

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ПРИЛОЖЕНИЕМ SCOUT2

Кибер регби



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.	ФОЛ.....	10
9.	ПОПЫТКА.....	11
10.	СТОП / СТАРТ	12
11.	ОТМЕНА ВВЕДЕННЫХ ДАННЫХ.....	13
12.	РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА	14
13.	ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ОКОНЧАНИЯ ТАЙМА / МАТЧА	15
14.	PING.....	16

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**» (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:nightscouts1**).

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.

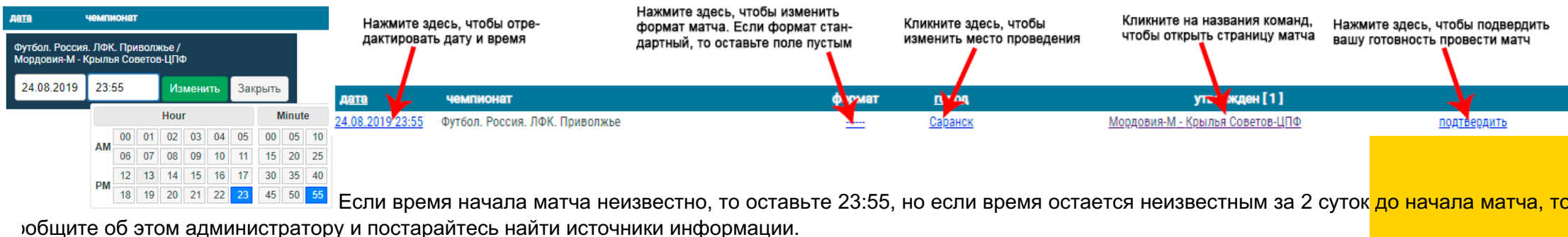
Технические вопросы:

- 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

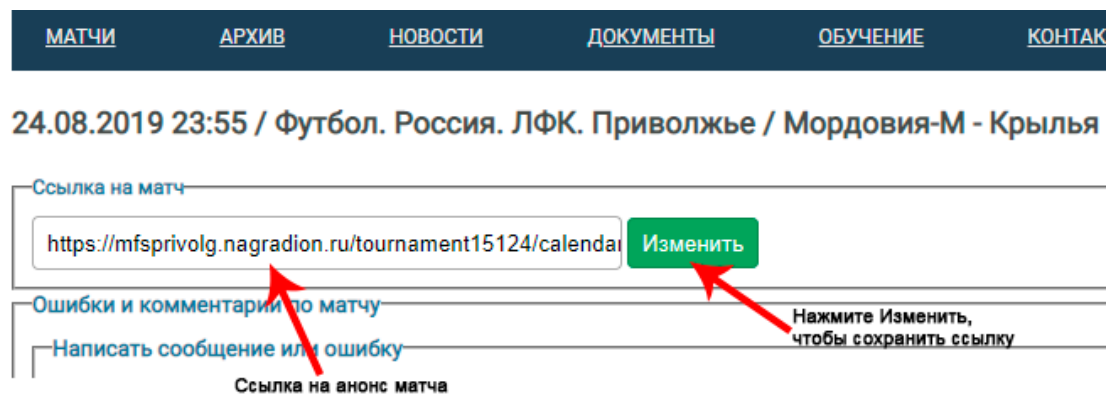
Как только вы получили по электронной почте утверждение на матч, дальнейшие действия таковы:

- зайти 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 постарайтесь найти источники информации.

