

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРИЛОЖЕНИЕМ SCOUT2

ФУТБОЛ



1. ТРЕБОВАНИЯ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ	3
2. ВОПРОСЫ, ТРЕБУЮЩИЕ НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНОГО ИНФОРМИРОВАНИЯ АДМИНИСТРАТОРА	3
3. ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ВЫ ПОЛУЧИЛИ УТВЕРЖДЕНИЕ НА МАТЧ	4
4. ЗАПУСК ПРИЛОЖЕНИЯ И ВЫБОР МАТЧА.....	5
5. ВВОД ФОРМАТА МАТЧА И ЦВЕТА ИГРОВЫХ ФОРМ	6
6. ПРЕДМАТЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ	7
7. ИНТЕРФЕЙС ГЛАВНОГО МЕНЮ МАТЧА	8
8. ГЛАВНОЕ МЕНЮ: УРОВЕНЬ 1	9
9. ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ И СЛАЙДЕР ПОЛОЖЕНИЯ МЯЧА НА ПОЛЕ	10
10. СТОП/СТАРТ	11
11. ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА МАТЧА	12
12. КОРРЕКЦИЯ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ.....	14
13. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА	14
14. СТАТИСТИКА	15
14.1 Офсайд	15
14.2 Пауза в игре	15
14.3 Замена	16
14.4 Добавленное время.....	17
14.5 Карточка	17
15. УГОЛОВОЙ УДАР	18
16. ФОЛ.....	19
17. ГОЛ.....	20
18. СЕРИЯ ПЕНАЛЬТИ	20
19. PING	24

1. ТРЕБОВАНИЯ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Каждый скаут должен иметь:

- основной смартфон с **ОС Андройд 5.0** 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**» (Россия, страны Прибалтики и СНГ) – **Scout Live** (Skype: **live:livescout911**), а для условного региона «**Европа**» (т.е. всех остальных стран) – **SL Europe** (Skype: **fon.europa**). Если вы ведете матч с 22:00 МСК до 10:00 МСК, то независимо от региона, вашим администратором является **Ночной админ** (skype: **live:nightscoutsl**).

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.

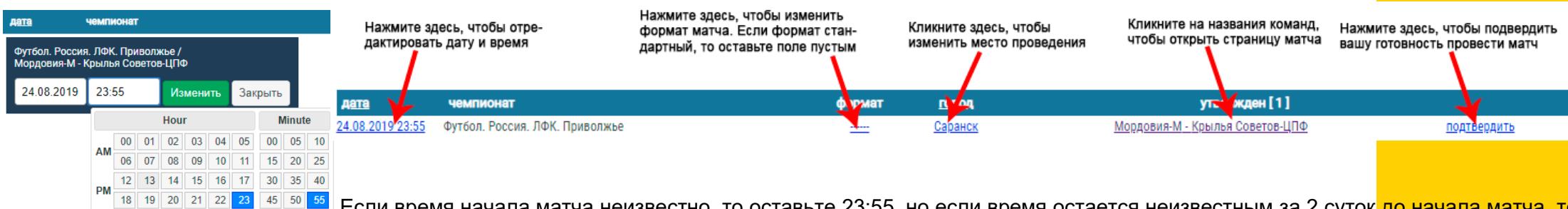
Технические вопросы:

- пропал интернет или частые обрывы сети;
- сбой приложения (например, не срабатывают кнопки, некорректно отображается таймер и т.п.);
- вы ошибочно завершили матч;
- 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:

- зайдите на сайт утверждения матчей <http://scout.sportlevel.com/> и нажать **Подтвердить** напротив вашего матча, что будет означать вашу готовность провести данный матч;
- для гарантированного получения оповещений об утверждении матчей, всегда имейте актуальный e-mail в профиле своего аккаунта на сайте <http://scout.sportlevel.com/>
- проверить правильность указанной на сайте даты проведения, времени начала, места и формата матча;



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 постараитесь найти источники информации.

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



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

Ссылка на матч:	<input type="text" value="https://mfsprivolg.nagradion.ru/tournament15124/calendar"/>	Изменить
Нажмите Изменить, чтобы сохранить ссылку		
Ошибки и комментарии по матчу	Написать сообщение или ошибку	
Ссылка на анонс матча		

- 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. ЗАПУСК ПРИЛОЖЕНИЯ И ВЫБОР МАТЧА

Запустите приложение. Откроется окно ввода логина и пароля.

① Сначала необходимо проверить актуальна ли версия установленного приложения. Под названием **SCOUT** указана версия приложения, установленного на ваш смартфон. Как пример, на данном скриншоте вы видите версию 2.00 (374).

В случае выхода новой версии вы будете получать информационную рассылку, однако с вашей стороны также необходим контроль актуальности имеющейся у вас версии приложения. Поэтому перед каждым матчем сверяйте версию установленного приложения с версией, размещенной на сайте www.coachscout.ru. Если версии отличаются, необходимо произвести обновление приложения до начала матча.

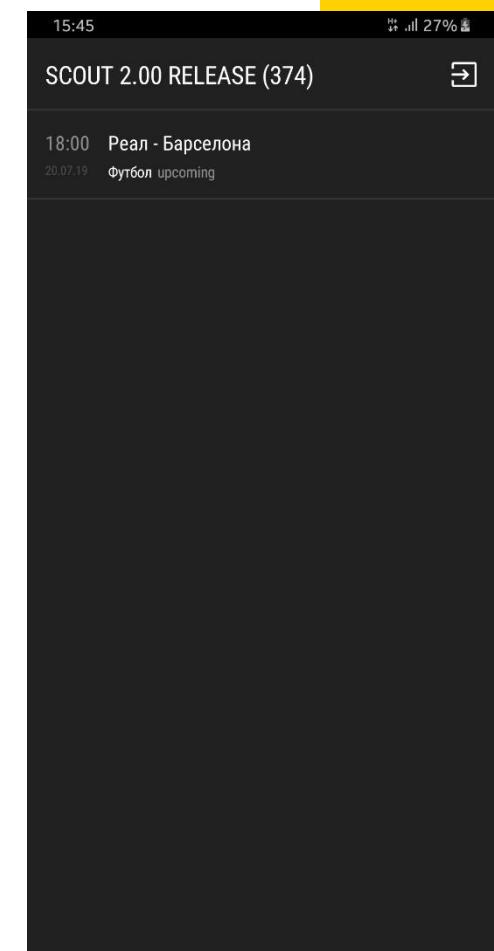
Если версия приложения на вашем смартфоне актуальна, вы можете ввести логин и пароль. Нажмите **ВОЙТИ**.

② В следующем окне вы увидите список утвержденных вам матчей. Не позднее, чем за 15 минут до начала откройте нужный матч.

①



②



5. ВВОД ФОРМАТА МАТЧА И ЦВЕТА ИГРОВЫХ ФОРМ

① Не позднее, чем за **15 минут** до начала войдите в нужный

матч. Вам откроется меню ввода формата матча.

В данном меню задаются параметры матча - продолжительность таймов и формат проведения матча, цвета игровых форм команд.

Продолжительность таймов:

- 2X45, 2X40, 2X35, 2X30** – соответственно два тайма по 45, 40, 35 и 30 минут.

