

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРИЛОЖЕНИЕМ SCOUT БАСКЕТБОЛ



1. ТРЕБОВАНИЯ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ	3
2. ВОПРОСЫ, ТРЕБУЮЩИЕ НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНОГО ИНФОРМИРОВАНИЯ АДМИНИСТРАТОРА.....	3
3. ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ВЫ ПОЛУЧИЛИ УТВЕРЖДЕНИЕ НА МАТЧ.....	4
4. ПОДГОТОВКА И НАСТРОЙКА СМАРТФОНА	5
5. ЗАПУСК ПРИЛОЖЕНИЯ И ВЫБОР МАТЧА	6
6. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ	7
7. ПРЕДМАТЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ	8
8. ИНТЕРФЕЙС ОСНОВНОГО МЕНЮ МАТЧА.....	9
9. ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА МАТЧА	10
10. КОРРЕКЦИЯ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ	10
11. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА	11
12. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ ФОЛОВ	11
13. ДОБАВЛЕНИЕ ОЧКОВ	12
14. ДОБАВЛЕНИЕ ФОЛОВ	12
15. КОРРЕКТИРОВКА.....	13
16. ОТМЕНА ВВЕДЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ	13
17. БЕТСТОП / БЕТСТАРТ(СТОП / СТАРТ).....	14
18. ПИНГ.....	14

1. ТРЕБОВАНИЯ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Каждый скаут должен иметь:

- основной смартфон с **ОС Андроид 6.0** и выше и зарядом батареи, достаточным, для ведения матча от начала и до конца. Форс-мажорные ситуации, приведшие к увеличению продолжительности матча, не являются оправданием севшей батареи;
- всегда последняя версия приложения **SCOUT**;
- вспомогательный смартфон с установленным приложением **Skype**. Все общение по рабочим моментам должно проходить через Skype;
- бумага и ручка для записи событий матча в случае технических проблем;
- контакты администраторов в Skype: если вы ведете матч с 10:00 МСК до 22:00 МСК, то для условного региона «**Россия**» (страны СНГ и бывшего СССР) – **Scout Live** (Skype: **fon.europa**), а для условного региона «**Европа**» (т.е. всех остальных стран) – **Scout SL** (Skype: **live:livescout911**). Если вы ведете матч с 22:00 МСК до 10:00 МСК, то независимо от региона, вашим администратором является **Ночной админ** (skype: **live:nightscoutsI**).

2. ВОПРОСЫ, ТРЕБУЮЩИЕ НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНОГО ИНФОРМИРОВАНИЯ АДМИНИСТРАТОРА

Список не является исчерпывающим, т.к. мы не можем предусмотреть все возможные проблемы, однако ваша задача, как скаута, понимать, при каких обстоятельствах вы должны срочно связаться с нами. **Не пытайтесь решать проблемы самостоятельно! Этим вы только усугубите проблему!**

Организационные вопросы:

- в приложении указана неверная пара команд;
- в приложении неверно указаны хозяева;
- в приложении неверное время начала матча;
- приостановка матча (например, беспорядки на трибунах, погас свет);
- вам неизвестен формат матча;
- команды завершили матч раньше окончания игрового отрезка;
- одна из команд имеет неполный состав.

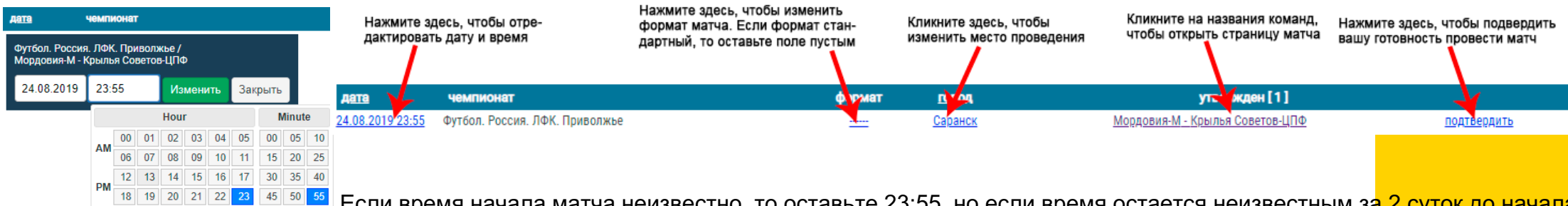
Технические вопросы:

- пропал интернет или частые обрывы сети;
- сбой приложения (например, перескок времени, не срабатывают кнопки);
- вы ошибочно завершили матч;
- вы ошибочно завершили тайм, вместо матча;
- вы ошибочно начали вести не тот матч (например, когда у вас в списке много матчей);
- у вас не получается войти в приложение (например, не подходит пароль);
- вы указали ошибочный формат матча.

3. ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ВЫ ПОЛУЧИЛИ УТВЕРЖДЕНИЕ НА МАТЧ

Как только вы получили по электронной почте утверждение на матч, дальнейшие действия таковы:

- зайти на сайт утверждения матчей <http://scout.sportlevel.com/> и нажать **Подтвердить** напротив вашего матча, что будет означать вашу готовность провести данный матч;
- проверить правильность указанной на сайте даты проведения, времени начала, места и формата матча;



Нажмите здесь, чтобы отредактировать дату и время

Нажмите здесь, чтобы изменить формат матча. Если формат стандартный, то оставьте поле пустым

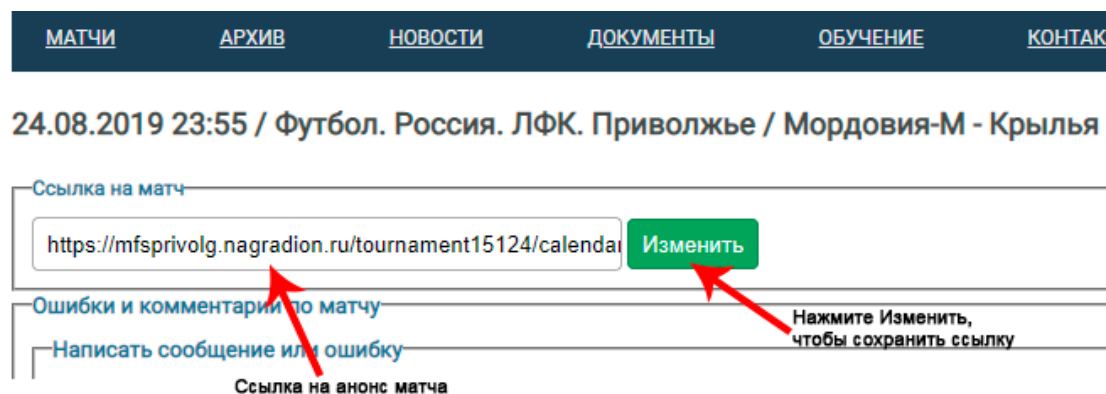
Кликните здесь, чтобы изменить место проведения

Кликните на названия команд, чтобы открыть страницу матча

Нажмите здесь, чтобы подтвердить вашу готовность провести матч

Если время начала матча неизвестно, то оставьте 23:55, но если время остается неизвестным за 2 суток до начала матча, то сообщите об этом администратору и постарайтесь найти источники информации.

- открыть страницу матча и добавить ссылку на анонс и турнирную таблицу;



МАТЧИ АРХИВ НОВОСТИ ДОКУМЕНТЫ ОБУЧЕНИЕ КОНТАКТЫ

24.08.2019 23:55 / Футбол. Россия. ЛФК. Приволжье / Мордовия-М - Крылья

Ссылка на матч

<https://mfsprivolg.nagradion.ru/tournament15124/calendar> **Изменить**

Ошибки и комментарии по матчу

Написать сообщение или ошибку

Ссылка на анонс матча

Нажмите Изменить, чтобы сохранить ссылку

- если до матча остается больше, чем 1 день, то время от времени проверяйте дату и время проведения матча на предмет изменений;
- в день проведения матча перед выходом из дома, проверьте дату, время и место проведения матча, чтобы не опоздать.

4. ПОДГОТОВКА И НАСТРОЙКА СМАРТФОНА

- Скаут в ОБЯЗАТЕЛЬНОМ порядке должен: иметь основное устройство с ОС Android не ниже 6 версии с предустановленной программой SCOUT актуальной версии
- Иметь второе устройство для связи с SIM-картой другого оператора и работающим интернетом - может понадобиться раздать интернет на новом месте проведения матча при нестабильности связи на основном устройстве с программой SCOUT
- иметь при себе блокнот и ручку для записи хода набора очков или фиксирования игровых ситуаций, в случае возникновения и до полного устранения неполадок с программой SCOUT, после восстановления работоспособности приложения, перенести информацию в SCOUT
- отключить работу всех сторонних приложений на основном устройстве с программой SCOUT, сторонние приложения не должны работать в фоновом режиме и ими запрещено пользоваться во время покрытия матча на основном устройстве с программой SCOUT
- программа «Skype» устанавливается на второе устройство и включена на протяжении всего покрытия матча в обязательном порядке
- ведение трансляции по телефону или по программе «Skype» - КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО, за исключением фатальных проблем со связью у скаута
в случае если, скаут не обеспечил вышеизложенные требования и не предоставил доказательство обратного, то оплата за покрытие матча не будет произведена.