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



- 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

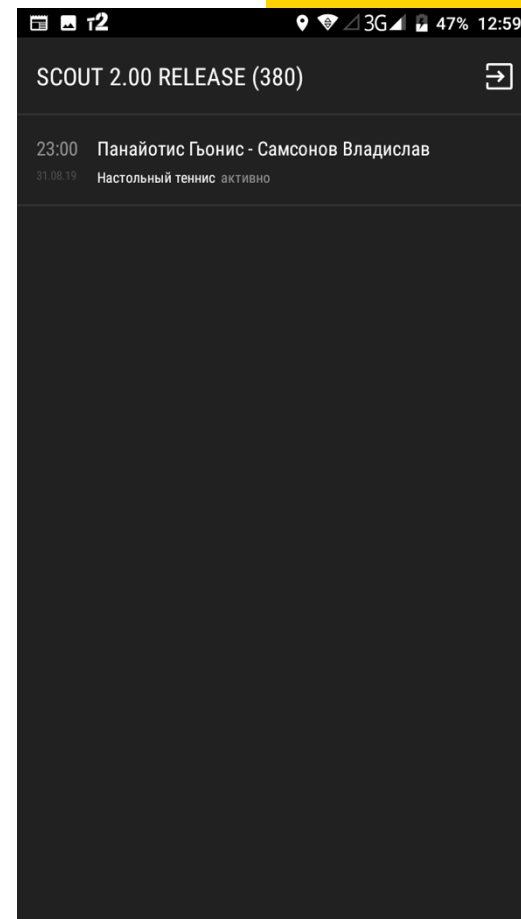
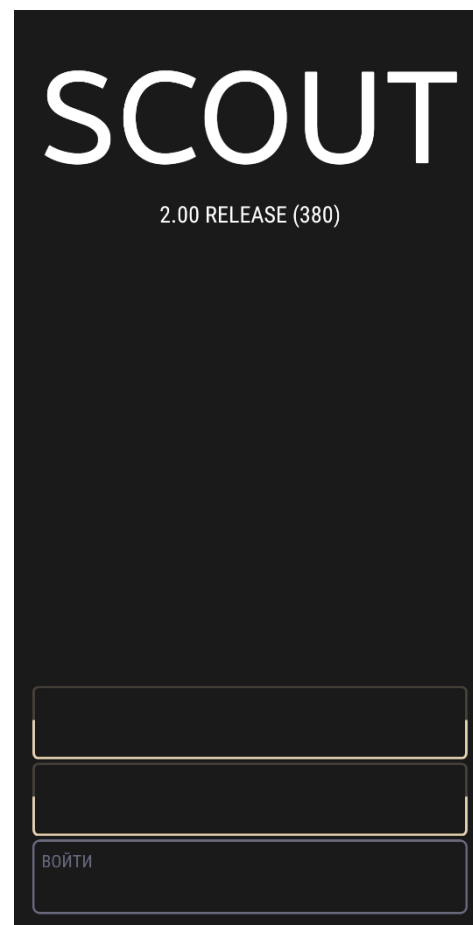
Запустите приложение. Откроется окно ввода логина и пароля.

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 (380).

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 и введите данные, описанные в следующем пункте.



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 –

- время таймов
- выбор цвета игровых форм команд.

Форматы матча:

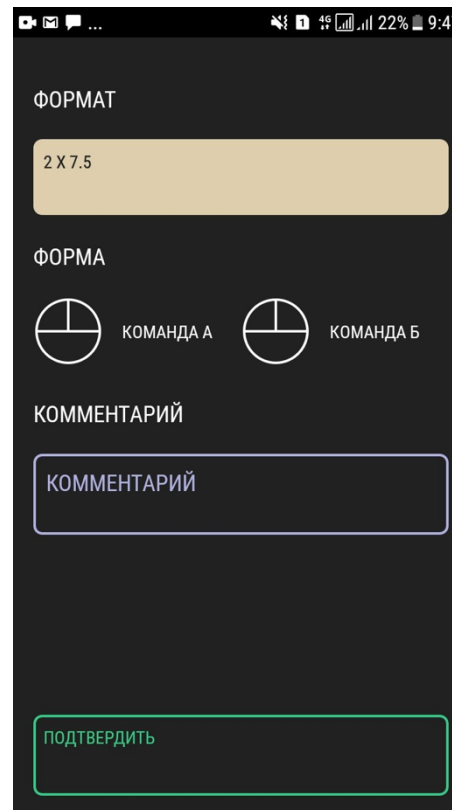
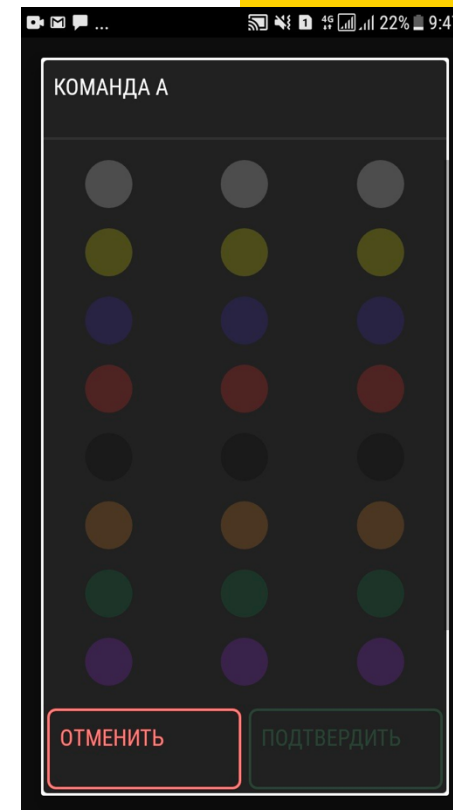
2 x 7.5 (два тайма по 40 минут игрового времени, и 7,5 минут реального)

