда пошёл поток, без записи на стене	Тем, кому нужен постоянный ключ, как у YouTube. Нужно отдельное приложение VK Live — напишите нам, поможем подключить

Галка **«публиковать запись о трансляции на стене»** — пост о трансляции на стене сообщества (или вашей страницы). Нажмите **«Сохранить категорию и стену»**.

Способ «Старый VK»: ключ в карточке матча

У этого способа нет постоянного ключа на арену: VK выдаёт ключ на каждую трансляцию.

1. Заведите матч и нажмите в карточке матча, раздел 6, у VK Видео **«Создать трансляцию»**.
2. Там же появятся **Адрес RTMP** и **Ключ потока** с кнопками «Копировать».
3. Впишите их в программу вещания на арене перед матчем — см. «Программа вещания на ключ».

Ключ действует **сутки**. Если трансляцию создали раньше, система предупредит «Ключ выдан больше суток назад и уже не работает» — нажмите **«Обновить ключ»** и впишите новый.

Способ «VK Video Live»: слоты по аренам

Когда VK Video Live подключён (кнопка **«Подключить VK Video Live»**), появляется блок **«Слоты VK Live — постоянные ключи по аренам»**:

1. Слот появляется, когда эфир один раз заводят вручную в VK («Создание трансляции через OBS»).
2. Нажмите **«Обновить список слотов»**.
3. Закрепите каждый слот за ареной и нажмите **«Сохранить закрепление»**.
4. Адрес и ключ слота впишите в программу вещания на арене один раз.

Отключить

Кнопка **«Отключить»** у VK. Подключение будет завершено, ключи убраны из GSPORT. Трансляции в VK не затрагиваются.

Если появилась пометка **«нужен повторный вход»** («Вход истёк») — нажмите **«Подключить VK»** снова. Выбранное сообщество сохранится.

RuTube

Как подключить RuTube: у площадки нет открытого доступа, вход подтверждается вручную.

У RuTube нет открытого способа подключения для сторонних систем, а вход подтверждается кодом из сообщения. Поэтому войти за вас GSPORT не может: вы один раз передаёте ему свой вход в Студию вручную.

Подключить

1. Откройте **Студию RuTube** (studio.rutube.ru) в браузере на компьютере и войдите в свой аккаунт.
2. Нажмите **F12** — откроются инструменты разработчика.
3. Откройте вкладку **«Сеть»** (Network) и обновите страницу (**F5**).
4. Щёлкните правой кнопкой по любому запросу к `studio.rutube.ru` и выберите **«Копировать»** → **«Копировать как cURL»**.
5. В GSPORT откройте **Эфир** → **Трансляции**, карточку **«RuTube»**, вставьте скопированное в поле и нажмите **«Подключить RUTUBE»**.

> **Важно:** скопированная команда — это ваш вход в Студию RuTube. Вставляйте её только в GSPORT и никому не пересылайте.

Ключи

Ключ потока RuTube выдаёт **на каждую трансляцию и только на сутки**. Закреплять его за ареной нечего: адрес и ключ появятся в карточке матча сразу после **«Создать трансляцию»**. Впишите их в программу вещания перед матчем.

Если вход истёк

Через какое-то время RuTube перестаёт принимать сохранённый вход — у карточки появится пометка **«нужен повторный вход»**. Повторите шаги 1–5 со свежей командой: остальные настройки сохранятся.

Отключить

Кнопка **«Отключить»** у RuTube. Доступ будет стёрт, ключи убраны. В самой Студии ничего не изменится.

Программа вещания на ключ

Куда вписать адрес и ключ потока в vMix и OBS, чтобы эфир шёл на ваш канал.

Чтобы эфир пошёл на канал, программа вещания на арене должна передавать поток на **адрес RTMP** с **ключом потока**. Взять их:

- **YouTube** и **VK Video Live** — постоянные: Эфир → Трансляции → у канала раскройте поток (слот), закреплённый за ареной, кнопки «Копировать». Вписываются **один раз**.
- **«Старый VK»** и **RuTube** — на каждую трансляцию: в карточке матча, раздел 6, после «Создать трансляцию». Вписываются **перед каждым матчем**.

> **Важно:** ключ потока — пропуск в ваш канал. Не показывайте его в эфире и не отправляйте посторонним.

vMix

1. Нажмите **шестерёнку** рядом с кнопкой **Stream** внизу окна.
2. **Destination** — **Custom RTMP Server**.
3. **URL** — вставьте **Адрес RTMP**.
4. **Stream Name or Key** — вставьте **Ключ потока**.
5. Качество — например, 1080p, 6000 кбит/с (если позволяет интернет).
6. Нажмите **Save**. Эфир начинается кнопкой **Stream**.

Если vMix настроен на защищённую передачу, вместо адреса RTMP возьмите **Адрес RTMPS** — он тоже есть у потока YouTube.

OBS Studio

1. **Настройки** → **Трансляция**.
2. **Сервис** — **Настраиваемый…** (Custom).
3. **Сервер** — вставьте **Адрес RTMP**.
4. **Ключ потока** — вставьте **Ключ потока**.
5. Нажмите **Применить** и **ОК**. Эфир начинается кнопкой **«Запустить трансляцию»**.

Проверить

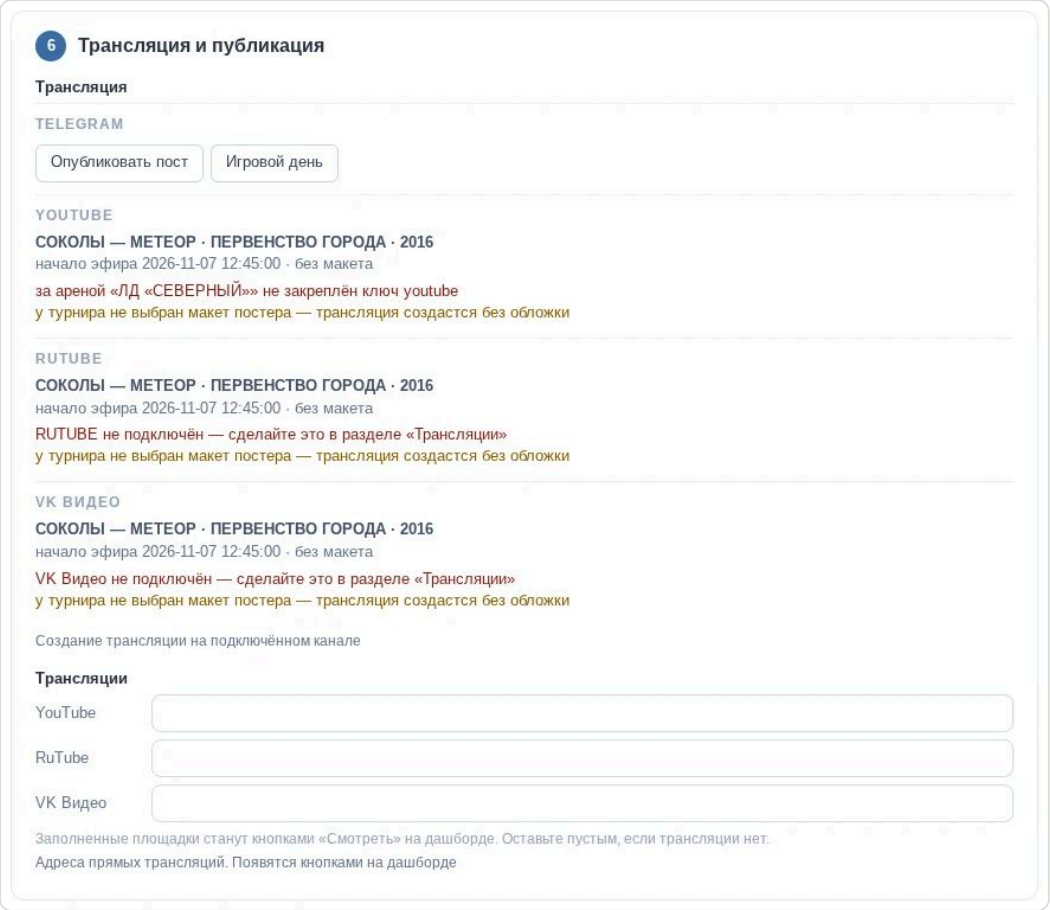
Запустите поток за несколько минут до матча. Если трансляция создана заранее (YouTube), она сама перейдёт в эфир, когда поток пойдёт, — при включённом «Запускать эфир автоматически» в настройках трансляций.

Трансляция матча

Создать трансляцию из карточки матча, перенести, отменить; автоматическое создание; ссылки для зрителей.

Что видно в карточке матча

Откройте матч (**Эфир** → **Игры** → **⋯** → **Изменить матч**), раздел **6 «Трансляция и публикация»**. Для каждой подключённой площадки показано, какой будет трансляция — название, начало эфира, обложка — и **чего не хватает**, если чего-то нет.



Раздел «Трансляция и публикация»: что будет создано на каждом канале

Частые подсказки:

Подсказка	Что сделать
«… не подключён — сделайте это в разделе «Трансляции»»	Подключите площадку: YouTube, VK, RuTube
«за ареной «…» не закреплён ключ youtube»	Эфир → Трансляции → у потока выберите эту арену → «Сохранить закрепление»
«у турнира не выбран макет постера — трансляция создастся без обложки»	Сделайте макет постера — глава «Публикация». Можно и без обложки

Подсказка	Что сделать
«Сначала сохраните матч»	У нового матча кнопка появится после первого сохранения

Создать трансляцию

Когда всего хватает, у площадки появляется кнопка **«Создать трансляцию»**. Нажмите её: на канале появится запланированный эфир, обложка загрузится, а ссылка запишется в карточку матча.

Автоматически

В **настройках трансляций** площадки есть галка **«Создавать трансляцию при сохранении матча»**. Когда она включена, эфир заводится сам сразу после сохранения матча. Матч сохраняется на несколько секунд дольше — система обращается к площадке. Если у матча нет арены или ключа, ничего не создаётся.

