

РусТайминг. Платформа цифровых, спортивных, технологических компетенций

# Руководства по эксплуатации



# Оглавление

- РусТайминг. Управление мероприятием.
   Руководство администратора
- РусТайминг. Управление мероприятием.
   Руководство пользователя. Веб-приложение
- Э РусТайминг. Управление мероприятием.
   Руководство пользователя. Мобильное приложение
- 4 РусТайминг. Система спортивных заявок и квалификаций. Руководство оператора/администратора
- 5 РусТайминг. Система спортивных заявок и квалификаций. Руководство по подаче спортивной заявки. Представитель организации
- 6 РусТайминг. Система спортивных заявок и квалификаций. Руководство по подаче спортивной заявки. Спортсмен, персонал команды
- РусТайминг. Система спортивных заявок и квалификаций.
   Руководство по подаче спортивной заявки. Судья
- 8 РусТайминг. Система аккредитации.
   Руководство пользователя
- 9 РусТайминг. Система регистрации и управления спортивными результатами.
   Руководство пользователя

## РусТайминг. Информационная система для стримеров. Руководство пользователя



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

#### Управление мероприятием

RusTiming. RMS/IMS/DRS – Request Management System/ Incident Management System/ Daily Run Sheet

# 1. Руководство администратора



# Содержание

Назначение сервиса	3
Авторизация	4
Начало работы	5
Кратко о разделах	5
Настройки	6
Функциональные направления	7
Группы Пользователей	7
Пользователи	9
Статусы	9
Уровни Запросов/Инцидентов	10
Объекты	12
Локации	13
Клиентские группы	14

### IMS – Система управления инцидентами

#### RusTiming. Incident Management System

Инструмент для регистрации информации о возникновении инцидентов в операционный период и обеспечения их эффективной обработки. Система позволяет отслеживать изменения статуса и уровня инцидентов от момента их возникновения до закрытия, с целью оперативного решения и предоставления актуальной информации на всех уровнях управления мероприятием. IMS служит инструментом для эффективного управления и координации операционной деятельности во время подготовки и проведения мероприятия или в случае возникновения чрезвычайной ситуации.

### **RMS** – Система управления запросами

#### RusTiming. Request Management System

Инструмент для внесения информации о штатных ситуациях (запросах на техническое обслуживание), позволяющий обрабатывать поступившую информацию, отслеживать изменения и контролировать ход выполнения поступившего обращения.

# DRS — Система управления графиком мероприятия

#### **RusTiming. Daily Run Sheet**

Сервис управления графиком работы на объектах. Инструмент, обеспечивает поминутное планирование и контроль деятельности всех ФН организатора мультиспортивного мероприятия, ответственных за обеспечение проведения соревнований на объектах. Система представляет собой график, составленный в хронологическом порядке, с содержанием информации о ключевых и обычных активностях, которые должны быть выполнены организатором мероприятия в течение каждого дня при подготовке и проведении соревнований.

### Администратор систем RMS/IMS/DRS

Права администратора в Системе предоставляют возможность создавать справочники данных мероприятия, а также редактировать и удалять информацию с уровнем доступа, недоступным для других пользователей. Все действия администратора должны быть предварительно согласованы с руководством организации.

При внесении изменений администратор обязан соблюдать утвержденную концепцию, основанную на достоверных данных, а также руководствоваться утвержденными документами, предоставляемыми организацией. Это гарантирует согласованность изменений и соответствие действий администратора общим стратегическим целям организации

### Авторизация

- 1 Пройдите по ссылке в письме приглашении, отправленном на Ваш электронный ящик
- 2 Вы будете перенаправлены на портал с формой регистрации по приглашению
- **З** Введите Ваш E-mail и задайте пароль в окне авторизации
- 4 Нажмите кнопку Войти
- 5 После успешного входа Вы будете перемещены на Главную страницу портала
  - Авторизация прошла успешно

В случае повторного входа, если Вы забыли пароль, воспользуйтесь функцией восстановления пароля в правом нижнем углу окна авторизации. Далее следуйте инструкции, ссылка для сброса пароля будет отправлена на заданный электронный адрес.

Также задать новый пароль можно в Профиле пользователя после успешного входа в Систему, если Вы не уверены в надежности ранее созданного пароля.

Если Приглашение не пришло, свяжитесь с поддержкой helpdesk@rustiming.com

4

### Начало работы

#### Добро пожаловать на Главную страницу портала.

На странице отображены системные модули, светлые иконки доступные к настройке, затемнённые - нет.

Кликните на любую из доступных иконок для перехода на страницу настроек модуля. Далее, все межмодульные переключения, работа в разделах и профиле осуществляется через кнопку Настройки. Слева на экране расположены основные разделы портала в виде строк с наименованием (далее – Меню), при нажатии Настройки, выпадает дополнительная вкладка / меню – выбор (мероприятия, модули, профиль, выход из системы) по центру – рабочее поле Профиль личных настроек



Главная страница

### Кратко о разделах

В разделе системы содержатся основные подразделы и модули RMS/IMS/DRS доступные всем пользователям, отражающие полный функционал системы и позволяющие работать со всеми спортивными/неспортивными объектами, созданными в системе и задействованными в период подготовки и проведения Мероприятия.

Разделы позволяют работать с данными пользователей, высылать им приглашения (Invite) на доступ к модулям. Настраивать групповые политики ролей и прав доступа. Содержат основные подразделы для настройки работы Системы под конкретное мероприятие. Все изменения в Системе производятся по согласованному запросу со стороны Руководства Заказчика.

### Настройки

#### Ключевое в работе администратора Системы RMS/IMS/DRS.

Права администратора позволяют создавать справочники данных мероприятия в Системе, редактировать и удалять информацию в соответствии с уровнем доступа, который недоступен другим пользователям системы.

Действия администратора должны быть согласованы руководством организации. Все вносимые изменения должны быть реализованы в единых рамках утвержденной концепции на основании достоверных данных, а также утвержденных документов, предоставляемых организацией.

RusTiming	< Мой проф	иль				РЕДАКТИРОВАТЬ ПРОФИЛЬ	ВЫЙТИ ИЗ АККАУ	инта 🗧
		Россия			Дополнительные настройки			
	C.	<sup>рн_з94859</sup> Лебедев Дмит	рий		ЯЗЫК ИНТЕРФЕЙСА		Русский	
		Lebedev Dmitry			ОФОРМЛЕНИЕ		Светлая тема	
	Общая информация				ПАРОЛЬ		******	
		Муж.	дата рождения	<b>01.02.03</b> (20 лет)				
	E-MAIL	mail@mail.ru	телефон	+7 987 654 32 10				
	Привязанные соц. се	ти						
				Никнейм				
	СОЦ СЕТЬ			Никнейм				

6

### Функциональные направления

Создание справочника с перечнем функциональных направлений Организатора мероприятия

- 1 Зайдете в раздел и нажмите Создать
- В открывшейся форме внесите данные по ФН: уникальный идентификатор код ФН на основании принятого код-сета мероприятия Организатора, Название, Описание, Ответственного – из выпадающего списка, цвет ярлычка, нажмите Создать
- Э Функциональное направление создано

	•		Х ЗАКРЫТЬ
RuT Настройки	Функциональные направления		Уникальный идентификатор
PHYGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	69 Управление Объектами		Название
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	67 Эксплуатация объектов		0/250 Описание
пользователи онлаин			
организации			0/1000
			Ответственный
локации			Цает
объекты			
мероприятия			
виды спорта			
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА		< 1 2	отмена создать
Типы судеи			
Модули			
мероприятие Тест среда			
Иванов И.			

Создание функционального направления

7

### Группы пользователей

Раздел позволяет объединять пользователей в группы и устанавливать разрешения (права доступа) для работы в Системе:

- Настройки
- RMS/IMS
- DRS.

Раздел Группы Пользователей предоставляет возможность наделять отдельных пользователей или группы пользователей определенными правами доступа для работы в Системе.

Права доступа назначаются путём проставления «галочек» в ячейке напротив соответствующей позиции в каждой странице.

Выбранные настройки применяются при нажатии кнопки Создать

Важно: ячейка Просмотр выставляется обязательно, иначе остальные права будут недоступны.

	Гоуппы полн	Х ЗАКРЫТЬ				
RUI настройки		Название				
						0/250
10ЛЬ 3084ТЕЛИ		Ссылка - приглашение				
		Активировать ссылку приглаш	ение			
		Описание				
пользователи онлаин						
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ						0 / 1000
ОРГАНИЗАЦИИ		HACTPOЙKU OVR&TS RM	S/IMS DRS ACR			
локации		Статус				
ОБЪЕКТЫ		Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление	
мероприятия		Лог				
ВИДЫ СПОРТА						
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА		Просмотр				
		ФН				
Модули		Просмото	Созлацие			



Группа пользователей

#### Создание группы пользователей

### Пользователи

Раздел предоставляет возможность создавать и редактировать данные пользователей, отправлять приглашения на электронную почту пользователям для участия в текущем мероприятии. Раздел позволяет наделять участников определенными им правами (группы пользователей) для доступа и работы в Системе.

RuT настройки	Пользователи	Поиск	Q V добавить
РНҮӨІТАL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	330 GMO: SEQ C.	E-MAIL: atlets@test.test	
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	327 еио: Malahov A. Админ RMS/IMS/DRS	E-MAIL: i@malahov-artem.ru	
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	324 сис: Семченко О. Админ RMS/IMS/DRS	E-MAIL: o.semchenko@gofuture.games	телефон: ФН: ТЕС
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН	323 сио: Тимергалеева А. Администратор РМС/ДРС	E-MAIL: alina_radikovna7@mail.ru	телефон: ФН: УШМ
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ	318 еио: Абатурова О. Судья	E-MAIL: olya.abaturova@gmail.com	телефон: ФН: ТЕС
СТРАНЫ	317 еио. Кряквин Е. Тест ссылка-приглашение1 Тест ссылка-приглашение1	E-MAIL: e.kryakvin@gofuture.games	
локации	315 еио: Зверев К. Судья	E-MAIL: dobryachok05@gmail.com	телефон: ФН: ТЕС
ОБЪЕКТЫ	314 ФИО: Петров П. Mobile permissions test	E-MAIL: mail2@test.test	телефон: +7(952)140-44-69 ФН: <b>ЕАТ</b>
мероприятия	309 еио: Грибанов И. Администратор РМС/ДРС	E-MAIL: givan3819@gmail.com	телефон: ФН: <b>FAM</b>
ВИДЫ СПОРТА	308 емо. Лисицина А. Тест Ims	E-MAIL: sport.rut@mail.ru	TEREOOH: OH: ACR
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА	<	2 3 4 5 6 >	
типы судей			
Модули			
Мероприятие Тест среда			
Иванов И.			

Список пользователей

RuT	Пользователи		Х ЗАКРЫТЬ
Настройки			E-mail
			username@mail.ru
РНҮСІТАL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			Foynew montasearene
			+ добавить
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ			Должность
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН			
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ			ФН Дополнительные ФН
организации			+ добавить
			Принадлежит объектам
локации			+ добавить
объекты			Создать Phygital ID
мероприятия			Има Фамклия
виды спорта			
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА		1 2 3 4	
Модули			ОТМЕНА ОТПРАВИТЬ ПРИГЛАШЕНИЕ
Мероприятие Тест среда			
Иванов И.			

Создание пользователя

Для внесения данных новых пользователей доступна расширенная форма, которая позволяет вводить более подробную информацию о каждом пользователе.

Также имеется сокращенная форма для добавления ранее зарегистрированных пользователей. После внесения всех необходимых данных, нажмите Отправить приглашение. На почтовый адрес пользователя, указанный при регистрации, поступит приглашение на мероприятие

### Статусы

Определение и создание списка статусов, осуществляется организацией в соответствии с правилами и политиками в рамках проекта.

Это может включать такие статусы, как Новый, В работе, Выполнено, Закрыто и т.д.. Настройка Статусов запросов/инцидентов - процесс определения и внесение списка групп пользователей (отдельно пользователям) с разрешением на изменение статусов, которые могут быть присвоены запросам/инцидентам в рамках конкретного проекта, с определением прав доступа для каждого уровня статуса.

Настройка статусов, процесс, который обеспечивает эффективное управление хода выполнения работ и позволяет точно отследить прогресс работы с запросом/инцидентом по заданным критериям и правилам организации.

Начальный статус, отмечается при статусе Новый

Конечный статус, отмечается при статусе Закрыто

### Создание статуса

- **1** В правой части страницы нажмите Создать.
- 2 В открывшейся карточке, заполните поля, укажите цвет, в соответствии с принятой матрицей эскалации, добавьте группы пользователей и сотрудников имеющих полномочия на смену Статуса в запросе/инциденте, нажмите Создать.

Х ЗАКРЫТЬ

**З** Для редактирования, из списка уже имеющихся статусов выберите нужное, нажмите в правом верхнем углу **Редактировать**.

🔊 RuT	Статусы за	просов		
RMS/IMS			Сортировкя	
DASHBOARD				
запросы			Название	
ШАБЛОНЫ ЗАПРОСОВ			0/ Описание	250
уровни запросов		Закрыто		
			0/1	1000
инциденты			Начальный статус	
шаблоны инцидентов				
уровни инцидентов				
СТАТУСЫ ИНЦИДЕНТОВ				
			Разрешения Гоуппи пользователей	
			+ добавить	
			Phygital Пользователи	
			+ добавить	
Модули				
Мероприятие Тест среда			отмена создать	
Иванов И.				

Создание статуса запроса/инцидента

### Поля, обязательные к заполнению

- В поле ответственный за эскалацию выставленные группы пользователей в этом поле имеют право повышать или понижать данный Уровень запроса/инцидента. Группа пользователей не добавленные в это поле, не имеет возможности проводить эскалацию.
- 2 Поле ответственный выставленные группы пользователей в этом поле отвечают за выполнение запроса/инцидента на этом уровне.

Выставленные группы пользователей в этом поле, могут быть назначенными ответственными на созданном уровне. При создании запроса/инцидента эти пользователи будут показываться в списке.

Поле ФН – в поле ФН указывается функциональное направление (VUM, CCC и т.д..) отвечающее на этом уровне за выполнение запроса/инцидента.
 ФН по всем уровням выставляется в соответствии с утвержденной матрицей эскалации. При повышении или понижении уровня система отображает

выставленные ФН автоматически, на каждом из выбранных уровней.

Администратор может создавать и редактировать в модулях RMS/IMS шаблоны, уровни и статусы запросов/инцидентов

Администратор может создавать и редактировать в модуле DRS клиентские группы

11

### Объекты

В подразделе указаны все спортивные и неспортивные объекты, созданные в Системе и задействованные в период подготовки и проведения Мероприятия.

RuT Настройки	Объекты		Создать
PHYGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	27	Центр	cz
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	26	Первый	F1
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	16	Центр единоборств	ED
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН	15	Ледовая арена	
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ	14	Экспо	EXP
организации			
СТРАНЫ			
локации			
объекты			
мероприятия			
виды спорта			
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА			
типы судей			
Модули			
Мероприятие Тест среда			3
Иванов И.			4

Список объектов

- 1 Нажмите Настройки.
- **2** В левой части меню выберите раздел **Объекты**.
- **З** На новой странице нажмите **Создать**.
- **4** В открывшейся форме внесите данные по объекту (Уникальный Идентификатортриграмма, Название и Описание), нажмите **Создать**.