5. ЗАПУСК ПРИЛОЖЕНИЯ И ВЫБОР МАТЧА

Запустите приложение. Кликните «ВОЙТИ».

Далее заходим в любой матч, меню выбора:

Предматчевые вводы

Ход матча

ПРОБЛЕМА - нажимаем эту кнопку(красный прямоугольник)

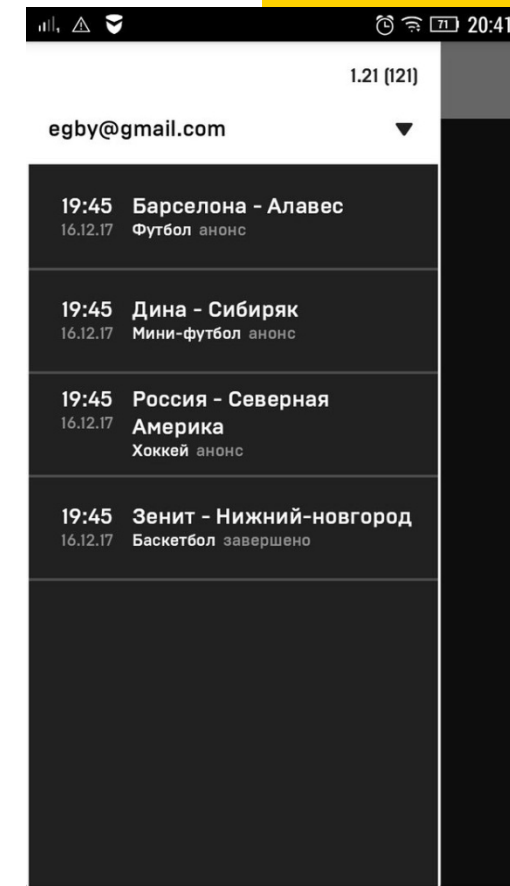
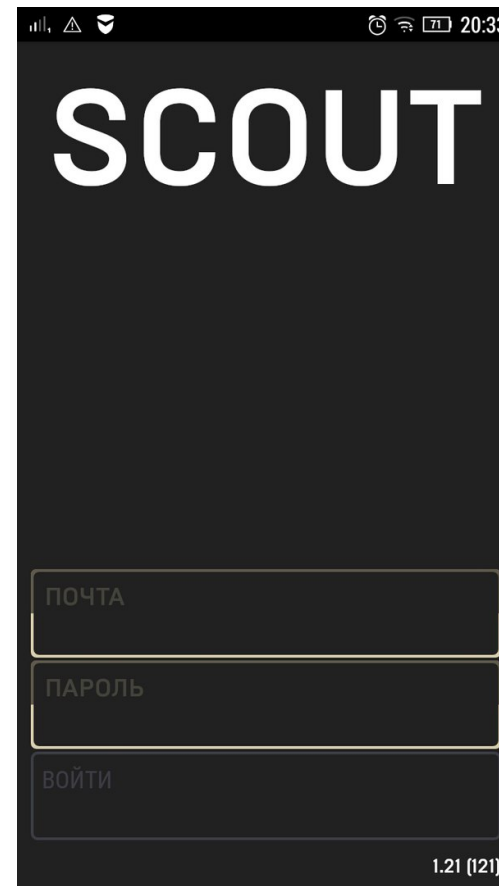
будет предложено 2 выбора:

ЗАПРЕЩЕН ДОСТУП К ИСТОРИИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ - переходим в раздел и даем разрешение

ВКЛЮЧЕНА ОПТИМИЗАЦИЯ

ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ - переходим в раздел и отключаем оптимизацию(выключаем энергосбережение для приложения SCOUT)



6. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

Не позднее **15 минут** до начала игры перейдите в меню «Матч». В этом меню задаются параметры матча (количество таймов, продолжительность, формат проведения) и цвета команд. От правильности введенных параметров зависит дальнейшее ведение матча.

Продолжительность матча:

- **4X12** – четыре четверти по 12 минут (НБА);
- **4X10** – четыре четверти по 10 минут (наиболее распространенный формат);
- **4X8** – четыре четверти по 8 минут (молодежные первенства).

Формат овертайма:

- **5 минут, 3 минуты** – продолжительность овертайма;
- **Без овертаймов** – нет овертайма.