Перенос и отмена

- **Перенесли матч** — поменяйте время в карточке, сохраните и нажмите **«Обновить трансляцию»**: название, описание и время на площадке поедут следом, ссылка останется прежней.
- **«Обновить всё на площадках»** — переписать название, описание и обложку на всех площадках сразу (например, у команды сменился логотип).
- **Отменили матч** — **«Удалить трансляцию»**: эфир исчезнет с канала, ссылка уберётся из карточки. Отменить удаление нельзя.
- У RuTube и у VK способом «VK Video Live» кнопка называется **«Убрать ссылку»**: убирается только ссылка в карточке, сама запись на площадке остаётся.

Начало эфира

Ничего нажимать не нужно: когда программа вещания на арене пошла на ключ, трансляция сама переходит в прямой эфир, а после окончания сама завершается (если включены «Запускать эфир автоматически» и «Завершать эфир автоматически»).

Ссылки для зрителей

Ссылки на созданные трансляции попадают в поля **«Трансляции»** (YouTube, RuTube, VK Видео) в том же разделе карточки. Они станут кнопками «Смотреть» на дашборде и попадут в посты Telegram «Ссылки на трансляции». Можно вписать и ссылку вручную — например, если эфир заведён не через GSPORT.

Настройки трансляций

Образцы названия и описания эфиров с подстановками, доступ, задержка, автозапуск и другие параметры.

Настройки задаются **отдельно для каждой площадки**: **Эфир** → **Трансляции** → кнопка **«Настройки YouTube»**, **«Настройки VK Видео»** или **«Настройки RUTUBE»**.

Название и описание

Название и описание будущих эфиров собираются из **образца** с подстановками — например:

```
{home} — {guest} · {tournament} · {stage}
```

1. Щёлкните в поле там, куда нужно вставить данные.
2. Нажмите **подстановку** под полем — она встанет на место курсора.
3. Ниже сразу видно, **что получится** на последнем заведённом матче.

Подстановки: хозяева и гости (полностью, сокращённо, без года, год рождения, город), турнир, организатор, подписи турнира 1–3, возраст, этап, арена, дата и время эфира и матча, комментаторы, ссылки на трансляции на других площадках. Пустые подстановки убираются вместе с лишними разделителями.

> **Совет:** название — не длиннее 100 знаков (ограничение площадки). Система считает уже готовую строку с подставленными названиями.

Параметры

Параметр	Что делает
Создавать трансляцию при сохранении матча	Эфир заводится сам, когда вы сохраняете матч с ареной
Доступ	**Открытая** — видна всем; **по ссылке** — не видна в поиске, открывается по адресу; **ограниченная** — только вы и приглашённые
Задержка	**Обычная** — надёжнее всего; **малая** — картинка быстрее; **сверхмалая** — быстрее всего, но без перемотки. Чем меньше задержка, тем чувствительнее эфир к качеству интернета
Запускать эфир автоматически	Как только программа вещания пошла на ключ, трансляция сама становится прямым эфиром
Завершать эфир автоматически	Примерно через минуту после того, как поток пропал

Параметр	Что делает
Разрешить перемотку во время эфира	Зрители могут отмотать назад. При сверхмалой задержке недоступна
Разрешить встраивание на сайты	Чтобы трансляция открывалась прямо на сайте клуба
Контент для детей	Правовое заявление для YouTube, а не техническая настройка: от него зависят комментарии, показ и сбор данных. Детский хоккей обычно снимают для родителей, поэтому по умолчанию выключено — но решать вам

Нажмите **«Сохранить»**. Настройки действуют на **новые** трансляции и на «Обновить трансляцию».

Глава 8

Публикация

Посты в Telegram, таблицы и календарь на сайт клуба, постеры матчей.

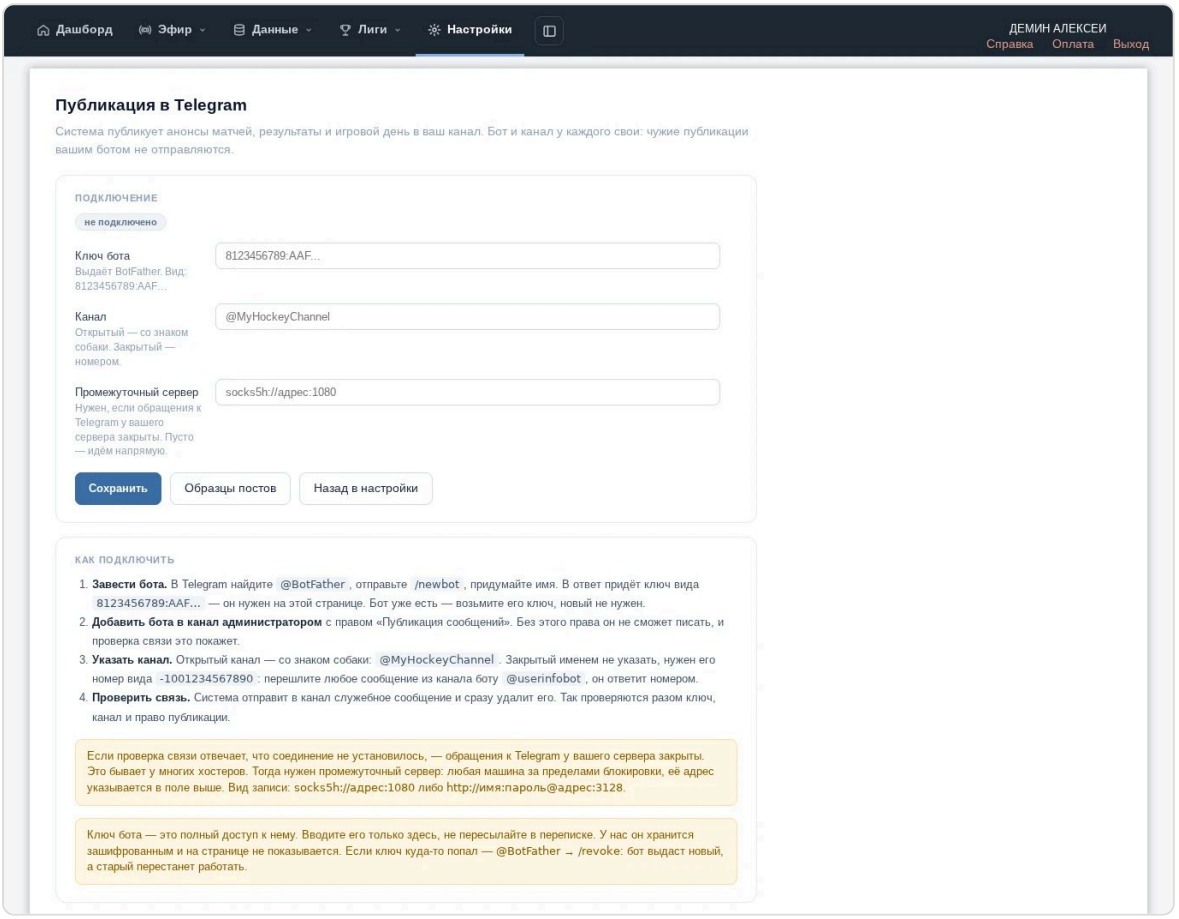
GSPORT помогает рассказать о матче за пределами эфира:

1. Telegram: бот и канал — подключить свой канал.
2. Посты о матчах — анонсы, ссылки на трансляции, результаты, игровой день, лидеры.
3. Таблицы и календарь на сайт клуба — ссылки и код вставки, которые обновляются сами.
4. Постеры — афиша матча и обложка трансляции из вашего макета.

Telegram: бот и канал

Завести бота, добавить его в канал, вписать ключ и канал в GSPORT, проверить связь.

GSPORT публикует посты в **ваш** канал от имени **вашего** бота. Подключение делается один раз: **Настройки → Публикация в Telegram**.



Публикация в Telegram: ключ бота, канал и инструкция на странице

1. Заведите бота

1. В Telegram найдите **@BotFather** и откройте с ним чат.
2. Отправьте команду `/newbot`.
3. Придумайте **имя** бота (его увидят подписчики) и **адрес** (должен заканчиваться на `bot`, например `sokoly_hockey_bot`).
4. В ответ придёт **ключ** вида `8123456789:AAF…`. Он понадобится в GSPORT.

Бот уже есть — возьмите ключ существующего, новый не нужен.

2. Добавьте бота в канал

1. Откройте свой канал → **Управление каналом** → **Администраторы** → **Добавить администратора**.
2. Найдите бота по адресу и добавьте.
3. Оставьте ему право **«Публикация сообщений»**. Без этого права бот не сможет писать.

3. Впишите ключ и канал в GSPORT

На странице **Публикация в Telegram**:

Поле	Что вписать
Ключ бота	Ключ от @BotFather
Канал	Открытый канал — адрес со знаком собаки: `@MyHockeyChannel`. Закрытый — номер вида `-1001234567890`: перешлите любое сообщение из канала боту **@userinfobot**, он ответит номером
Промежуточный сервер	Обычно пусто. Нужен, только если проверка связи пишет, что соединение не установилось

Нажмите **«Сохранить»**.

4. Проверьте связь

После сохранения появится кнопка **«Проверить связь»** — нажмите её: система отправит в канал служебное сообщение и сразу его удалит. Так разом проверяются ключ, канал и право публикации.

> **Важно:** ключ бота — полный доступ к нему. Вводите его только на этой странице, не пересылайте. В GSPORT он хранится зашифрованным и на странице не показывается. Если ключ куда-то попал — **@BotFather** → **/revoke**: бот выдаст новый, старый перестанет работать.

Посты о матчах

Анонс, ссылки на трансляции, результат, игровой день и лидеры — с предпросмотром; свои образцы постов.