От правильности ввода 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.

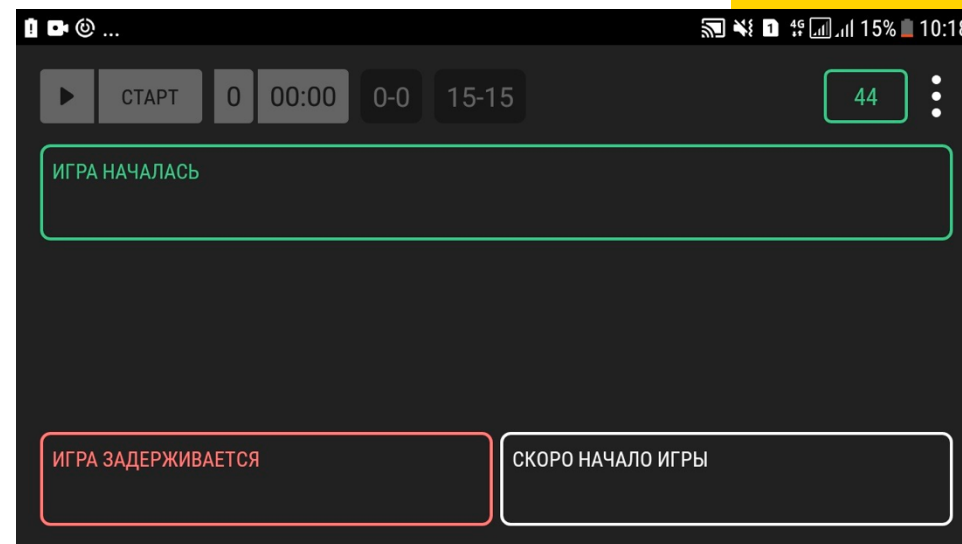
① По окончании всех настроек нажмите **Подтвердить**.

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 площадке перед матчем.

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

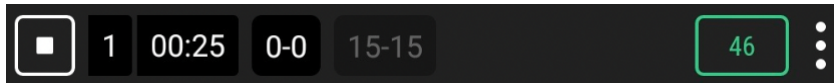


Предматчевые события:

- **Игроки на площадке** – нажмите при выходе игроков на разминку;
 - **Слева начинает команда** – указываем команду начинающую игру по левую руку от вас
 - **Разыгрывающая команда** – указываем команду, которая будет вводить мяч в игру
 - **Игра началась** – при нажатии на кнопку, авто старт таймера и переход в главное меню
-
- Для оповещения о скором начале игры – используем соответствующую кнопку
 - Для оповещения о задержке начала игры – используем соответствующую кнопку