Формат матча:

- Серия пенальти** – пенальти по окончании основного времени матча;
- Доп. время и серия пенальти** – доп. таймы 2x15 и серия пенальти по окончании дополнительного времени;
- Без доп. времени** – матч оканчивается по истечении основного времени, независимо от результата.
- Кубковый матч** – при ничейном исходе по итогам двух встреч, приложение позволит продолжить матч независимо от счета в данном матче для выявления победителя.

От правильности ввода продолжительности таймов и формата матча зависит дальнейшее ведение матча. Ошибки не допускаются!

Далее необходимо задать цвета игровых форм для обеих команд. Если цвета игровых форм пока неизвестны, то их можно ввести позже.

② Под словом **ФОРМА** нажмите на первую команду и в открывшейся палитре выберите цвета по принципу «майка-трусы-гетры». Нажмите **Подтвердить**. То же самое повторите для второй команды.

① По окончании всех настроек нажмите **Подтвердить**.

①



②



6. ПРЕДМАТЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ

После ввода продолжительности и формата матча, вы переместитесь в меню предматчевых событий. Вводя поочередно каждое из событий, вы даете нам понимание того, что происходит на поле перед матчем.

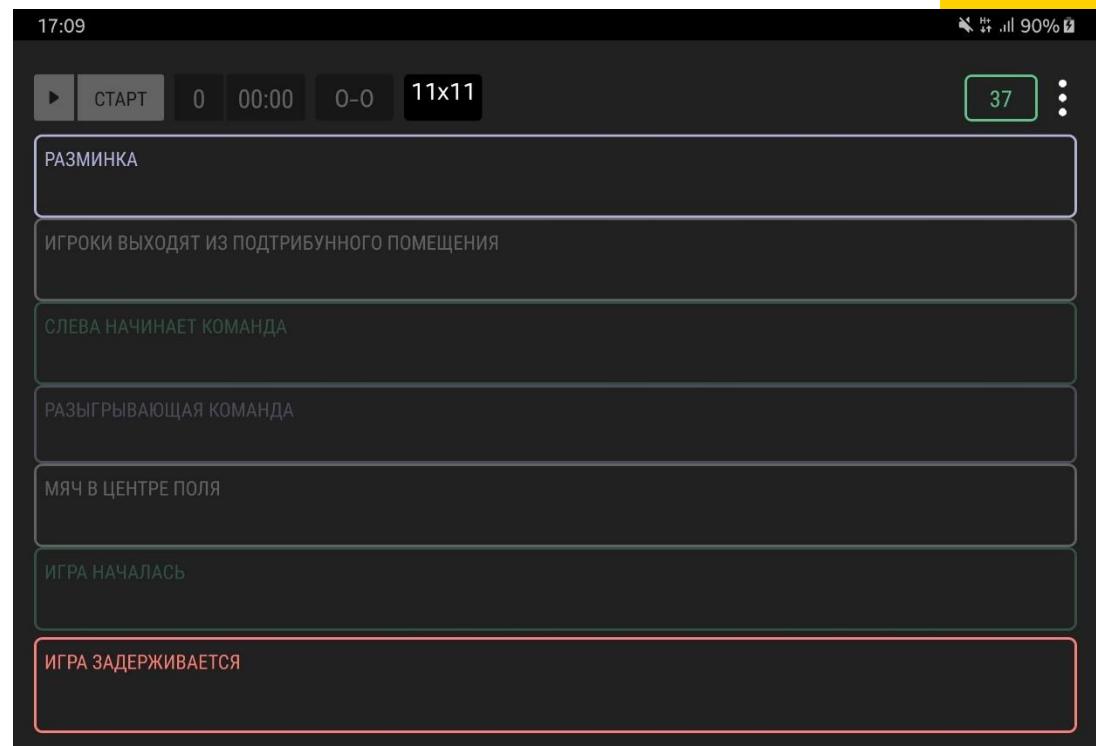
Ниже перечислены все возможные варианты предматчевых событий и описано время их наступления. Нажмайте события одно за другим, по мере свершения каждого из них.

Предматчевые события:

- **Разминка** – когда видите разминку игроков на поле и убедились, что это верные команды;
- **Игроки выходят из подтрибунного помещения** – когда команды выходят на поле для предматчевого построения;
- **Слева начинает команда** – когда на 100% убедитесь какая из команд начнет матч слева. Это необходимо для верного расположения номеров углов при угловых ударах;
- **Разыгрывающая команда** – команда, которая будет разводить мяч первой;
- **Мяч в центре поля** – когда игроки заняли свои позиции, мяч установлен в центре поля и все готово к началу матча;
- **Игра началась** – когда судья дал стартовый свисток.

Как только вы нажмете событие **Игра началась**, приложение начнет первый тайм и вам откроется главное меню матча, через которое и будет происходить работа на протяжении всего матча.

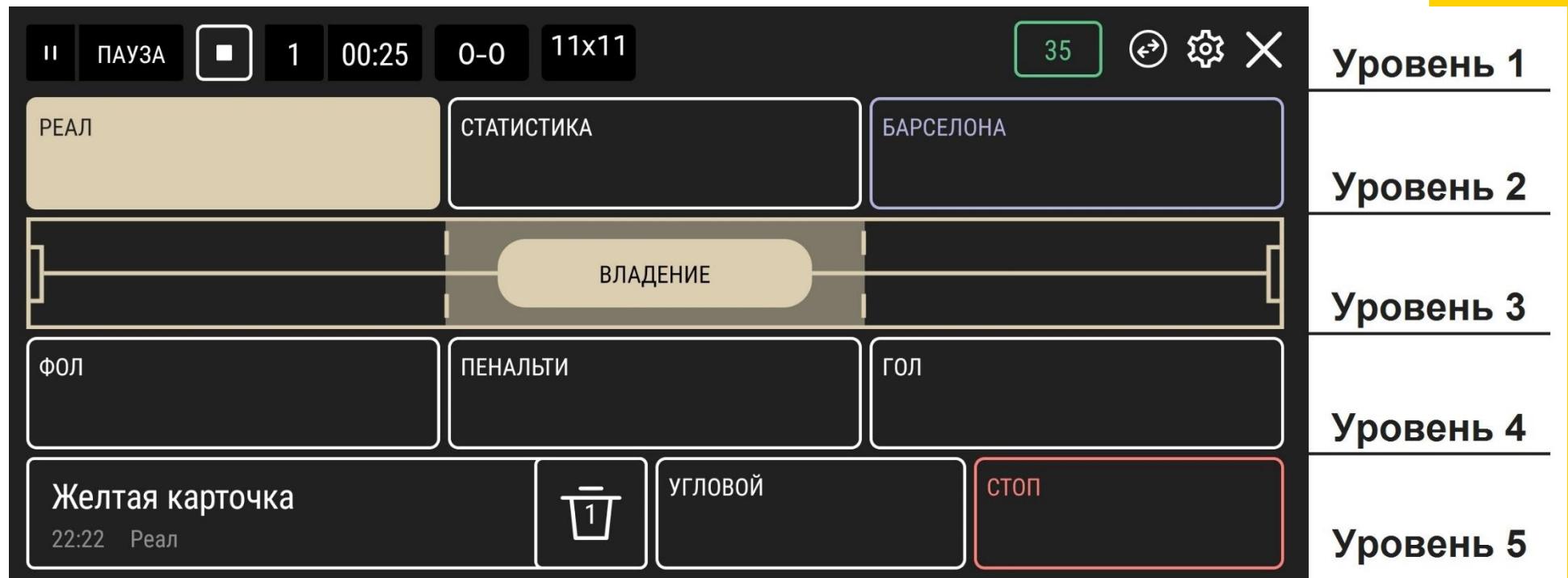
В случае если матч задерживается, кликните **«Игра задерживается»**.



