



Инструкция по созданию Официального протокола матча в ИС «Реестр ФХР»



Вход в ИС «Реестр ФХР»

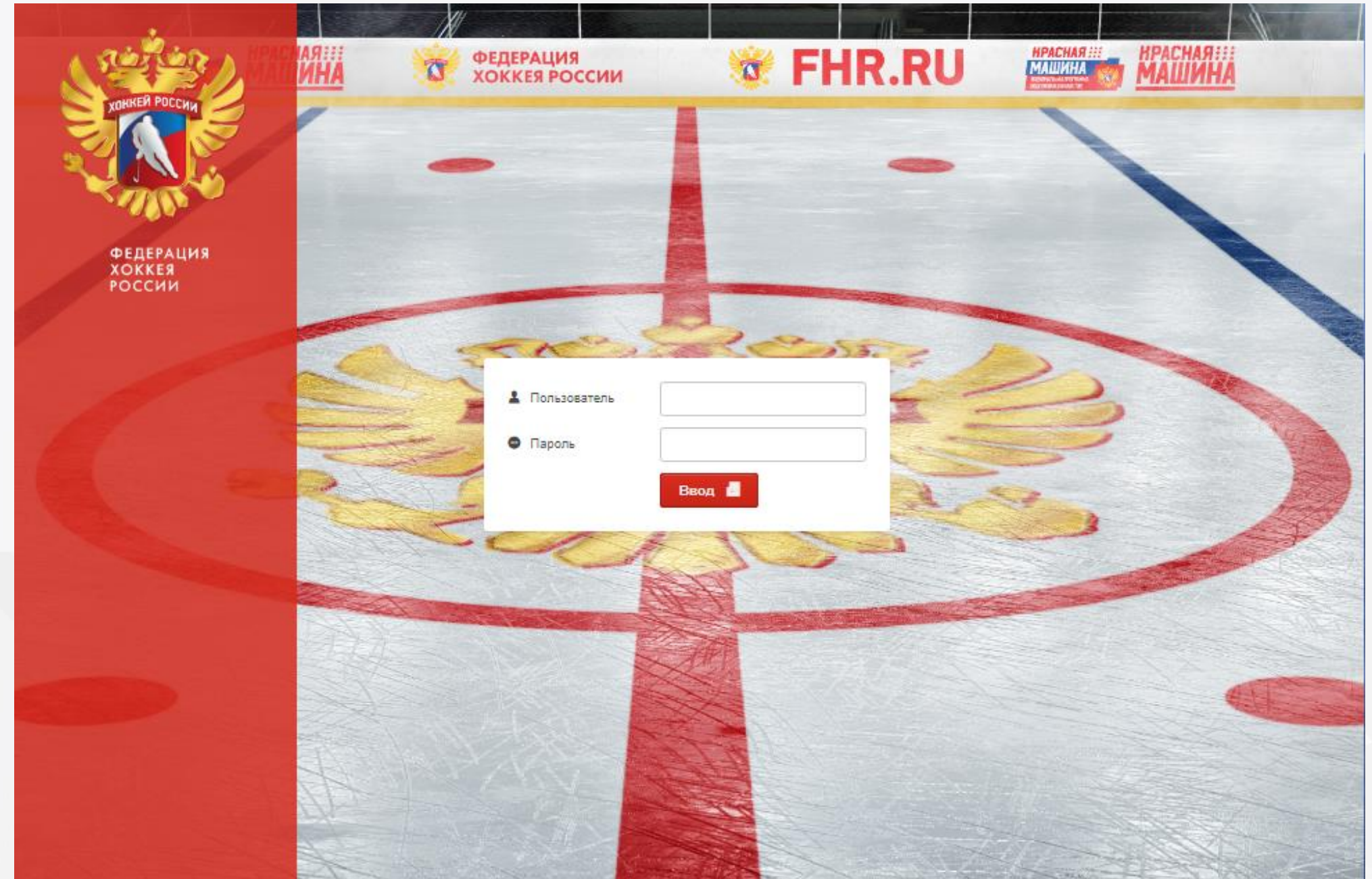
2

Актуальный бланк текущего сезона выводится на печать в системе «Реестр ФХР». Его необходимо заполнить в электронном виде.

Для этого нужно зайти на сайт

<https://registry.fhr.ru>

В появившемся окне ввести свой логин и пароль





**ДОБАВЛЕНИЕ
ЗАПИСИ**

**УДАЛЕНИЕ
ЗАПИСИ**

**РАБОТА С
ОТМЕТКАМИ**

СОХРАНИТЬ

**СОХРАНИТЬ И
ПРОДОЛЖИТЬ**

Отметить/Снять отметку с записи

Отфильтровать данные из базы данных

**ОБНОВЛЕНИЕ
ЗАПИСИ**

**РАБОТА С
ФАЙЛАМИ
ФИЛЬТР/ЭКСПОРТ**





Стартовый интерфейс страницы Матчи

Сезон	Соревнован...	Г/Р	Группа	Т...	Н...	Начало игры	Команда-А	Кл
2020-20...	СПБ	2010	Группа А		7	15.10.2020 00:00	СКА-СТРЕЛЬНА	X
2020-20...	СПБ	2005	Первый ...		3	16.10.2020 00:00	БФ "ДСХК "МКМ"	К
2020-20...	СПБ	2003	Первый ...		10	16.10.2020 00:00	БФ "ДСХК "МКМ"	С
2020-20...	СПБ	2010	Группа С		5	16.10.2020 00:00	Гудгол	Л
2020-20...	СПБ	2007	Группа А		15	16.10.2020 00:00	Спортивная школа МАНЕЖ 2007 г.р.	С
2020-20...	СПБ	2004	Первый ...		12	16.10.2020 00:00	ХК "Невский" 2004	X

ГРУППА И ТУР

Группа:

Тур:

МАТЧ

Н/ПП..Гости:

Дата..Время:

Стадион:

Счет..Конец:

КОМАНДЫ

Команда А:

Команда Б:

ЗАЯВКИ

Заявка А:

Заявка Б:

ГЛАВНЫЕ СУДЬИ

Главный-1:

Главный-2:

Резервный:

ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ

Линейный-1:

Линейный-2:

Резервный:

РЕГИСТРАТОРЫ

Судья-А:

Судья-Б:

ПРИ ОШТРАФОВАННЫХ

Судья-А:

Судья-Б:

Откроется интерфейс программы, страница «Матчи».

Далее находим необходимый матч в списке. Двойным щелчком переходим и начинаем заполнять данные.



Если не понятно текстовое поле, при наведении на него курсором появляется подсказка:

Тур

Порядковый номер тура

Счет..Конец

Счет матча А

Во вкладке «Протокол»:

Проверить и в случае отсутствия проставить поля «Н/ПП» (номер игры), «Гости» (количество зрителей)

Н/ПП..Гости

4

300

Проверить и проставить дату и время начала (перед игрой) и окончания матча (после игры), вводится строго в формате «ДД-ММ-ГГГГ ЧЧ:ММ», например «01.04.2019 09:32»

Дата..Время

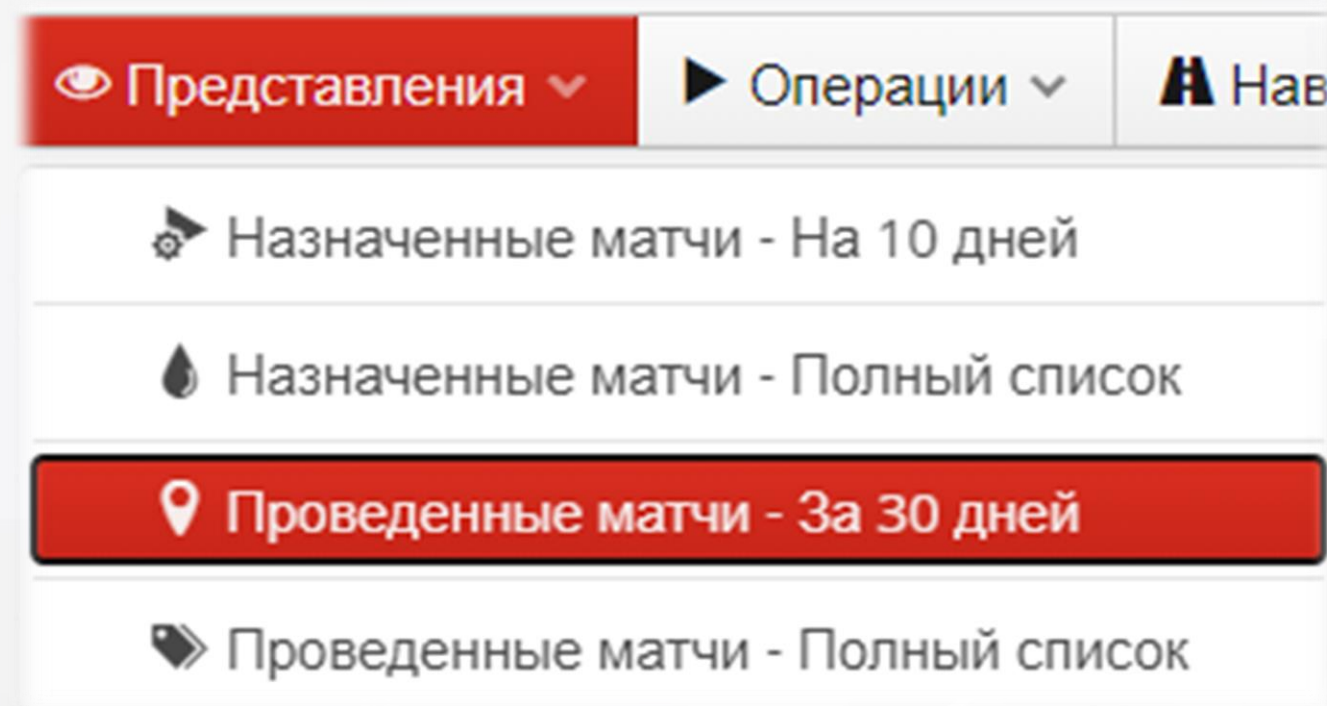
01.04.2019 09:30

01.04.2019 11:30



После проставления даты окончания матча строка с протоколом пропадёт из стартового списка матчей!