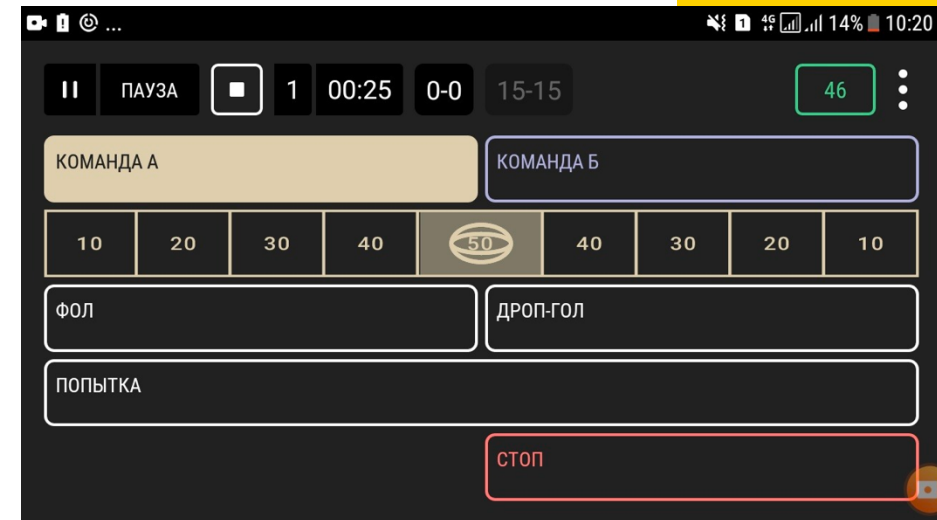
7. ИНТЕРФЕЙС ГЛАВНОГО МЕНЮ МАТЧА

Главное меню матча состоит из набора индикаторов и кнопок :



Слева на право :

- Статус матча (завершение тайма, переход в меню приостановки игры)
- Номер текущего тайма в игре
- Счет матча
- Численный состав команд на площадке
- ring – 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.

Владение – команда А / команда Б – переход владения мяча от одной команде к другой осуществляется через нажатие данных кнопок

Разметка нахождения мяча на поле – в обязательном порядке необходимо передавать информацию о нахождении мяча на поле, передвигая игровой снаряд по разметке

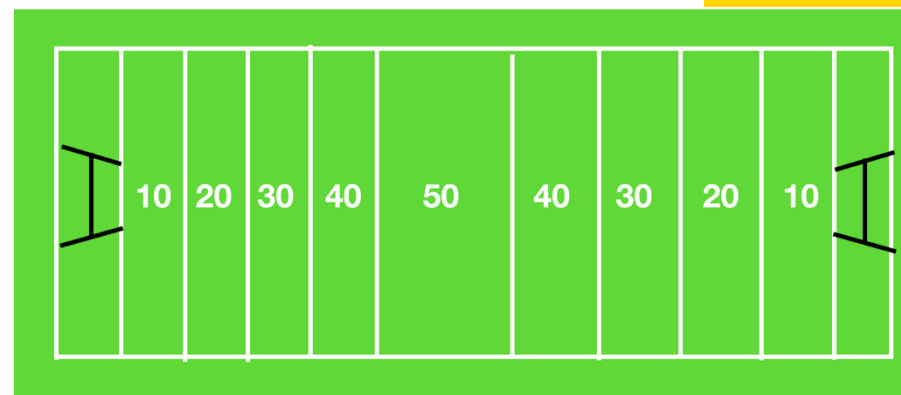
Пример схемы игрового поля- на данном рисунке представлена полная разметка игрового поля, идентичная приложению.

Фол – кнопка фиксации нарушения правил

Дроп – гол – удар по воротам с игры, в случае попадания в ворота начисляется 3 очка

Попытка – результативное действие команды, когда игрок приземляет мяч в зачетном поле. Начисляется 5 очков и предоставляется право на удар-реализацию, в случае попадания в ворота начисляется еще 2 очка .

КОМАНДА А					КОМАНДА Б				
10	20	30	40	50	40	30	20	10	



Фол	Дроп-гол
Попытка	

8. ФОЛ

Первоначальное меню представлено кнопками :

Желтая , красная карточка, без карточки - в зависимости от игрового эпизода нажимаем одну из представленных кнопок

После чего вам предлагается выбрать как команда продолжит игру :