7. ИНТЕРФЕЙС ГЛАВНОГО МЕНЮ МАТЧА

Главное меню матча состоит из набора индикаторов и кнопок, условно разделенных на пять уровней:

- уровень 1 – индикаторы номера тайма, игрового времени, счета, численных составов, ping и т.д.;
- уровень 2 – владение команд и статистика матча;
- уровень 3 – положение мяча на поле;
- уровень 4 – кнопки фола, пенальти и гола;
- уровень 5 – история событий, угловой удар и кнопка СТОП.

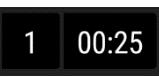


8. ГЛАВНОЕ МЕНЮ: УРОВЕНЬ 1



 ПАУЗА - эта кнопка запускает и останавливает время. Так как футбольными правилами не предусмотрены остановки времени, то при ведении футбола эта кнопка приглушена и нажимать ее нет необходимости.

 - кнопка изменения статуса матча. Статусами матча являются: 1-й тайм, 2-й тайм, 1й доп. тайм, 2-й доп. тайм, серия пенальти. С помощью этой кнопки можно закончить текущий тайм и начать следующий.

 1 | 00:25 - статус матча и текущее время матча. Цифра слева показывает текущий статус матча. Например, цифра 1 означает, что в матче 1-й тайм. Цифры справа – текущее время матча. Например, 00:25 означает, что в первом тайме сыграно 25 секунд.

 0 - 0 - текущий счет в матче.

 11 x 11 - численность игроков на поле. Например, 11x11 означает, что команды играют в полных составах. Никто из игроков не был удален.

 27 - ping – это индикатор скорости соединения. Чем ниже цифра, тем выше качество и скорость соединения. Если цвет изменяется на желтый, то это значит, что качество соединения падает. Если число меняется на две стрелки, мерцающие красным, это означает, что соединения отсутствует и мы не получаем от вас события.

 - чтобы отобразить дополнительные кнопки вы должны нажать иконку в виде трех вертикальных точек. Иконка в виде двух стрелок в круге позволяет сделать реверс команд для вашего комфорта, в случае если порядок команд на табло не совпадает с порядком в приложении. Иконка шестеренки позволяет перейти в меню ввода формата матча (см. пункт 2). Нажмите X, чтобы спрятать дополнительные кнопки.

9. ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ И СЛАЙДЕР ПОЛОЖЕНИЯ МЯЧА НА ПОЛЕ

На протяжении всего матча вы должны вводить владение и положение мяча на поле. Это делается с помощью кнопок 2-го уровня и слайдера 3-го уровня (см. п. 4).

Владение мячом вводится путем нажатия на название команды, которая им владеет в данный момент. В это же время вы должны двигать слайдер положения. Таким образом, правильно делать так:

1. Нажать на название команды, владеющей мячом;
2. Обновить положение мяча на поле путем нажатия на актуальное место на слайдере положения.

Возможны четыре варианта положения мяча на поле: **оборона** (когда команда с мячом на своей половине до центрального круга), **владение** (когда команда владеет мячом далее 25 метров от своих ворот и не ближе 25 метров до ворот соперника), **атака** (когда команда владеет мячом в 25 метровой зоне до ворот соперника), **опасная атака** (когда команда владеет мячом в менее чем трех метрах от штрафной зоны соперника). Чтобы ввести опасную атаку, нажмите кнопку **Атака** повторно.

Схема соответствия поля и слайдера положения мяча:

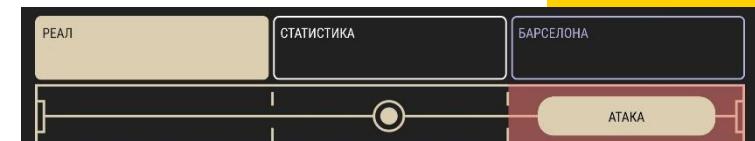


Несколько примеров владения мячом и положения мяча на поле:

На этом изображении показано, что Реал владеет мячом в центре поля

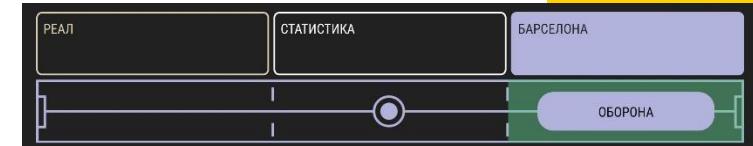


Реал владеет мячом и находится в атаке на половине соперника



Реал владеет мячом и находится в опасной атаке в менее, чем 3 метрах до штрафной зоны соперника. Для введения опасной атаки нажмите кнопку Атака повторно!

Барселона владеет мячом на своей половине поля



10. СТОП/СТАРТ

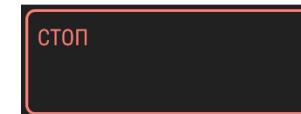
Кнопка **СТОП/СТАРТ** является одной из наиболее важных кнопок, поэтому каждый скаут должен знать и понимать для чего эта функция и когда ее использовать. В нормальном состоянии кнопка должна быть отжата и иметь черный цвет. Как только вы нажмете на **СТОП**, она станет красной. Нажатие на эту кнопку означает опасную ситуацию, которая может критически повлиять на ситуацию в матче.

Итак, когда следует нажимать кнопку **СТОП**:

- **гол** – когда в матче был забит гол, но вы не успеваете его ввести. Однако, в нормальных условиях, когда вы нажимаете кнопку гол, то **СТОП** срабатывает автоматически и вам не нужно нажимать **СТОП** вручную;
- **выход один на один** – это потенциально голевая ситуация, поэтому следует нажать немедленно **СТОП** и ждать, когда момент будет заигран;
- **пенальти** – при вероятности назначения пенальти;
- **красная карточка/вторая желтая карточка** – при вероятности того, что судья покажет красную или вторую желтую карточки;
- **ситуации, прерывающие матч** (например, беспорядки среди болельщиков, команда отказывается продолжать матч);
- **технические проблемы**.

Когда все проблемы и важные ситуации будут разрешены, а необходимые события введены, не забывайте нажать кнопку **СТАРТ**.

В матче все хорошо:



Матч в статусе СТОП:



ВНИМАНИЕ: Вы должны немедленно нажимать **СТОП** в важных ситуациях и только когда это необходимо. Не злоупотребляйте этой кнопкой в ситуациях, которые не вызывают сомнений.

11. ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА МАТЧА

Статусами матча являются: 1-й тайм, 2-й тайм, 1й доп. тайм, 2-й доп. тайм, серия пенальти. С помощью этой кнопки можно закончить текущий тайм и начать следующий.

Элементы меню изменения статуса матча:

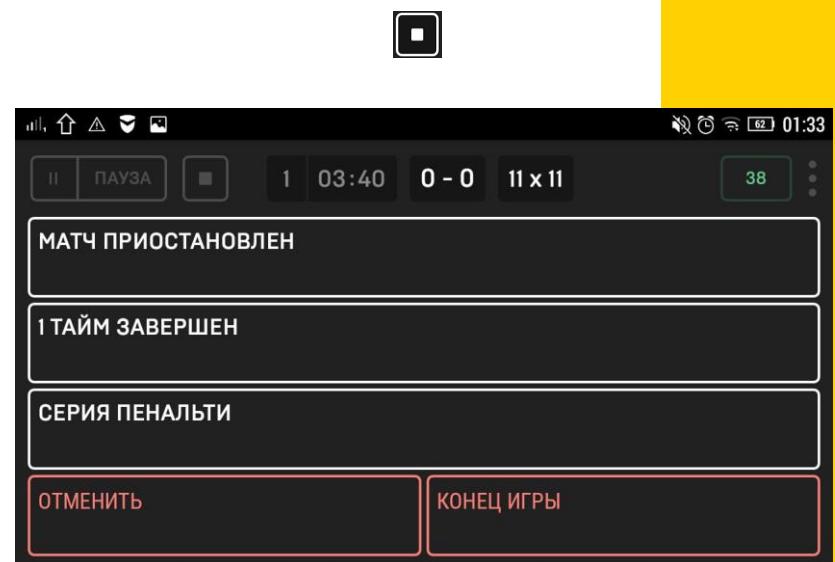
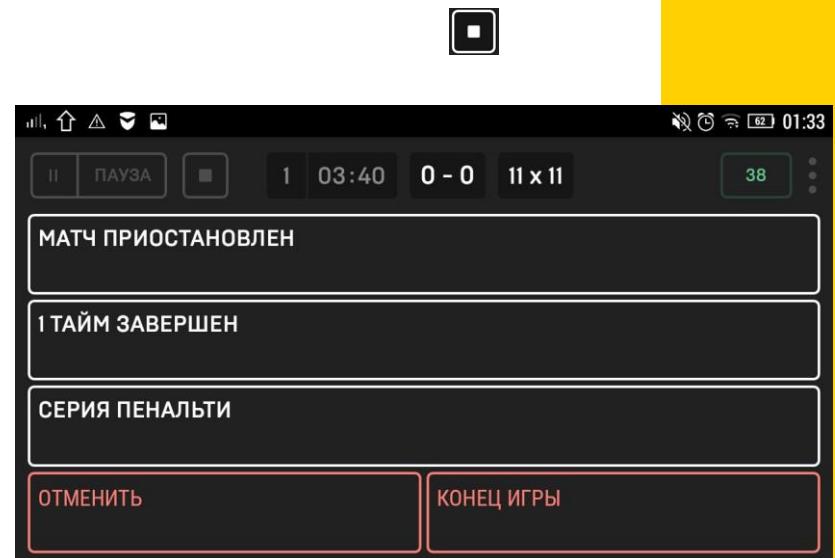
- **Матч приостановлен** (см. пункт 11.1) – матч прерван по определенной причине;
- **Тайм завершен/Начало тайма** – окончание/начало таймов;
- **Серия пенальти** – переход к процедуре послематчевых пенальти (данная кнопка доступна после окончания основного времени и только если для проведения матча был выбран формат, предусматривающий пенальти);
- **Отменить** – закрывает меню выбора статуса;
- **Конец игры** – матч завершен.

11.1 Статус «Матч приостановлен»

Иногда, на матчах, вы можете сталкиваться с экстраординарными ситуациями, которые на продолжительное время препятствуют продолжению матча. Когда это происходит, судья принимает решение о полной остановке матча. Примерами данных ситуаций являются:

- погасло освещение стадиона;
- на трибунах происходят беспорядки;
- команда(ы) отказывается продолжать матч;
- резкое ухудшение погодных условий, препятствующее проведению матча;
- и т.п.

Нажмите **СТОП**, как только произошла одна из вышеописанных или им подобная ситуация. Сообщите об этом администратору и ожидайте решение судьи.



Как только судья принимает решение увести игроков с поля либо вообще в раздевалки, вы должны нажать кнопку статуса и затем **Матч приостановлен**. В открывшемся меню будет доступно три варианта:

- матч приостановлен;
- игра скоро продолжится;
- корректировка времени.

Нажмите еще раз **Матч приостановлен**, чтобы отправить нам это событие. При этом игровое время в приложении и на нашем сервере остановится. Свяжитесь с администратором снова, чтобы подтвердить приостановку матча.

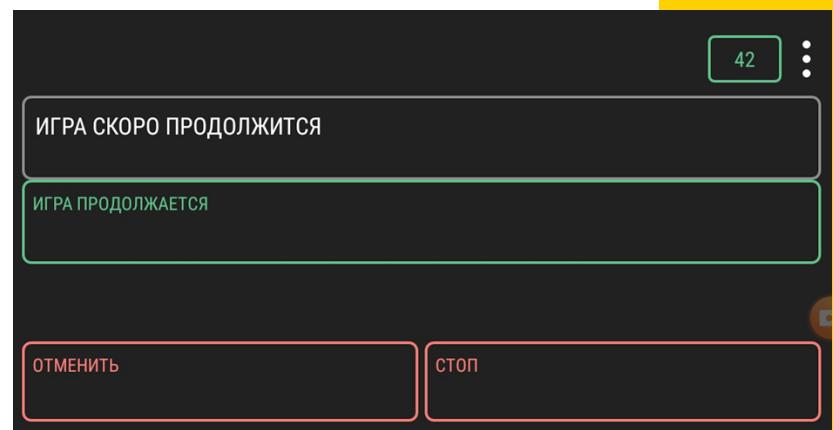
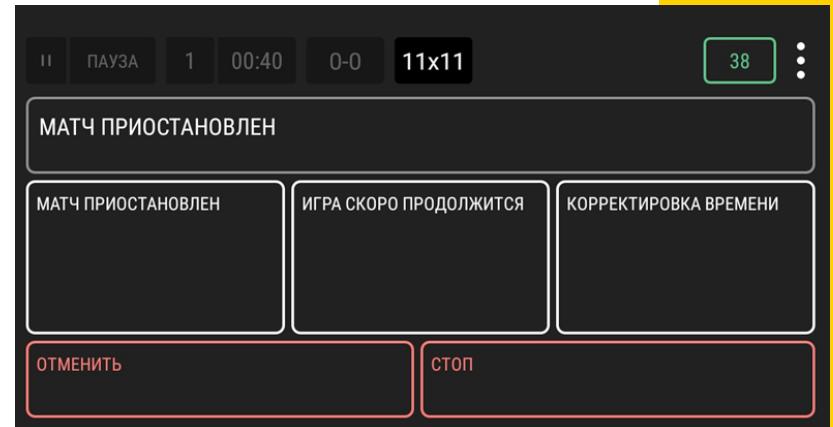
Затем необходимо скорректировать время максимально точно к моменту, когда судья остановил матч. Информацию о том, когда вы нажали в первый раз **Матч приостановлен**, вам поможет восстановить администратор.