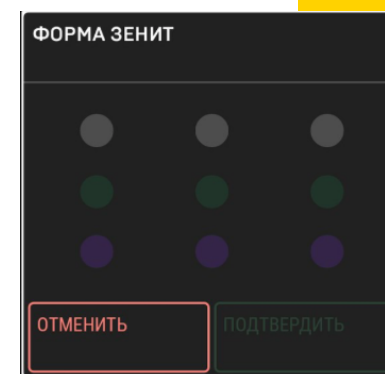
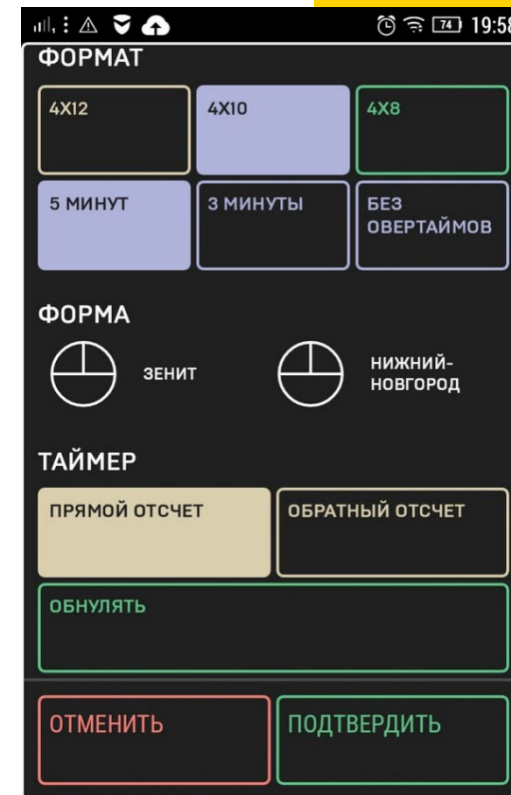
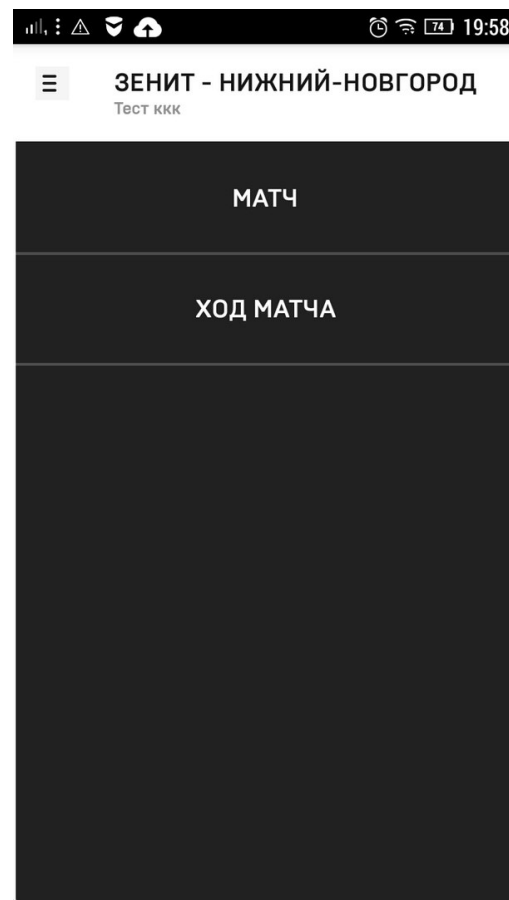
Таймер:

- **Прямой отсчет** – время на табло отсчитывается от 00:00 до 10:00.
- **Обратный отсчет** – время на табло отсчитывается от 10:00 до 00:00, т.е. в обратном направлении.
- **Обнулять** – при ее нажатии время каждой новой четверти будет начинаться с нуля. Если не нажать, то время будет суммироваться.

Выберите форму команд. Выбор производится по принципу «майка-трусы-гетры», где столбец 1 – майка, столбец 2 – трусы, столбец 3 – гетры.

По окончании ввода всех параметров матча нажмите «Подтвердить».

Кликните «Ход матча».



7. ПРЕДМАТЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ

① Введите в предматчевом меню поэтапно каждое из событий:

- **Игроки на площадке** – когда видите игроков на площадке и убедитесь, что это верные команды;
- **Разминка** – когда игроки разминаются;
- **Разыгрывающая команда** – когда игроки выйдут на площадку и все готово к началу игры. Введя это событие, вам откроется выбор разыгрывающей команды.