		X 3/	акрыть
RuT настройки	Объекты	Уник	сальный идентификатор
РНYGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ		Назв	зание
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ			0 / 250
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН		Опис	санию
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ_			
организации			071000
СТРАНЫ			отмена создать
мероприятия			
виды спорта			
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА			
Модули			
Мероприятие Тест среда			
Иванов И.			

Создание объекта

### Локации

Локация - часть территории, выделенная из общего пространства объекта под активности ФН при подготовке и проведении мероприятий.

RUT Настройки	Локации		СОЗДАТЬ
РНУСІТАІ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	50 Kaфe		Центр
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ	49 Галерея		Центр
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	48 Офис		Первый
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН	47 Xonn		Первый
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ	46 Игровая арена		Первый
организации	44 Игровая зона		Экспо
СТРАНЫ	41 Дворец культуры и спорта Уральского государственного лесотехнического университета	триграмма: Дц	Ледовая арена
ЛОКАЦИИ	40 Зона питания	триграмма: ЕАТ	Экспо
объекты	39 Офис	триграмма: <b>OFS</b>	Экспо
виды спорта	38 Парковка	триграмма: <b>РА</b> Я	Ледовая арена
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА	< 1 2 >		
типы судей			
Модули			
Тест среда			Ą3

Список локаций

- **1** В правой части страницы нажмите **Создать**.
- 2 В открывшейся карточке внесите данные по локации, нажмите Создать.

RuT Настройки	Локации	<b>Х ЗАКРЫТЬ</b> Триграмма
РНУGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ		
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ		Название
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ		0/250
пользователи онлайн		Описание
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ		
организации		0/1000 065ekt
ОБЪЕКТЫ		ОТМЕНА СОЗДАТЬ
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА	< 1	
Модули		
мероприятие Тест среда		
Иванов И.		

Создание локации

### Клиентские группы

Клиентские группы - лица, задействованные в организации и проведении мероприятия, имеющие в этом процессе похожие роли и привилегии, объединенные в одну группу по этому признаку.

RuT	Клиентские группы		Поиск	Q создать
события	28	Обслуживание зала		үн
КЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ	27	Тех.поддержка		122
HACTPOЙKИ DRS	26	Волонтеры		112
	25	Управление объектом		
Модули				
Тест среда				Ģ <sup>3</sup>
Иванов И.				

Список клиентских групп

- **1** В правой части страницы нажмите Создать.
- 2 В открывшейся карточке внесите данные по клиентской группе, нажмите Создать.

RuT	RuT Клиентские группы		Х ЗАКРЫТЬ		
DRS			Уникальный идентификатор		



Создание клиентской группы



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

#### Управление мероприятием

RusTiming. RMS/IMS/DRS – Request Management System/ Incident Management System/ Daily Run Sheet

# 2. Руководство пользователя. Веб-приложение



# Содержание

Регистрация и авторизация	. 3
RMS/IMS. Навигация	. 4
Важно знать	- 5
Ранжирование запросов/инцидентов	. 5
Жизненный цикл	. 6
Работа с запросами/инцидентами	. 7
Создание нового запроса/инцидента	. 7
Чат запроса/инцидента	. 8
Поиск	. 8
Фильтры	. 8
Уведомления по запросу/инциденту	. 9
DRS. Главная страница	. 10
Типы событий	. 10
Создание события	<sub>-</sub> 11
Перенос, отмена и ручной старт событий	. 13
Дашборд	. 14

15
•

Что можно с веб-приложением		16
-----------------------------	--	----

### Регистрация

На почту приходит письмо — приглашение для регистрации Phygital ID с подобным содержанием:

- 1 На Ваш рабочий email направлено Письмо-приглашение, нажмите Принять
- 2 Вы будете перенаправлены на портал с формой регистрации по приглашению
- 3 В Форме регистрации сверьте свои данные, задайте никнейм и пароль, и нажмите Зарегистрироваться

Ваш аккаунт успешно создан

Если у Вас уже есть аккаунт, на Ваш email придет письмо с приглашением в 4 Мероприятие

Если Приглашение не пришло, свяжитесь с поддержкой helpdesk@rustiming.com

### Авторизация

- 1 Перейдите на портал
- 2 Введите ваши Логин (email) и пароль, заданный вами при создании аккаунта



Авторизация прошла успешно

Если пароль утрачен, нажмите Забыли пароль, письмо с ссылкой для восстановления пароля будет направлено Вам на почту

# Запросы и инциденты

### Навигация

- 1 Ознакомьтесь с разделами портала
- 2 В левом меню:
  - Запросы/Инциденты
  - Шаблоны запросов/инцидентов
  - Уровни запросов/инцидентов
  - Основные разделы для работы пользователей: Запросы и Инциденты. В данных разделах отображаются списки запросов и инцидентов мероприятия
- **З** Вверху:
  - Строка поиска и фильтры
  - Кнопка Создать для каждого раздела
  - Кнопка Выгрузка в разделе Запросы/Инциденты для формирования отчета
- 4 Настройки и уведомления

\$	RuT	Dashboard			инциденты	
DASHI	BOARD	Bce	В работе	Закрытые		ЕЖЕЛНЕВНЫЙ ОТЧЕТ



Стартовая страница. Дашборд RMS/IMS

### Важно знать

### Уровни:

#### ЛОКАЛЬНЫЙ

Требующие реагирования ФН, включая координацию работы нескольких функциональных направлений и/или внешних сторон, вовлеченных в операционную деятельность.

### Статусы:

#### НОВЫЙ

Запрос/инцидент только создан, с ним еще никто не работает.

#### В РАБОТЕ

На запрос/инцидент назначены исполнители.

#### ПОВЫШЕННЫЙ

Требующие перераспределение, увеличение круга вовлеченных лиц или привлечение дополнительных ресурсов, которое нельзя осуществить на операционном уровне.

#### высокий

Влияющие на операционную деятельность нескольких функциональных направлений и /или на проведение мероприятия в целом.

#### КРИТИЧЕСКИЙ

Влекущие репутационные риски или привлекающие внимание медиаресурсов.

#### выполнено

Исполнитель закончил работу по решению запроса. Для инцидентов требуется контроль со стороны КЦО. Обращение закрыто. Для инцилентов: контроль со стороны КЦО успешно пройден.

#### ЗАКРЫТО

Контроль со стороны КЦО успешно пройден, обращение закрыто.

### Ранжирование запросов/инцидентов

1 В разделах запросы/инциденты находится подменю, в котором запросы и инциденты распределены по категориям для быстрого доступа к ним

Открытые – содержит все запросы/инциденты в статусах Новые, В работе, Выполнено Новые – только вновь созданные запросы/инциденты

Закрытые – решенные запросы и инциденты.

- 2 Поиск по ключевым словам по запросам/инцидентам и шаблонам
- 3 Фильтры: Ответственный, Уровень, Локация, ФНД
- Выгрузка Для создания отчета необходимо нажать кнопку Выгрузка. 4 Для формирования выгрузки по атрибутам - задать требуемые настройки в фильтре

### Жизненный цикл

### Запрос

- 1 Все запросы создаются пользователями в статусе Новый.
- 2 Исполнитель видит новый запрос, при необходимости запрашивает дополнительные пояснения в чате у инициатора и берет запрос В работу.
- **З** Когда исполнитель/соисполнители завершили работы по решению запроса, то ему присваивается статус Выполнено.
- 4 Если все участники, вовлеченные в решение запроса удовлетворены, то инициатор переводит запрос в статус Закрыто.

### Инцидент

- **1** Все инциденты создаются в статусе Новый и поступают на обработку в КЦО.
- 2 Сотрудник КЦО назначает ему корректный уровень, назначает исполнителей/ соисполнителей, запрашивает дополнительные сведения. Присваивает статус В работе.
- **З** Инциденты в статусе **В работе** становятся доступны исполнителям и соисполнителям.
- 4 Когда исполнитель закончил работу по решению инцидента, присваивает ему статус Выполнено.
- 5 Если все участники, вовлеченные в решение инцидента удовлетворены, то сотрудник КЦО переводит его в статус Закрыто.

Сотрудник КЦО может создавать запрос/инцидент в любом статусе

### Работа с запросами/инцидентами

- Основная работа ведется в карточке запроса/инцидента 1
- 2 Чтобы открыть карточку запроса/инцидента, нажмите на строку в списке запросов/ инцидентов в любом из разделов
- 3 В карточке слева - общая информация, справа - чат
- 4 Вы можете:
  - Присваивать уровень
  - Назначать исполнителей и соисполнителей
  - Изменять статусы по запросам/инцидентам В работе, Выполнено и Закрыто (для запросов)
  - Вести обсуждение по запросу/инциденту в чате
  - Добавлять фотографии
  - Вести премодерацию, если инициатор создал запрос/инцидент по ошибке, с некорректными данными или оскорбительными высказываниями
  - Выгружать отчеты по заданным в фильтрах атрибутам

### Создание нового запроса/инцидента

Сотрудник КЦО может создавать новые запросы/инциденты самостоятельно или 1 по шаблону



- 2 В разделе запросы нажмите кнопку Создать
- 3 Заполните необходимые поля в открывшейся форме, назначьте исполнителей
- 4 Нажмите Сохранить
- 5 Запрос/инцидент успешно создан!

При клике мимо окна создания запроса/инцидента, нажатии кнопок Закрыть или

Отмена информация не сохраняется

### Чат запроса/инцидента

При возникновении вопросов, сотрудники ФН и КЦО могут общаться в чате запроса/ инцидента, в правой части карточки.

В чате указывается вся история изменения запроса и сообщения пользователей. Также туда можно прикреплять фото, видео и документы.

RuT	Запросы	Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🖉	
		ld: 698	31.08 02.23	
DASHBOARD	ДАТА/ ID↓ ВРЕМЯ 1	Планируемое закрытие: 09.09 16:00	Ŕ	ГОЛТ.ОТВЕТСТВЕННЫЙ FRONT.OTBETCTBEHHЫЙ НИ Изаиль Н → БК Кылима F
	31.08 02:23 698	Критический Эксплуатация объектов		06.0912-23
ШАБЛОНЫ ЗАПРОСОВ	25.08 17:54 697	Доставка		ИК Игорь Кашеваров планируємая дата закрытия
уровни запросов	25.08 17:52 696			Не установлено → 09.09 16.00 09.09 17-52
СТАТУСЫ ЗАПРОСОВ	19.08 20:19 695	Доставка оборудования Развернуть описание		ФН
ИНЦИДЕНТЫ ШАБЛОНЫ ИНЦИДЕНТОВ	18.08 15:58 694			технологии → Эксплуатация объектов PRONT.RESPONSIBLE Не установлено → ПС Судья П.
уровни инцидентов	11.08 15:54 693			
СТАТУСЫ ИНЦИДЕНТОВ	08.08 15:53 691	создатель соисполнители ОК Кушнарева О.		3456789кенгшщ
	08.08 15:47 690			
	08.08 15:46 689	ответственный ПС Судья П.	ĺ.	Иван Иванов
	08.08 15:00 688			13.0913.39
Модули				
Мероприятие Тест среда				+ Type your message
Иванов И.				

Карточка и чат запроса

### Поиск

Поиск в списках запросов/инцидентов (разделы Запросы и Инциденты) возможно производить по названию (от двух символов).



При нажатии на иконку фильтра открывается меню параметров фильтрования. Поиск возможен с примененными фильтрами.

В разделах Запросы/Инциденты есть возможность индивидуальных настроек отображения списков: проставляя чекбоксы можно регулировать количество столбцов в таблице

### Уведомления по запросу/инциденту

Уведомления поступают всем сотрудникам, участвующим в запросе/инциденте, ответственным, соисполнителям и наблюдателям.

Просмотр ленты уведомлений доступен после нажатия значка (Д) в правой нижней части экрана.

В ленте отображаются все поступившие уведомления из системы RMS/IMS/DRS в хронологическом порядке. Не просмотренные уведомления подсвечены точкой розового цвета. После просмотра, точка исчезает.

RuT RMS/IMS	Запросы				Уведомления Событие: 222 >	ПРОЧИТАТЬ ВСЕ 🖒
DASHBOARD	ДАТА/ Ш ВРЕМЯ	р↓ уровень 1		ОБЪЕКТ	Через 15 минут 222	
запросы	31.08 02:23 6	598 КРИТИЧЕСКИЙ	Доставка	Центр единоборств		
ВСЕ	25.08 17:54 6	397 КРИТИЧЕСКИЙ	Доставка failtest	Центр единоборств	<ul> <li>Ольга Кушнарева</li> <li>Событие: 909 изменен(а) &gt;</li> </ul>	
ОТКРЫТЫЕ	25.08 17:52 6	96 КРИТИЧЕСКИЙ	Доставка test	Центр единоборств	дополнительно отправить уведомление Не установлено → Установлено	
ЗАКРЫТЫЕ	19.08 20:19	95 ЛОКАЛЬНЫЙ	тест 345	Центр единоборств	описание Не установлено →	
ШАБЛОНЫ ЗАПРОСОВ	18.08 15:58	94 ЛОКАЛЬНЫЙ	Объект	Центр единоборств	Какая мрачная комната! Но заниматься здесь хорошо: ничто не с Лампа с глухим абажуром освещает только письменный стол, за рукописями, корректурными оттисками. Глаз едва различает сол	отвлекает внимания. валенный книгами, иидную мебель черного
УРОВНИ ЗАПРОСОВ	11.08 15:54	593 КРИТИЧЕСКИЙ	Доставка	Центр единоборств	дуба. Темные обои, темные драпри. В полумраке поблескивает то переплетов в тяжелых шкафах. Длинный маятник старинных стен розу и развика	олько золото тисненых чных часов движется
СТАТУСЫ ЗАПРОСОВ	08.08 15:53	091 ЛОКАЛЬНЫЙ	Привезли оборудовани	Центр единоборств	размеренно и плавно. 18.09 18:44	
инциденты	08.08 15:47	390 ЛОКАЛЬНЫЙ	Bdbrb	Центр		
ШАБЛОНЫ ИНЦИДЕНТОВ	08.08 15:46	89 локальный	Brbrb	Первый	Событие: 888 изменен(a) > ОПИСАНИЕ	
уровни инцидентов	08.08 15:00	888 ЛОКАЛЬНЫЙ	Test RMS without respo	nsible Центр единоборств	Не установлено → Какая мрачная комната! Но заниматься здесь хорошо: ничто не с	отвлекает внимания.
статусы инцидентов Модули Мероприятие Тест среда				< 1 2 3	Лампа с глухим абажуром освещает только письменный стол, за рукописями, корректурными оттисками. Глаз едва различает сол дуба. Темные обои, темные драпри. В полумраке поблескивает т переплетов в тяжелых шкафах. Длинный маятник старинных стек размеренно и плавно. 18.09 18:44	валенный книгами, идную мебель черного элько золото тисненых нных часов движется
Иванов И.						