Пост об одном матче

1. **Эфир** → **Игры** → в строке матча ⋯ → **Telegram** (или в карточке матча, раздел 6, кнопка **«Опубликовать пост»**).
2. Выберите **вид поста**:
   - **Анонс матча** — заранее, когда трансляций ещё нет;
   - **Ссылки на трансляции** — когда трансляции созданы и можно звать смотреть;
   - **Результат матча** — после игры: счёт, счёт по периодам, авторы голов.
3. Галка **«Приложить постер»** — пост уйдёт с картинкой-постером матча (см. «Постеры»).
4. Нажмите **«Показать»** — ниже будет видно, **как пост уйдёт в канал**.
5. Нажмите **«Отправить в канал»** и подтвердите. Отменить публикацию нельзя — только удалить сообщение в канале.

Пример анонса по стандартному образцу:

```
 СОКОЛЫ — МЕТЕОР
ПЕРВЕНСТВО ГОРОДА
2016 · I ЭТАП

 07.11.2026 в 12:45
 ЛД «СЕВЕРНЫЙ»
```

Игровой день

Кнопка **«Игровой день»** (в карточке матча, раздел 6) — посты сразу обо всех матчах дня:

- **Анонс игрового дня**, **Ссылки на трансляции за день**, **Итоги игрового дня** — одним постом;
- **Анонс / ссылки / результат каждого матча** — отдельным постом на каждый матч;
- **«Приложить постеры»** — к постам о матчах.

Сверху — список матчей дня: **снимите галочки** с тех, о ком писать не нужно. Дальше — «Показать» и «Отправить в канал».

Лидеры турнира

Данные → **Статистика** → выберите вкладку и отборы → кнопка **«Пост в Telegram»**. Откроется окно с готовым текстом лидеров — поправьте, если нужно, и нажмите

«Опубликовать».

Свои образцы постов

Настройки → **Публикация в Telegram** → **«Образцы постов»**. Для каждого вида поста — свой образец: пишите что угодно, ставьте эмодзи и разметку. Слева правите, справа сразу видно, как ляжет пост на настоящих матчах.

- **Подстановки** — кнопки под полем: команды (полностью, сокращённо, без года), турнир, возраст, этап, арена, дата и время, ссылки на трансляции, день недели, дата словами, в посте результата — счёт, счёт по периодам и список шайб.
- **Разметка** — кнопки над полем: **Ж** (жирный), **К** (курсив), **П** (подчёркнутый), **З** (зачёркнутый), скрытый до нажатия, моноширинный, цитата, ссылка своими словами. Выделите кусок текста и нажмите кнопку.
- **«показывать при наличии»** — обернуть кусок, который нужен только при заполненной подстановке. Например, «СМОТРЕТЬ на RUTUBE» со ссылкой: нет трансляции на RuTube — исчезнут и заголовок, и ссылка, без пустой строки.
- **ПРОПИСНЫМИ** — сделать выделенное заглавными.

> **Важно:** подстановки **«Дата эфира»** и **«Время эфира»** — начало **трансляции** (например, за 15 минут до матча). Чтобы в анонсе было начало **матча**, поставьте **«Дата матча»** и **«Время матча»**.

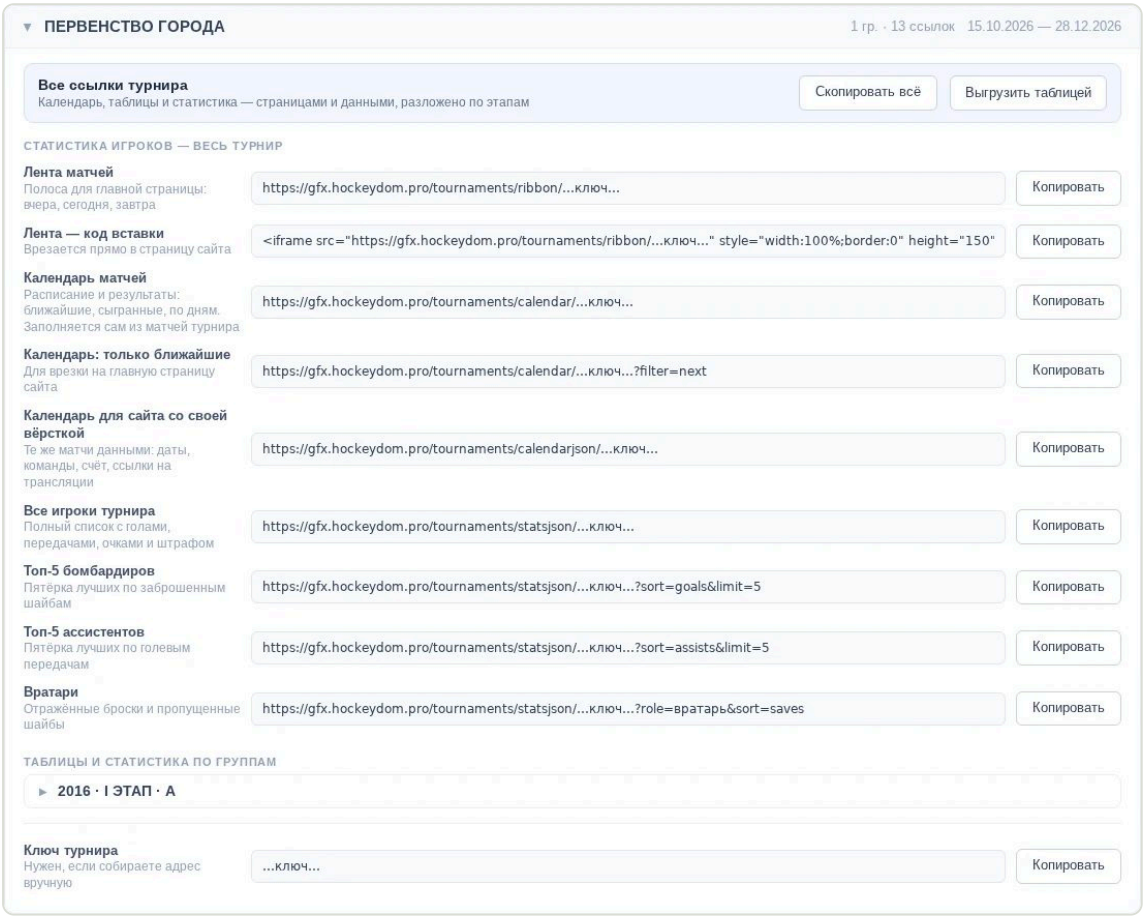
Незакрытую разметку система поймает при сохранении — Telegram такой пост не примет.

Таблицы и календарь на сайт клуба

Готовые ссылки и коды вставки: лента матчей, календарь, турнирная таблица, статистика — обновляются сами.

Турнирную таблицу, календарь и статистику можно показать **на сайте клуба**. Данные по ссылкам обновляются сами: сыграли матч — на сайте уже новая таблица.

Откройте **Эфир** → **Публикация** и раскройте нужный турнир:



Публикация: ссылки турнира с кнопками «Копировать»

Что есть

Весь турнир:

Ссылка	Что это
Лента матчей	Полоса матчей вчера, сегодня, завтра — для главной страницы
Лента — код вставки	То же, но готовым кодом `<iframe>` — врезается прямо в страницу

Ссылка	Что это
Календарь матчей	Расписание и результаты: ближайшие, сыгранные, по дням
Календарь: только ближайшие	Для врезки на главную
Календарь для сайта со своей вёрсткой	Те же матчи данными (JSON) — для программиста сайта
Все игроки турнира, **Топ-5 бомбардиров**, **Топ-5 ассистентов**, **Вратари**	Статистика данными (JSON) — для программиста сайта

По группам (раскройте группу):

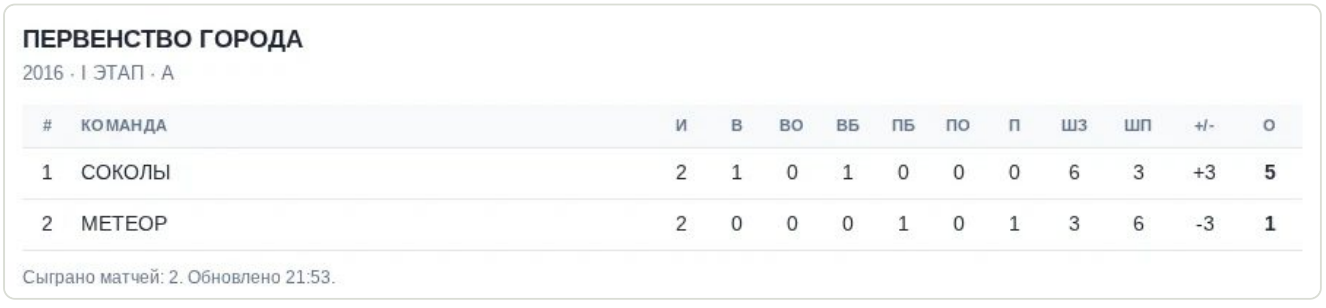
Ссылка	Что это
Таблица — страница	Турнирная таблица отдельной страницей
Таблица — код вставки	Таблица готовым кодом `<iframe>` для страницы сайта
Таблица — данные	Таблица данными (JSON)
Статистика группы	Игроки только этого возраста и этапа

Сверху — **«Скопировать всё»** (все ссылки турнира разом) и **«Выгрузить таблицей»** (файлом для Excel).