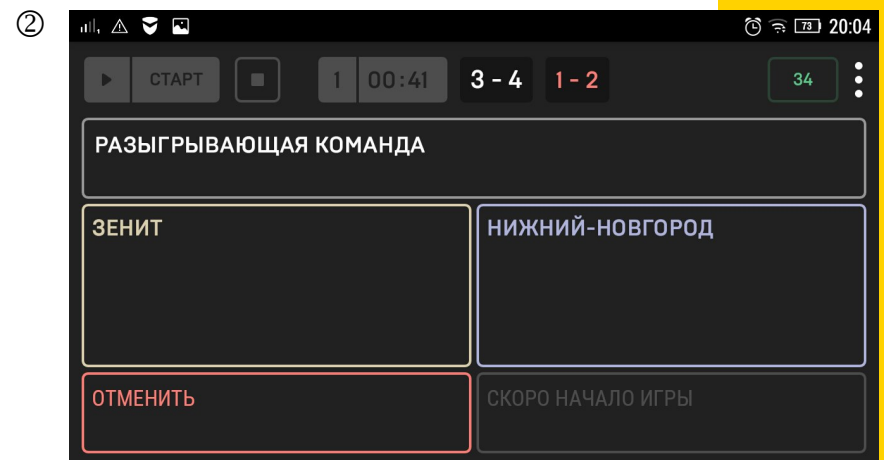
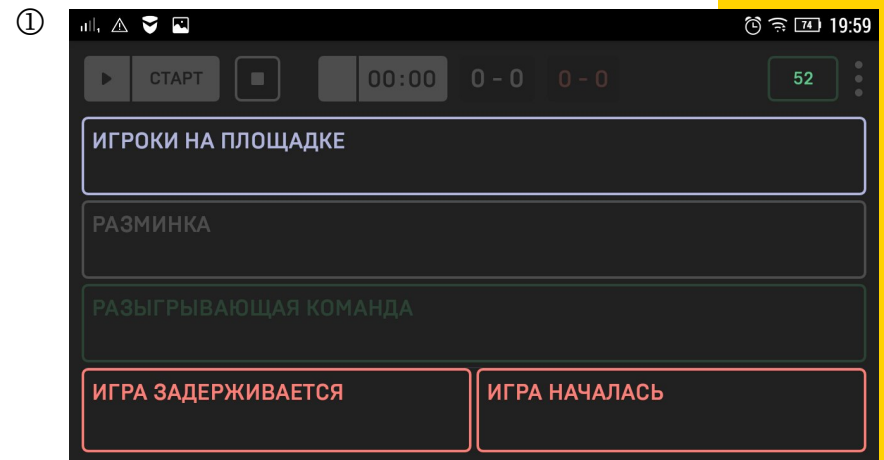
② Когда игроки занимают свои позиции, нажмите «**Скоро начало игры**» и ожидайте розыгрыша мяча.

Как только судья подбросил мяч и одна из команд завладела мячом, выберите соответствующую команду на экране. Матч запустится автоматически.

Внимание: победитель вбрасывания не тот, кто просто коснулся мяча первым, а та команда, которая им завладела!

В случае если матч задерживается, кликните «**Игра задерживается**».

В случае вашего опоздания кликните «**Матч уже начался**».



8. ИНТЕРФЕЙС ОСНОВНОГО МЕНЮ МАТЧА

СТАРТ/ПАУЗА—запускает и останавливает игровое время. Также запустить и остановить время можно кнопкой громкости вашего смартфона.

ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА МАТЧА – вызывает меню выбора статуса матча (начало и окончание четвертей, конец матча).

ТЕКУЩИЙ СТАТУС МАТЧА – отображает номер текущего игрового отрезка матча (1 четверть, 2 четверть и т.д.)

ТАЙМЕР – отображает игровое время. Скорректировать время можно нажав на таймер, прокрутите цифры до нужных минуты и секунд и подтвердите действие. Остановить/запустить таймер кнопкой регулировки звука на телефоне.

СЧЕТ—индикатор счета по очкам.

ФОЛЫ—счетчик фолов.

ПИНГ СОЕДИНЕНИЯ— это число в прямоугольнике цвета, являющееся показателем скорости соединения. Чем меньше это число, тем лучше качество связи и выше скорость.

РЕВЕРС КОМАНД – если на табло иной порядок команд, то для вашего удобства вы можете поменять команды местами в вашем приложении. Для этого кликните на три точки в верхнем углу справа. Нажмите на иконку реверса команд.

ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ – нажмите на соответствующую команду каждый раз когда она владеет мячом.

ЗАБРОШЕННЫЕ ОЧКИ – выберите верное владение и нажмите 2 или 3 очка, чтобы изменить счет. 1 очко вводится только при реализации штрафных бросков.

ФОЛ – нарушение правил одной из команд.