Лента уведомлений

### Важно!

- 1 На сотрудника КЦО возлагается функция контроля качества исполнения и закрытия инцидента, а также корректности вносимых данных.
- 2 Сотрудник КЦО отвечает за логическое выстраивание истории развития инцидента в Системе от возникновения до закрытия.
- З Во избежание ошибок закрытия инцидентов и последующего анализа на дебрифингах команд необходимо активное комментирование этапов отработки запроса/инцидента всеми участниками.
- 4 Только сотрудник КЦО может присваивать инциденту конечный статус Закрыто.
- 5 По прошествии Мероприятия все инциденты должны быть закрыты.

## События

### Главная страница

Главная страница отражает все активности игрового дня в хронологическом порядке с указанием данных о событии.

При нажатии на любое события из списка пользователь получает детальную информацию по событию и имеет возможность его редактирования. Вся история изменений и коммуникаций по событию фиксируется в чате, в правой части карточки события.

	События		Поиск		Q		11 D	ASHBOARD	=	выгру	y3KA	ежеднее	ный отче	r i	СОЗДАТЬ
drs															October
СОБЫТИЯ	Sun Mon Tue 10 11 12			Sun Mor 17 18	Tue 19		Thu Fri 21 22	Sat 23	Sun 24				Fri 29		
КЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ															
HACTPOЙKИ DRS	тип	НАЗВАНИЕ		ОБ	ЬЕКТ	лок	АЦИЯ	ФН		СТАТУС		время			
	01:00														
	ОБЫЧНОЕ														
	19:00														
	ОБЫЧНОЕ								TEC						
	20:00														
	ОБЫЧНОЕ								TEC						
	22:00														
	ОБЫЧНОЕ	565		Цe	нтр	Каф	)e		VFM	Запла		0 22:00			
Модули															
мероприятие Тест среда															3 Q
Иванов И.															

Стартовый экран DRS

### Типы событий

#### Ключевое

#### Основные активности Мероприятия

Начало и окончание которых являются точками отсчета для формирования сервисных активностей ФНД. К данной категории относятся: начало и завершение соревнований, проведение медиа-матчей, официальных тренировок, Церемоний Открытия/Закрытия/Награждения

#### Обычное Все сервисные активности клиентских групп Организатора,

Время начала и окончания которых могут зависеть от ключевых событий. При переносе ключевого события время связанных с ним событий, переносится автоматически.

Обычное событие может иметь относительное время по отношению к ключевому событию и абсолютное время, когда начало/окончание не связано с ключевым. Таким образом можно создавать события, которые полностью или частично зависимы от ключевого или имеют абсолютное время начала и окончания.

### Создание ключевого события

- 1 В разделе события нажмите кнопку Создать
- 2 Выделите поле Ключевое Событие установив галочку
- Заполните форму и нажмите кнопку Сохранить

Если созданное событие на конкретную дату повторяется, и вам необходимо создать такое же событие на другой день, выполните следующие действия:

Сохранив созданное событие, не выходите из карточки и измените дату, затем время, если оно меняется и нажмите Сохранить

Такое же событие будет отражено в указанной вами дате

(применимо ко всем категориям событий)

RuT	События		Q		Х ЗАКРЫТЬ
DRS					Редактировать/Создать событие
					Показывать в дашборде
КЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ					Ключевое событие
НАСТРОЙКИ DRS			объект		Трасляция
					Объакт
	ОБЫЧНОЕ				+ добавить
					Клиентские группы
	ОБЫЧНОЕ				
					Сомслолнители + добавить
	ОБЫЧНОЕ				
					Название
	ОБЫЧНОЕ	565	Пентр	Кафе	
					Qara/Speus
					12:00
Модули					Сортировка
Мероприятие Тест среда					100
Иванов И.					

Создание ключевого события

### Создание обычного события

- 1 В разделе события нажмите кнопку Создать
- 2 При создании обычного События, тип события не выбирается
- **З** Заполните форму, задайте параметры нотификации и нажмите кнопку **Сохранить**

В карточке имеется дополнительно поле Ключевое событие, оно позволяет связать событие с ключевым:

- 1. Выберите из выпадающего списка необходимое ключевое событие.
- 2. Задайте относительное время "до/после".
- 3. Если обычное событие имеет абсолютное время начала/окончания, выберите дату и время этого события.

Так же обычное событие может быть частично зависимо от ключевого события своим началом или окончанием.

🔉 RuT 🔄	События	Q		Х ЗАКРЫТЬ
DRS				Редактировать/Создать событие
				Показывать в дашборде
ЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ				Ключевое событие
астройки drs		объект		Трасляция
				Объект
				+ добавить
	ОБЫЧНОЕ 90			Кливитские группы
	обычное 0.9			
				Соисполнители + добавить
	обычное 12			
				Название
	обычное 56	Центр	Кафе	0/250
				Ключевое событие
одули				Дата/Время
роприятие ест среда				12:00
Иванов И.				

#### Создание обычного события

### Создание фиксированного события

- 1 В разделе события нажмите кнопку Создать
- 2 Выберите тип события, выделите поле Требует окончание установив "галочку"
- **З** Заполните форму, задайте параметры нотификации и нажмите кнопку **Сохранить**

В карточке фиксированного события (Требует Окончание) полей для заполнения больше, так как в данной форме указываются дополнительные данные о событии

RuT	События	Q		<ul> <li>Х ЗАКРЫТЬ</li> <li>Необходимость уведомления</li> <li>Дополнительно отправить уведомление</li> </ul>
СОБЫТИЯ - КЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ		Mon <b>Tue</b> Wed 18 <b>19</b> 20		Требуется окончание события
HACTPOЙKU DRS		объект		Окончание события назавине
				0/250
	обычное 909			Ключевое событие
	19:00			Дата/Время
				Сортировка
	обычное 121			100
				Необходимость уведомления Дополнительно отправить уведомление
	ОБЫЧНОЕ 565	Центр	Кафе	Комментарий
Модули				071000
Мероприятие Тест среда				отмена создать
Иванов И.				

Создание фиксированного события

### Перенос, отмена и ручной старт события

В правой части заведенного события расположены кнопки, при нажатии на которые открываются всплывающие окна:

– Перенос



E



— Ручной старт

После выбора опции внесите нужные параметры и комментарии, нажмите Подтвердить

Данные опции доступны только сотрудникам осуществляющим контроль КЦО

### DRS. Дашборд

С целью отслеживания текущего статуса определенных событий мероприятия разработан экран дашборда, обеспечивающий возможность наглядно демонстрировать статус текущих и запланированных событий, чтобы видеть, что активности идут в соответствии с планом мероприятия.

События отображаются в ниже перечисленных статусах:



Для добавления событий на дашборд в карточку события добавлен чекбокс Отображать на дашборде. К отображению доступны как ключевые, так и обычные события. Право на вывод событий на дашборд ограничено и доступно сотрудникам при наличии соответствующего разрешения.

События на дашборде сгруппированы по объектам мероприятия в даты подготовки и проведения.

События, находящиеся слева от временной линии затемнены, так как являются прошедшими.

На экране дашборда доступны кнопки масштабирования до временного интервала в 15, 30 и 60 минут.



	НАЗВАНИЕ ОБЪЕКТА З	Единственной космич субстанцией Гумболь,	еской А дт считал ма областовала Единствен ной космиче		осмической <u>AED</u> мбольдт считал ма		Начало работы об	<mark>А:</mark> бъ
ДОПОЛНИТЕЛЬНО КЛИЕНТСКИЕ ГРУППЫ НАСТРОЙКИ DRS	НАЗВАНИЕ Объекта 4							
текущее мероприятие название мероприятия >	запланировано	ПЕРЕНЕСЕНО	состоялось				 +	5.7
₩₩ Пользователя	SAISANUPOBANO	HERENEVENO					T	52

Дашборд

### Выгрузка

В системе доступна возможность формирования отчетов.

### RMS/IMS

- 1. Выгрузка полной карточки инцидента отчет по нештатной ситуации (.pdf)
- 2. Выгрузка ежедневного отчета в разделе Dashboard (.pdf)
- 3. Выгрузка полного отчета по заранее определенным параметрам (.xls)

### DRS

- 1. Выгрузка полного отчета событий всех событий мероприятия (.xls)
- 2. Выгрузка отчета по ежедневному расписанию работы объектов (.pdf)

При формировании выгрузки всех отчетов учитываются права доступа инициатора выгрузки, т.е. для выгрузки отчетности конкретному пользователю доступна только та информация, к которой он имеет доступ в соответствии с ролевой моделью.

### Что можно с веб-приложением

- 1 Создавать и управлять запросами, инцидентами и ежедневным расписанием
- 2 Модерировать и отслеживать изменения по запросам, инцидентам и событиям
- **З** Вести обсуждения в чате по запросам, инцидентам и событиям
- 4 Создавать запросы и инциденты по шаблону
- 5 Создавать шаблоны запросов/инцидентов
- 6 Получать уведомления по статусам решения запроса/инцидента и по заданным параметрам о событиях
- 7 Выгружать отчетность по запросам, инцидентам и событиям в xls формате
- 8 Осуществлять верхнеуровневый контроль проведения активностей
- Быть на связи, когда так важно не упустить главное!



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

#### Управление мероприятием

RusTiming. RMS/IMS/DRS – Request Management System/ Incident Management System/ Daily Run Sheet

# З. Руководство пользователя. Мобильное приложение

### Скачать приложение:



**Play Market** 



**App Store** 

v.1.01

# Содержание

Регистрация и авторизация	3
Начальные настройки	4
Главный экран	4
Настройки приложения	5
Управление событиями	6
Управление запросами/инцидентами	7
Лента уведомлений	9
Что можно с приложением	10

### Регистрация

На почту приходит письмо — приглашение для регистрации Phygital ID с подобным содержанием:

- 1 На Ваш рабочий email направлено Письмо-приглашение, нажмите Принять
- 2 Вы будете перенаправлены на портал с формой регистрации по приглашению
- 3 В Форме регистрации сверьте свои данные, задайте никнейм и пароль, и нажмите Зарегистрироваться

Ваш аккаунт успешно создан

Если у Вас уже есть аккаунт, на Ваш email придет письмо с приглашением в 4 Мероприятие

Если Приглашение не пришло, свяжитесь с поддержкой helpdesk@rustiming.com

### Авторизация

- 1 Перейдите на портал
- 2 Введите ваши Логин (email) и пароль, заданный вами при создании аккаунта



Авторизация прошла успешно

Если пароль утрачен, нажмите Забыли пароль, письмо с ссылкой для восстановления пароля будет направлено Вам на почту

### Начальные настройки

- 1 Разрешите приложению отправку Push-уведомлений сразу при установке или позже в настройках Вашего телефона
- 2 Разрешите приложению доступ к камере и галерее по запросу или позже в настройках Вашего телефона
- З Убедитесь, что вы используете актуальную версию мобильного приложения.

### После успешной авторизации

Вы попадаете на Главный экран

- 1 Убедитесь, что выбрано текущее мероприятие
- 2 Нажмите ALL в левом верхнем углу для выбора нужного объекта
- **З** Переключение между модулями приложения осуществляется через навигационную панель в нижней части экрана



Главный экран приложения
## Настройки приложения

В разделе Настройки находятся:

- 1 Редактирование профиля
- 2 Настройки приложения:
  - 1. Выбор языка (для смены языка приложения)
  - 2. Доступные мероприятия (для переключения между мероприятиями)
  - 3. Изменить оформление (для выбора цветовой темы приложения)
  - 4. Настройки нижнего меню (для активации/деактивации функционала модулей)

Кастройки     Сформление     Настройки нижнего мение <ul> <li></li></ul>	12:37 🗑 🛱	∰ #anil @ _ 9s	16:49 🗇 🕒 🌣	₩ <sup>46</sup> ##### @ ● 60%	12:44 🗇 🔅	Cartan and a state of the state
Давыдов Макар Меdical MED       Системная тема       Модуль DRS         настройки приложения       Темная тема       Модуль IMS         выбор языка       >       Светлая тема       Модуль RMS         доступные мероприятия       >       Светлая тема       Модуль RMS         изменить оформление       >           выбор языка       >           ластройки нижнего меню       >	< Настройки		< Оформление		< Настройки ниж	кнего меню
настройки приложения выбор языка > Светлая тема ✓ Модуль IMS доступные мероприятия > Светлая тема ✓ И Модуль RMS изменить оформление > С У Казана Салана С	Давыдов Макар Medical MED	>	<b>Системная тема</b> Как в настройках телефона		Модуль DRS	
выбор языка > доступные мероприятия > изменить оформление > настройки нижнего меню >	настройки приложения		Темная тема		Модуль IMS	
доступные мероприятия > изменить оформление > настройки нижнего меню >	выбор языка	>	Светлая тема	~	Модуль RMS	•
изменить оформление >	доступные мероприятия	>				
настройки нижнего меню >	ИЗМЕНИТЬ ОФОРМЛЕНИЕ	>				
	НАСТРОЙКИ НИЖНЕГО МЕНЮ	>				



Настройки приложения



Выбор цветовой темы

Выбор модулей для работы

## Управление событиями

Переключитесь на сервис DRS.

Главная страница содержит расписание всех событий выбранного игрового дня на указанном объекте

Управляйте выбором объекта через фильтр:

Все – все события выбранного игрового дня

Ключевые – ключевые активности выбранного игрового дня

Мои – активности, в которых Вы являетесь участником

Вся история изменений по событию и комментарии фиксируются в чате







Список событий



Карточка события

## Управление запросами/инцидентами

Запросы и инциденты находятся в соответствующих модулях RMS и IMS. Страницы содержат все запросы/инциденты, в которых Вы являетесь участником.

Доступны поиск и фильтры:

Все – Вы являетесь участником по инциденту

Назначено мне – Вы исполнитель. Ответственный за решение

запроса / инцидента

Назначено мной – Вы инициировали создание запроса / инцидента

Я соисполнитель – Вы назначены соисполнителем. Кому-то требуется Ваша помощь в решении запроса / инцидента

Закрыто – запрос / инцидент, в котором вы являетесь участником, решен. Все заинтересованные стороны удовлетворены. КЦО подтвердил решение инцидента. Назначение статуса закрыто для инцидентов доступно только сотрудникам КЦО

А так же по уровню, локации и ответственному ФНД





Список инцидентов

уровень инцидента	
Выбрать уровень	~
покация	
Название локации	~
ОТВЕТСТВЕННОЕ ФН	
Все ФН	~

Фильтры

## Создание своего запроса/инцидента

- 1 Нажмите 🕂 в правом нижнем углу
- 2 В форме создания нового инцидента заполните поля:
  - 1. Что произошло? задайте краткий заголовок случившемуся
  - 1. Выберите локацию из списка
  - 1. Добавьте изображение при необходимости
- **З** Нажмите **Сохранить** и Ваш инцидент будет направлен в работу

или

#### 4 Добавить подробности для добавления детальной информации по инциденту

Расскажите подробнее — детально опишите что произошло, где именно произошло на объекте и другую полезную для решения данного инцидента информацию на Ваше усмотрение.