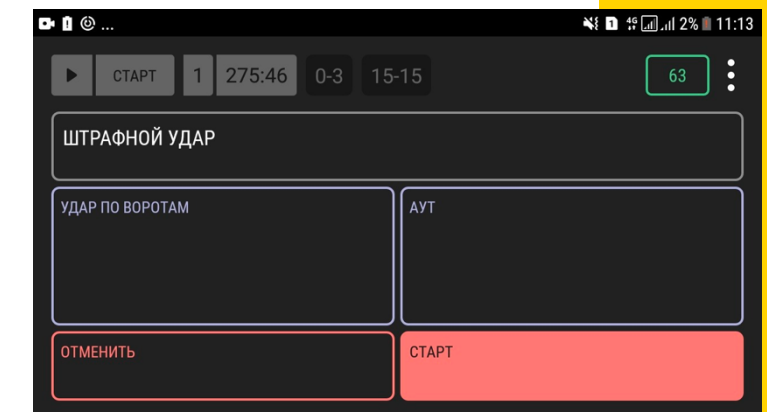
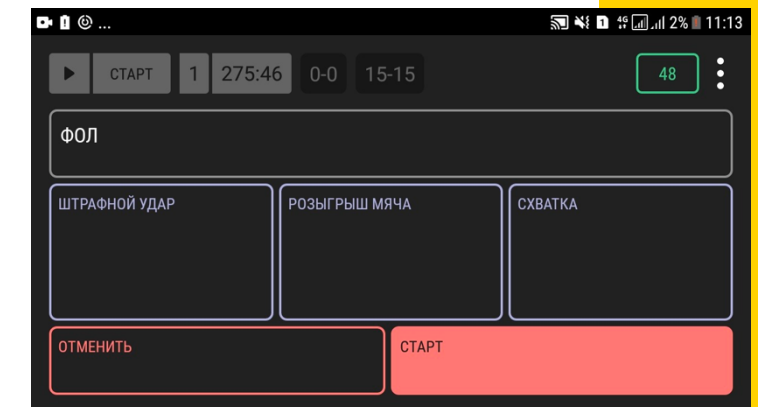
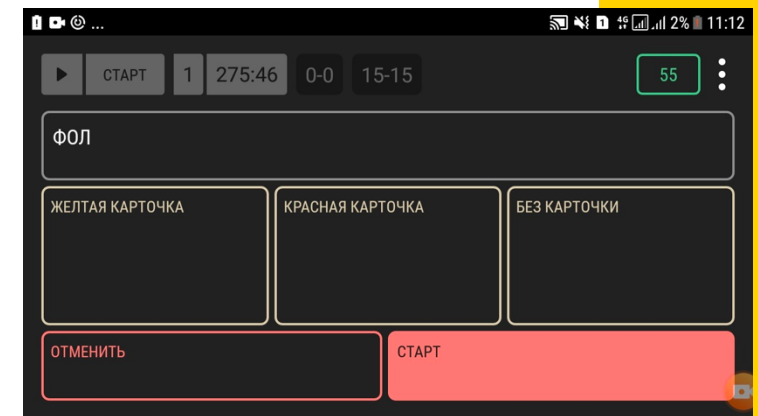
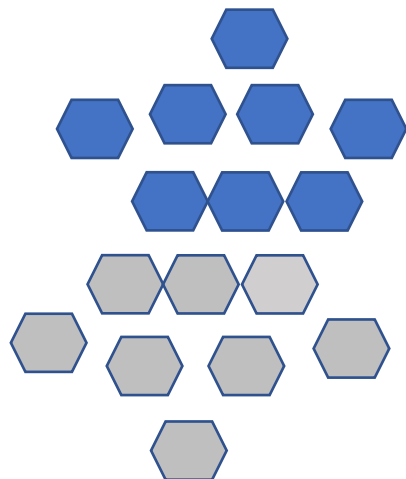
Штрафной удар - удар по воротам либо в аут