ТАЙМ-АУТ – одна из команд взяла тайм-аут. Каждая из команд имеет право взять по 2 тайм-аута в каждой четверти.

КОРРЕКТИРОВКА – **пользоваться данной кнопкой запрещено.**

УДАЛЕНИЕ СОБЫТИЙ– удаление ранее введенных событий.

БЕТСТОП/БЕТСТАРТ—нажимать данную кнопку следует, как можно быстрее в следующих случаях: необычные и непонятные ситуации, разница в счете, а так же если судьи совещаются по поводу изменения счета.



1

00:37

0 - 0

0 - 0

34



ЗЕНИТ

НИЖНИЙ-НОВГОРОД

2 ОЧКА

1 ОЧКО

3 ОЧКА

ФОЛ

ТАЙМ-АУТ

КОРРЕКТИРОВКА

Фол
00:22 ЗЕНИТ



БЕТСТАРТ

9. ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА МАТЧА

Чтобы начать и окончить четверть, овертайм, а также окончить матч, нажмите данную кнопку.

Элементы меню изменения статуса матча:

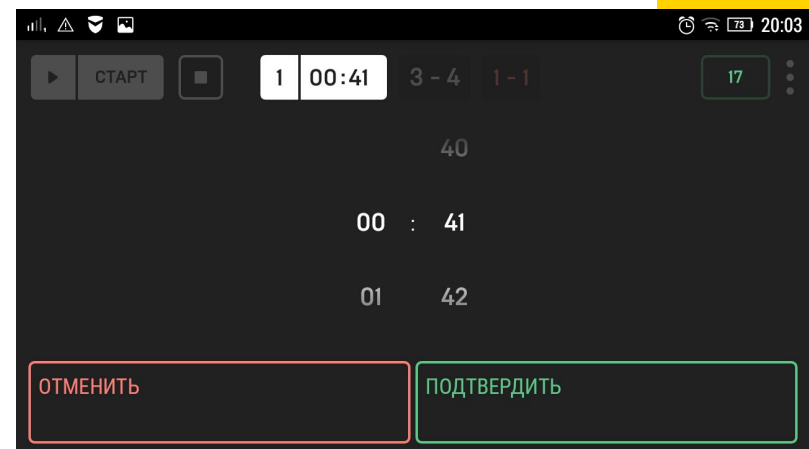
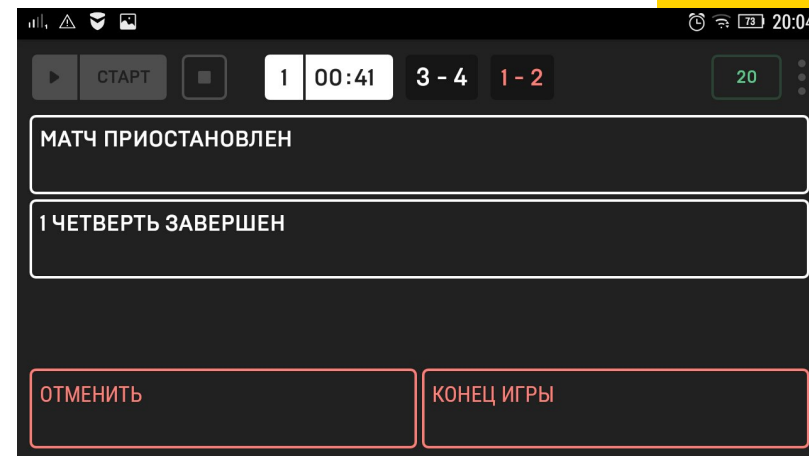
- **Матч приостановлен** – матч прерван по какой-либо причине (травма игрока, технические неполадки, повреждение щита);
- **Четверть завершена/Начало четверти** – окончание/начало четверти;
- **Отменить** – закрывает меню выбора статуса;
- **Конец игры** – матч завершен.

ВАЖНО! Не торопимся подтверждать окончание игрового отрезка(четверти). Следует это делать только после полной уверенности в правильности счета на табло (произвести фотофиксацию) и у вас в приложении, так же ни одна из команд не апеллирует обратное, только после этого завершить четверть.

10. КОРРЕКЦИЯ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

Чтобы скорректировать игровое время нажмите на таймер. Затем прокрутите цифры до нужных минуты и секунды и подтвердите действие.

Корректировать таймер необходимо только если разница составляет более 15 секунд в течение матча и более 5 секунд на последней минуте каждой четверти. Меньшая разница во времени допускается и корректировать ее не следует.

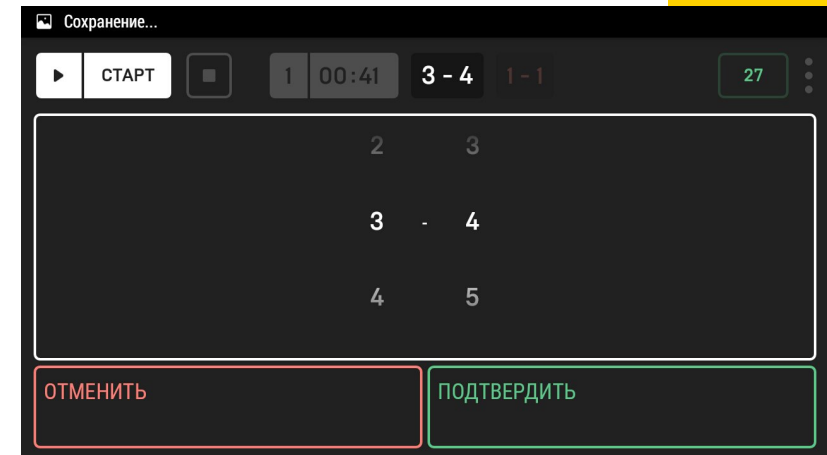


11. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА

Использовать функцию, только при опоздании на матч. Остальные случаи корректировок (отмена неверного очка и т.д.) производить через «Корзину» в режиме нажатой кнопки «**БЕТСТОП**», по окончании внесения корректировок выйдите из данного режима путем нажатия кнопки «**БЕТСТАРТ**».

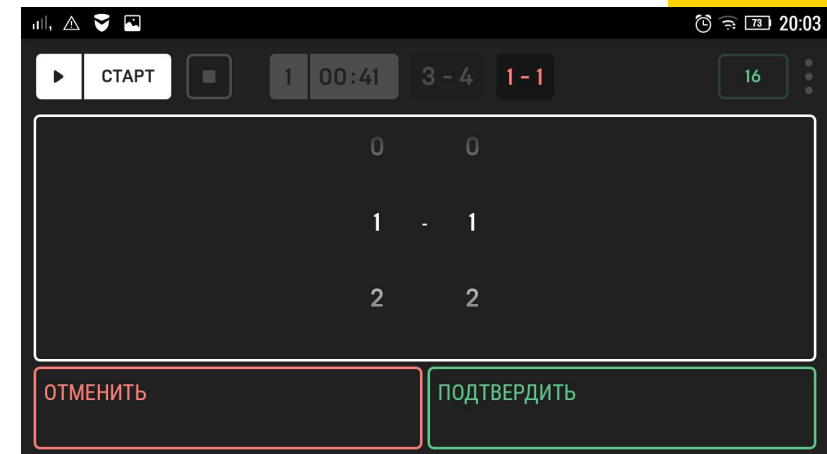
Чтобы вручную скорректировать очки нажмите на иконку счета, прокрутите цифры до нужных значений и подтвердите действие.

Внимание: ручная корректировка счета производится только в случае опоздания на матч в режиме «**БЕТСТОП**».



12. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ ФОЛОВ

Чтобы вручную скорректировать фолы нажмите на счетчик фолов, прокрутите цифры до нужных значений и подтвердите действие.



13. ДОБАВЛЕНИЕ ОЧКОВ

Чтобы добавить очки, установите владение мячом забросившей команды и введите нужное количество очков.

1 очко вводится только при реализации штрафных бросков.

При вводе игровых очков, появляется окно, в котором следует отметить с фолом (2+1, 3+1) или без был заброшен мяч.

2 ОЧКА	1 ОЧКО	3 ОЧКА
--------	--------	--------

II

ПАУЗА

■

1 00:04 2-0 0-0 37

2 ОЧКА

ОТМЕНИТЬ X

БЕЗ ФОЛА

2+1

14. ДОБАВЛЕНИЕ ФОЛОВ

Чтобы добавить фол, поставьте нужной команде владение мячом и нажмите на кнопку «Фол».

Выберите дальнейшее действие:

- **без штрафных бросков;**
- **1, 2 или 3 штрафных;**
- **технический фол.**

Под техническим фолом понимаются штрафные с последующим владением бросающей команды (например, за неспортивное поведение).

После выбора количества штрафных бросков, каждый из них вводится кнопкой «1 очко» через основное меню матча.

Введите поэтапно каждый из бросков, отмечая попадание или промах.

▶

СТАРТ

■

1 07:21 4-6 0-1 67

ФОЛ

ОТМЕНИТЬ X

БЕЗ ШТРАФНЫХ

1 ШТРАФНОЙ

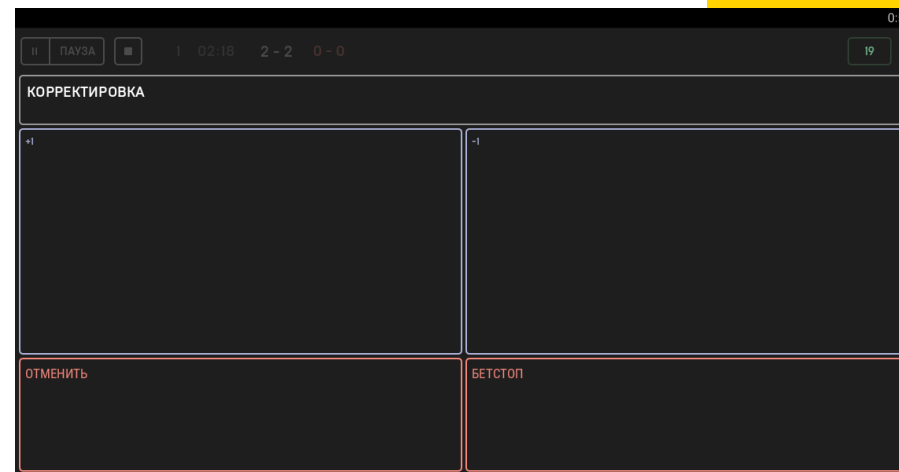
3 ШТРАФНЫХ

2 ШТРАФНЫХ

ТЕХНИЧЕСКИЙ

15. КОРРЕКТИРОВКА

Данной кнопкой пользоваться запрещено.

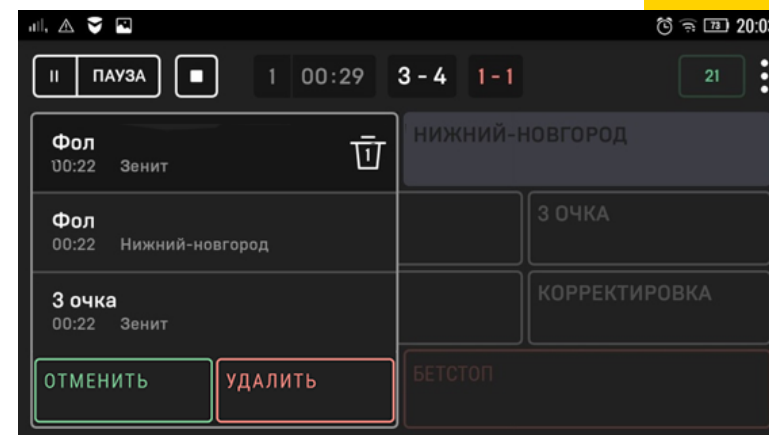
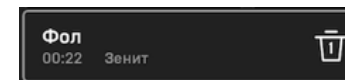


16. ОТМЕНА ВВЕДЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Нажмите на кнопку введенного действия в левом нижнем углу основного меню матча. Подтвердите удаление последнего события, нажав на «Удалить».

Неверно заведенные очки удаляются и добавляются в режиме **БЕТСТОП**, фолы в обычном режиме

Удаление более, чем одного события считается за грубую ошибку.

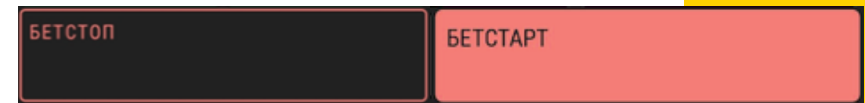


17. БЕТСТОП / БЕТСТАРТ(СТОП / СТАРТ)

Нажимать данную кнопку следует как можно быстрее в следующих случаях:

- необычные и непонятные ситуации связанные с возможными изменениями в счете игры;
- значительная разница в счете;
- значительная корректировка времени;
- судьи совещаются по поводу изменения счета.

По окончании данных эпизодов следует повторно нажать на кнопку и перевести игру в «Бетстарт».



18. ПИНГ

В верхнем углу справа находится индикатор пинга. Пинг – это число, являющееся показателем скорости соединения. Чем меньше это число, тем лучше качество связи и выше скорость.

Предусмотрено три цветовых состояния индикатора пинга:

- зеленый – все в порядке;
- желтый – связь плохая либо нестабильна;
- красный – связь отсутствует, обрыв соединения.
- статичность индикатора (если цифра не меняется на протяжении 5-ти и более секунд) также является показателем отсутствия соединения.

При длительном обрыве (порядка 20 секунд и более) выключите и включите интернет, а затем перезагрузите приложение. Если это не помогло, попробуйте найти на арене место с лучшим качеством связи.