Задайте другие параметры в форме, если они Вам известны

	▼ ⊿	12:3
<		
Новый инцидент		
НАЗВАНИЕ ИНЦИДЕНТА		
Что произошло		
ОБЪЕКТ		
Выбрать		~
локация		
Выбрать		~
прикрепить изображение		
+		
	и	
довявить подговност	FI	
СОХРАНИТЬ		

Создание запроса/инцидента

## Лента уведомлений

Нажмите Û, в правом верхнем углу. Страница покажет все поступившие уведомления и по всем модулям, в хронологическом порядке

Управляйте прочитанными сообщениями и помечайте непрочитанные.

 $\bigcirc$ 

 $\square$ 

Кнопка на уведомлении

Кнопка в правом верхнем углу



- отметить уведомление прочитанным

Лента уведомлений

## Что можно с приложением

- 1 Создавать запросы и инциденты
- 2 Создавать запросы и инциденты по шаблону
- З Просматривать ежедневный поминутный график работы объектов
- 4 Вести обсуждения в чате по запросу/инциденту/событию
- 5 Добавлять фотографии
- 6 Изменять и отслеживать статусы по запросам/инцидентам
- 7 Получать и управлять уведомлениями по запросам/инцидентам/событиям
- 8 Получать уведомления по заданным параметрам о событиях
- 9 Осуществлять быстрое межмодульное переключение

Быть на связи, когда так важно не упустить главное!



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Система спортивных заявок и квалификаций

RusTiming. SEQ – Sport Entries & Qualifications

администратора

4. Руководство оператора/



# Содержание

1 Назначение сервиса	4
2 Роли в Системе	5
3 Авторизация	6
3.1 Вход по ссылке приглашению	6
3.2 Вход под имеющейся учетной записью	7
3.3 Функциональная структура	8
4 Команды	9
4.1 Добавление команды	9
4.2 Просмотр команды	10
4.3 Редактирование команды	10
4.4 Удаление команды	11
5 Спортсмены	
5.1 Добавление спортсмена	12
5.2 Просмотр спортсмена	
5.3 Редактирование спортсмена	
5.4 Удаление спортсмена	14
6 Персонал команд	
6.1 Добавление сотрудника	15
6.2 Просмотр сотрудника	
6.3 Редактирование сотрудника	
6.4 Удаление сотрудника	17
7 Судьи	
6.1 Добавление судьи	
6.2 Просмотр судьи	19
6.3 Редактирование судьи	19
6.4 Удаление судьи	20

8 Организации	
8.1 Добавление организации	
8.2 Просмотр организации	22
8.3 Редактирование организации	
8.4 Удаление организации	23
9 Реестр заявок	24
9.1 Список заявок	24
9.2 Заявка команды	24
9.2.1 Спортсмены	
9.2.2 Персонал команды	25
10 Приглашение представителей команд	26
11 Процесс согласования заявки	27
12 Выгрузка заявок	28

# 1 Назначение сервиса

Сервис RusTiming.SEQ предназначен для сбора и обработки информации о командах, атлетах, персонале команд, судьях и обеспечивает автоматизацию процесса подтверждения спортивных заявок на участие в соревнованиях с возможностью предоставления необходимой информации для систем обработки и отображения результатов соревнований, а также занесение информации о командах, атлетах и их достижениях (квалификации), соответствие квалификационным требованиям.

Является частью технологической платформы **РусТайминг. Платформа цифровых**, спортивных, технологических компетенций (англ. «RusTiming»).

#### Реализуемые задачи:

- 1 Автоматизация сбора спортивных заявок от команд, атлетов, спортивных делегаций из любой точки мира в реальном времени
- 2 Сбор информации (в т.ч. персональных данных) об участниках соревнований, а также квалификационных требованиях к участию в соревнованиях по видам спорта
- Э Обеспечение процесса подтверждения спортивной заявки на участие и предоставление необходимой информации для систем обработки и отображения результатов соревнований
- 4 Консолидация информации спортивных метрик (разряд, квалификационный класс, весовая категория и др.) для информационных ресурсов соревнований (официальный сайт)
- 5 Консолидация документов атлетов, команд, судей для заключения договоров и реализации права на получение призовых выплат
- 6 Сбор информации о трансферах участников (прибытие/отъезд к месту проведения соревнований)

# 2 Роли в Системе

Количество ролей, взаимодействующих между собой в рамках работы в модуле SEQ зависит от ролевой модели, разработанной организаторами мероприятия.

Настройки модуля позволяют разграничивать права с учетом потребностей Организатора. Но для удобства выделено 4 ключевых роли: Администратор, Оператор, Представитель организации (менеджер команды), пользователь (спортсмен/персонал команды).

Администратор системы следит за корректностью ввода данных в Систему и системными настройками. Доступна выгрузка всех данных по всем заявкам (xls).

Оператор отвечает за приглашение представителей организаций (команд): внесение первичных данных по организации и проверку (рассмотрение) спортивных заявок и их корректировку при необходимости. Доступна выгрузка всех данных по всем заявкам мероприятия (xls).

Заполнение всех данных (о команде и организации, спортсменах и персонале) в спортивной заявке осуществляется **представителем организации** (команды) или ее участниками лично (Пользователь с ролью спортсмен/персонал команды).

Данное руководство является универсальным для пользователей с ролью оператора/ администратора системы и разработано с целью осведомления пользователей с расширенными правами о возможностях Системы в случае необходимости внесения правок или добавления Организатором новых пользователей с разграничением уровней доступа в рамках одной роли

# З Авторизация

### 3.1 Вход по ссылке-приглашению

На Вашу электронную почту пришло письмо — приглашение для регистрации Phygital ID и заполнения информации об участниках команды в заявке на участие в соревнованиях с подобным содержанием:





Письмо на электронную почту

Необходимо нажать на кнопку Принять для подтверждения электронной почты. После нажатия на кнопку произойдет переход на страницу завершения регистрации. Если кнопка не срабатывает, необходимо скопировать ссылку, выделенную синим цветом, и вставить в адресную строку, совершить переход. На странице завершения регистрации необходимо придумать пароль для Вашей учетной записи, удовлетворяющий условиям, которые указаны на экране и ввести его в поля Пароль и Подтвердите пароль. После нажать кнопку Задать пароль, если пароль удовлетворяет условиям, произойдет переход на Главную страницу.



Экран создания пароля

## 3.2 Вход под имеющейся учетной записью

На странице авторизации необходимо ввести учетные данные Логин (email) и Пароль, нажать кнопку Войти. При успешном вводе произойдет переход на Главную страницу.

Приглашение не отправляется, если пользователь уже зарегистрирован. Если после завершения регистрации пользователь снова пройдет по ссылке в письме, то снова попадет на страницу авторизации.



Экран авторизации

Успешная авторизация в Системе подтверждает Ваше согласие с политикой конфиденциальности и условиями обработки персональных данных.

После авторизации Вы попадаете на Главную страницу, на которой модули, доступные для входа в соответствии с ролевой моделью, подсвечены белым, остальные затемнены.

Оператор. Для того, чтобы пригласить представителя организации (менеджера команды) и преступить к рассмотрению спортивных заявок команд необходимо выбрать Сервис RusTiming.SEQ Спортивная заявка. После нажатия произойдет переход в сервис подачи спортивной заявки.

Администратор. Пользователю с данной ролью доступен расширенный функционал, переход в модули осуществляется аналогично.



Главная страница

### 3.3 Функциональная структура

Функциональная структура сервиса представлена разделами:

- Команды
- Спортсмены
- Персонал команд
- Судьи
- Организации
- Реестр заявок

Разделы в меню пользователя отображаются согласно ролевой модели.

# 4 Команды

При переходе в раздел Команды открывается список всех команд в Системе.

RuT	Коман	Команды добавить команду +							
команды									
СПОРТСМЕНЫ	ID	команда	кол-во игроков	СТРАНА	город	виды спорта			
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	320	SKD 3		Россия	Москва	Фиджитал футбол			
судьи	319	SKD Team		Россия	Москва				
организация	318	Vitality		Франция	Париж	Фиджитал тактический бой			
организации	317	Лаванда		Бельгия	Брюссель	Спидран, Фиджитал Хоккей			
РЕЕСТР ЗАЯВОК	316	SDK 2		Россия	Москва	Фиджитал футбол			
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ	315	SMP racing		Аргентина	Бауга	Фиджитал футбол			
	314	SKD Team		Россия	москва	Фиджитал баскетбол			
	313	Команда		Россия	MSK	Фиджитал баскетбол			
	311	TestTeam2		Азербайджан	Baku				
	310	NewTestTeam		Азербайджан		Спидран			
Norver			<	1 2 3 26 27 28	• >				
мероприятие Тест среда							99		
ИК Кашеваров И.									

Раздел Команды

### 4.1 Добавление команды

При нажатии на кнопку Добавить команду происходит открытие окна с формой создания команды.

RuT	Команды			Х ЗАКРЫТЬ	
SEO			×	Команда	
				ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	
СПОРТСМЕНЫ		кол-во игроков		Название *	Название на англ. *
ПЕРСОНАЛ КОМАНД				Введите название команды 0/25	Team name 0 / 25
судьи				Уникальный идентификатор * UID	
организация					0/4
организации					
РЕЕСТР ЗАЯВОК					
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ					
				<i>₿</i> ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
				страна • Выбрать страну	город Введите город
				Описание	
Модули			< 1 2 3	Пожалуйста, скажите несколько слов о коман девизе команды	нде, ее истории, ключевых достижениях,
Мероприятие Тест среда					0 / 1000
ИК Кашеваров И.				ВИДЫ СПОРТА	

Форма добавления команды

Для принятия изменений нажмите на кнопку **Сохранить**. Для выхода из формы создания команды без сохранения изменений нажмите на кнопку **Отмена**.

## 4.2 Просмотр команды

При нажатии на команду происходит открытие окна с данными о команде в режиме просмотра.

RuT				Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🕼 🍵
Å RuT ₅₅₀	Команды			БЕЛЬГИЯ / БРЮССЕЛЬ	
				Лаванда	
СПОРТСМЕНЫ		кол-во игроков			
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					
судьи				Лаванда - прекрасный ароматный цветок синего цвета	
организация				РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ	
организации				виды спорта 😵 спидран	
РЕЕСТР ЗАЯВОК				ФИДЖИТАЛ ХОККЕЙ	
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ				ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМАНДЫ	
				∑ Команд М. +7(909)112-	4-56
				comand02@test.test	
				Персонал команл	
				Иван Иванов Иванович	
			1 2 3		
Модули					
Тест среда					
ИК Кашеваров И.					

Карточка команды

## 4.3 Редактирование команды

При нажатии на кнопку с зеленым карандашом в списке команд или кнопку Редактировать в карточке просмотра команды происходит открытие окна с формой редактирования команды.

RuT	Команды	× Команда
команды		ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ



Форма редактирования команды

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания судьи без сохранения изменений нажмите на кнопку Отмена. Если для команды существует заявка в статусе **Принята** или На модерации, то при нажатии на кнопку Сохранить будет выведена ошибка о невозможности редактирования.

### 4.4 Удаление команды

Для удаления команды из списка в форме просмотра необходимо нажать на красную кнопку с корзиной.

RuT	Коман	ды			Х ЗАКРЫТЬ РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 📋
команды Спортсмены			кол-во игроков		БЕЛЬГИЯ / БРЮССЕЛЬ Лаванда
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					СКАЧАТЬ
судьи					Лаванда - прекрасный ароматный цветок синего цвета
организация					РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ
организации					виды спорта
РЕЕСТР ЗАЯВОК ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ					😵 ФИДЖИТАЛ ХОККЕЙ
					представитель команды а Команд М. +7(909)112-34-56
					▲ comand02@test.test
					Спортсмены
					Персонал команд
			1	Азербайджан	Иван Иванов Иванович
Модули			<	1 2 3	
Мероприятие Тест среда					
ИК Кашеваров И.					

Карточка команды

11

# 5 Спортсмены

#### При переходе в раздел Спортсмены открывается список всех спортсменов в Системе.

	рат Спортсмены							
RuT seo			ТЮИСК		Q	арания спорто		
команды								
СПОРТСМЕНЫ	ID NICKN	оно Фио	СТРАНА	город	команда	ВИДЫ СПОРТА		
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	1012	Banderas Antonio			Mariachi Band			
судьи	1011 Franz	Kafka Франц Кафка ааа	Австралия	Мельбурн		Фиджитал Хоккей, Фиджи	тал футбол, Фиджитал баскетбол	
организации	1010 sss	Кашеваров Иван	Абхазия		TestTeam2, Команда 13, Команда 14			
	1009	Иван Иванов Иванович	Россия		ПРомка			
	1008 aax	Федя Федотов	Белиз		Лаванда	Фиджитал МОВА		
	1007	Иван Старлычанов			SMP racing			
	1006	Two Sportsmen	Австралия		SKD 3			
	1005 Ник34	Первый Спортсмен Иванович	Россия		SKD 3			
	1004 TV	TV Dollar Ivanovich	Россия		SKD Team			
	1003	ивано иваен	Абхазия					
Модули				< 1	2 3 96 97 98 >			
Тест среда Иванов И.								<del>Ģ</del>

Раздел Спортсмены

### 5.1 Добавление спортсмена

При нажатии на кнопку Добавить спортсмена происходит открытие окна с формой создания спортсмена.

			Х ЗАКРЫТЬ
	RuT	Спортсмены	
Ť			Новый спортсмен

					ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	
					Имя *	Имя ENG *
			город		Иван	Ivan
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	1012	Banderas Antonio		Mariachi Band	0/25	0/25
судьи						
организации			Мельбурн		0/25	0/25
DEECTD BAGROK					Отчество	
					Иванович	
					0/25	
					🖉 ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
					правила оформления	
					PhygitalID *	
Модули			< 1		PhygitaliD	
					Пел	
Тест среда					МУЖ.	жен.
Иванов И.						

Форма добавления спортсмена

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания спортсмена без сохранения изменений нажмите на кнопку Отмена.

## 5.2 Просмотр спортсмена

При нажатии на спортсмена происходит открытие окна с данными спортсмена в режиме просмотра.

🔉 RuT	Спорт	смены			Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 🗃
SEQ Команды					РОССИЯ / Иван Изанов Ивансенч	
				город		
ПЕРСОНАЛ КОМАНД						
организации				Мельбурн	CKAYATE	
РЕЕСТР ЗАЯВОК					РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ	
					виды спорта	
					позиция –	ВИДА СПОРТА ИГРОВОЙ АККАУНТ
					~	
					пол возраст рост (см. Муж. 0 -	
					размер ФОРМЫ front.peopleSi	
					Zes.	
					документы	
<b>Модули</b> Мероприятие				< <u>1</u>	СТРАНА - МЕСТО РОЖДЕНИЯ РОЖДЕНИЯ	
Тест среда					ПАСПОРТ - КЕМ ВЫДАН	
Constantis M.						