Попытайтесь выяснить всеми доступными способами информацию о времени, когда матч продолжится, дождитесь объявления диктора. Проинформируйте об этом администратора.

Когда игроки вернутся на поле, убедитесь в правильности игрового времени в нашем приложении и при необходимости скорректируйте. Затем нажмите **Игра скоро продолжится**.

Как только судья даст свисток о продолжении матча, нажмите **Игра продолжается**. После этого время запустится, и вы продолжите вести матч.

В случае, если матч не продолжится в этот же день, то получите разрешение от администратора покинуть стадион.

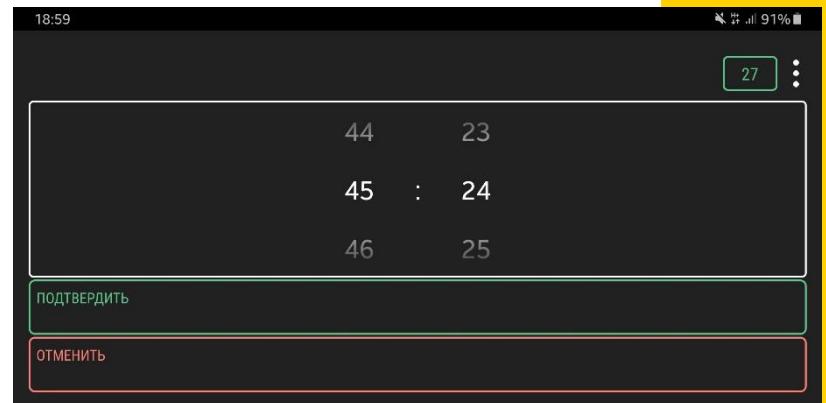


12. КОРРЕКЦИЯ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

В нормальной ситуации вы никогда не должны изменять время матча вручную, но иногда, в экстраординарных ситуациях, это сделать необходимо. Например, в случае проблем с табло. Или, когда вы опоздали на матч и после получения нашего разрешения начать, вы должны откорректировать время вручную.

Чтобы скорректировать игровое время нажмите на таймер. Затем прокрутите цифры до нужных минут и секунд и нажмите **Подтвердить**.

ВНИМАНИЕ: Все манипуляции со временем должны производиться при нажатой кнопке **СТОП**, а также информировании вашего администратора



13. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА

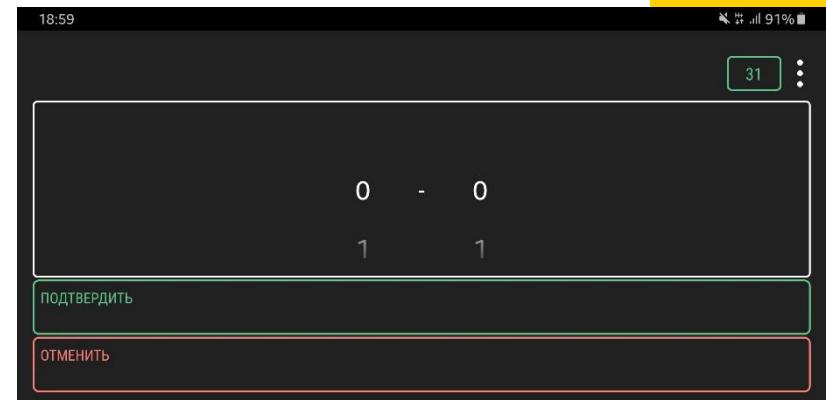
Вы можете скорректировать счет нажав на индикатор счета и прокрутив цифры до нужных значений.

В нормальной ситуации вы никогда не должны изменять счет матча вручную, но иногда, в экстраординарных ситуациях, это сделать необходимо. Например:

- рефери засчитал гол, вы его подтвердили, а потом рефери гол отменил;
- вы ввели гол не той команде или по ошибке (если отменить этот гол через отмену события не представляется возможным);
- вы опоздали на матч и должны скорректировать счет.
- и т.д.

Внимание: коррекция счета производится только после нажатия кнопки «Бетстоп». По окончании коррекции нажмите «Бетстарт».

ВНИМАНИЕ: Все манипуляции со счетом должны производиться при нажатой кнопке **СТОП**, а также информировании вашего администратора

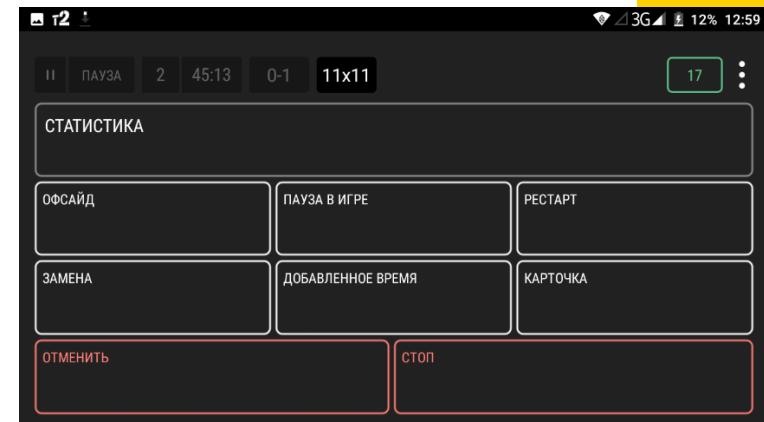


14. СТАТИСТИКА

Меню статистики содержит следующие события:

- **Офсайд;**
- **Пауза в игре** – оповещает о возобновлении игры после паузы, замены или травмы;
- **Рестарт;**
- **Замена;**
- **Добавленное время;**
- **Карточка.**

СТАТИСТИКА



14.1 Офсайд

При владении мячом командой, попавшей в офсайд, нажмите **Статистика -> Офсайд**.

Владение мячом автоматически перейдет к команде соперника.

ОФСАЙД

14.2 Пауза в игре

Функция используется для передачи информации о внезапной непродолжительной остановке по причине, не вызывающей опасений.

Вы должны нажать кнопку **«Статистика -> Пауза в игре»** когда:

- травма игрока, требующая появление на поле врача;
- во время жаркой погоды, судья прерывает матч для того, чтобы игроки попили воды;
- мелкие проблемы технического характера (отвязалась сетка ворот и т.п.).

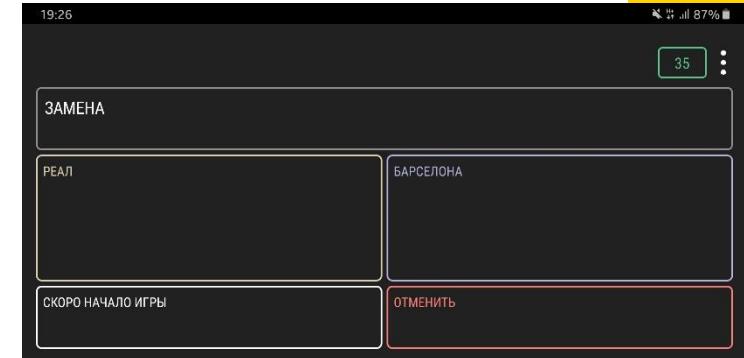
ПАУЗА В ИГРЕ

После возобновления игры нажмите **«Статистика -> Рестарт»**.