Розыгрыш очка – продолжение игры

Схватка – продолжение игры

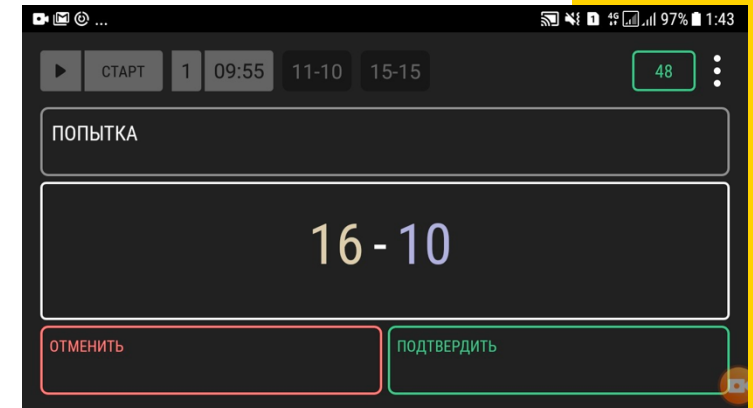
Схватка (scrum) – элемент игры в регби после незначительного нарушения правил, схватка формируется на игровом поле, от каждой команды участвует по 8 игроков, обхватив друг друга руками, выстроившись в три линии и сомкнувшись с соперниками. Таким образом создается туннель, в который полузащитник схватки вбрасывает мяч так , чтобы игроки первой линии любой из команд могли завладеть мячом, зацепив его ногой.

Схема расположения игроков при схватке :

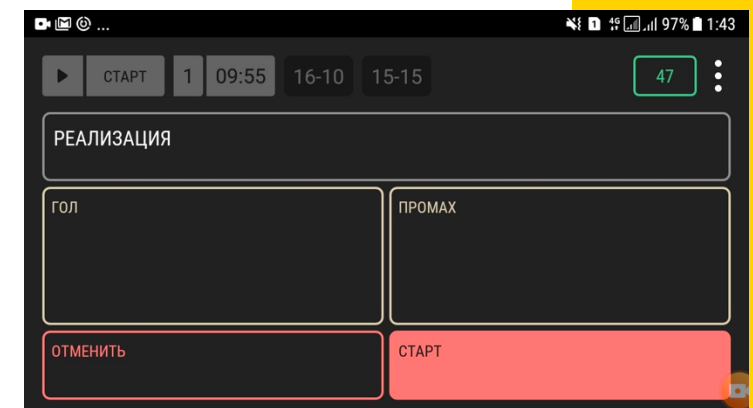


9. ПОПЫТКА

Результативное действие команды, когда игрок приземляет мяч в зачетном поле. Начисляется 5 очков и предоставляется право на удар-реализацию, в случае попадания в ворота начисляется еще 2 очка. При нажатии данной кнопки вам необходимо подтвердить введенные данные после чего указать итог реализации, гол либо промах.



Скриншот интерфейса приложения в режиме «ПОПЫТКА». Вверху отображаются кнопки «СТАРТ», «1», «09:55», «11-10», «15-15» и счетчик «48». В центре экрана крупно выведен счет «16-10». Внизу расположены кнопки «ОТМЕНИТЬ» (красная) и «ПОДТВЕРДИТЬ» (зеленая).

Скриншот интерфейса приложения в режиме «РЕАЛИЗАЦИЯ». Вверху отображаются кнопки «СТАРТ», «1», «09:55», «16-10», «15-15» и счетчик «47». В центре экрана выведен счет «16-10». Внизу расположены кнопки «ОТМЕНИТЬ» (красная) и «СТАРТ» (розовая).

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 положение дел в матче.

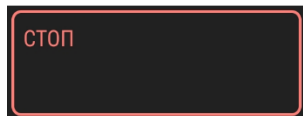
Итак, когда следует нажимать кнопку **СТОП**:

- **вы ввели неправильное очко** – ситуация, когда вы ввели очко неправильной команде или случайно ввели очко, которого не было;
- **отмена очка** – судья отменил очко;
- **неуверенность в текущем счете или последовательности очков**;
- **ситуации, прерывающие матч** (например, беспорядки среди болельщиков, игрок отказывается продолжать матч);
- **технические проблемы**.

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

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

В матче все хорошо:



Матч в статусе СТОП:

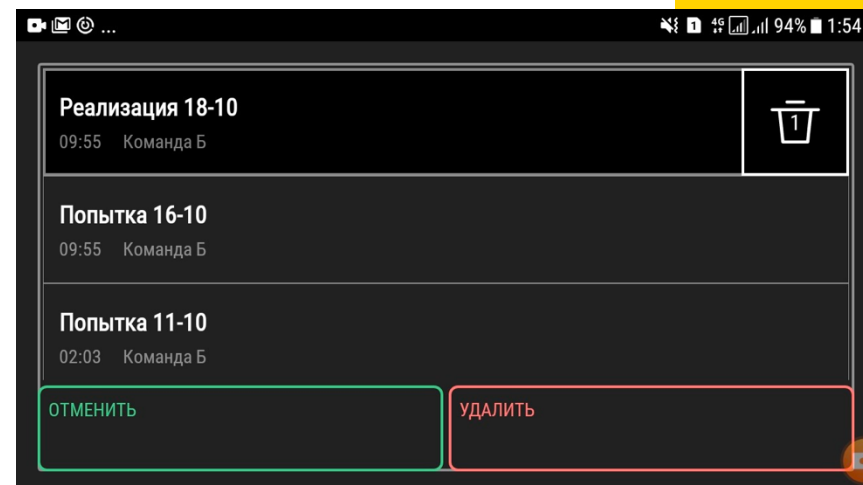


11. ОТМЕНА ВВЕДЕННЫХ ДАННЫХ

Иногда вы будете вынуждены отменять уже введенные данные – реализация, попытка дроп- гол и тд.

Через кнопку **корзина - история событий** в самом низу главного интерфейса матча. Последовательность действий следующая: как можно быстрее нажмите **СТОП**. Затем нажмите на значок корзины:

Вам развернется список событий. Нажмите на корзину, а затем Удалить. Повторите это действие если необходимо удалить несколько событий. По окончании закройте историю событий и, если счет в приложении верный, нажмите **СТАРТ** и продолжите работу.



12. РУЧНАЯ КОРРЕКЦИЯ СЧЕТА

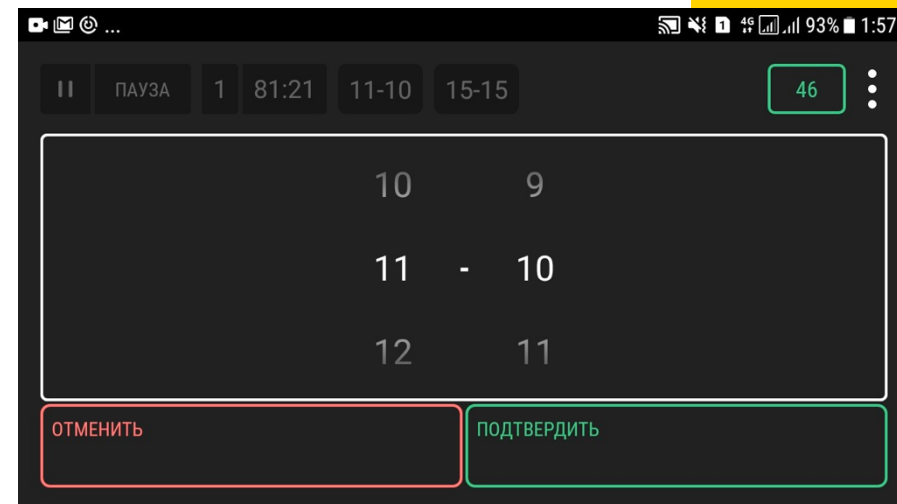
Вы можете скорректировать счет нажав на индикатор счета и прокрутив цифры до нужных значений.

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

- вы упустили ход набора очков и не уверены в правильности последовательности;
- вы опоздали на матч и должны скорректировать счет;
- и т.д.