Карточка спортсмена

## 5.3 Редактирование спортсмена

При нажатии на кнопку с зеленым карандашом в списке спортсменов или кнопку Редактировать в форме просмотра спортсмена происходит открытие окна с формой редактирования спортсмена.

			×
🔊 RuT	Спортсмены		1
SEO		Редактировать	- H
			- H
команды		ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	

CROPTONENN					Имя *	Имя ENG *
					Иван	Ivan
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					4/25	4125
судьи			Iwo Sportsmen	Австралия	Фамилия *	Фамилия ENG *
OPENNASAUNG					Иванов	Ivanov
онапизация					Отчество	
организации	1004		TV Dollar Ivanovich	Россия	Иванович	
РЕЕСТР ЗАЯВОК					8/25	
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ			Maguan Magu			
			иванов иван			
			спортсмен новий			
					🖉 ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
	998	Sprot1	Sport SDK SKDich			
					ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ	
					PhygitaliD *	~
Модули			< 1			
Мероприятие					Пол	
Гест среда					МУЖ.	жен.
ИК Кашеваров И.						

Форма редактирования спортсмена

Для принятия изменений нажмите на кнопку **Сохранить**. Для выхода из формы создания спортсмена без сохранения изменений нажмите на кнопку **Отмена**.

Если спортсмен уже находится в заявке команды в статусе **Принята** или **На модерации**, то при нажатии на кнопку **Сохранить** будет выведена ошибка о невозможности редактирования.

## 5.4 Удаление спортсмена

Для удаления спортсмена из списка в форме просмотра необходимо нажать на красную кнопку с корзиной.

RuT	Спортсмен	ы				Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 💼
						РОССИЯ / Назни Изанович	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	10 NICKNAME	вanderas Antonio	СТРАНА	город	команда Mariachi Band		
СУДЬИ Организации		а Франц Кафка ава				СКАЧАТЬ	
РЕЕСТР ЗАЯВОК						РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ	
						виды спорта	
						позиция в	ида спорта игровой аккаунт
						пол возраст рост (см) Муж. О -	
						PA3MEP #OPMЫ front.peopleSi	
						zes.	
						ДОКУМЕНТЫ	
Модули				< 1		СТРАНА - МЕСТО РОЖДЕНИЯ РОЖДЕНИЯ	
мароприятие Тест среда							
Иванов И.							

Карточка спортсмена

14

# 6 Персонал команд

#### При переходе в раздел Персонал команд открывается список сотрудников в системе.

RuT	Персон	чал команд			Поиск		Q III	добавить сотрудн	ика +
команды									
СПОРТСМЕНЫ	ID	NICKNAME	ФИО	СТРАНА		город	команда		
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	197	Bandera	Banderio Antonis	Аргентин	Ð		Mariachi Ba	nd	
судьи	196		Дмитрий Карманов	Абхазия			Команда 14		
организации Реестр заявок	195		Дмитрий Карманов	Австрали	я		Команда 13		
	194	Ник	Dva Dva Иванович	Абхазия			ПРомка		
	193	1000	Витя Печкин	Албания			Лаванда		
	192	Ник35	имя фамиля	Россия			SKD 3		
	191	Nickname3	SKD Kim Иванович	Австрия			SKD Team		
	190		персонал новый				SDK 2		
	189		Тест тестовый	Абхазия			SDK 2		
	188		Тестовый Новый	Абхазия			новая кома	нда	
Модули <sub>Мероприятие</sub> Тест среда					< 1 2 3 1	13 14 15 🗲			
Иванов И.									Ţ

Раздел Персонал команд

### 6.1 Добавление сотрудника

При нажатии на кнопку Добавить сотрудника происходит открытие окна с формой создания сотрудника.

	🔿 RuT	_			×
		персонал команд			
SEQ		Сотрудник команды			
коман	ды		ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ		
				Mus 500 A	

СПОРТСМЕНЫ			Иван	Ivan
ПЕРСОНАЛ КОМАНД			0/25 Фамилия *	0/25 Фамилия ENG *
организации			Иванов 0 / 25	lvanov 0/25
РЕЕСТР ЗАЯВОК			Отчество	
			0/25	
			🗳 ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
			ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ	
		Абхазия	Пол	жен.
Модули		< 1 2 3	Страна *	Fonon
Мероприятие Тест среда			Выбрать страну	Введите город
Иванов И.				

Форма добавления сотрудника

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания сотрудника без сохранения изменений, нажмите на кнопку Отмена.

## 6.2 Просмотр сотрудника

При нажатии на сотрудника происходит открытие окна с данными сотрудника в режиме просмотра.

RuT	Персонал команд			Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 💼
				австрия / НОВЫЙ	
СПОРТСМЕНЫ		ФИО		AREKCEK AREKCEEB	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					
организации				СКАЧАТЬ	
РЕЕСТР ЗАЯВОК				РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ	
				команда до Первая из многих -	лжность
				пол во Муж. О	Эраст
				ДОКУМЕНТЫ	
				СТРАНА - МЕС Рождения рож	сто - кдения
				NACNOPT 12345567 KEM	« ВЫДАН -
Модули			< 1 2 3	ИНН 1234566788 СНИ	илс -
Мероприятие Тест среда				ИНФОРМАЦИЯ О РЕГИСТРАЦИИ	
Иванов И.				- PER	ион (областв)

Карточка сотрудника

## 6.3 Редактирование сотрудника

При нажатии на кнопку с зеленым карандашом в списке сотрудников или кнопку Редактировать в форме просмотра сотрудника происходит открытие окна с формой редактирования сотрудника.

			×
RuT	Персонал команд		
SEQ		Сотрудник команды	
команды		ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	

СПОРТСМЕНЫ					Имя *	Имя ENG *
					Алексей	Aleksei
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					7/25 Фамилия *	7/25 Фамилия ENG *
судьи	186	Boroda		Австралия	Алексеев	Alekseev
организации			Тестовыц Новый		8/25 Отчество	8/25
РЕЕСТР ЗАЯВОК		black23111			Иванович	
			Pers 1 SDK SDKich		0/25	
			Алексей Алексеев		100	
			Сергей Сергеев Сергеевич		1 free	
			Евгения Плотина Ивановна			
					🖉 ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
					<u>ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ</u>	
					Пол	WELL
Модули				<b>ζ</b> 1 2 3	MTR.	JALTI.
					Страна *	Город
Тест среда					Австрия 🗙	Введите город
Иванов И.						

Форма редактирования сотрудника

Для принятия изменений нажмите на кнопку **Сохранить**. Для выхода из формы создания сотрудника без сохранения изменений нажмите на кнопку **Отмена**.

Если сотрудник уже находится в заявке команды в статусе **Принята** или **На модерации**, то при нажатии на кнопку **Сохранить** будет выведена ошибка о невозможности редактирования.

## 6.4 Удаление сотрудника

Для удаления сотрудника из списка, в форме просмотра, необходимо нажать на красную кнопку с корзиной.

	<b>D</b>			Х ЗАКРЫТЬ	РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 💼
RuT	персонал команд				
				АВСТРИЯ / НОВЫЙ	
СПОРТСМЕНЫ				Алексей Алексеев	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД		ФИО			
судьи					
организации				СКАЧАТЬ	
РЕЕСТР ЗАЯВОК					
				команда Первая из многих	
				Муж.	0
				документы	
				СТРАНА - М РОЖДЕНИЯ РІ	ЕСТО - Ождения
					ем выдан -
Модули			< 1 2 3		
Мероприятие Тест среда				ИНФОРМАЦИЯ О РЕГИСТРАЦИИ	
Иванов И.					

Карточка сотрудника

17

# 7 Судьи

При переходе в раздел Судьи открывается список всех судей в системе.

RuT	Судь	и			Поиск		Q V создать
команды	ID	ФИО	СТРАНА	город		виды спорта	тип судьи
СПОРТСМЕНЫ	91	Иван Иванов					
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	90	Иван Иванов					
судьи	89	Marina Mateo					
РЕСТР ЗАЯВОК	88	my referri					
	85	Геннадий Красношлык				Фиджитал баскетбол	Секретарь
	84	Ольга Абатурова				Фиджитал баскетбол	Statistic Referee
	83	Смирнов Секретарь	Россия			Фиджитал баскетбол	Секретарь
	82	Ольга Абатурова	Россия	Екатеринбург		Фиджитал баскетбол, Фиджитал футбол	Статистик,
	81	Дарья Худякова	Россия	Екатеринбург		Фиджитал баскетбол, Фиджитал футбол	Секретарь,
	80	Судья Судья				Фиджитал баскетбол, Фиджитал футбол	Хронометражист,
				۲ (	2 3	4 5 6 7 >	
Модули							
Мероприятие Тест среда							
Иванов И.							

Раздел Судьи

## 7.1 Добавление судьи

При нажатии на кнопку Создать происходит открытие окна с формой создания судьи.

RuT	Судьи					×	ЗАКРЫТЬ		
SEO							Судья		
		ФИО		город			ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ		
CROPTONEULI							Имя *	Имя ENG *	
CHOFTCMEN							Иван	Ivan	
персонал команд							0/25		0/25



Форма добавления судьи

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания судьи без сохранения изменений, нажмите на кнопку Отмена.

## 7.2 Просмотр судьи

При нажатии на сотрудника происходит открытие окна с данными судьи в режиме просмотра.

RuT	Судьи					Х ЗАКРЫТЬ		РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 🝵	
5E0 Команды				город	ВИДЫ СПОРТА	Судья			
СПОРТСМЕНЫ		Рустам Рустам					россия/ Евгения	Четин	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД									
ОРГАНИЗАЦИЯ						Новая волна			
организации						РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ			
РЕЕСТР ЗАЯВОК						пол Жен.		103PACT 32	
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ						вилы спорта	POI	16	
						ФИДЖИТАЛ БАСКЕТБОЛ		омощник судьи	
						документы			
						ПАСПОРТ	3213213213213 KEN	-	
					2 3 4	д Телефон			
Модули						🖒 E-mail		efferi6@bk.ru	
мероприятие Тест среда									
ИК Кашеваров И.									

Карточка судьи

### 7.3 Редактирование судьи

При нажатии на кнопку кнопку Редактировать в форме просмотра судьи происходит открытие окна с формой редактирования судьи.

RuT	Судьи		Поиск	×
SEQ				Судья
		город	виды спорта	ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

CITOPTCMEND	Рустам Рустам			Евгения	Евгения
ПЕРСОНАЛ КОМАНД				7125	7/25
судьи				Фамилия *	Фамилия ENG *
организация				<b>Четин</b> 5725	<b>ЕВГЕНИЯ</b> 7/25
организации				Отчество	
РЕЕСТР ЗАЯВОК				Иванович 0/25	
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ				Пол	
				МУЖ.	ЖЕН.
			2 3 4	🖉 ЗАГРУЗИТЬ ФОТО	
Модули				ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ	
				Страна	Город
Тест среда				Россия 🗙	Введите город
ИК Кашеваров И.					

Форма редактирования судьи

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания судьи без сохранения изменений нажмите на кнопку Отмена. Если судья уже находится в заявке в статусе **Принята** или На модерации, то при нажатии на кнопку Сохранить будет выведена ошибка о невозможности редактирования.

## 7.4 Удаление судьи

Для удаления судьи из списка, в форме просмотра необходимо нажать на красную кнопку с корзиной.

RuT	Судн	ьи			Х ЗАКРЫТЬ		РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛	Ū
SEO					Судья			
		ФИО	город		• <b>,                                   </b>			
СПОРТСМЕНЫ						РОССИЯ/ Бвгения Че	тин	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД								
СУДЬИ					Новая волна			
организации					РАЗВЕРНУТЬ ОПИСАНИЕ			
РЕЕСТР ЗАЯВОК					пол Жен.	BO3PACT <b>32</b>		
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ						POR		
					ФИДЖИТАЛ БАСКЕТБОЛ		к судьи	
					документы			
						3213213213213 КЕМ ВЫДАН		
			< 1	2 3 4	контакты Д. Телефон			
Модули					🛆 E-mail	refferi6(	@bk.ru	
Мероприятие Тест среда								
ИК Кашеваров И.								

Карточка судьи

# 8 Организации

#### При переходе в раздел Организации открывается список всех команд в системе.

RuT	Органи	ізации		Пс	иск		Q co	здать
команды	ID	НАЗВАНИЕ	тип	владели	щ		описание	
СПОРТСМЕНЫ	118	SKD 3	тип: <b>Спорт</b>		GS	SKD G.		
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	117	SKD 3	тип: <b>Спорт</b>					
СУДЬИ	116	SMP 2	тип: Спорт		cc	Спорт С.		
организации	113	My Company	тип: Спорт			Mateo M.		
РЕЕСТР ЗАЯВОК	112	myreferri	тип: Спорт		: MR	referri m.		
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ	110	GoF Company	тип: Спорт		: AK	Кутузов А.		
	109	GoF Games	тип: Спорт		AC	Силин А.		
	107	Демокоманда5	тип: Спорт		пк	Команды5 П.		
	103	Тесткоманда	тип: Спорт		тк	Команда Т.		
	102	Golovastiki1	тип: Спорт		пк	Команды3 П.		
			< 1	2 3		789>		
Модули								
мероприятив Тест среда ИК Кашеваров И.								<b>Ú</b>

Раздел Организации

### 8.1 Добавление команды

При нажатии на кнопку Создать происходит открытие окна с формой создания организации.

RuT	Органи	изации			Х ЗАКРЫТЬ
					Обновление информации
				владелец	общая информация
СПОРТСМЕНЫ					назавине • Введите название организации
персонал команд					0 / 50
судьи		SMP 2			джректор/GEO Имя Фамилия Отчество
организация					0/50
		My Company		владелец:	страна * город Выбрать страну Введите город
РЕЕСТР ЗАЯВОК					
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ					
			< 1	2 3	ОТМЕНА СОЗДАТЬ
Модули					
Мероприятие <b>Тест среда</b>					
ИК Кашеваров И.					

Форма добавления организации

Для принятия изменений нажмите на кнопку **Сохранить**. Для выхода из формы создания организации без сохранения изменений, нажмите на кнопку **Отмена**.

## 8.2 Просмотр организации

При нажатии на организацию происходит открытие окна с данными об организации в режиме просмотра.

RuT	Органи:	зации			Х ЗАКРЫТЬ	РОССИЯ / МОСКВА	РЕДАКТИРОВАТЬ 🛛 💼
					<b>*</b>	SKD 3 DIMPEKTOP/CEO: Gennady SKD	
				владелец: GS SKD G.	СКАЧАТЬ		
ПЕРСОНАЛ КОМАНД					БАНКОВСКИЕ РЕКВИЗИТЫ		
ОРГАНИЗАЦИИ				владелец: СС Спорт С.			АДРЕС РЕГИСТРАЦИИ 399444 МОСКВА 23087H028374H28
				владелец: 🍈 Mateo M.			
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ				владелец: MR referrim.			
				владелец: <b>АК Кутузов А.</b>			
				владелец: <b>АС Силин А.</b>			
				владелец: <b>ПК Команды5 П</b>			
				владелец: ТК Команда Т.			
				владелец: <b>ПК КомандыЗ П</b>			
			<	1 2 3 7 8			
Модули							
БС Старлычанов Б.							

Карточка организации

### 8.3 Редактирование организации

При нажатии на кнопку кнопку Редактировать в форме просмотра организации происходит открытие окна с формой редактирования команды.

			Х ЗАКРЫТЬ
🔊 RuT	Организации		
SEO			Обновление информации
		владелец	ОБЩАЯ ИНВОРМАЦИЯ



Форма редактирования организации

Для принятия изменений нажмите на кнопку Сохранить. Для выхода из формы создания организации без сохранения изменений нажмите на кнопку Отмена.

Если от организации есть заявки в статусе **Принята** или На модерации, то при нажатии на кнопку Сохранить будет выведена ошибка о невозможности редактирования.

## 8.4 Удаление организации

Для удаления организации из списка в форме просмотра необходимо нажать на красную кнопку с корзиной.

	Организ	ации					Х ЗАКРЫТЬ		PE	адактировать 🛛 💼
								россия / москва SKD 3		
							**	ДИРЕКТОР/СЕО: Gennady SKD		
						SKD G.	СКАЧАТЬ			
ПЕРСОНАЛ КОМАНД							БАНКОВСКИЕ РЕКВИЗИТЫ			
судьи						Спорт С.			АДРЕС РЕГИСТРАЦИИ	399444 MOCKBA 23087H028374H28
реестр заявок					6	Mateo M.				
ЗАЯВКА НА МЕРОПРИЯТИЕ						referri m.				
						Кутузов А.				
						Силин А.				
						Команды5 П				
						Команда Т.				
						Команды3 П				
			<	2 3						
Модули										
БС Старлычанов Б.										

Карточка организации

# 9 Реестр заявок

## 9.1 Список заявок

Реестр заявок — это экран со списком заявок с возможностью создавать новые заявки и отслеживать статус текущих. При нажатии на заявку происходит открытие окна с данными заявки.

A RuT	Реест	р заявок				<b>∀</b> ВЫГРУЗКА	СОЗДАТЬ ЗАЯВКУ +
команды							
СПОРТСМЕНЫ	ID	СОЗДАНО	команда	виды спорта	мероприятие	СТАТУС	последнее изменение
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	396	20.09.2023	ПРомка	Скейтбординг	Тест среда		20.09.2023 19:42
судьи	372	15.09.2023	SKD 3	Фиджитал футбол	Tect SEQ		15.09.2023 19:40
организации	364	15.09.2023	Первая из многих	Фиджитал тактический бой	Мой Спорт		20.09.2023 18:42
РЕЕСТР ЗАЯВОК	359	15.09.2023	SDK 2	Фиджитал футбол	Tect SEQ		15.09.2023 15:55
	355	14.09.2023	SMP racing	Фиджитал футбол	Tect SEQ		20.09.2023 18:51
	352	14.09.2023	SKD Team	Фиджитал баскетбол	Tect SEQ		14.09.2023 03:40
	336	12.09.2023	NewTestTeam	Спидран	Тест среда		12.09.2023 18:19
	330	12.09.2023	asdas	Спидран, Фиджитал футбол	Мой Слорт		14.09.2023 12:33
	329	12.09.2023	asdas	Спидран, Фиджитал футбол	Мой Спорт		14.09.2023 12:31
	321	08.09.2023	dsfdsfds		Tect SEQ		12.09.2023 14:26
Модули				< 1 2 3	4 5 6 7 >		
Мероприятие Тест среда							
Иванов И.							4

Список заявок

#### 9.2 Заявка команды

При нажатии на организацию открывается окно просмотра данных организации.

#### При нажатии на команду открывается окно с данными команды в режиме просмотра.



Экран заявки команды

## 9.2.1 Спортсмены

При нажатии на какого-либо спортсмена из списка спортсменов открывается блок с данными о спортсмене в рамках текущей заявки команды.

	Реестр заявок	Х ЗАКРЫТЬ	CS Gennady SKD
		Спортсмены	
		✓ Two Sportsmen ПОДРОБНЕЕ	Черновик → Намодерации
		трансфер	
СПОРТСМЕНЫ		отправление	Иван Иванов
ПЕРСОНАЛ КОМАНД		Аэропорт / вокзал отправления (город прокивания, город вылета) -	Все не так 15.09 19:35
судьи		Дата отправления Номер рейса 01.01.70 -	
организации		Тип транспорта (оправление)	15.091936
		возврящение	На модерации → На корректировку 15.0919:38
			CS Gennady SKD
		дата отправления Номер рейса 01.01.70 -	статус На корректировку → На модерации
		Тип транспорта (возаращение) -	
		Комментарий	статус
		Если есть промежуточные пункты трансфера, укажите их в этом поле	На модерации → Принята 15.09.19-40
Модули		документы	
Мероприятие Тест среда		🗅 Антидопинговая декларация 🌔 Скачать 🗗	+ Type your message
Иванов И.		🗅 Согласие на обработку персональных данных 🍈 Скачать 🗋	

Экран заявки команды

При нажатии на кнопку Скачать происходит загрузка заполненного документа. Если документ не прикреплен к заявке, то он отмечен красным восклицательным знаком.

## 9.2.2 Персонал команд

При нажатии на какого-либо сотрудника из списка открывается блок с данными о сотруднике в рамках текущей заявки команды.

RuT	Реестр заявок	X ЗАКРЫТЬ GS Gennady SKD
SEO		статус         статус           ∨         ИМЯ ФАМИЛЯ         ПОДРОБНЕЕ         Черновик         На модерации
		15.0919-29 Трансфер
СПОРТСМЕНЫ	ір создано	отправление
ПЕРСОНАЛ КОМАНД		Адропорт / вокзал отправления (город прокизания, город вылета) - Все не так - 15.0919-35
судьи		Дата отправления Номер рейса 01.01.70 -
организации		Tun tpakcnopta (ortipaanekwe) 15.09.19.36
		- возвращение статус
		На модерации → На корректировку Адропорт / вокзал, город обратного назначения при возвращении 15.09 19:38
	197 15.05.2023	Дата отправления Номер рейса Gennady SKD Статур
		01.01.70 - На модерации
		Тип транспорта (возвращение)
		Комментарий Статус Если есть промежуточные пункты трансфера, укажите их в этом поле. На модерации → Принята
		15.0919-40
Молули		документы
Мероприятие		Согласие на обработку персональных данных
Тест среда		C Паспорт O
Иванов И.		

Экран заявки команды

При нажатии на кнопку Скачать происходит загрузка заполненного документа. Если документ не прикреплен к заявке, то он отмечен красным восклицательным знаком.

## 10 Приглашение представителей команд

Для отправки приглашения представителю команды необходимо осуществить переход в Настройки, далее в раздел Phygital пользователи и нажать на кнопку Добавить. В модальном окне с формой создания Phygital пользователя требуется заполнить определенный набор полей:

- E-mail, Имя и Фамилия
- В поле module в выпадающем списке выбрать "SEQ"
- В поле Роль для представителя команды выбрать роль "Команда", для судьи роль "Судья"
- Проставить галочку "Создать организацию", "Владелец организации"
- Указать название организации
- Проставить галочку "Добавить команду".
- Указать название команды

f			
RuT Настройки	Phygital Пользователи		X ЗАКРЫТЬ E-mail
			example@example.com
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			freid.module Роль Вамк интерфейса           SEQ         Команда         Русский
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ			Има Фамилия
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ_			
организации			Создать организацию Организация
страны			My company
			Должность
объекты			
мероприятия			🗾 Добавить команду Команда
виды спорта		mail2@test34.test	My team
		< <u>1</u> 2 3	
			ОТМЕНА ОТПРАВИТЬ ПРИГЛАШЕНИЕ
Модули			
иванов И.			



После заполнения полей формы нажать кнопку Отправить приглашение.

После отправки приглашения представителю команды придет письмо с ссылкой-приглашением на указанную в форме электронную почту.

Когда представитель команды, которому было отправлено приглашение пройдет процесс авторизации, ему станет доступен функционал модуля SEQ.

Данный функционал возлагается на оператора Системы, но доступен и Администратору.

# 11 Процесс согласования заявки

Заявки поступают на рассмотрение в статусе На модерации.

Если заявка команды, заявки спортсменов и персонала команды удовлетворяют условиям проверки оператора, то оператор может нажать кнопку Принять, тем самым, изменить статус заявки на Принята.

Если заявка команды или заявки спортсменов и персонала команды не удовлетворяют условиям проверки оператора, то оператор может нажать кнопку На корректировку, тем самым, изменить статус заявки на На корректировке.

Если заявка команды или заявки спортсменов и персонала команды не удовлетворяют условиям проверки оператора, то оператор может нажать кнопку Отклонить, тем самым, изменить статус заявки на Отклонена. В таком случае, заявка не подлежит редактированию со стороны заявителя и не может быть повторно рассмотрена.

При смене статуса отправляется письмо-уведомление представителю команды на электронную почту.

При необходимости, перед сменой статуса необходимо добавить комментарий в чат, который описывает причину смены статуса.

В письмо-уведомление добавляется последний комментарий из чата.

В письме-уведомлении фиксируется только одно последнее сообщение из чата, поэтому все причины, по которым заявка отправлена на корректировку, необходимо перечислить в одном сообщении.

• <b>DT</b>		Х ЗАКРЫТЬ			
		Дата отправления Номер рейса - Поезд		😛 Заявка на мероприятие создан(а)	
		Транспорт		21.02.20.49	
СПОРТСМЕНЫ		ВОЗВРАЩЕНИЕ		Черновик → На модерации	
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	85 28.02.2023	Город возеращения 123123			
судьи		Дата отправления Номер рейса			
организации		- II0езд			
		іранынари Комментарий			
		Если есть промежуточные пункты трансфера, укажи	те их в этом поле		
		документы С Согласие на обработку персональных данных			
		С Фото на аккредитацию С Фото СНИЛС			
Модули					
Мероприятие Тест среда				↓ Type your message	⊳
			принять		

Экран заявки команды

Данный функционал возлагается на оператора Системы.

# 12 Выгрузка заявок

## Выгрузка заявок

Для выгрузки заявок необходимо нажать на кнопку Выгрузка.

При нажатии на кнопку Выгрузка происходит формирование и загрузка таблицы в формате xlsx.

				6503e1eb4	0956_v1880 -	Excel			کر	Поиск										E	ход 🖪		O
Гла	вная	Вставка	Разметк	а страницы	Формулы	Данные	Рецензи	ирование	Вид	Справка	Acrob	at										ப்ப	оделит
] [⊡ко	ірезать іпировать	,	Calibri	<b>~</b> 11 <b>~</b> A′		≡ ≫~•	<sup>аb</sup> с Пер	еносить те	кст		Общий				IJ	2 📮	6		Ē	∑ Автосумма  ∽ ↓ Заполнить ~	A R R	$\mathcal{Q}$	
ть - <u>с</u> но. Фо	ормат по об	бразцу	<b>ж</b> к <u>ч</u>	• 🖽 • 💁 • 🛓	<mark>A</mark> • ≡ ≡	≣ ≡ ! Ξ :	··· 🗄 O6ъ	единить и і	поместить в	з центре 👻	<b>E</b> • %	5 000 <del>50</del> 4	00 <sup>10</sup> форм	/словное атирование	Форматир 👻 как табл	оовать Стил ицу ~ ячеек	и Встан У У	зить Удалит ~	ь Формат ~	🔗 Очистить ч	Сортировка и фильтр ~	Найти и выделить ~	
Буфер о	обмена	ß		Шрифт	۲ <u>۵</u>		Выравн	ивание		5	а ч	исло	ß		Стили			Ячейки		Реда	ктирование		
			fx How	лер заявки																			
A	в	с									м				Q					v w			
мер за:	Мероприя	Дата созд	Статус зая	Тип заявк Вид сг	порт Фамили	я/ Имя/Nan	n Отчество,	/Last nam	e Name EN	VC Никнейм	/Никнейм	Название	Team nai	r Сокраще⊦	Страна/ С	Позиция/ Г	1ол/Sex	Рост, см/ І	Вес, кг / М	/Дата рож, Место	ро:Граждан	с Адрес ре	er Cepi
62 1	Мероприя	20.02.202	На коррен	Судья																			
69 1	Мероприя	21.02.202	Отменена	Спортсме Фидж	ита/Петров	Вася				VHGF	4567-vhg	Акбарс	Akbars	4567		1	Луж.	189	65	28.11.2009			
69 1	Мероприя	21.02.202	Отменена	Спортсме Фидж	итал Гонки						4567	Акбарс	Akbars	4567									
71 1	Managnu	21 02 202		Currie																			
/11	мероприз	21.02.202	принята	Судья																			
72 1	Мероприя	21.02.202	На модер	Судья																			
74 1	Мероприя	21.02.202	Принята	Спортсмен	Бергер	Ларс		Berger	lars	apapap	ararar					1	Луж.	111	34	04.02.1995			
77 1	Мероприя	22.02.202	Принята	Судья																			
82	Мероприя	27.02.202	На коррен	Судья																			
00.0		01 02 202		<b>6</b>			6	<b>C</b> -	Data						<b>F</b>			100		20.11.2001	<b>F</b>		
00 1	меропри	01.03.202	па коррен	Спортсмен	чаиковс	китегр	Сергееви	50	Petr	etr5C245	etrscz43				Беларусь	ľ	чуж.	109	20	\$ 29.11.2001	Беларус	>	22
90 1	Мероприя	03.03.202	На коррен	Спортсмен	Bhdhf	Bdfy		ererere	rterer							1	Луж.			18.09.2004			111
90 1	Мероприя	03.03.202	На коррен	Спортсмен	lvanov	Ivan		lvanov	Ivan	Прпрв	prprv				Россия	1	Иуж.	177	67	01.03.202 Россия	Россия	Россия	7,7
100 1	Мероприя	07.03.202	Принята	Спортсме Фидж	итал Рок	Иван	Иванов	Rock	lvan	uuuuu	t nt-tttttttt	Новая кол	New tear	n NT	Беларусь	1	Иуж.	166	66	6 03.02.198 <mark>:</mark> Душа м	оя Беларусь	. Душа мо	я 555
101	Мероприя	07.03.202	Отменена	Спортсме Фидж	итал Рок	Иван	Иванов	Rock	Ivan	ttttttttttt	t nt-tttttttt	Новая кол	New team	n NT	Беларусь	N	Иуж.	166	66	5 03.02.198: Душа м	оя Беларусь	» Душа мо	я 555
101 1	Мероприя	07.03.202	Отменена	Сотрудни Фидж	италЛоо	Ия		100	Iya	tyrtyrtyrt	y nt-tyrtyrt	Новая кол	New team	1 N I	Беларусь	}	Кен.			22.08.199 Россия	Беларус	ь Россия	1,1
102	Мероприя	07.03.202	Принята	Судья																			
110	Мероприя	23.03.202	Принята	Спортсме Фидж	итал Рок	Иван	Иванов	Rock	lvan	uuuuu	t nt-tttttttt	Новая кол	New tear	NT	Беларусь	P	Иуж.	166	66	03.02.198: Душа м	оя Беларусь	. Душа мо	я 555
110	Мероприя	23.03.202	Принята	Спортсме Фидж	итал Плотин	Евгений	Александ	Plotin	Evgeni	1q2w3e	nt-1q2w3	Новая кол	New tear	n NT	Беларусь	1	Иуж.	168	65	03.02.1982	Беларус	<ul> <li>Душа мо</li> </ul>	я 5,5
110	Мероприя	23.03.202	Принята	Сотрудни Фидж	ита <i>ј</i> Лоо	Ия		loo	lya	tyrtyrtyrt	y nt-tyrtyrt	Новая кол	New tear	n NT	Беларусь	}	Кен.			22.08.199 Россия	Беларус	Россия	7,7
111	Мероприя	26.03.202	Отменена	Спортсме Филж	ита/Иванов	Иван	Иванович	Ivanov	lvan	awerty	t1-awerty	Команда	Team 1	T1	Россия	1	Лvж.	188	87	04.02.198 Россия	УфРоссия	Россия.	M 650
111	Меропри	26.03.202	Отменена	Сотрудни Фидж	итал Прыгунс	ов Илья		Prygunov	/ Ilya	454367t6	t1-45436	Команда	Team 1	T1		N	Иуж.	200	07	01.02.199 Россия	Бийск	Россия, Е	5+656
113 1	Мероприя	27.03.202	На коррен	Судья																			

Пример выгрузки таблицы с заявками

Данный функционал доступен оператору Системы. Выгрузка администратора предоставляется по запросу.