Если необходимо внести правки, нужно нажать в меню сверху над таблицей «Представления» - «Матчи за 30 дней».





Протокол матча. Выбор стадиона.

7

МАТЧ

Н/ПП..Гости	<input type="text" value="7"/>	<input type="text"/>
Дата..Время	<input type="text" value="15.10.2020 16:30"/>	<input type="text" value="15.10.2020 18:30"/>
Стадион	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/> <input type="button" value="↖"/>
Счет..Конец	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="ОТ"/> <input type="button" value="▼"/> <input type="text"/>

- Выбрать стадион (кнопка выбора, затем двойным щелчком мыши выбрать нужный стадион).
- После окончания матча не забыть поставить счет, если игра закончилась не в основное время. *овертайм (ОТ), послематчевые броски (ПБ)*



Протокол матча. Выбор судей.

ГЛАВНЫЕ СУДЬИ

Главный-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
Главный-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
Резервный	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>

ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ

Линейный-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
Линейный-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
Резервный	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>

ПРИ ОШТРАФОВАННЫХ



Судья-А	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
Судья-Б	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>

СЕКРЕТАРЬ

Секретарь	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
-----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------------------	----------------------------------

СУДЬЯ ВРЕМЕНИ

Времени	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="↗"/>	<input type="button" value="↘"/>
---------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------------------	----------------------------------

- Заполнить полевых судей и судей в бригаде. Для этого, напротив каждого поля с судьями нажать кнопку выбора  , откроется окно, в нём с помощью фильтра  найти и двойным щелчком мыши выбрать судью.



Протокол матча. Замечание по проведению матчей.

ЗАМЕЧАНИЯ ГЛАВНОГО СУДЬИ О ДИСЦИПЛИНАРНЫХ НАРУШЕНИЯХ

ЗАМЕЧАНИЯ ГЛАВНОГО СУДЬИ И ИНСПЕКТОРА ПО ПРОВЕДЕНИЮ МАТЧА

УВЕДОМЛЕНИЯ ВРАЧЕЙ КОМАНД

УВЕДОМЛЕНИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ О ПОДАЧЕ ПРОТЕСТОВ

Текстовые поля «Замечания...» и «Уведомления...» заполняются, если на обратной стороне Официального протокола будут соответствующие названиям полей записи

! После заполнения данных во вкладке Протокол матча **незабываем Нажать кнопку «Сохранить и продолжить»**