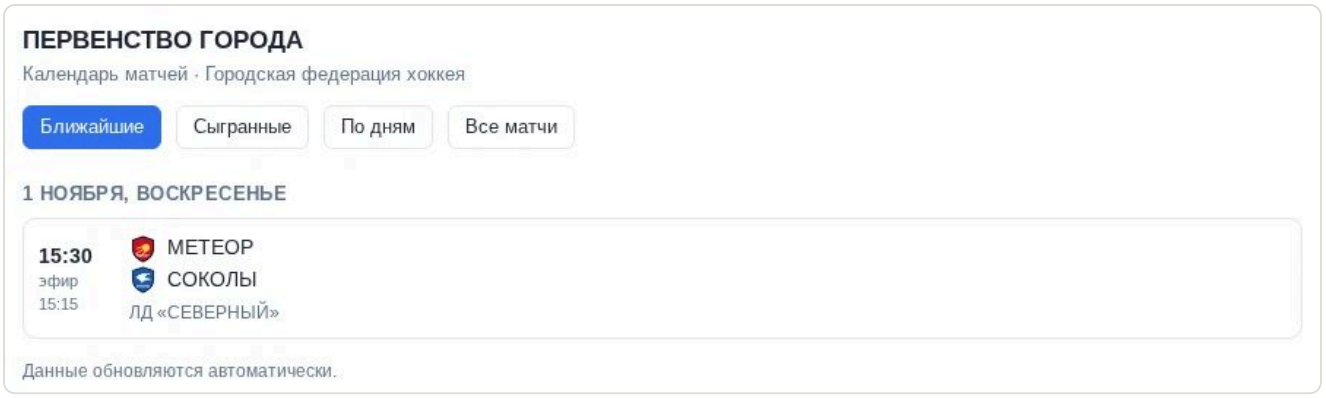
Как вставить на сайт

1. Нажмите **«Копировать»** у нужной строки.
2. **Код вставки** (`<iframe …>`) вставьте в редактор сайта в режиме **HTML / код**: в WordPress — блок «Произвольный HTML», в Тильде — блок «HTML-код» (T123).
3. **Ссылку на страницу** можно поставить кнопкой или пунктом меню «Таблица» на сайте.
4. **Данные (JSON)** отдайте программисту сайта — он сверстает таблицу в стиле сайта.

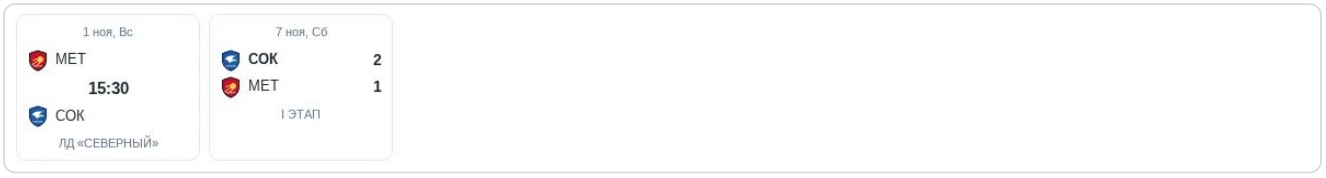
Так выглядят страницы на сайте:



Турнирная таблица на сайте клуба



Календарь матчей на сайте клуба



Лента матчей для главной страницы

Карточка матча

У каждого матча есть **карточка для зрителей** — страница со счётом, ходом матча, статистикой и составами. Ссылка — в карточке матча, блок «Пульты и ссылки» → «карточка матча» (см. «Ссылки на пульт и титры»). Ею можно делиться с болельщиками и ставить на сайт.

Постеры

Макет 1920×1080 из своего редактора, разметка зон, привязка к турниру — постеры всех матчей собираются сами.

Постер матча — картинка с эмблемами, названиями команд, датой и временем. Она становится **обложкой трансляции**, её можно **приложить к посту** в Telegram и **скачать** для соцсетей и афиш (**Эфир** → **Игры** → ⋯ → **Постер**).



Постер матча, собранный из макета

1. Нарисуйте макет

В любом графическом редакторе (Photoshop, Figma, Canva) нарисуйте **пустой** макет размером **1920×1080**: фон, рамки, логотипы турнира и спонсоров — всё, **кроме** того, что меняется от матча к матчу. Названия команд, эмблемы, дату и время GSPORT допишет сам.

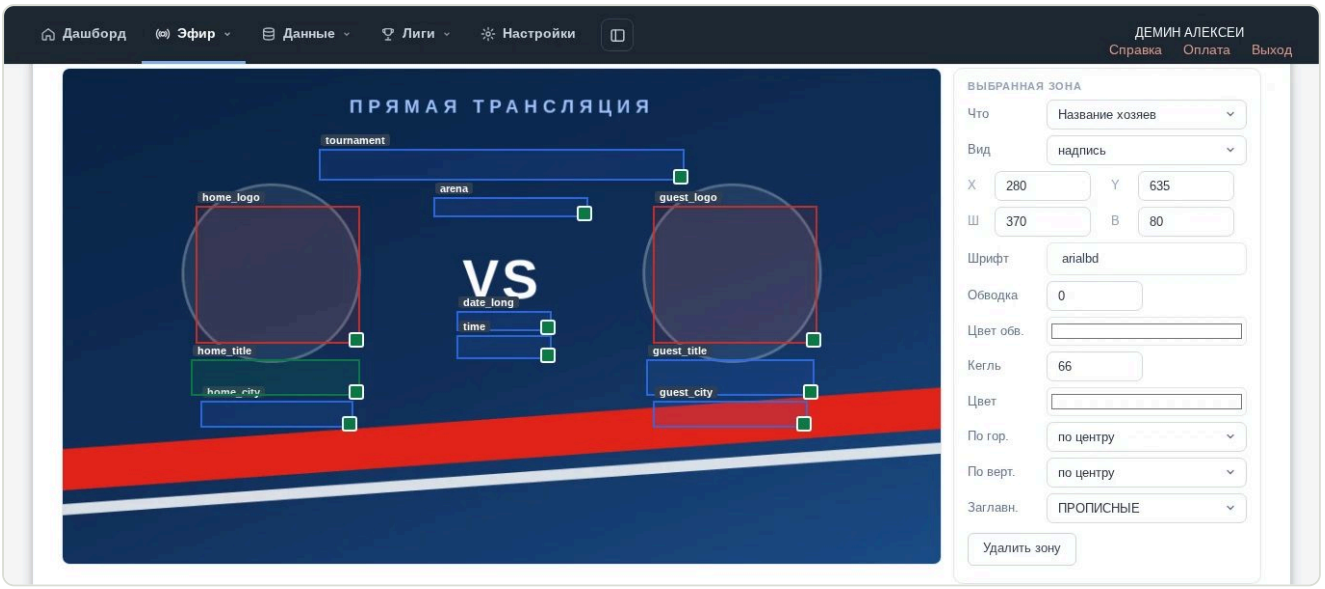
Сохраните в PNG или JPG.

2. Загрузите

1. Откройте **Эфир** → **Постеры**.
2. В блоке **«Загрузить макет»** впишите название (например, «Кубок открытия 2026/27») и выберите файл.
3. Нажмите **«Загрузить»**.

3. Разметьте

У макета нажмите **«Разметить»**.



Разметка макета: зоны на картинке, справа — настройки выбранной зоны

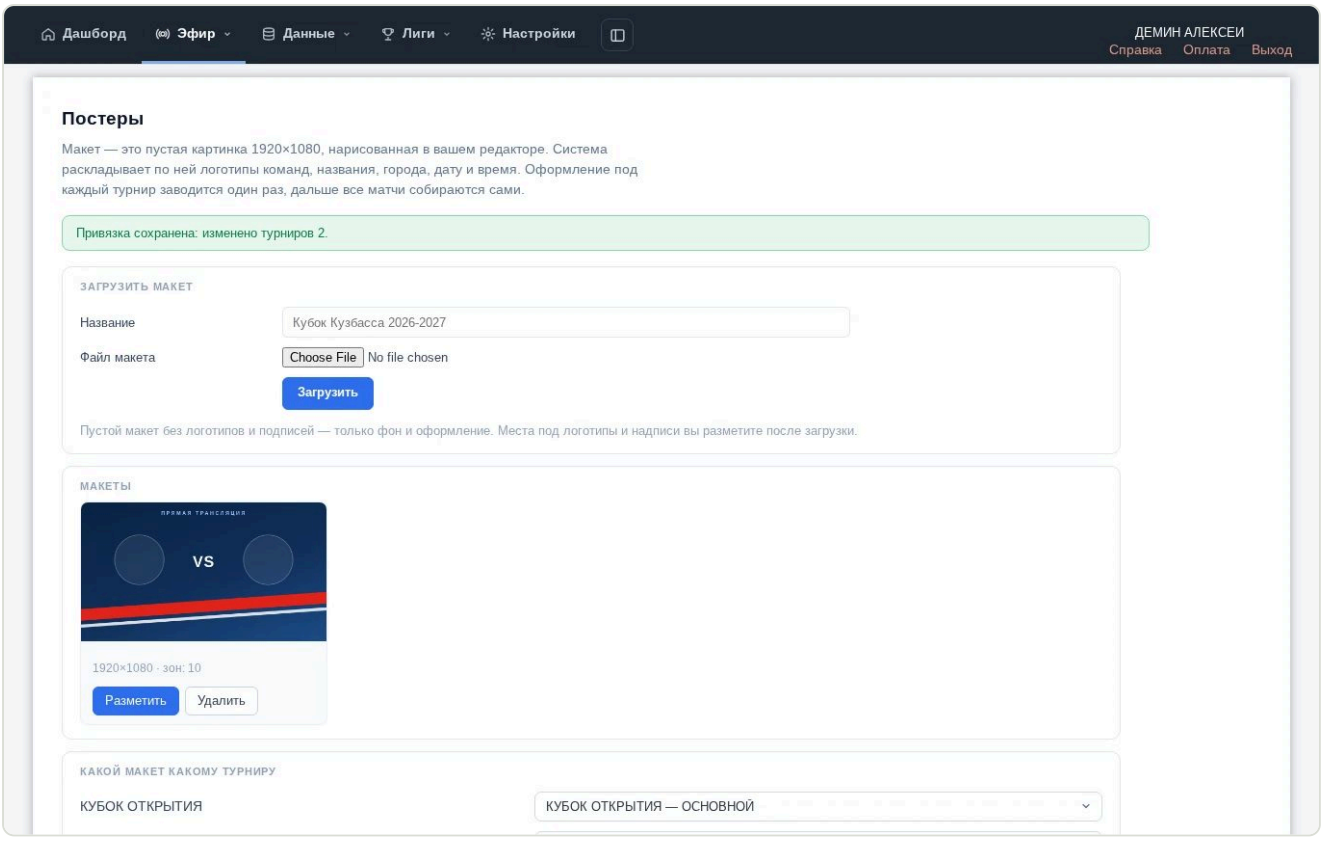
1. Нажмите **«Заполнить типовыми»** — рамки встанут туда, где они обычно бывают: турнир, арена, эмблемы, названия и города команд, дата и время.
2. **Двигайте** рамки мышью, тяните за зелёный уголок, чтобы изменить размер.
3. Нажмите на рамку — справа её настройки: **что** в ней (название хозяев, логотип гостей, дата…), **шрифт** (в списке все шрифты системы, каждый написан своим начертанием), **кегль**, **цвет**, выравнивание, обводка, прописные.
4. Нужна ещё надпись — **«Добавить зону»**. Надпись, которой нет среди данных матча («Вход свободный», адрес кассы, хештег), — выберите в списке «что» пункт **«✎ Свой текст»** и впишите её в поле **«Текст»**. Она будет одинаковой на всех постерах этого макета.
5. Нажмите **«Сохранить и показать»** — внизу соберётся постер на настоящем матче. Другой матч для проверки — в списке «Предпросмотр на матче» → «Показать».