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Система спортивных заявок и квалификаций

RusTiming. SEQ – Sport Entries & Qualifications

5. Руководство по подаче спортивной заявки.



# Содержание

1	Назначение сервиса	3
2	? Авторизация	4
	2.1 Вход по ссылке приглашению	4
	2.2 Вход под имеющейся учетной записью	5
3	Спортивная заявка	6
	3.1 Реестр заявок	7
	3.2 Этап 1. Создание/редактирование данных команды	9
	3.3 Этап 2. Спортсмены команды	10
	3.3.1 Добавление спортсменов команды	10
	3.3.3 Заполнение данных спортсмена	12
	3.4 Этап 3. Персонал команды	14
	3.4.1 Добавление сотрудников команды	14
	3.4.3 Заполнение данных сотрудника	16
	3.5 Этап 4. Организация	18
	3.5.1 Изменение данных организации	18
	3.5.2 Экран создания банковских реквизитов	19

3.6 Этап 5. Завершение создания заявки	20
3.6.1 Добавление документов и информации о трансфере	21
3.7 Отправка заявки на рассмотрение	22
# Назначение сервиса

#### Сервис RusTiming.SEQ предназначен для подачи заявки на участие в соревнованиях.

#### Реализуемый функционал:

- Обеспечение сбора и проверки данных участников на соответствие требованиям Организатора спортивного мероприятия
- Сбор данных для аккредитации и последующей проверки службами безопасности для доступа на объекты мероприятия
- Консолидация информации о трансферах участников к месту проведения соревнований
- Автоматизация процесса оформления юридической документации, необходимой для участия и реализации права на получение призовых выплат

Конечным результатом процесса подачи спортивной заявки является официальное подтверждения участия в мероприятии со стороны Организатора.

Будьте внимательны при заполнении данных и убедитесь, что предоставляете достоверную информацию!
 Вся внесенная информация ложится в основу официальных документов: договора/согласия/соглашения.
 На основании этих документов формируются правовые взаимоотношения между организацией (командой) и ее участниками и Организатором мероприятия.

# Авторизация

## Вход по ссылке-приглашению

На Вашу электронную почту пришло письмо — приглашение для регистрации Phygital ID и заполнения информации об участниках команды в заявке на участие в соревнованиях с подобным содержанием:





Письмо на электронную почту

Необходимо нажать на кнопку Принять для подтверждения электронной почты. После нажатия на кнопку произойдет переход на страницу завершения регистрации. Если кнопка не срабатывает, необходимо скопировать ссылку, выделенную синим цветом, и вставить в адресную строку, совершить переход. На странице завершения регистрации необходимо придумать пароль для Вашей учетной записи, удовлетворяющий условиям, которые указаны на экране и ввести его в поля Пароль и Подтвердите пароль. После нажать кнопку Задать пароль, если пароль удовлетворяет условиям, произойдет переход на Главную страницу.

RUEN
Завершение регистрации Задайте пароль своей учетной записи
ПАРОЛЬ
Я принимаю условия Пользовательского соглашения и даю своё согласие на обработку моей персональной информации на условиях, определенных Политикой конфиденциальности.
ВОИТИ В СВОИ АККАУНТ

Экран создания пароля

## Вход под имеющейся учетной записью

На странице авторизации необходимо ввести учетные данные Логин (email) и Пароль, нажать кнопку Войти. При успешном вводе произойдет переход на Главную страницу.

Приглашение не отправляется, если пользователь уже зарегистрирован.

Если после завершения регистрации пользователь снова пройдет по ссылке в письме, то снова попадет на страницу авторизации.





Экран авторизации

# Спортивная заявка

## Подача спортивной заявки

Успешная авторизация в Системе подтверждает Ваше согласие с политикой конфиденциальности и условиями обработки персональных данных.

После авторизации Вы попадаете на Главную страницу, на которой модули, доступные для входа в соответствии с ролевой моделью, подсвечены белым, остальные затемнены.

Чтобы подать спортивную заявку необходимо выбрать Cepвиc RusTiming.SEQ Спортивная заявка. После нажатия произойдет переход в сервис подачи спортивной заявки.



Главная страница

## Реестр заявок

Реестр заявок — это экран со списком заявок с возможностью создавать новые заявки и отслеживать статус текущих.

Менеджер — представитель организации (команды), который при создании спортивной заявки, при наличии сведений, может заполнить заявку за всех участников самолично или отправить на электронную почту участника приглашение на форму заполнения сведений о себе.

		Реестр заявок					СОЗДАТЬ ЗАЯВКУ +
Реестр заявок		СТАТУС	команда	виды спорта	МЕРОПРИЯТИЕ	ДАТА СОЗДАНИЯ	ДАТА ОБНОВЛЕНИЯ
Команды	335	ЧЕРНОВИК			Tect SEQ	12.09.2023	12.09.2023
Спортсмены	334	ЧЕРНОВИК			Тест среда	12.09.2023	12.09.2023
🔓 Персонал команд	333	ЧЕРНОВИК	dsfdsfd	Фиджитал Скейтбординг	Tect SEQ	12.09.2023	12.09.2023
	332	ЧЕРНОВИК			Тест среда	12.09.2023	12.09.2023
	331	ЧЕРНОВИК			Tect SEQ	12.09.2023	12.09.2023
	321	ПРИНЯТА	dsfdsfds	Волейбол	Tect SEQ	08.09.2023	12.09.2023
	319	ЧЕРНОВИК			Тест среда	08.09.2023	08.09.2023
	316	ЧЕРНОВИК	Azam te	Фиджитал Скейтбординг, Волейбол	Tect SEQ	08.09.2023	12.09.2023
	314	НА МОДЕРАЦИИ	Одна команда	Beat Saber, Фиджитал Хоккей	Tect SEQ	07.09.2023	12.09.2023
	313	ЧЕРНОВИК			Tect SEQ	07.09.2023	07.09.2023
Одна Команда 🔰							

Список заявок

Для создания командной заявки на мероприятие необходимо нажать на кнопку Создать заявку в правом верхнем углу экрана.

7

После нажатия произойдет переход на экран выбора мероприятия.



Экран выбора мероприятия при создании заявки

Для выбора мероприятия необходимо нажать на одно мероприятие из предложенных. После нажатия произойдет переход на экран выбора команды.



Экран выбора команды при создании заявки

Для выбора команды необходимо нажать на одну команду из списка предложенных, произойдет переход на экран изменения данных выбранной команды.

Если нужная команда отсутствует в списке предложенных, можно создать новую команду. Для создания новой команды необходимо нажать на кнопку Добавить команду в правом верхнем углу экрана, произойдет переход на экран создания команды.

# Этап 1. Создание/редактирование команды

На экране создания/редактирования команды заполните необходимые поля. Обязательные поля отмечены звездочкой. Для сохранения данных нажмите Далее.

= 🖻 SEO :::	Заявка на мероприятие №	340		
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>分 Организация</li> <li>問題 Команды</li> </ul>	Отредактируйте вашу ко Заполните все поля и кратко расскажите о вашей ко	Манду манде и ее достижениях		
О Спортсмены	Общая информация		Виды спорта	
🔓 Персонал команд	НАЗВАНИЕ*		Филжитал МОВА	✓ m
	Team one two three			
	название на англ. *	18 / 25	Фиджитал Скейтбординг	
	Team one two three1	тоті	+ ДОБАВИТЪ	
	19 / 25 СТРАНА *			
	Аргентина 🗸	Введите город		
	ОПИСАНИЕ			
	Some descriptions1			
		18 / 1000		
Одна Команда 🗲	назад		2	далее >

Первый экран изменения данных команды

Если заполненные поля прошли проверку, произойдет переход на второй этап редактирования данных команды.

🚞 🗾 🦸 SEQ 🔠	Заявка на мероприятие №340			
💥 Реестр заявок	Лобавьте фирменный стиль			
🟠 Организация	обавьте фирменный стиль			
副县 政策 Команды	За рузителоготип вашей команды			
О Спортсмены	Логотип команды			
[2] Персонал команд	Логотип, на темном или прозрачном фоне			
	Формат - jpg, jpeg, png			



Второй экран изменения данных команды

Для загрузки логотипа команды необходимо нажать на квадрат с надписью Загрузить логотип .Откроется диалоговое окно, в котором необходимо выбрать файл в одном из доступных форматов (jpg, jpeg, png). После загрузки логотипа нажмите на кнопку Далее для перехода на следующий шаг заполнения.

# Этап 2. Спортсмены команды

### Добавление спортсменов в команду

Для того, чтобы добавить данные спортсменов им необходимо направить приглашение на регистрацию Phygital ID. Для этого нажмите на кнопку Добавить спортсмена. Произойдет переход на экран приглашения спортсменов.

Одномоментно можно пригласить до 30 спортсменов.

Для отправки приглашения необходимо ввести реальные Фамилию, Имя и email спортсмена.



Экран приглашения спортсменов в команду

После нажатия кнопки Далее всем спортсменам из списка отправятся приглашения на указанные электронные почты, им будет создан Phygital ID и они попадут в список спортсменов своей команды.

	Заявка на мероприятие	Nº340			
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>Фрганизация</li> <li>Команды</li> </ul>	Спортсмены Добавьте всех спортсменов вашей команды				
	ID NICKNAME	ΦΝΟ	ГРАЖДАНСТВО	ЗАПОЛНЕНО	
В Персонал команд	946 -	one m.	Айзербаджан	3/4	Редактировать 🕼 УБРАТЬ ИЗ ЗАЯВКИ
	945 -	щее о.		0/4	Редактировать 📝 УБРАТЬ ИЗ ЗАЯВКИ
	944 -	Глеб А.		0/4	Редактировать 📝 УБРАТЬ ИЗ ЗАЯВКИ
		Masha G.P.	Аргентина		Редактировать 🔀 ДОБАВИТЬ К ЗАЯВКЕ
		mail m.Э.	Аргентина		Редактировать 🕼 добавить к заявке
	ДОБАВИТЬ СПОРТСМЕНА				
Одна Команда 🗦	назад	✓ →	<b>2</b> → <b>3</b>		далее >

Экран со списком спортсменов команды

После отправления приглашений спортсменам необходимо нажать кнопку Добавить к заявке. В случае, если спортсмена необходимо исключить из заявки нажмите кнопку Убрать из заявки.

После добавления в заявку спортсмены смогут самостоятельно заполнить свои данные, авторизовавшись в системе и перейдя в раздел Спортсмены модуля SEQ.

= 👂 SEO 🔀	Заяв	ка на мероприятие	№340				
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>ф Организация</li> <li>照照 Команлы</li> </ul>	Спортси Добавьте всех сп	<b>ІЄНЫ</b> ортсменов вашей команды					
В Спортсмены		NICKNAME	ФИО	ГРАЖДАНСТВО	ЗАПОЛНЕНО		
 В Персонал команд	946		one m.	Айзербаджан	3/4	Редактировать 💋	
	945		щее о.		0/4	Редактировать 📝	
	944		Глеб А.		0/4	Редактировать 📝	
			Masha G.P.	Аргентина		Редактировать 🕜	
			mail m.Ə.	Аргентина		Редактировать 💋	
	добавить спо	PTCMEHA					
Одна Команда 📏	назад		✓ →	<b>2</b> → <b>3</b>			далее >

Экран со списком спортсменов команды

Если Вы планируете заполнять или изменять данные спортсменов самостоятельно, нажмите на кнопку Редактировать в списке спортсменов. Произойдет переход на экран изменения данных спортсмена.

Спортсмены добавятся в командную заявку после нажатия кнопки Далее, произойдет переход на экран со списком сотрудников (персонал команды).

11

### Заполнение данных спортсмена

💳 🦸 SEO 🎛	Заявка на мероприятие N	°340		
💥 Реестр заявок 🏠 Организация	Общая информация о сп	ортсмене		
副基 区包 Команды	ФИО		Общая информация	
О Спортсмены	имя *	IMR ENG*	пол	
🖁 Персонал команд	Иван	Иван	муж.	жен.
	0/25 ФАМИЛИЯ*	0 / 25 ФАМИЛИЯ ENG *	ГРАЖДАНСТВО *	
	Иван	Иван	Аргентина	
	0/25 ОТЧЕСТВО	0/25 074ECTBO ENG	E-MAIL*	телефон*
	Иванович	Иванович	more@test.com	+7 ()
Одна Команда 🔉	назад	$1 \rightarrow 2 \rightarrow$		далее >

Первый экран изменения данных спортсмена

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на следующий этап заполнения данных. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

= 👂 seo 🖽	Заявка на меро	оприятие №340					
※ Реестр заявок 合 Организация 闘 Команды	Дополнительна Расскажите нам ещё чуть больше	я информация оспортсмене					
О Спортсмены	Игровая информация			Физические показатели			
[ <sup>0</sup> ] Персонал команд	NICKNAME	ПОЗИЦИЯ ВИДА СПОРТА		POCT (CM)		BEC (KF)	
	Nickname	Нападающий, забивающий, хилер		Укажите рост		Укажите вес	
	ИГРОВОЙ НОМЕР	0/25		РАЗМЕР ФОРМЫ	0/5		
		Игровой аккаунт		Укажите размер формы			
	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СПОР	0/3	0 / 250	МЕДИЦИНСКИЕ ПОКАЗАНИЯ			
	Описание на русском языке			Аллергии, ограничения и т.д.			



Второй экран изменения данных спортсмена

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на следующий этап заполнения данных. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Выберите тип документа удостоверяющего личность из выпадающего списка, после чего форма перестроится под выбранный тип документа.

Загрузите скан документа нажав кнопку Загрузить документ, откроется диалоговое окно с выбором документа.