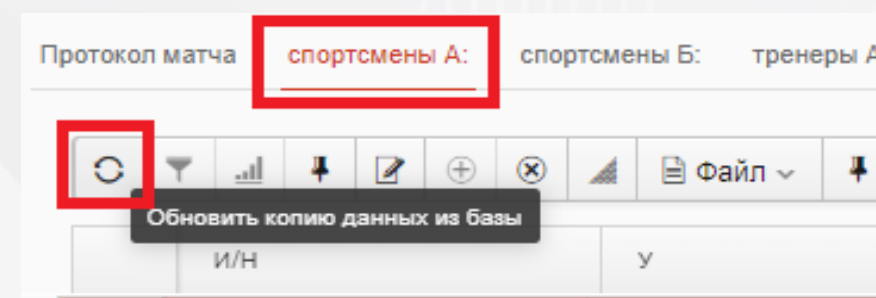
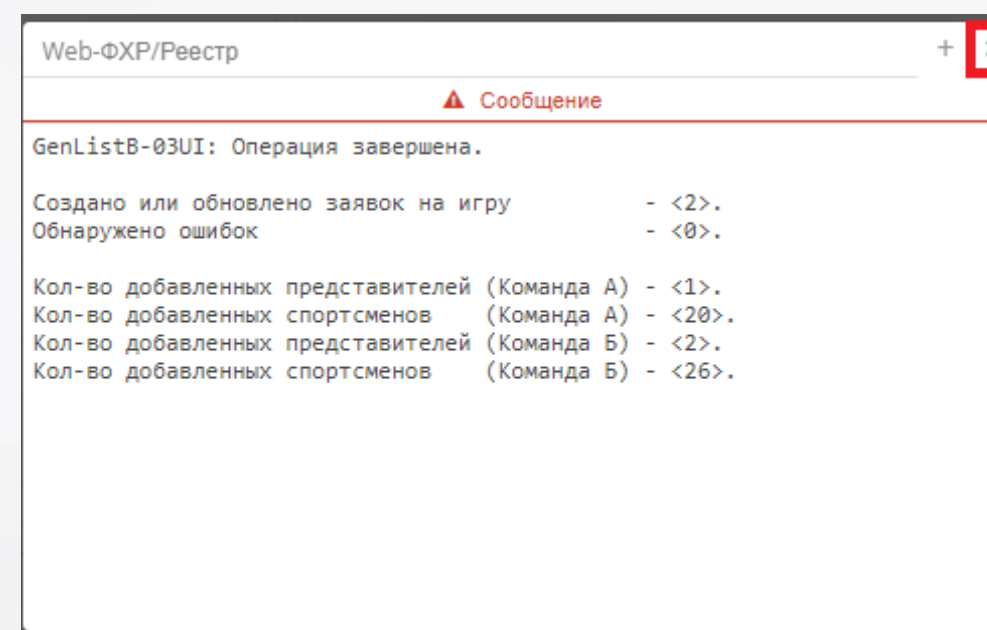
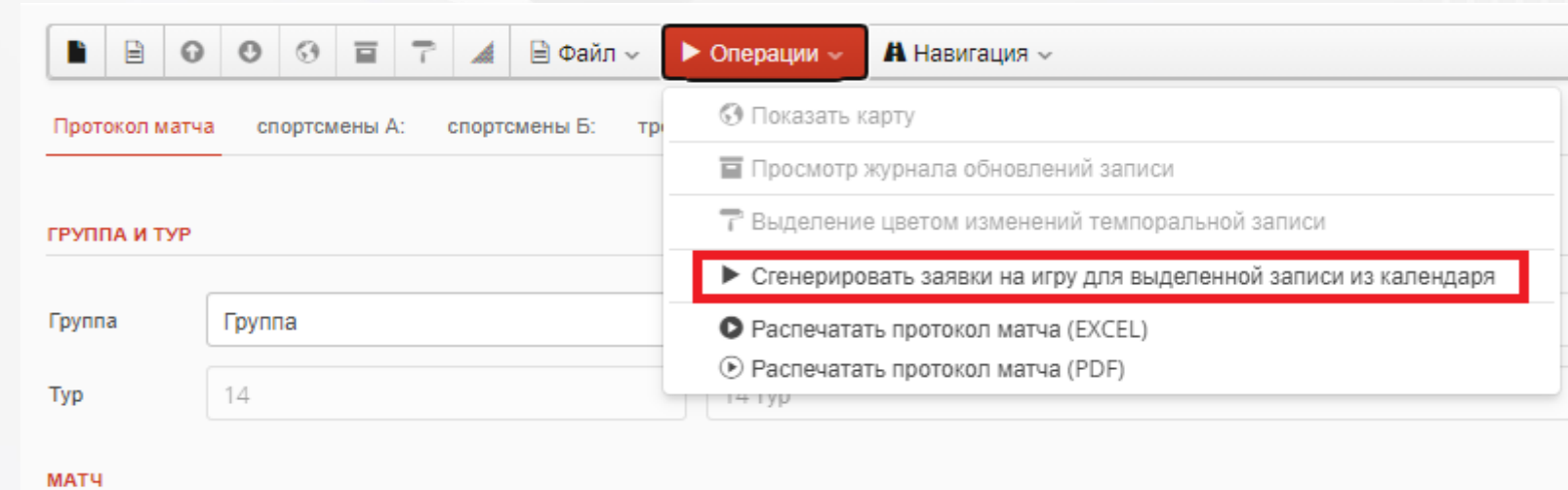


Навести курсор на вкладку операции.

Нажать на строку «Сгенерировать заявки на игру для выделенной записи из календаря»

Дождаться окончания процесса создания составов. Появится сообщение с данным по созданным составам. Закрывать его нажав на крестик.


Перейти к редактированию составов нажатием на разделы «Спортсмены А», «Спортсмены Б» и нажав на «обновить»





Переходим во вкладку «Спортсмены А»

Работаем с составами в соответствии с заявкой на матч и официальным протоколом:

Проверить список спортсменов команды в ИС «Реестр ФХР» на соответствие заявочному листу на матч. Чтобы убрать лишних игроков, нужно поставить отметки  на лишних спортсменах, затем нажать кнопку «Удалить запись» и подтвердить удаление в появившемся окне.



ВНИМАНИЕ! Если Вы все-таки случайно удалили игрока из состава, вернуть его можно только повторной генерацией составов команд.

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing tabs: "Протокол матча", "спортсмены А:", "спортсмены Б:", "тренеры А:", "тренеры Б:", "События матча", and "Материалы". Below the navigation bar is a toolbar with icons for refresh, filter, sort, edit, add, delete, and a "Файл" dropdown menu. The main content is a table with columns: "И/Н", "У", "Фамилия", "Имя", and "Отчество". The table contains 15 rows of athlete data. The row with "И/Н" 29 is highlighted in red. A dialog box titled "Pro/Data/Dictionary" is overlaid on the table, with the text "Brow-1932UI: Удалить отмеченные записи?" and two buttons: "Отменить" and "Удалить".

И/Н	У	Фамилия	Имя	Отчество	
	33	Д	ЦЫПИН	ЯН	АРТУРОВИЧ
	35	Д	ЛАДЫГИН	ГЕОРГИЙ	КОНСТАНТИНОВИЧ
<input type="checkbox"/>	8	Д	ЗАХАРЕНКО	ВЯЧЕСЛАВ	АЛЕКСАНДРОВИЧ
<input type="checkbox"/>	10	Д	МАЛЬЦЕВ	НИКИТА	АЛЕКСАНДРОВИЧ
<input type="checkbox"/>	16	Д	КУЗМИК	ДАНИИЛ	ДМИТРИЕВИЧ
<input type="checkbox"/>	17	Д	ДРОКИН	ВАДИМ	ПАВЛОВИЧ
<input type="checkbox"/>	21	Д	СМИРНОВ	АЛЕКСАНДР	АНДРЕЕВИЧ
<input type="checkbox"/>	26	Д	СЕТОВ	ЕГОР	
	28	Д	ЕЛИСЕЕВ		
<input checked="" type="checkbox"/>	29	Д			
<input type="checkbox"/>	31	Д			
<input type="checkbox"/>	36	Д			
<input type="checkbox"/>	37	Д			
<input type="checkbox"/>	43	Д			
<input type="checkbox"/>	44	Д			
<input type="checkbox"/>	47	Д			



Если спортсмен отсутствует в изначально сгенерированном списке на игру, он не имеет права играть в матче, даже если он заявлен за эту школу, но за команду другого возраста. Об этом необходимо сообщить главному судье и тренеру команды.

Заявочный лист-Спортсмен

СПОРТСМЕН

Спортсмен

АТТРИБУТЫ

Номер

Амплуа ▼

Должность ▼

Участие ▼

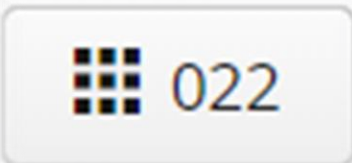
По очереди открываем каждого спортсмена двойным щелчком по фамилии и проставляем ему:

- И/Н (игровой номер), если уже есть, то проверить на правильность
- Амплуа
- Должность (если капитан или ассистент капитана)
- Участие («Да» или «Нет») – если заявленный игрок принимал участие в игре.

Нажимаем кнопку «Сохранить»





Внизу под списком есть кнопки, первая из них показывает количество  022. Проверьте, чтобы это количество не превышало 22 человека.

Повторяем действия для «Спортсменов Б»

спортсмены А: спортсмены Б:

Перейти во вкладку «Тренеры А». По очереди выделить каждого тренера, открыть его запись двойным щелчком мыши, проставить ему «Должность» («Главный тренер», «тренер» или «начальник команды»). Это действие в дальнейшем выведет на печать в официальный протокол тренеров в соответствующие графы под составами команд.

Повторяем для «Тренеров Б»



Переходим во вкладку
«События матча».

Нажимаем кнопку «Добавить»,
выбираем тип вводимого
события:

Каждое событие соответствует
строке официального протокола
матча. Если вы ошибочно зашли
в событие и не хотите его
вводить, просто нажмите
кнопку «Назад» в браузере.

Тип события матча +

1-Хронометрия матча	2-Команда А - Взятие ворот
2-Команда Б - Взятие ворот	3-Команда А - Удаление
3-Команда Б - Удаление	4-Игра вратарей
5-Команда А - Таймаут	5-Команда Б - Таймаут
6-Броски на победителя	



1. Хронометрия матча

Таких событий должно быть два:
начало матча и его окончание.
Время местное.

Протокол

ХРОНОМЕТРИЯ ИГРЫ

Тип хронометрии *

Д/В хронометрии *

СОБЫТИЕ

Тип события *

ГС-ИС-Время

УЧАСТНИКИ ВЗЯТИЕ ВОРОТ - НОМЕРА

ГОЛ	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="ЗАХАРЕНКО"/>	<input type="text" value="ВЯЧЕСЛАВ"/>	<input type="text" value="АЛЕКСАНДРОВИЧ"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
АС1	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="МАЛЬЦЕВ"/>	<input type="text" value="НИКИТА"/>	<input type="text" value="АЛЕКСАНДРОВИЧ"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
АС2	<input type="text" value="44"/>	<input type="text" value="АНДРЕЕВСКИЙ"/>	<input type="text" value="АЛЕКСАНДР"/>	<input type="text" value="МАКСИМОВИЧ"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Время события в формате ММ:СС,
отсчет от 00:00 до 65:00

2. Взятие ворот

Заполнить строку ГС-ИС-Время.
ГС – признак «гол» (пустая строка) или «нет»
(прочерк, в случае если вводите
нереализованный штрафной бросок)
ИС – игровая ситуация (+1, +2, -1, -2 для
неравных составов, ШБ – буллит во время
игры, ПВ – гол в пустые ворота, БП –
решающий бросок в серии послематчевых
бросков)



а) Заполнить строку ГС-ИС-Время.

ГС – признак «гол» (пустая строка) или «нет» (прочерк, в случае если вводите нереализованный штрафной бросок)

ИС – игровая ситуация (+1, +2, -1, -2 для неравных составов, ШБ – штрафной бросок во время игры, ПВ – гол в пустые ворота, БП – решающий бросок в серии послематчевых бросков)

ГС-ИС-Время	<input type="text"/>	▼	+1	▼	14:20
-------------	----------------------	---	----	---	-------

Время события в формате ММ:СС, отсчет от 00:00 до 65:00

б) Заполнить поля Участники взятия ворот:

ГОЛ – автор гола, АС1, АС2 – голевые передачи.

Можно вводить номера вручную, появится ФИО игрока справа, а можно пользоваться кнопкой выбора из списка команды. При появлении сообщений об ошибке, проверить, есть ли в составе игрок (вкладка «Спортсмены А / Б»)

УЧАСТНИКИ ВЗЯТИЕ ВОРОТ - НОМЕРА						
ГОЛ	<input type="text" value="8"/>	ЗАХАРЕНКО	ВЯЧЕСЛАВ	АЛЕКСАНДРОВИЧ		
АС1	<input type="text" value="10"/>	МАЛЬЦЕВ	НИКИТА	АЛЕКСАНДРОВИЧ		
АС2	<input type="text" value="44"/>	АНДРЕЕВСКИЙ	АЛЕКСАНДР	МАКСИМОВИЧ		



с) Заполнить поля Команда А – номера и Команда Б – номера.
Здесь вводятся номера игроков, находившихся на площадке во время взятия ворот. Информация берется у судей-регистраторов или судей-статистиков. Способ заполнения - аналогично голу.

КОМАНДА А - НОМЕРА

Вратарь	<input type="text" value="33"/>	<input type="text" value="ЦЫПИН"/>	<input type="text" value="ЯН"/>	<input type="text" value="АРТУРОВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок 1	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="СМИРНОВ"/>	<input type="text" value="АЛЕКСЕЙ"/>	<input type="text" value="ЕВГЕНЬЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок 2	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="ЗАХАРЕНКО"/>	<input type="text" value="ВЯЧЕСЛАВ"/>	<input type="text" value="АЛЕКСАНДРОВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок 3	<input type="text" value="29"/>	<input type="text" value="МАКРИЦКИЙ"/>	<input type="text" value="ЯРОСЛАВ"/>	<input type="text" value="АНДРЕЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок 4	<input type="text" value="36"/>	<input type="text" value="КРЫЛОВА"/>	<input type="text" value="КРИСТИНА"/>	<input type="text" value="АЛЕКСЕЕВНА"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок 5	<input type="text"/>	<input type="text" value="..."/>	<input type="text" value="..."/>	<input type="text" value="..."/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>

d) Нажать кнопку «Сохранить»





а) Заполнить поля в блоке «Удаление».

Время в формате ММ:СС

Номер игрока (введение аналогично голу)

Минут – количество штрафных минут

Штраф – причина удаления (воспользоваться кнопкой выбора)

Наказание (пустое, если удаляется игрок, «Командное», если штраф командный)

Время *	<input type="text" value="14:48"/>					
Игрок	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="ЛЕУШИН"/>	<input type="text" value="ЕГОР"/>	<input type="text" value="ПАВЛОВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Минут	<input type="text" value="2"/>					
Штраф	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="БЛОК"/>	<input type="button" value="↩"/>			<input type="button" value="↪"/>
Наказание	<input type="text"/>					<input type="button" value="▼"/>



в) Заполнить текстовые поля «Время на скамейке». В соответствии с официальным протоколом матча

ВРЕМЯ НА СКАМЕЙКЕ

От:До

с) Если был наложен дисциплинарный до конца или матч-штраф, проставляется пункт регламента в блоке «Дисквалификация». Воспользоваться кнопкой выбора, отсортировать список по сезону (щелчок мышкой по заголовку столбца «Сезон»), двойным щелчком выбрать нужную строку. Д/Матчи – заполнить количество матчей дисквалификации в соответствии с регламентом

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Правило  

Д/Матчи

д) Нажать кнопку «Сохранить»





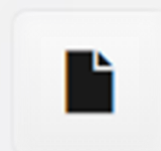
Заполняется согласно строке в официальном протоколе. (без вратаря – у одной команды номер вратаря, другое поле пустое).

В начале игры и по окончании матча также обязательно поставить игру вратарей, как в протоколе (напр. 00:00 «1» – «31» - игру начали номера 1 и 31; 60:00 «1» – «31» - на момент окончания матча оба вратаря были в игре, или 59:20 «__» - «31» - вратарь команды А сменился на шестого полевого)

ВРЕМЯ ИГРЫ ВРАТАРЕЙ

Время *	<input type="text" value="00:00"/>					
Вратарь А	<input type="text" value="50"/>	<input type="text" value="ТАБАЧНИК"/>	<input type="text" value="МАКСИМ"/>	<input type="text" value="ОЛЕГОВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Вратарь Б	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="ПАНИН"/>	<input type="text" value="ИВАН"/>	<input type="text" value="СЕРГЕЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>

Нажать кнопку «Сохранить»





Таймаут – ставится время в формате ММ:СС

СОБЫТИЕ

Тип события *

5-Команда Б - Таймаут



ТАЙМАУТ

Таймаут Б

58:46

Нажать кнопку «Сохранить»





В случае, если состоялась серия послематчевых бросков, вводим каждую серию, согласно строке из соответствующего поля. Выбор игроков – аналогично голу.

Начал серию

БРОСКИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок-А	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="ВИТКОВСКИЙ"/>	<input type="text" value="ИЛЬЯ"/>	<input type="text" value="ВАЛЕРЬЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Игрок-Б	<input type="text" value="83"/>	<input type="text" value="АРЕФЬЕВ"/>	<input type="text" value="ЯРОСЛАВ"/>	<input type="text" value="ДМИТРИЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Вратарь-А	<input type="text" value="41"/>	<input type="text" value="ДАГЕСТАНСКИЙ"/>	<input type="text" value="ДМИТРИЙ"/>	<input type="text" value="СЕРГЕЕВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Вратарь-Б	<input type="text" value="62"/>	<input type="text" value="ГАРЯЕВ"/>	<input type="text" value="РАМИЛЬ"/>	<input type="text" value="ИЛСУРОВИЧ"/>	<input type="button" value="↩"/>	<input type="button" value="↪"/>
Результат *	<input type="text" value="0:0"/>					

Нажать кнопку «Сохранить»





По окончании матча не забыть добавить событие «Хронометрия матча» - «Окончание», проставить итоговый счет во вкладке «Протокол», а также Дату и время окончания игры во вкладке «Протокол» (поле справа от даты и времени начала)

МАТЧ


Н/ПП..Гости	<input type="text" value="43"/>	<input type="text" value="0"/>			
Дата..Время	<input type="text" value="25.10.2020 10:45"/>	<input type="text" value="25.10.2020 12:45"/>			
Стадион	<input type="text" value="Хоккейный"/>	<input type="button" value="↶"/> <input type="button" value="↷"/>			
Счет..Конец	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value=""/>	<input type="button" value="▼"/>	<input type="text" value=""/>



После правки и проверки всех данных, необходимо снова нажать меню «Операции» пункт «Распечатать протокол матча (PDF)», сохранить файл на свой компьютер и открыть его для печати.



При возникновении проблем, отсутствии судей, арен, игроков и др. пишите или звоните специалисту по реестру Филиала ФХР.

 **ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОТОКОЛ МАТЧА** № Матча
43/2005
Сформирован в ИС "Реестр ФХР" на 27.10.2020

Соревнование:	ПЕРВЕНСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА	Город:	Санкт-Петербург	Дата:	25.10.20	Зрители:	0
Команда (А):	СКА	Арена:	"Хоккейный"	Время:	10:45		

№	Фамилия Имя	К/А	Поз	Игр	Время	Г	Взятие ворот											Время	№	Мин	Нарушение	Начало	Оконч	
							A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B2	B3	B4	B5							B6
20	Конькин Кирилл	ВР	Да	1	27:37	38	14	78	-1										29:29	20	2	ПОДН	29:29	31:29
72	Авдохин Кирилл	ВР	Нет	2	50:05	21	18												56:51	16	2	ПОДН	56:51	58:51

Главный тренер:	Цыганов Дмитрий	Тренер:	Салимов Марат	Тренер:		Подпись:	
-----------------	-----------------	---------	---------------	---------	--	----------	--

Команда (Б):	СДВОСНОР "Динамо"						
--------------	--------------------------	--	--	--	--	--	--

№	Фамилия Имя	К/А	Поз	Игр	Время	Г	Взятие ворот											Время	№	Мин	Нарушение	Начало	Оконч	
							A1	A2	A3	A4	A5	A6	B1	B2	B3	B4	B5							B6
1	Чернышов Тимофей	ВР	Нет	1	19:54	52	71												27:22	23	2	ПОДН	27:22	27:37
20	Платунов Александр	ВР	Да	2	32:48	19	71	87																
7	Забусов Игорь	Н	Да	3	36:05	23	44																	
8	Суворов Тимур	Н	Да	4	59:15	91	11	пв																

Главный тренер:	Кусакин Алексей	Тренер:	Капитудин Олег	Тренер:	Тонесев Сергей	Подпись:	
-----------------	-----------------	---------	----------------	---------	----------------	----------	--

Результат по периодам	Время игры вратарей	Серия бросков, определяющих победителя	Судья в бригаде									
Период	Взятие ворот	Штрафы	Время	ВрА	ВрБ	№	Игр. "А"	Игр. "Б"	Вр. "А"	Вр. "Б"	Результат	Судья времени матча
1	0	1	00:00	20	20	1						Васильев Святослав
2	1	2	59:08	20	20	2						Судья-информатор
3	1	1	59:15	20	20	3						Судья при штрафных игроках
ОТ			60:00	20	20	4						Судья регистраторы
БП						5						Судья за воротами
Общий	2	4				6						Судья в бригаде
						7						Резервный Главный судья:
Начало	10:55		Ком. "А"	59:01		8						Резервный Линейный судья:
Окончание	12:46		Ком. "Б"	47:40		9						Судья видеоповторов:
Главный судья:	Жаирбаев Тимур	Линейный судья:	Иванов Алексей	Инспектор:								
Главный судья:		Линейный судья:	Харитонов Константин	Секретарь матча:	Палачев Константин							
Подпись главного судьи:		Подпись главного судьи:		Подпись Секретари матча:								
Главный судья соревнований:	Веселов Владимир	Подпись:		Замечания на обвороте:	да							



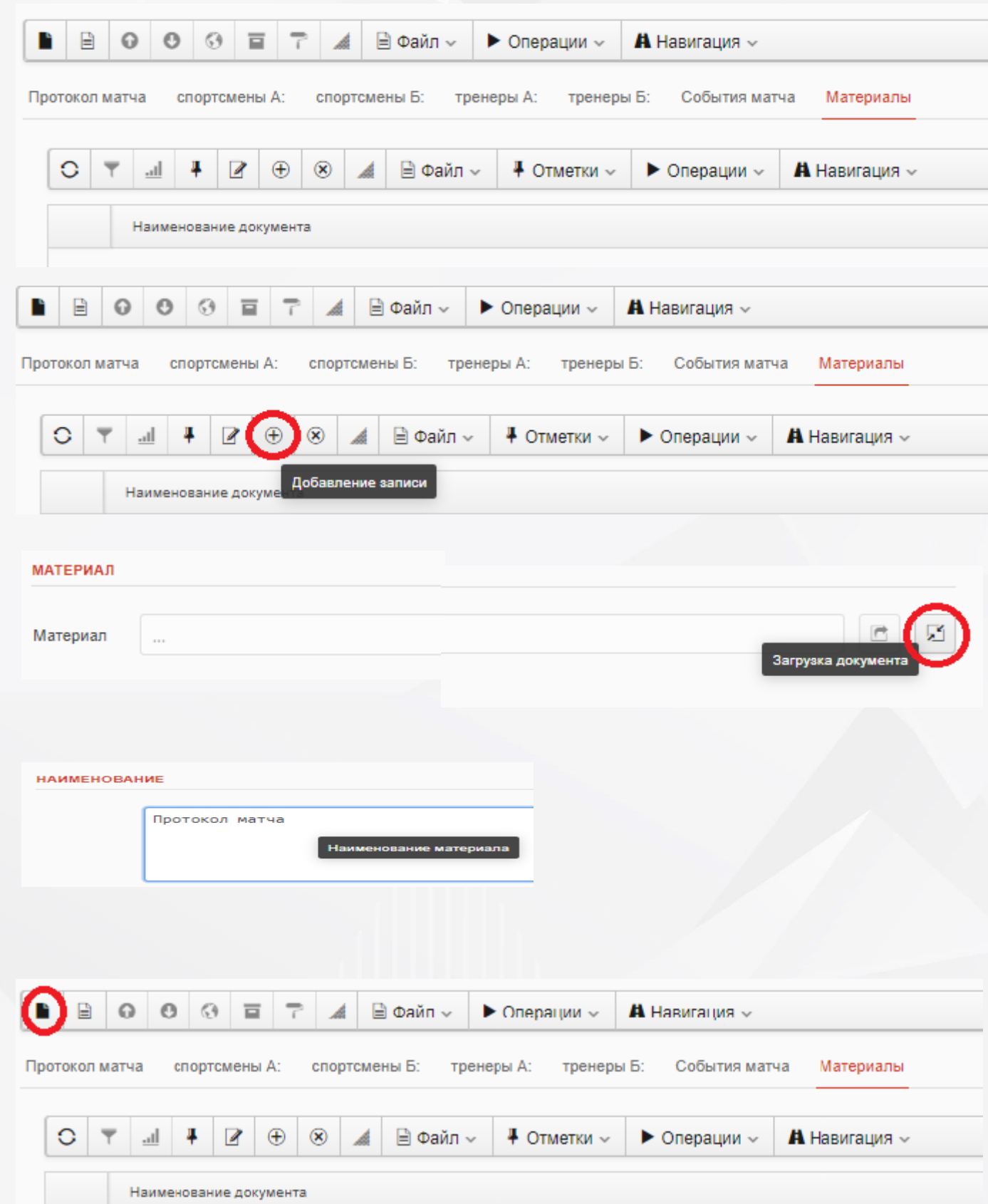
После распечатки и подписания протокола необходимо отсканировать его, нажать на «Материалы»

Далее нажать на «Добавление записи»

В открывшемся окне нажать на «Загрузка документа» в разделе материал, выбрать отсканированный протокол.

Написать наименование «Протокол матча»

Завершить наполнение протокола нажав сохранить и выйти





Инструкция по созданию Официального протокола матча в ИС «Реестр ФХР»