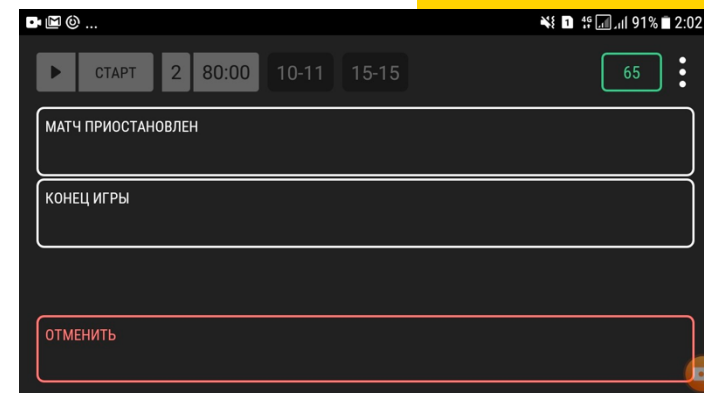
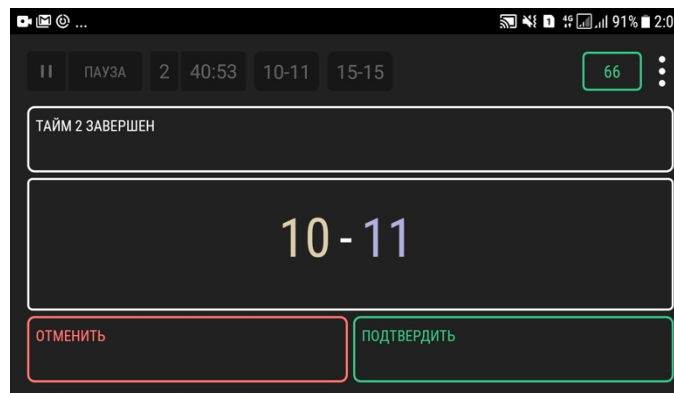
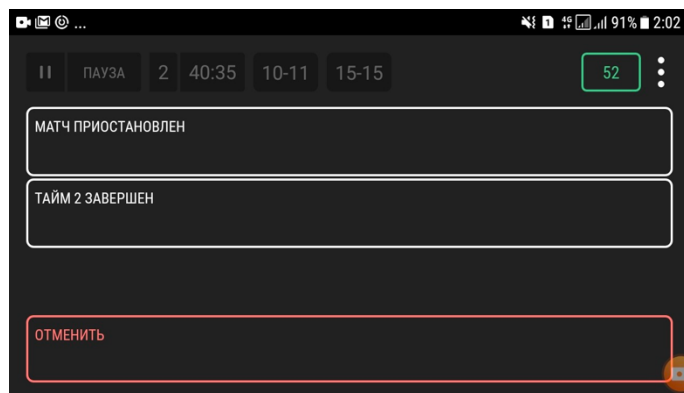
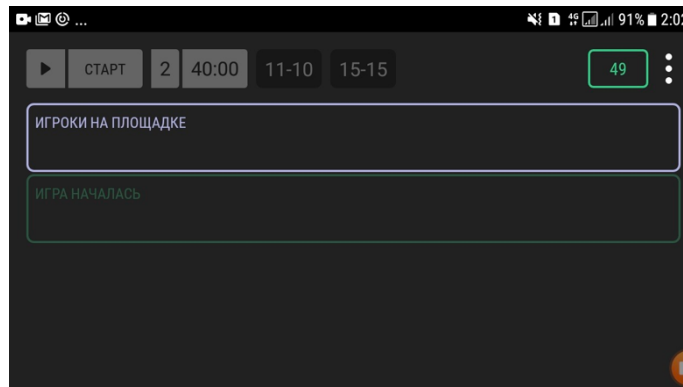
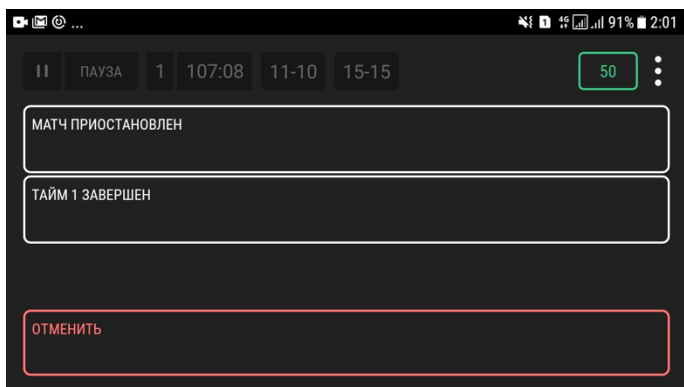
Внимание: коррекция счета производится только после нажатия кнопки **СТОП**. По окончании коррекции нажмите **СТАРТ**.

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



13. ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ОКОНЧАНИЯ ТАЙМА / МАТЧА

По окончании тайма (матча) не спешите, а нажимайте кнопку **Подтвердить** только когда на 100% уверены в том, что действительно тайм завершен.



14. 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:



Соединение с сервером отсутствует:

