

**WYTYCZNE DOTYCZĄCE OBIEKTÓW** Tablice wyników dla turniejów międzynarodowych WER. 01

**MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA HOKEJA NA TRAWIE (FIH) FEDERATION INTERNATIONALE DE HOCKEY**

**1. Wprowadzenie**

Większość nowoczesnych stadionów hokejowych posiada duże ściany wideo lub cyfrowe tablice wyników, które służą do emisji najciekawszych momentów meczów oraz innych ogłoszeń. Pełnią one również istotną rolę w zakresie bezpieczeństwa, umożliwiając przekazywanie instrukcji wideo i tekstowych publiczności stadionowej w przypadku sytuacji awaryjnej.

Niniejszy przewodnik opisuje wymagania dotyczące tablic wyników instalowanych na obiektach goszczących hokej na najwyższym poziomie. Jest on oparty na wymaganiach wydarzeń FIH Tier 1. Obiekty goszczące turnieje organizowane przez inne organizacje (mistrzostwa kontynentalne itp.) powinny zapewnić, aby tablica wyników spełniała potrzeby konkretnego wydarzenia.

**2. Wymagania dotyczące wyświetlacza ekranu wideo**

- Duży format LED – Cyfrowa tablica wyników i zintegrowany ekran wyświetlania wideo;
- Minimalny rozmiar ekranu: 6,5 m × 4,4 m, z minimalną rozdzielczością 6 000 LED/m<sup>2</sup> i minimalną jasnością 4 000 cd/m<sup>2</sup>;
- Minimalna użyteczna powierzchnia ekranu: 23 m<sup>2</sup>;
- Panel sterujący, panel sterowania interfejsem wideo oraz komputer PC połączony z kabiną Oficjalnych Technicznych.

Ekran wideo powinien umożliwiać wyświetlanie różnych specyficznych czasów wymaganych w międzynarodowych meczach hokeja na trawie. Informacje tego typu są następujące:

W wszystkich meczach należy stosować następujące okresy czasowe:

**Czas meczu:** 4 ćwiartki po 15:00 minut **Przerwa między ćwiartkami:** 2:00 minuty między 1. a 2. ćwiartką oraz między 3. a 4. ćwiartką **Przerwa w połowie meczu:** 10:00 minut między 2. a 3. ćwiartką **Opóźnienie rzutu karnego (penalty corner):** odliczanie 40" do 00" w momencie przyznania rzutu karnego (Uwaga: zegar meczu zatrzymywany przez Oficjalnego Technicznego) **Opóźnienie po strzeleniu gola:** odliczanie 40" do 00" w momencie strzelenia gola (Uwaga: zegar meczu zatrzymywany przez Oficjalnego Technicznego) **Shoot-out:** odliczanie 8,0" do 00" dla każdego strzału w shoot-outcie; musi wyświetlać czas co najmniej z dokładnością do dziesiątych części sekundy.

**3. Funkcje wyświetlacza wideo**

Cel	Format	Funkcja
Wyświetlenie wyniku meczu (gole)	00:00	Zwiększanie o pojedyncze cyfry dla każdej drużyny od 0:0
Wyświetlenie nazw drużyn	Tekst dowolny	Wyświetlenie nazw drużyn nad wynikiem, np. POL GER itp.
Wyświetlenie czasu meczu	MM:SS	Odliczanie w dół od: • 15:00 dla każdej ćwiartki; • 2:00 dla przerw między ćwiartkami; • 10:00 dla przerwy w połowie meczu; • 8:00" (sekund) dla shoot-outu (z dokładnością co

Cel	Format	Funkcja
		najmniej do dziesiątych sekundy). W ostatniej minucie meczu wskazane jest odliczanie w sekundach i dziesiątych częściach sekundy.
Wyświetlenie opóźnienia gola / rzutu karnego	SS	Odliczanie w dół od 40" do 00" (sekund)
Wyświetlenie czasu przedmeczowego	MM:SS	Odliczanie od 30:00 do 00:00 (minuty i sekundy)
Wyświetlenie aktualnego czasu	HH:MM	W razie potrzeby lub gdy nie jest wyświetlany inny content
Wskazanie aktualnej ćwiartki meczu	Q1, Q2, Q3, Q4	
Wyświetlenie statusu odwołań do sędziego wideo	Czerwone i zielone kropki	Zielona – drużyna ma prawo do odwołania, czerwona – prawo utracone
Wyświetlenie transmisji TX	Wideo	Wyświetlanie na żywo lub powtórek z meczu
Wyświetlanie grafik		Wyświetlanie innych grafik, reklam, informacji meczowych itp.
Wyświetlanie tekstu dowolnego (zalecane, ale nieobowiązkowe)	Tekst dowolny	Wyświetlanie składów drużyn, nazw sędziów, komunikatów błyskawicznych i innych wiadomości tekstowych
Sygnalizacja końca okresu meczu	Sygnał dźwiękowy	Automatyczny, głośny dźwięk (hooter) natychmiast po osiągnięciu 00:00; dźwięk krótki, ostry i głośny

**Wyświetlanie przed meczem** Tablica wyników może wyświetlać powtórki wideo, reklamy, grafiki itp., ale powinna mieć uruchomiony zegar odliczający czas pozostały do momentu, gdy drużyny opuszczą boisko w celu przeprowadzenia protokołu przedmeczowego (np. od 30:00 do 00:00). Zalecane jest również wyświetlanie składów obu drużyn (pierwsza jedenastka i rezerwowi), urzędników drużyn (trener i menedżer) oraz nazw sędziów i oficjalnych technicznych.

Zegar meczu musi umożliwiać ustawianie / resetowanie na dowolną minutę.

**Wyświetlanie podczas meczu** Tablica musi wyświetlać: • nazwy drużyn, • wynik meczu, • ćwiartkę oraz zegar w trybie odliczania w dół.

Zegar powinien wyświetlać odliczanie czasu danego okresu. 40-sekundowe odliczanie powinno być wyświetlane dodatkowo obok zegara meczu i działać niezależnie.

Powtórki wideo mogą być wyświetlane w odpowiednich momentach (gole, akcje prowadzące do rzutów karnych itp.), a inne grafiki przy stałych fragmentach gry (komunikaty o rzucie karnym, żółtej kartce lub strzelonym голу itp.).

Uwaga: nie ma potrzeby wyświetlania zmian zawodników, ponieważ zdarzają się one często w trakcie meczu.

**Wyświetlanie podczas shoot-outów** Jeśli mecz przechodzi do shoot-outu, wyświetlany wynik powinien wrócić do 0:0 i pokazywać wyłącznie strzelone gole.

Należy użyć oddzielnej grafiki, która pokazuje 5 okręgów pod nazwą każdej drużyny z wynikiem na końcu. Udany gol powinien zmienić okręg na zielony, a wynik powinien wzrosnąć o +1.

Nieudana próba (brak gola) powinna zmienić okręg na czerwony, a wynik pozostaje bez zmian. W razie remisu po pierwszej serii 5 strzałów grafika musi być wyświetlona więcej niż raz.

Zegar tablicy wyników musi wyświetlać odliczanie 8 sekund z głośnym, automatycznym sygnałem

dźwiękowym (hooter) natychmiast po osiągnięciu 00". Zegar ten powinien znajdować się w tym samym miejscu co 40-sekundowe odliczanie rzutu karnego / opóźnienia po голу.

**Wyświetlanie po meczu** Tablica wyników powinna pokazywać ostateczny rezultat. Zalecane jest również wyświetlenie listy strzelców bramek z nazwiskami, rodzajami bramek (FG, PC, PS) oraz minutami, w których padły gole.

### 3. Obsługa wyświetlacza

Tablica wyników powinna być sterowana z kabiny Oficjalnych Technicznych i posiadać następujące funkcje:

**Zegar:** Start, stop, reset, funkcje ustawiania czasu. **Dźwięk:** Automatyczny głośny sygnał dźwiękowy (hooter) w momencie osiągnięcia 00:00 w dowolnym okresie meczu lub shoot-outu.

**Tablica wyników:** Funkcje + i – goli dla każdej drużyny. **Odwołania do sędziego wideo:** Wskazanie odwołań do sędziego wideo dla każdej drużyny. Wskazane jest to za pomocą okręgu obok nazwy drużyny. Okrąg pozostaje zielony, gdy drużyna ma prawo do odwołania, a zmienia się na czerwony, gdy drużyna utraciła to prawo.

### 4. Komunikaty błyskawiczne (zalecane, ale nieobowiązkowe)

Idealne tablice wyników powinny umożliwiać wyświetlanie poniższych komunikatów w określonych momentach meczu:

**Podczas czasu regulaminowego: Odwołanie sędziego wideo:** • Gol • Brak gola • Rzut karny • Rzut karny (penalty stroke) • Brak rzutu karnego (penalty stroke)

**Odwołanie drużyny:** • Gol • Brak gola • Rzut karny • Brak rzutu karnego • Rzut karny (penalty stroke) • Brak rzutu karnego (penalty stroke) • Brak możliwości porady

**Podczas shoot-outów: Odwołanie sędziego wideo:** • Gol • Obrona • Chybiecie

**Odwołanie drużyny:** • Gol • Brak gola • Rzut karny (penalty stroke) • Brak rzutu karnego (penalty stroke) • Brak powtórki shoot-outu • Rzut karny (penalty stroke) • Brak rzutu karnego (penalty stroke) • Brak możliwości porady

Wszystkie powyższe komunikaty mogą być uzupełnione odpowiednim dźwiękiem (sting / muzyka / efekt dźwiękowy), zgodnie z regulaminem konkretnych zawodów.

**MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA HOKEJA NA TRAWIE (FIH)** Rue du Valentin 61 1004  
Lozanna Szwajcaria [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

(tłumaczenie z języka angielskiego oryginalnego pliku wytycznych FIH Facilities Guidance\_Scoreboards for international tournaments)