14.3 Замена

Нажмите **Статистика -> Замена**. Далее выберите команду, осуществляющую замену.

Если замену производят обе команды либо одна несколько замен сразу, то осуществите процедуру замены столько раз, сколько это необходимо.



14.4 Добавленное время

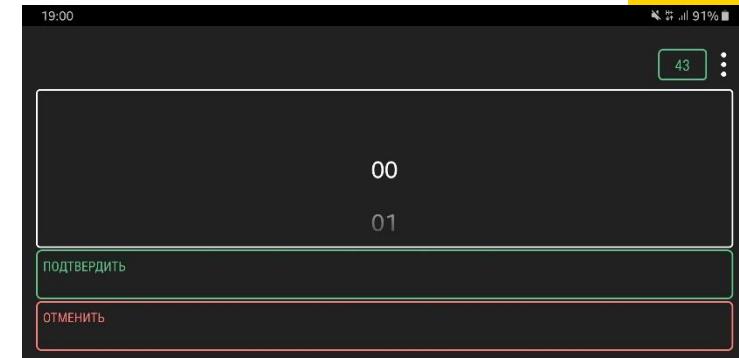
В конце каждого тайма необходимо ввести добавленное время.

Нажмите «**Статистика -> Добавленное время**». Прокрутите минуты до нужного значения и подтвердите действие.

Если дополнительное время неизвестно или не было показано, то введите «00».

ВНИМАНИЕ: Ввод добавленного времени обязателен, даже если рефери его не добавил

ДОБАВЛЕННОЕ ВРЕМЯ



14.5 Карточка

Карточки можно добавить двумя способами – через меню **Статистика**, а также через меню **Фол** (см. пункт 12).

Нажмите **Статистика -> Карточка**. Выберите нужный вариант:

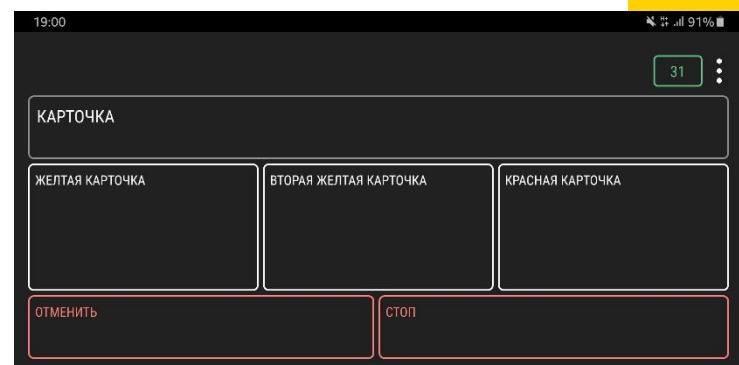
- **Желтая карточка**;
- **Вторая желтая карточка** – судья показал игроку вторую желтую карточку;
- **Красная карточка** – судья показал прямую красную карточку.

Далее система предложит выбрать какая команда получила карточку.

Красную карточку необходимо вводить как можно быстрее. Если вы не уверены, что игрок после грубого фола получит красную карточку, но фол по вашему мнению достоин красной карточки – нажмите СТОП и ожидайте окончания эпизода.

Внимание: На протяжении матча постарайтесь запоминать либо записывайте какие игроки уже получили желтую карточку. Это поможет вам быстро понять, что возможна красная карточка, в случае если какой-либо из этих игроков грубо нарушит правила.

КАРТОЧКА



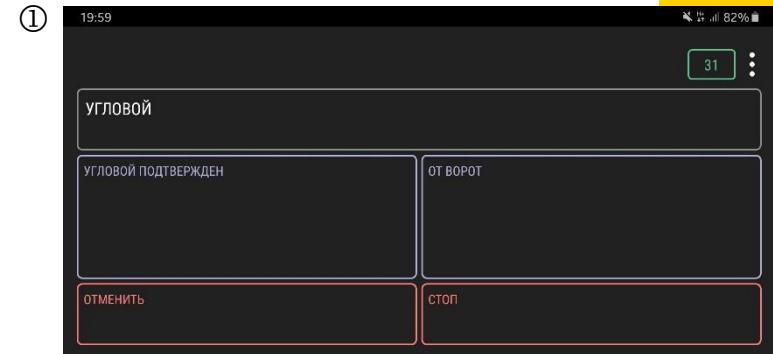
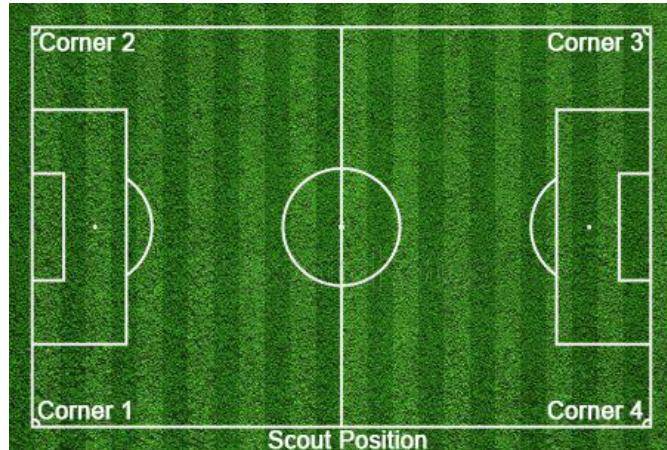
15. УГОЛОВЫЙ УДАР

① Угловой удар назначается, когда мяч выходит за линию ворот от игрока обороняющейся команды. Чтобы добавить угловой нажмите кнопку **Угловой**. Выберите дальнейшее действие:

- **Угловой подтвержден** – подтверждайте угловой удар только когда вы уверены на 100% в его назначении;
- **От ворот** – углового удара нет, мяч вышел от игрока атакующей команды;
- **Отменить** – углового удара нет, удара от ворот также нет.
- **СТОП.**

② Если угловой удар был подтвержден, следующим шагом является выбор номера угла, в котором будет выполняться добавляемый угловой удар. Если угловой удар будет выполнен слева от вас, то это углы 1 и 2. Если справа – углы 3 и 4. Обратите внимание, что данном меню номера углов, с которых команда по правилам игры не может произвести угловой удар, являются неактивными и выбор их для данной команды невозможен.

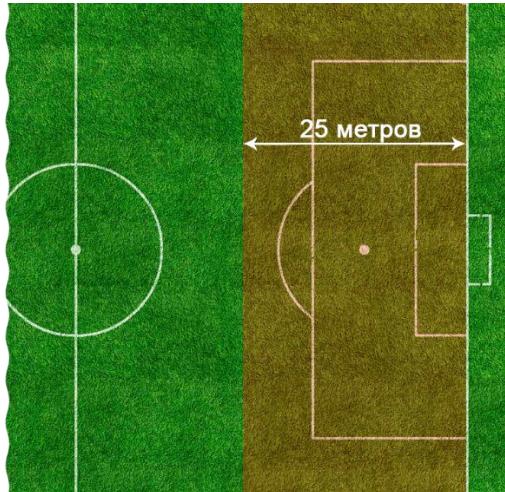
Схема нумерации углов:



16. ФОЛ

- ① Нажмите кнопку **Фол** в главном меню матча.
- ② Выберите **Штрафной удар** или **Опасный штрафной удар**.

Опасным считается штрафной, назначенный **менее**, чем за **25 метров** до линии ворот:



- ③ Далее введите наказание для команды, нарушившей правила: **Желтая карточка, Красная Карточка, Вторая желтая карточка или Без карточки**.

ВНИМАНИЕ: Немедленно нажмите **СТОП** если вы не уверены в типе карточки или вместо опасного штрафного возможен пенальти

- ④ Если вы выбрали простой **Штрафной удар**, то далее выберите **Мяч в игре** или **Удар отменен**.

- ④ Если вы выбрали **Опасный штрафной удар**, то далее выберите **Гол** или **Мяч в игре**.

④

ШТРАФНОЙ УДАР	
МЯЧ В ИГРЕ	УДАР ОТМЕНЕН

- ①

БАРСЕЛОНА	РЕАЛ
-----------	------
- ②

ФОЛ	
ШТРАФНОЙ УДАР	ОПАСНЫЙ ШТРАФНОЙ УДАР
- ③

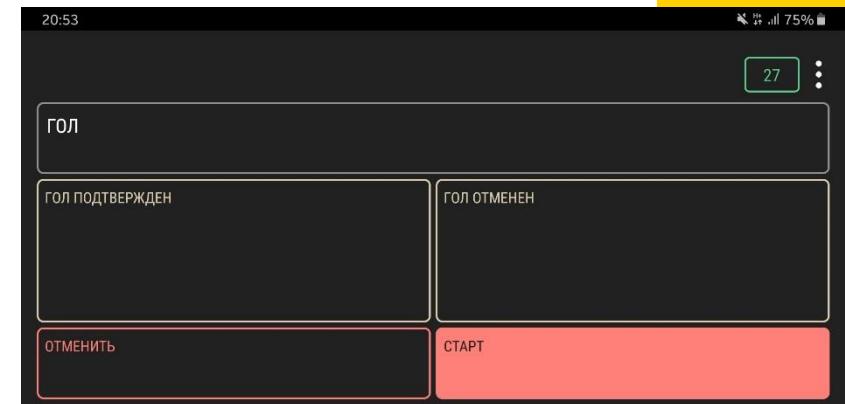
КАРТОЧКА	
ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА	КРАСНАЯ КАРТОЧКА
ВТОРАЯ ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА	БЕЗ КАРТОЧКИ
- ⑤

ИГРОК У МЯЧА	
ГОЛ	МЯЧ В ИГРЕ

17. ГОЛ

Процедура добавления гола имеет следующий порядок:

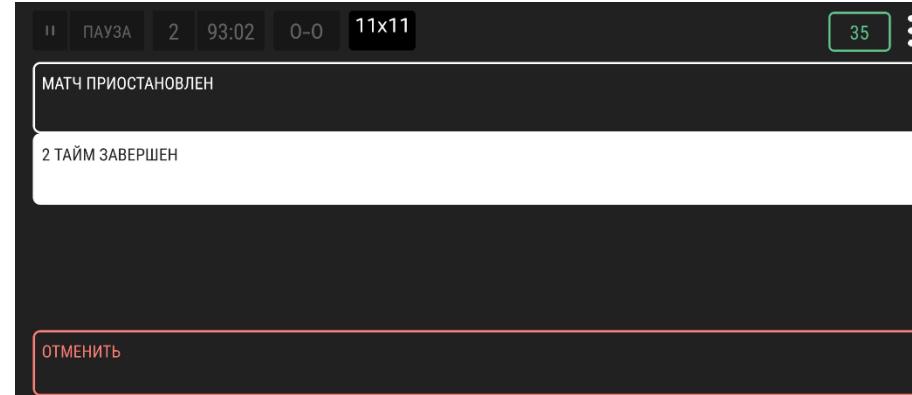
1. Перед голом вы должны иметь верное владение мячом;
2. Нажмите **Гол** в главном меню матча;
3. Если вы уверены в том, что гол засчитан, нажмите **Гол подтвержден**. Если гол не засчитан нажмите **Гол отменен**;
4. Нажмите **Статистика → Рестарт**, чтобы проинформировать нас о том, что матч продолжен.



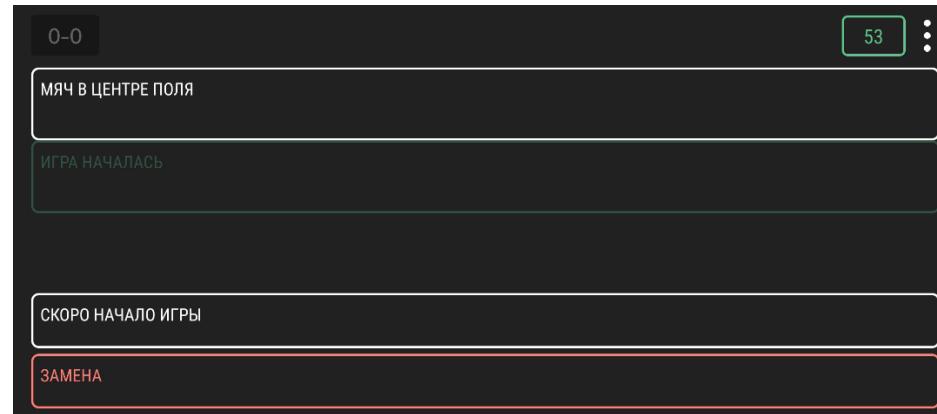
18. СЕРИЯ ПЕНАЛЬТИ

Серия пенальти возможна при вводе двух типов формата матча (см. пункт 5), а именно: **серия пенальти** (в этом случае сразу после основного времени будет назначена серия пенальти), а также **доп. время и серия пенальти** (после основного времени будет сыграно два дополнительных тайма и если по итогам дополнительных таймов победитель не определится, то будет назначена серия пенальти). Рассмотрим вариант с форматом **Доп. время и серия пенальти**:

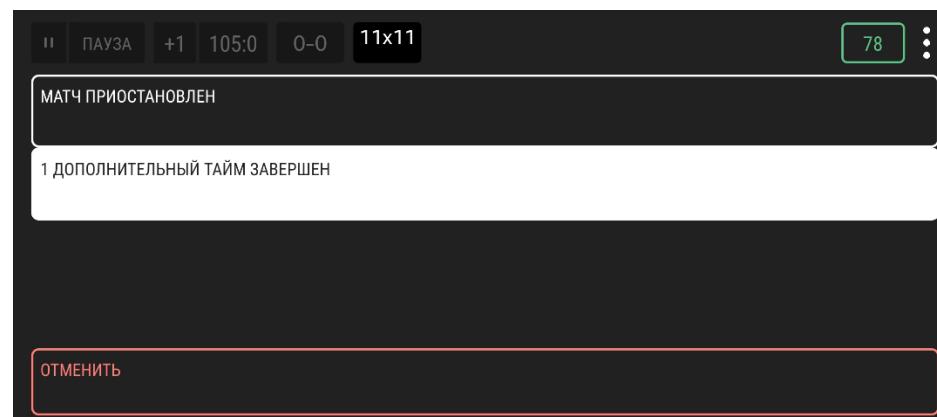
1. По окончании основного времени вы должны нажать на кнопку и **2 ТАЙМ ЗАВЕРШЕН**, затем подтвердить завершение;



2. Приложение автоматически переключится в ожидание начала первого дополнительного тайма. Нажмите **Мяч в центре поля** когда игроки снова займут свои позиции и все будет готово к началу дополнительного тайма. Как только судья даст свисток, нажмите **Игра началась**. Этим вы запустите время первого дополнительного тайма.

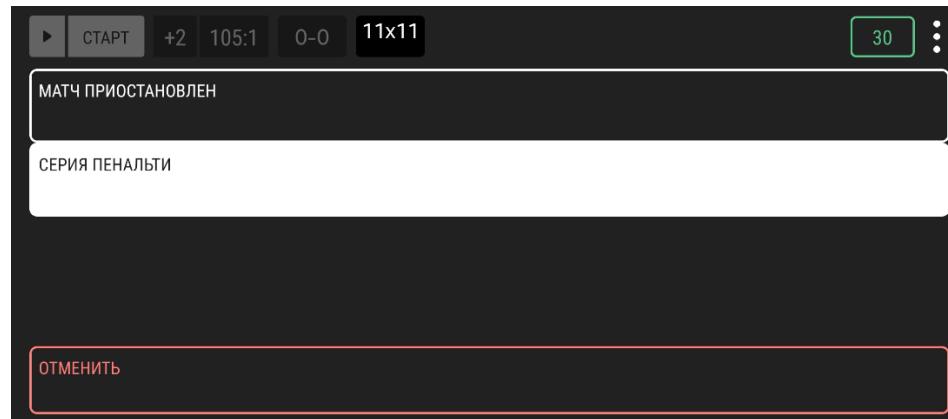


3. По окончании первого дополнительного тайма нажмите снова кнопку и затем **1 дополнительный тайм завершен**.



4. Далее вы снова переместитесь в окно, описанное в пункте 2. Повторите процедуру, описанную в том пункте, чтобы запустить второй дополнительный тайм.
5. По окончании второго дополнительного тайма нажмите снова кнопку и завершите дополнительный тайм.

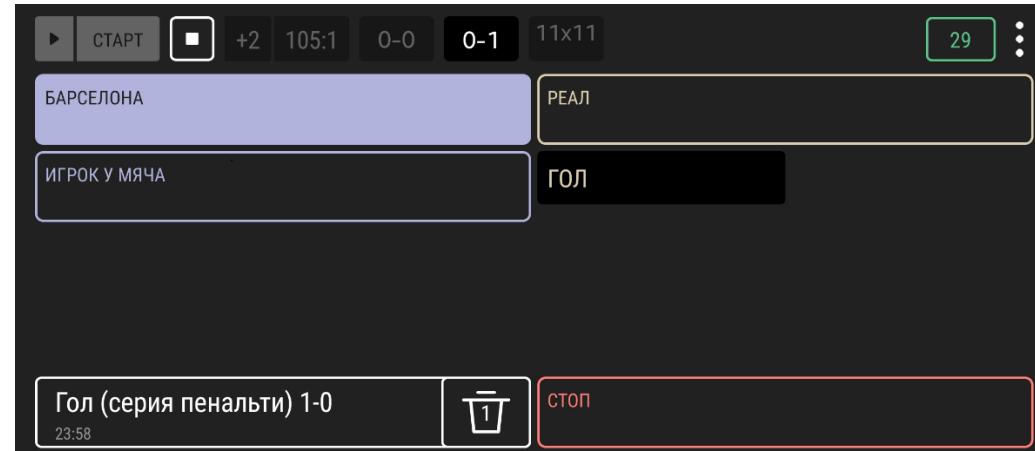
6. Вы переместитесь в следующее окно, где нужно будет начать **серию пенальти**. Не нажмите кнопку заранее. Дождитесь, когда тренера определятся со списками исполнителей пенальти, а игроки вернутся на поле. Нажмите кнопку **Серия пенальти** в момент, когда станет понятно, кто первым будет бить в серии и выберите верную команду.



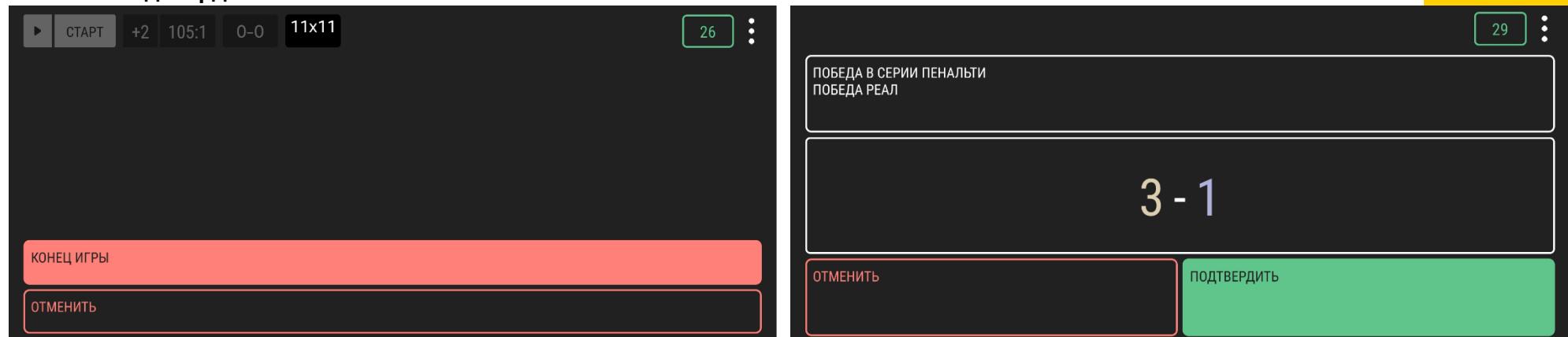
7. Вам откроется меню серии пенальти. Дождитесь результата первого пенальти и нажмите **Гол** если игрок забил гол и **Промах**, если игрок не забил гол.



8. Далее очередь исполнения пенальти перейдет к другой команде. Нажмите **Игрок у мяча**, когда игрок, пробивающий пенальти, подойдет к мячу. Затем нажмите **Гол** или **Промах**. Повторяйте пункты 7 и 8 до тех пор, пока не определится победитель.



9. По окончании серии пенальти нажмите кнопку статуса матча **□**, затем **Конец игры**. Проверьте итоговый счет и нажмите **Подтвердить**.



19. PING

В верхнем углу справа находится индикатор ping. Ping – это число, являющееся показателем скорости соединения. Чем ниже это число, тем лучше качество связи и выше скорость.

Предусмотрено три цветовых состояния индикатора ping:

- **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.

Соединение в порядке:

34

Соединение с сервером отсутствует:

11