> **Совет:** у типовых зон тёмно-серый цвет — он хорош на светлом фоне. Если макет тёмный, поставьте надписям белый или светлый цвет.

Определить зоны по готовому образцу — если у вас есть прошлогодний постер, собранный вручную: загрузите его, и система расставит рамки там, где на нём что-то нарисовано. Останется указать, что в какой рамке.

4. Привяжите к турниру

Внизу раздела **«Постеры»** — **«Какой макет какому турниру»**: выберите макет у каждого турнира и нажмите **«Сохранить привязку»**. Один макет может обслуживать несколько турниров.



Макеты и привязка к турнирам

Всё: постеры всех матчей этих турниров собираются сами.

Глава 9

Модули лиг

ФХР, Junior ФХР, Ночная лига, СХЛ, РХЛ: выбор турниров, загрузка, обновление и расхождения.

Если ваш турнир проводит одна из лиг ниже, его не нужно заводить вручную: **модуль лиги** загрузит турнир, группы, команды с эмблемами, составы и календарь матчей прямо с сайта лиги — и будет обновлять их сам.

В этой главе:

1. Какие лиги и что загружается.
2. Подключить и загрузить турнир.
3. Какие матчи попадут в «Игры».
4. Обновление и расхождения.

Какие лиги и что загружается

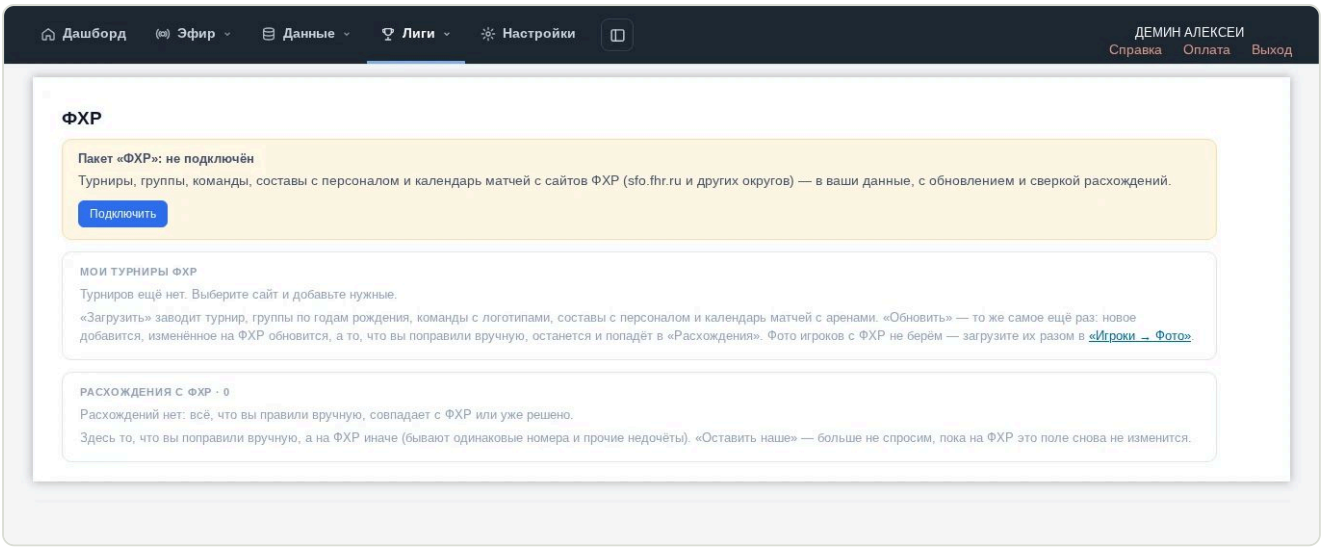
Пять модулей лиг: сайты, что приходит в ваши данные, берутся ли фото, как часто обновляется.

Модули находятся в меню **«Лиги»**. Каждый — отдельный **пакет** (подключается в «Оплате», см. главу «Начало работы»).

Модуль	Сайт	Что загружается	Фото игроков
ФХР	Сайты федеральных округов: sfo.fhr.ru, cfo.fhr.ru, szfo.fhr.ru, yfo.fhr.ru, pfo.fhr.ru, ufo.fhr.ru, dfo.fhr.ru	Турнир, группы по годам рождения, команды с логотипами, составы с персоналом, календарь с аренами, результаты и статистика	Не берём — загрузите сами («Игроки → Фото пачкой»)
Junior ФХР	junior.fhr.ru — юниорские и всероссийские турниры	Группы, команды, составы с фото игроков и тренеров, календарь, протоколы, статистика	Берём
НХЛ (Ночная хоккейная лига)	Сайт региона: kuzbass.nhliga.org и другие	Все лиги региона: группы, команды, составы, календарь, протоколы, статистика	Берём
СХЛ (Студенческая хоккейная лига)	shlru.ru	Конференции, команды, составы с фото, календарь, протоколы, статистика	Берём
РХЛ (Российская хоккейная лига, бывш. НМХЛ)	rhl.fhr.ru	Конференции, команды, составы и руководство, календарь, протоколы, статистика, ход матча (голы, штрафы) в хронологию	Сайт не отдаёт — загрузите сами

Во всех модулях:

- **обновление само** — раз в час система перечитывает сайт лиги;
- **ваши правки не затираются** — если на сайте лиги стало иначе, отличие попадёт в «Расхождения», и решать будете вы;
- **ваше фото игрока** не заменяется фото с сайта;
- **матч, закрытый вашим пультом, — ваш**: счёт и статистика берутся с пульта; другой счёт на сайте лиги — в «Расхождения».



Модуль ФХР без пакета: описание и кнопка «Подключить»

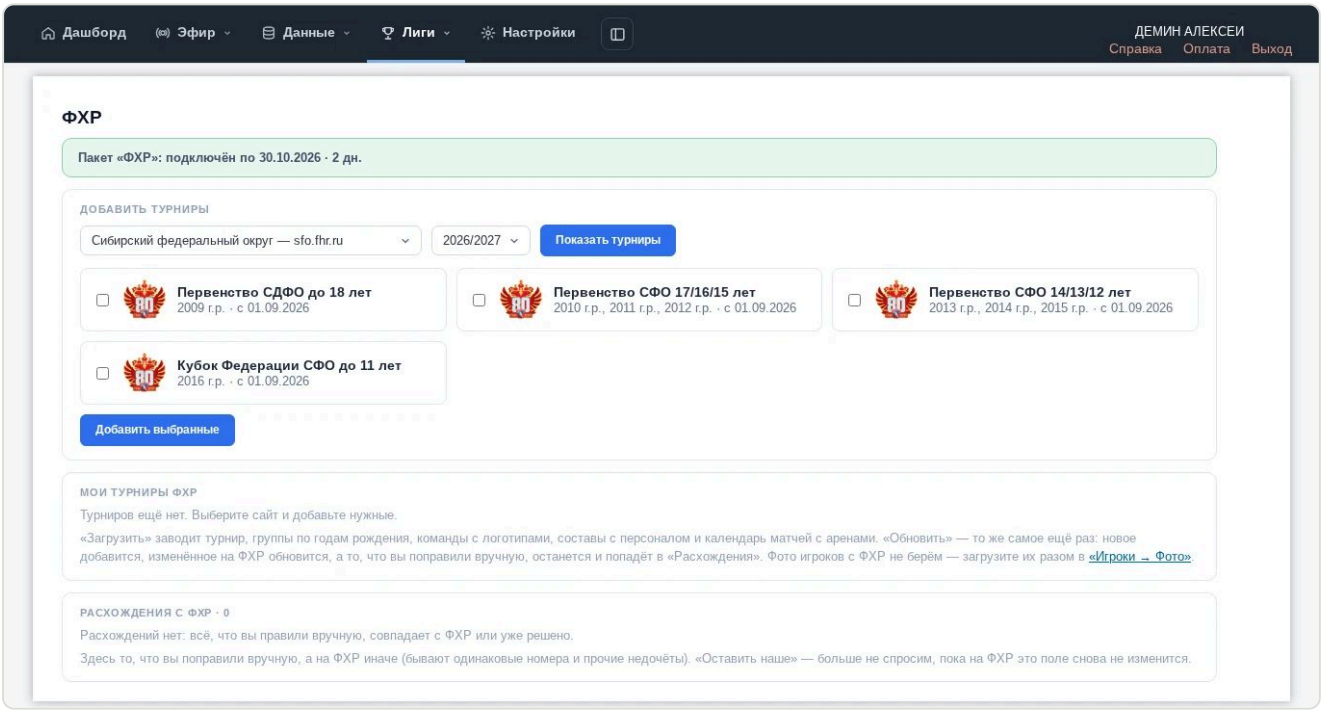
Подключить и загрузить турнир

Подключить пакет, выбрать сайт и сезон, отметить турниры, загрузить — и что появится в ваших данных.

1. Подключите пакет

1. Откройте **Лиги** → **нужный модуль** (например, **ФХР**).
2. Если сверху написано **«Пакет … не подключён»**, нажмите **«Подключить»** — откроется **«Оплата»**: выберите срок пакета и оплатите (см. «Начало работы»).
3. Вернитесь в модуль — сверху будет **«Пакет … подключён по …»**.

2. Выберите турниры



Добавить турниры: сайт, сезон, «Показать турниры», галки

1. В блоке **«Добавить турниры»** выберите **сайт** (для ФХР — свой федеральный округ) и **сезон**.
2. Нажмите **«Показать турниры»** — появятся турниры с этого сайта: название, годы рождения, дата начала.
3. Отметьте галками нужные и нажмите **«Добавить выбранные»**.

В модуле **НХЛ** вместо турниров выбирается **регион** — загрузятся все лиги региона. Новые лиги потом добавляются кнопкой **«Обновить регион»**.

3. Загрузите

Турниры появятся в блоке **«Мои турниры …»**. У каждого нажмите **«Загрузить»**.

Система читает сайт лиги по одной странице с паузой — турнир загружается **от полуминуты до нескольких минут**. Ход загрузки виден на странице. **Страницу можно закрыть**: загрузка продолжится, когда вы вернётесь в раздел.

Что появится

Где	Что
Данные → Турниры	Турнир с группами (по годам рождения или конференциям) и таблицами
Данные → Команды	Команды с эмблемами, городом, годом рождения
Данные → Игроки	Игроки и руководство с номерами, амплуа, датой рождения (и фото — где модуль их берёт)
Данные → Арены	Арены матчей
Эфир → Игры	Карточки матчей — все или по вашему выбору, см. «Какие матчи попадут в «Игры»»
Данные → Статистика	Статистика игроков по протоколам всех сыгранных матчей

Регламент новых матчей берётся у последнего матча турнира. Проверьте регламент **первого** матча вручную — см. «Регламент и шаблон турнира». Набор титров выберите у матча-шаблона.

Убрать турнир

У турнира в «Моих турнирах» — убрать из выбранных. Загруженное останется в **Данные → Турниры**; обновляться с сайта лиги он перестанет.

Какие матчи попадут в «Игры»

Все матчи турнира или только матчи ваших команд — карточки по выбору, а статистика и таблица полные.

В большом турнире десятки команд, а транслируете вы обычно только свои. Чтобы в **Эфир** → **Игры** не было сотен лишних карточек, выберите, какие матчи туда попадут.

1. В **«Моих турнирах»** у турнира, в колонке «Матчи», нажмите **«выбрать»**.
2. Отметьте:
   - **все матчи турнира**, или
   - **только матчи отмеченных команд** — и отметьте свои команды (они сгруппированы по годам рождения).
3. Сохраните.

Важно:

- **Таблица и статистика остаются полными** — результаты всех матчей турнира идут в турнирную таблицу и статистику игроков, даже если карточек матчей у вас нет.
- Карточки матчей, не попавших в выбор, **убираются**, если вы с ними ничего не делали. Матч, закрытый вашим пультом, с трансляцией или событиями — остаётся.

> **Совет:** если команды ещё не загрузились, сначала загрузите турнир «без матчей», потом вернитесь сюда и отметьте свои.

Обновление и расхождения

Автоматическое обновление раз в час, «Обновить» перед эфиром, что делать с расхождениями.

Автоматически

Раз в час система перечитывает сайт лиги: новое добавляется (матчи, игроки, результаты), изменённое обновляется. Ничего нажимать не нужно.

Вручную

- **«Обновить»** у турнира в модуле — перечитать весь турнир сейчас.
- **Перед эфиром** — обновить один матч: **Эфир** → **Игры** → ⋯ → **«Обновить с ФХР»** («с сайта лиги», «с СХЛ», «с РХЛ», «с Junior ФХР») или такая же кнопка вверху блока «Пульты и ссылки» в карточке матча. Подтянутся свежие составы обеих команд, после матча — протокол. Занимает около секунды.

Расхождения

Если вы поправили что-то вручную (номер, фамилию, счёт), а на сайте лиги иначе, система не затирает вашу правку, а показывает её в блоке **«Расхождения с …»** внизу модуля: что у вас и что на сайте лиги.

Кнопка	Что делает
Принять с ФХР (с сайта лиги)	Взять значение с сайта лиги. Если это счёт — таблица пересчитается
Оставить наше	Оставить вашу правку. Больше не спросим, пока на сайте лиги это поле снова не изменится

> **Совет:** на сайтах лиг бывают ошибки — одинаковые номера у двух игроков, опечатки в фамилиях. Поправьте у себя и нажмите «Оставить наше».

Глава 10

Табло арены ЦЭДР

Время, удаления и тайм-ауты прямо с пульта табло: мост на компьютере арены, настройка, работа на матче.

На многих аренах стоит система хронометража **ЦЭДР** — пульт табло, на котором судья-секундометрист ведёт время. GSPORT может брать данные **прямо с этого пульта**: время, периоды, удаления, тайм-ауты и счёт. Тогда титры идут секунда в секунду с табло арены, а оператору не нужно нажимать «Пауза» и «Продолжить».

В этой главе:

1. Что идёт с табло, а что остаётся оператору.
2. Сеть арены и пульт ЦЭДР — что настроить на пульте.
3. Подключить в GSPORT — арена и ключ моста.
4. Программа-мост — установка и мастер настройки.
5. На матче — галка в карточке и надписи на пульте.
6. Если не работает — что проверить по порядку.

Что идёт с табло, а что остаётся оператору

Какие данные GSPORT берёт с пульта ЦЭДР и что оператор по-прежнему делает сам.

Как это работает

```
Пульт ЦЭДР ──(сеть арены)──► ПК арены: программа-мост ──(интернет)──► GSPORT ──► титры, пульт, протокол
```

Пульт ЦЭДР рассылает свои данные по сети арены. На компьютере арены работает **программа-мост GSPORT**: она принимает данные пульта и пересылает их в GSPORT. Программу ЦЭДР и её титры в vMix мост не трогает — они работают как раньше.

Что идёт с табло

Что	Как
Время	Основное время периода — в титрах с десятыми на последней минуте, как на табло
Пуск и остановка	Пошло время на табло — матч на пульте GSPORT идёт; остановили — пауза
Периоды	Начало и конец периода, овертайм
Удаления	Удаление на табло — удаление в GSPORT с номером игрока; таймер — по табло; ушло с табло — таймер в GSPORT заканчивается
Тайм-ауты	Оставшееся время тайм-аута — по табло. Сам тайм-аут оператор берёт кнопкой «Тайм-аут» у команды
Счёт	Если судьи поменяли счёт на табло раньше оператора — счёт меняется и в GSPORT
Буллиты	Начало серии и попытки «забит / мимо»

Что остаётся оператору

- **Авторы и ассистенты голов.** С табло приходит только цифра счёта — на кнопке «АВТОР» загорится «1 без автора»; впишите номера (см. «Голы и авторы»).
- **Игрок и нарушение при удалении.** Табло знает номер, но не нарушение — выберите его в окне «Штраф».
- **Тайм-аут** — нажмите «Тайм-аут» у команды, отсчёт пойдёт по табло.
- **Конец игры** — табло не сообщает о конце матча.
- **Завершение серии буллитов** — кнопка «Буллиты закончить».

- **Голы, штрафы и тайм-ауты кнопками** — можно нажимать как обычно, если оператор успевает раньше судей.

Сеть арены и пульт ЦЭДР

Что нужно на арене и что настроить в меню пульта ЦЭДР, чтобы данные шли на компьютер с мостом.

Что нужно на арене

- **Пульт ЦЭДР** (сенсорная панель) — подключён к сети арены кабелем.
- **Компьютер арены** с Windows — обычно тот, где стоит программа ЦЭДР (Manager CEDR). На нём будет работать мост.
- **Интернет** на этом компьютере — мост отправляет данные в GSPORT.

> **Важно:** пульт и компьютер с мостом должны быть **в одной подсети**. У пульта нет шлюза (в настройках шлюз 0.0.0.0): он шлёт данные только соседям по своей сети. Например, пульт `192.168.127.10`, компьютер — `192.168.127.11`.

Узнать адрес компьютера

На компьютере арены: **Пуск** → наберите `cmd` → Enter → в чёрном окне введите `ipconfig` → Enter. Строка **IPv4-адрес** в сети арены — это адрес компьютера, например `192.168.127.11`.

Добавить получателя в пульте

Пульт ЦЭДР сам рассылает данные по списку получателей — до восьми (PC_1 … PC_8, адрес и порт).

1. На пульте откройте меню **«Список получателей данных»**.
2. Выберите **свободную строку** (например, PC_3). Строки, которые уже заняты программой ЦЭДР, не трогайте.
3. Впишите **IP-адрес компьютера** с мостом и **порт** — любой свободный, например `59878`. Запишите порт: он понадобится в GSPORT и в мосте.
4. Сохраните и **перезагрузите пульт**.

> **Важно:** новый получатель начинает работать **только после перезагрузки пульта**. Без перезагрузки данные на новый порт не идут.

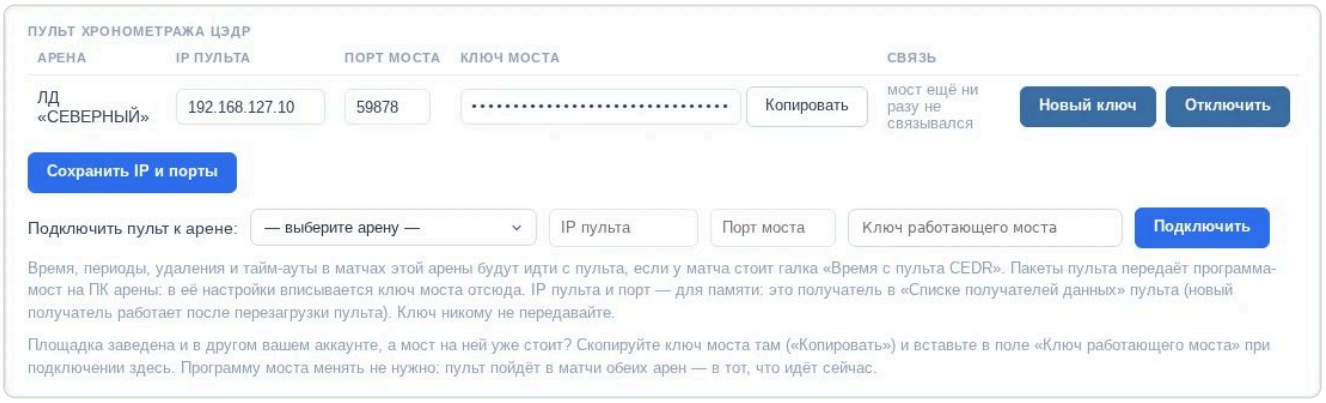
В меню **«Сетевые параметры пульта»** виден адрес самого пульта — он пригодится для проверки.

Подключить в GSPORT

Подключить пульт к арене в разделе «Арены» и взять ключ моста.

1. Откройте **Данные** → **Арены**, блок **«Пульт хронометража ЦЭДР»**.
2. В строке **«Подключить пульт к арене»**:
   - выберите **арену**;
   - **IP пульта** — адрес пульта из «Сетевых параметров пульта»;
   - **Порт моста** — порт, который вы вписали в «Список получателей данных» пульта (например, `59878`).
3. Нажмите **«Подключить»**.

Арена появится в таблице блока с **ключом моста**:



Пульт ЦЭДР подключён к арене: IP, порт, ключ моста, связь

Колонка / кнопка	Зачем
IP пульта, порт моста	Для памяти: кто получатель в пульте. Поправить — и **«Сохранить IP и порты»**
Ключ моста → «Копировать»	Ключ вписывается в программу-мост на компьютере арены
Связь	Когда мост последний раз выходил на связь. «мост ещё ни разу не связывался» — мост ещё не настроен
Новый ключ	Выдать новый ключ, если старый попал к посторонним. Мост со старым ключом перестанет работать — впишите в него новый
Отключить	Отключить пульт от арены

> **Важно:** ключ моста — пропуск в ваши матчи. Не пересылайте его и не показывайте на снимках экрана.

Одна арена в двух аккаунтах

Если та же площадка заведена и в другом вашем аккаунте (например, для турниров ФХР и Ночной лиги), второй мост не нужен:

1. В первом аккаунте нажмите **«Копировать»** у ключа моста.
2. Во втором аккаунте при подключении вставьте его в поле **«Ключ работающего моста»** и нажмите «Подключить».

Пульт будет отдавать данные в тот матч, который идёт сейчас, — в любом из аккаунтов.

Программа-мост

Установить мост на компьютер арены, пройти мастер первой настройки, что показывает окно моста.

Установка

Мост ставится на **компьютер арены** — тот, что в одной сети с пультом.

1. Получите установщик **cedr-bridge-setup-....exe** — у нас, по запросу.
2. Запустите его двойным щелчком: **«Далее»** → **«Установить»**. Python и другие программы не нужны.
3. Отметьте галки:
   - **ярлык на рабочем столе**;
   - **запуск при входе в Windows** — мост будет включаться сам вместе с компьютером.

Установщик сам разрешит мосту приём данных пульта в брандмауэре Windows. Новая версия ставится тем же установщиком поверх старой — удалять ничего не нужно, настройки сохранятся.

Мастер первой настройки

При первом запуске откроется мастер из пяти шагов:

Шаг	Что сделать
1. Сервер — «Куда отправлять время с пульта»	Выберите **«Боевой»** — для настоящих матчей
2. Ключ моста	В GSPORT: Арены → «Пульт хронометража ЦЭДР» → **«Копировать»** у вашей арены. В мосте — **«Вставить»**. Мастер проверит ключ и покажет: «Ключ подходит: арена «...»»
3. Порт и брандмауэр	Впишите **порт** — тот же, что в «Списке получателей данных» пульта (например, `59878`). Если ставили не установщиком — нажмите **«Разрешить приём в брандмауэре»**
4. Найти пульт	Нажмите **«Слушать 5 секунд»** — мост послушает порт и сам подставит адрес пульта. Пульт должен быть включён
5. Готово	Галки **«Запускать программу при входе в Windows»**, **«Сразу включать мост»**, **«Крестик окна — свернуть к часам»**. Нажмите **«Сохранить и запустить мост»**

Пройти мастер заново: **«Настройки»** → **«Мастер настройки»**.

Окно моста

- **Табло** — цепочка **«Пульт → Этот ПК → Сервер → Титры матча»**. Где связь оборвалась, там красная пунктирная линия с крестиком. Под цепочкой — одна строка: что сейчас и что делать. Ниже — то, что прямо сейчас приходит с пульта: время, период, счёт, удаления.
- **Настройки** — сервер, ключ, порт, звук при сбое, тема; кнопка **«Проверить»** у сервера показывает задержку до него.
- **Журнал** — что происходило, по дням (хранится 14 дней); кнопка **«Папка журналов»** открывает папку с файлами.
- **Запустить / Остановить мост** — большая кнопка слева.
- **Мини-окно** — узкая полоска поверх всех окон: время, период, счёт.

Значок у часов Windows (если крестик сворачивает к часам): зелёный — всё работает, жёлтый — данные не идут в матч, красный — сбой. Выйти из программы — правой кнопкой по значку → **«Выход»**.

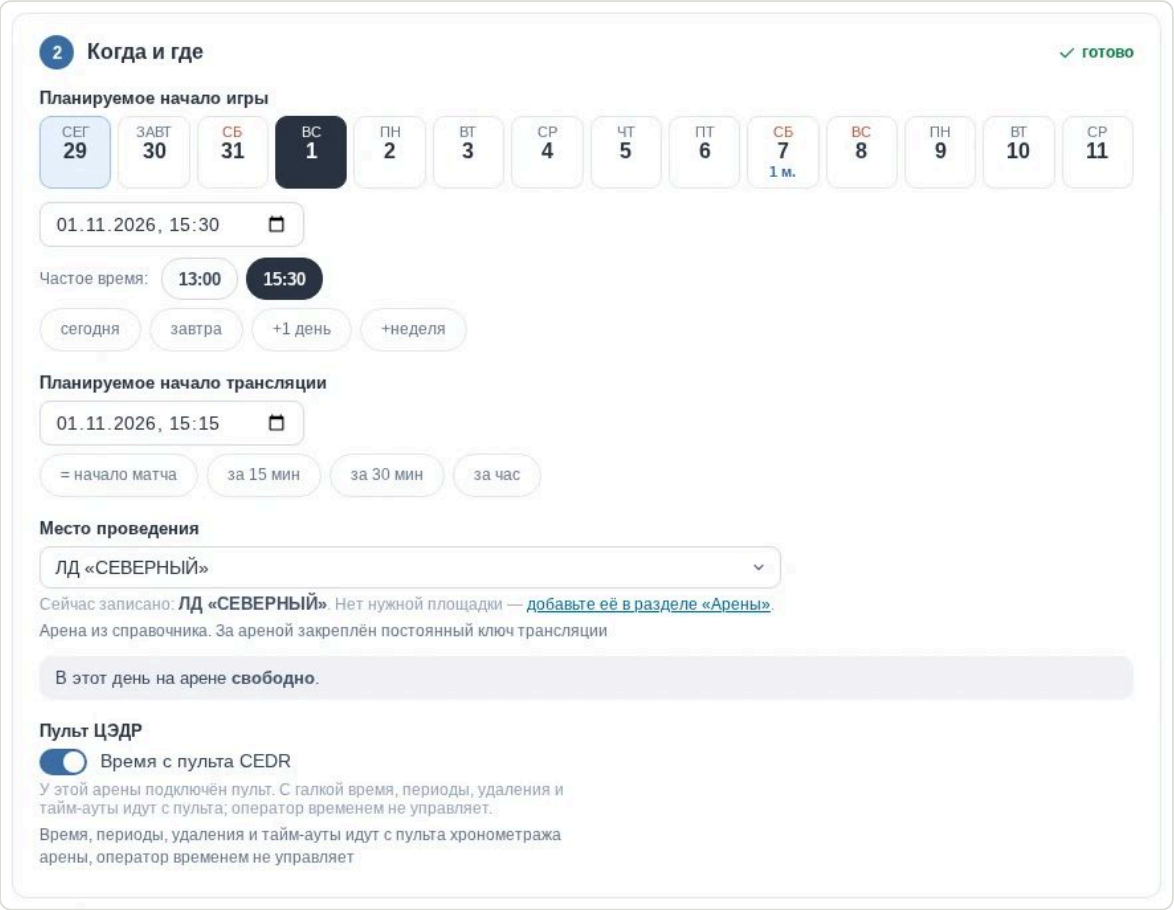
При сбое дольше 5 секунд мост подаёт звук раз в 10 секунд и мигает. **«Выключить звук»** — до конца этого сбоя.

На матче

Галка «Время с пульта CEDR» в карточке матча, что пишет пульт оператора, какой матч берёт табло.

Галка в карточке матча

Когда вы выбираете в карточке матча арену с подключённым пультом, галка **«Время с пульта CEDR»** ставится **сама**:



Карточка матча: арена с пультом — галка «Время с пульта CEDR» включена

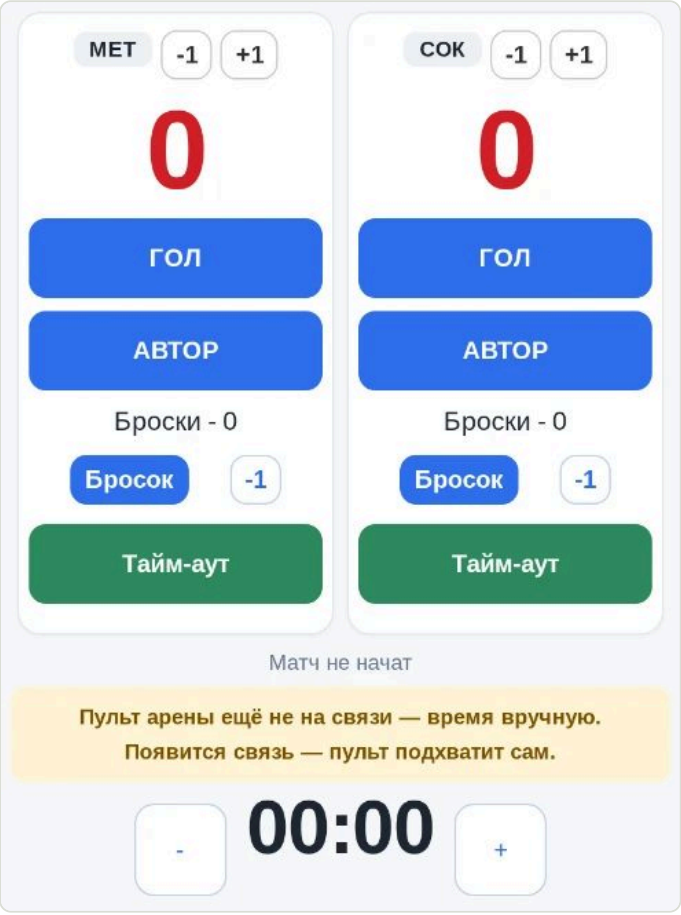
Снимите её, если в этом матче время хотите вести вручную.

Что показывает пульт оператора

Над временем на пульте — надпись о связи с табло:

Надпись	Что значит	Что делать
«Время ведёт пульт арены (CEDR)» (зелёная)	Всё работает. Кнопок времени и периодов на пульте нет — их ведёт табло	Вести голы, авторов и нарушения

Надпись	Что значит	Что делать
«Пульт арены ещё не на связи — время вручную…»	Данные с табло ещё не приходили	Вести время кнопками; появится связь — пульт подхватит сам
«Пульт арены молчит N с — ведите время вручную…» (красная)	Данные перестали приходить	Вести время кнопками; см. «Если не работает»
«Нет связи с мостом арены N с…» (красная)	Мост не выходит на связь с сервером	Проверить компьютер арены и интернет
«Пульт арены сейчас ведёт другой матч: …»	На арене несколько матчей, табло отдаёт данные другому	Нажать **«Взять пульт арены на этот матч»**



Пульт оператора: табло арены ещё не на связи

Когда связь пропадает, кнопки времени **возвращаются** сами — матч не встанет. Вернулась связь — табло снова ведёт время.

Какой матч получает данные табло

Если на арене за день несколько матчей с галкой, данные табло идут:

1. в матч, который взяли кнопкой **«Взять пульт арены на этот матч»**, пока он не завершён;

2. иначе — в матч, который **уже идёт**;
3. иначе — в ближайший по времени начала.

Поэтому **завершайте матч** кнопкой «Конец игры»: пока предыдущий матч «идёт», табло будет отдавать данные ему.

Конец матча

Табло не сообщает о конце игры. После последнего периода нажмите на пульте **«Конец игры»** — кнопка видна с последнего периода в любом состоянии. Серию буллитов тоже завершает оператор — **«Буллиты закончить»**.

Если не работает

Что проверить по порядку: пульт, сеть, мост, ключ, галка в матче.

Смотрите на цепочку в окне моста **«Пульт → Этот ПК → Сервер → Титры матча»**: красный обрыв показывает, где искать.

Где обрыв / что видно	Причина	Что сделать
Пульт → Этот ПК	Данные пульта не доходят до компьютера	Проверьте, что компьютер есть в «Списке получателей данных» пульта с тем же портом, что в мосте. **Перезагрузите пульт** после добавления получателя. Пульт и компьютер — в одной подсети. Брандмауэр разрешает приём («Настройки» → «Разрешить приём»)
Этот ПК → Сервер	Нет интернета или неверный ключ	Проверьте интернет на компьютере. «Настройки» → «Проверить» у сервера. Ключ — тот, что в GSPORT у этой арены (после «Новый ключ» старый не работает)
Сервер → Титры матча	Данные приходят, но матча для них нет	В карточке матча стоит арена с пультом и галка «Время с пульта CEDR». Матч на сегодня. Предыдущий матч на арене завершён «Концом игры»
На пульте оператора «Пульт арены сейчас ведёт другой матч»	Табло отдаёт данные соседнему матчу	«Взять пульт арены на этот матч»
В «Аренах» связь: «мост ещё ни разу не связывался»	Мост не настроен или с другим ключом	Пройдите мастер моста заново
Время в титрах на 1 секунду расходится с табло	Нормально: дорога по интернету	Ничего

Если ничего не помогло — откройте в мосте **«Журнал» → «Папка журналов»** и пришлите нам файл за сегодня.

Глава 11

Настройки

Где настраиваются трансляции, Telegram, оплата, вид меню и тема.

Раздел **«Настройки»** в меню собирает страницы, которые открывают редко:

Настройка	Где	Подробно
Настройки трансляций — название и описание эфиров, доступ, задержка, автозапуск	Настройки → «Настройки трансляций» (или Эфир → Трансляции → «Настройки …»)	«Настройки трансляций»
Публикация в Telegram — свой бот, канал, образцы постов	Настройки → «Публикация в Telegram»	«Telegram: бот и канал»
Оплата — тарифы, счета, история платежей и чеки	Настройки → «Оплата» (или «Оплата» справа вверху)	«Оплата, тарифы и пакеты лиг»

Другие настройки — там, где они нужны:

Что	Где
Тема светлая или тёмная	Дашборд, справа вверху: «Светлая / Тёмная»
Меню сверху или сбоку	Кнопка со значком панели рядом с «Настройками»
Вид списков (таблица, карточки, лента)	Кнопки вида в разделах «Игры», «Команды», «Игроки», «Турниры» — запоминаются
Раскладка пульта ДЕБАГА	В самом пульте — ширина колонок, порядок, вкладки. Запоминается на этом устройстве
Цвета и шрифт титров	Эфир → Титры — см. «Набор титров»
Табло арены ЦЭДР	Данные → Арены — см. «Табло арены ЦЭДР»

> **Совет:** хотите титры в цветах клуба, свой постер или помощь с настройкой — напишите нам, поможем.

Глава 12

Вопросы и ответы

Если что-то не получается: частые вопросы и решения.

Вход

Пишет «Указанная комбинация логина и пароля не найдена». Проверьте раскладку и Caps Lock, нажмите значок глаза в поле пароля. Не помогло — напишите нам, зададим новый пароль.

Вход «слетает» — после входа снова форма входа. Открывайте систему по адресу **gfx.hockeydom.pro**, а не по цифрам IP-адреса. Разрешите сайту cookie в браузере.

Матч и пульт

В списке команд при заведении матча нет нужной. Внизу списка — «Новая команда…», или заведите её в Данные → Команды. См. «Новый матч по шагам».

Матч не попал в турнирную таблицу. В карточке матча не выбрана **группа таблицы**, или матч не закрыт кнопкой **«Конец игры»** на пульте. См. «Новый матч по шагам» и «Конец матча».

На кнопке «АВТОР» красное «1 без автора». У гола не вписан автор: нажмите «АВТОР», выберите этот гол, впишите номера. См. «Голы и авторы».

Не начинается овертайм / «Периоды закончились». Проверьте регламент матча **до** начала игры: число периодов, овертаймы, буллиты. См. «Регламент».

Кнопок времени на пульте нет. У матча включено «Время с пульта CEDR» и табло арены ведёт время. См. «На матче». Чтобы вести время вручную, снимите галку в карточке матча.

Ошибся на пульте. Почти всё исправляется — см. таблицу «Ошибки и как их исправить».

Случайно удалил матч. Удалённый матч вернуть нельзя. Заведите его заново.

Пульт на телефоне мелкий. Откройте отдельную ссылку **«пульт: ход игры»** из карточки матча — там только кнопки счёта и времени. Или в пульте ДЕБАГА — «Вкладками».

Титры

В OBS / vMix не видно титров. Проверьте, что вставлена ссылка **«титры для vMix / OBS» этого матча**, источник браузера **выше камеры** и размер 1920×1080. Нажмите на пульте титров «Превью игры». См. «Подключить к OBS и vMix».

Цвета команд в титрах одинаковые. Смените форму одной из команд в карточке матча («Домашняя» / «Гостевая»). См. «Форма команд».

Трансляции

Кнопки «Создать трансляцию» нет. Прочитайте подсказку в разделе 6 карточки матча: не подключён канал, у арены нет ключа или матч ещё не сохранён. См. «Трансляция матча».

Google пишет «Приложение не проверено». Это ожидаемо: нажмите «Дополнительные настройки» → «Перейти на сайт». См. «YouTube по шагам».

Эфир VK не идёт. При способе «Старый VK» ключ действует сутки: в карточке матча нажмите «Обновить ключ» и впишите новый в vMix или OBS. См. «VK Видео по шагам».

Публикация

Проверка связи Telegram не проходит. Бот должен быть **администратором** канала с правом «Публикация сообщений», канал — указан верно (@адрес или номер). См. «Telegram: бот и канал».

В анонсе время эфира, а не матча. В образце поста поставьте подстановку «Время матча». См. «Посты о матчах».

Лиги

Турнир ФХР грузится долго. Это нормально: сайт лиги читается по странице с паузой, турнир — от полуминуты до нескольких минут. Страницу можно закрыть.

Фото игроков не загрузились. С ФХР и РХЛ фото не берутся — загрузите их пачкой: Игроки → «Фото пачкой». См. «Игроки и фото».

Не нашли ответ

Напишите нам — контакты внизу сайта. Опишите, что делали и что увидели, приложите снимок экрана. Ключи, пароли и ключ бота не присылайте.