= 🕫 seo 🗄	Заявка на мероприятие №340	
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>Организация</li> <li>Команды</li> </ul>	Паспортные данные и реквизиты Просьба указать все данные, как в паспорте, по которому будет осуществляться пос	издка
О Спортсмены	Паспорт	Информация о регистрации
🔓 Персонал команд	ДАТА РОЖДЕНИЯ *	страна * регион (область) *
		Абхазия ~ Москва
	Страна рождения • место рождения	РАЙОН * НАСЕЛЕННЫЙ ПУНКТ * 0 / 50
	Абхазия ~ Москва	
	0/50	0/20 УЛИЦА (ПЕРЕУЛОК, ПРОЕЗД, ШОССЕ) * ДОМ *
	0/20	корпус литер Квартира 0/20
	Орган выдавший документ	
	0/250	0/20 0/20 0/20
	0/12 0/11	
Одна Команда 🗲	назад 🗸 🔶 →	$\checkmark$ $\rightarrow$ $(3)$ $\rightarrow$ $(4)$ $(2ane)$

Третий экран изменения данных спортсмена

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на следующий этап заполнения данных. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

	= 🏼 💋 SE	EQ III	Заявка на мер		
×	Реестр заявок				
Ľ.			Фото для аккредитации		Соц. аккаунты
5	Организация				
EX EX	Команды			Формат - іра, іреа, рла	+ добавить
6	Спортсивны		_	Разрешение не менее 426х567 рх	
عا				Размер файла не более 2 Мбайт	
ß	Персонал команд		аккредитации	Лицо чёткое, анфас, занимает не менее 70% фото	
				Без головного убора, без солнечных очков	
				Фото сделано не более 6 месяцев назад	



Четвертый экран изменения данных спортсмена

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на экран со списком. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

# Этап 3. Персонал команды

### Добавление персонала команды

Если в составе команды при выезде на соревнования не предполагается участие персонала (в т.ч гости, медиа-команды), то данный шаг заполнения формы можно пропустить, нажав кнопку <mark>Далее</mark>

Для того, чтобы добавить данные сотрудников им необходимо направить приглашение на регистрацию Phygital ID. Для этого нажмите на кнопку <mark>Добавить сотрудника</mark>. Произойдет переход на экран приглашения сотрудников.

Одномоментно можно пригласить до 30 сотрудников.

二 🦸 SEQ 器	Заявка на мероприятие №340			
💥 Реестр заявок	Добавьте всех спортсменов ваше Укажите электронную почту спортсменов (если есть), чтобы мы могли	ей команды и отправить им		
В Х Команды	приглашение для самостоятельного заполнения данных			
О Спортсмены	Фамилия	Имя		
🛔 Персонал команд	Фамилия	Имя		
	+ добавить			
Одна Команда 📏			ОТПРАВИТЬ	

Экран приглашения сотрудников в команду

Реестр заявок							
Организация	Спортси	мены					
Команды	Добавьте всех с	портсменов вашей команды					
Спортсмены		NICKNAME	ФИО	ГРАЖДАНСТВО	ЗАПОЛНЕНО		
Персонал команд	946		one m.	Айзербаджан	3/4	Редактировать 💋	
	945		щее о.		0/4	Редактировать 📝	
	944		Глеб А.		0/4	Редактировать 📝	
			Masha G.P.	Аргентина		Редактировать 📝	
			mail m.Э.	Аргентина		Редактировать 💋	
	ДОБАВИТЬ СП						

Экран со списком сотрудников команды

Для отправки приглашения необходимо ввести реальные Фамилию, Имя и email сотрудника.

После нажатия кнопки Далее всем сотрудникам из списка отправятся приглашения на указанные электронные почты, им будет создан Phygital ID и они попадут в список сотрудников своей команды.

После отправления приглашений сотрудникам необходимо нажать кнопку Добавить к заявке. В случае, если сотрудника необходимо исключить из заявки нажмите кнопку Убрать из заявки.

После добавления в заявку сотрудники смогут самостоятельно заполнить свои данные, авторизовавшись в системе и перейдя в раздел **Персонал команд** модуля **SEQ**.

= 👂 SEO 🎛	Заяв	ка на мероприятие	№340				
♀ Реестр заявок ✿ Организация 日本 Команды	Спортск Добавьте всех сг	ЛЕНЫ портсменов вашей команды					
о Спортсмены		NICKNAME	ΦИΟ	ГРАЖДАНСТВО	ЗАПОЛНЕНО		
🖁 Персонал команд	946		one m.	Айзербаджан	3/4	Редактировать 💋	
	945		щее о.		0/4	Редактировать 💋	
	944		Глеб А.		0/4	Редактировать 💋	
			Masha G.P.	Аргентина		Редактировать [	
				Аргентина		Редактировать 📝	
	<u>добавить спо</u>	ртсмена					
Одна Команда >	назад		✓ →	2 → 3			далее >

Экран со списком спортсменов команды

Если Вы планируете заполнять или изменять данные сотрудников самостоятельно,

нажмите на кнопку Редактировать в списке сотрудников переход на экран изменения данных сотрудника.

Сотрудники добавятся в командную заявку после нажатия кнопки Далее, произойдет переход на экран изменения данных организации.

### Заполнение данных сотрудника

Организация	Общая информация				
Команды	ФИО		Общая информ	кация	
Спортсмены	* RMN	IMR ENG *	пол		
Персонал команд	Иван	Иван		муж.	жен.
	ФАМИЛИЯ *	0/25 ФАМИЛИЯ ENG*	0/25 ГРАЖДАНСТВО*		
	Иванов	Иванов	Аргентина		
	ОТЧЕСТВО	0/25 OTVECTBO ENG	0/25 E-MAIL*		телефон
	Иванович	Ivanovich	asdasd@mail.co	om	+7 ()

Первый экран изменения данных сотрудника

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на следующий этап заполнения данных. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

💻 🦸 SEQ 🗄	Заявка на мероприятие №340				
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>Организация</li> <li>Команды</li> </ul>	Дополнительная информация Расскажите немного подробнее о члене команды				
О Спортсмены	Дополнительная информация		Паспорт		
[ <sup>0</sup> ] Персонал команд	NICKNAME		ДАТА РОЖДЕНИЯ *		место рождения •
	Nickname		<b>6.09.2023</b>		Россия, Москва
	должность персонала команд	0 / 25	НОМЕР ПАСПОРТА *		0 / 50
	Please select an option		23423432423423		
	ц Дополнительная информация о персонале команды		кем выдан *	14/20	
	Описание на русском языке		Орган выдавший документ		
			MI31.4		0 / 250



Второй экран изменения данных сотрудника

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на следующий этап заполнения данных. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.



Третий экран изменения данных сотрудника

После заполнения обязательных полей формы нажмите кнопку Далее. Если все поля заполнены верно, произойдет переход на экран со списком сотрудников. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

17

# Этап 4. Организация

### Изменение данных организации

Заполните все обязательные поля формы. Выберите банковские реквизиты организации для прикрепления к заявке команды. Можно выбрать только одни банковские реквизиты.

Если у Вашей команды нет юридического лица и соглашение об участии заполняются с каждым спортсменом/сотрудником, тогда нужно выбрать чек-бокс Без реквизитов и нажать Далее.

Если у вашего клуба/команды нет официального юридического лица, с которым у каждого из участников команды заключено соглашение/договор/контракт, тогда загружаются "Соглашение физ. лица" и прикладываются банковские реквизиты для каждого спортсмена команды.

二 🦻 SEO 昍	Заявка на мероприятие №	340				СОХРАНИТИ
<ul> <li>Реестр заявок</li> <li>Организация</li> <li>Команды</li> </ul>	Организация Заполните информацию о вашей организации					
<b>О</b> Спортсмены	Обновление информации		Рекв	изиты организации		
🔓 Персонал команд	название*			Спорттех	ИНН: 3787234873	Ø
	Одна Две 13	11/50		Title requisites	ИНН: 1111	Ø
	директор/сео			000	ИНН: 123456789101	Ø
		15 / 50		Без реквизитов		
	страна * Бахрейн ~	город Екатеринбург				
			ДОБ	АВИТЬ РЕКВИЗИТЫ		
Одна Команда 📏	назад			→ 4		далее >

Экран изменения данных организации

Если реквизиты еще не добавлены, или в списке нет нужных, необходимо нажать кнопку Добавить реквизиты. Произойдет переход на экран добавления банковских реквизитов.

Если у вашего клуба/команды есть официальное юридическое лицо, с которым у каждого из участников команды заключено соглашение/договор/контракт, тогда менеджер команды заполняет соглашение для юр. лица и указывает реквизиты организации, куда переводятся призовые деньги.

## Экран создания банковских реквизитов

Для сохранения банковских реквизитов необходимо заполнить все обязательные поля и нажать на кнопку Далее. Банковские реквизиты сохранятся и появятся в списке банковских реквизитов организации.

После нажатия кнопки Далее произойдет переход на экран изменения данных организации.

Для сохранения измененных данных организации необходимо заполнить все обязательные поля, нажать Далее, произойдет сохранение данных и автоматический переход на экран просмотра командной заявки.

Реестр заявок Организация Команды	Реквизиты организации Заполните информацию о вашей организации	
Спортсмены	Банковские реквизиты	Документ подтверждающий регистрацию юр. лица
Персонал команд	наименование юр. лица *	+ добавить
	Название как в документах	
	0 / 50 ДИРЕКТОР/СЕО	Сканы в формате .pdf, не более 100мб
	Имя Фамилия Отчество	
	ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА ИНН*	
	Please select an option V	
	0/12 ОГРН* РАСЧЕТНЫЙ СЧЕТ*	
	0/9	
	EAHK* ENK*	
	Введите название банка	
	0/50 0/9	

Экран добавления реквизитов организации

# Этап 5. Завершение создания заявки

На экране просмотра заявки команды отображаются название команды, организации, логотип и текущий статус заявки, а также доступен следующий функционал:

- 1. Возвращение к редактированию данных команды, кнопка Вернуться к редактированию команды
- 2. Возвращение к редактированию организации, кнопка Вернуться к редактированию организации
- 3. Возвращение к редактированию спортсменов, кнопка Вернуться к редактированию спортсменов
- 4. Возвращение к редактированию персонала, кнопка Вернуться к редактированию персонала
- 5. Скачивание шаблонов (кнопка Шаблон) и загрузка заполненных документов (кнопка Загрузить) в разделе Документы юридического лица
- Переход к добавлению документов спортсменов и сотрудников, а так же информации о трансферах к/от месту проведения соревнований, кнопка Загрузить документы напротив каждого участника
- 7. Отправка заявки команды на рассмотрение, кнопка Отправить на рассмотрение, после чего заявка перейдет в статус На модерации
- 8. Перейти назад в раздел выбора команды, путем нажатия кнопки «Редактировать»



		NICKNAME	ΟΝΦ	ГРАЖДАНСТВО	
	945		щее о.		Загрузить документы 💋
	946		one m.	Айзербаджан	Загрузить документы 💋
	944		Глеб А.		Загрузить документы 💋
	941		Masha G.P.	Аргентина	Загрузить документы 💋
	939		mail m.3.	Аргентина	Загрузить документы 💋
	ВЕРНУТЬСЯ К РЕДАКТИР	РОВАНИЮ СПОРТСМЕНОВ			
_					
Одна Команда 🔶					

#### Экран просмотра/редактирования командной заявки

## Добавление документов и информации о трансфере

При нажатии на кнопку Загрузить документы происходит переход на экран добавления документов и информации о трансфере спортсмена/сотрудника.

😑 🦸 SEO 🔠	Заявка на мероприятие №340				назад сохран		
Реестр заявок				Отправление			
У Срганизация В Команды 2 Спортсмены	Аг Андреев Глеб		АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ ОТПРАВЛЕНИЯ (ГОРОД ПРОЖИВАНИЯ, ГОРО	DD BUIJIETA) HOMEP PEÑC			
👸 Персонал команд	Документы						
			ЗАГРУЗИТЬ ↑	Please select an option	~		
		ШАБЛОН ↓	ЗАГРУЗИТЬ ↑	Возвращение			
		ШАБЛОН ↓	ЗАГРУЗИТЬ ↑	АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ, ГОРОД ОБРАТНОГО НАЗНАЧЕНИЯ ПРИ ВОЗ	вращении		
		ШАБЛОН ↓	ЗАГРУЗИТЬ ↑				
	Медицинское заключение Согласне родителя		ЗАГРУЗИТЬ ↑				
			ЗАГРУЗИТЬ 🛧				
			ЗАГРУЗИТЬ ↑				
			ЗАГРУЗИТЬ ↑				
			ЗАГРУЗИТЬ ↑				
Одна Команда 📏	Дополнительная информация						

Экрана добавления документов и информации о трансфере

На данном экране можно скачать шаблоны документов, загрузить заполненные документы, приложить сканы/фотографии других документов, необходимых для получения одобрения заявки, внести информацию о трансфере к/от месту проведения соревнований.

Обратите внимание, что Отправление - это местоположение, из которого Вы (участник соревнований) планируете трансфер в город проведения мероприятия, а Возвращение - это информация о месте, в которое Вы планируете вернуться из города проведения мероприятия.

Заявку можно сохранить без прикрепленных документов, но в таком случае заявка команды не пройдет проверку.

Для загрузки шаблона документа необходимо нажать на зеленую кнопку Шаблон. Для отправки заполненного документа необходимо нажать оранжевую кнопку Загрузить.

После прикрепления документов и заполнения полей заявки необходимо сохранить измененные данные, нажав кнопку Сохранить. После чего произойдет переход на страницу с заявкой команды

Такую процедуру можно воспроизвести для каждого спортсмена/сотрудника в рамках текущей заявки команды.

## Отправка заявки на рассмотрение

#### Поздравляем!

Все данные в заявке заполнены и готовы к отправке на рассмотрение Организатором (статус На модерации).

Ваша заявка будет рассмотрена Организаторами в кратчайшие сроки.

В случае, если по результатам рассмотрения заявки обнаружится нехватка данных, то заявка изменит статус **На корректировке**. На Вашу электронную почту, указанную в заявке, придет письмо с комментариями от сотрудников Оргкомитета, что конкретно требуется дополнить/изменить в заявке.

Если все данные удовлетворяют требованиям Организатора, то заявка изменит статус на Принята, что является официальным подтверждением участия команды в соревнованиях.

Спасибо за уделенное время! Ждем Вас среди участников Мероприятия!



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Система спортивных заявок и квалификаций

RusTiming. SEQ – Sport Entries & Qualifications

6. Руководство по подаче спортивной заявки. Спортсмен, персонал команды



# Содержание

1 Назначение сервиса	3
2 Авторизация	4
2.1 Вход по ссылке приглашению	4
2.2 Вход под имеющейся учетной записью	5
3 Интерфейс пользователя	7
3.1 Экран со списком заявок	7
3.2 Заполнение данных спортсмена - 1 этап	7
3.3 Заполнение данных спортсмена - 2 этап	8
3.4 Заполнение данных спортсмена - 3 этап	8
3.5 Заполнение данных спортсмена - 4 этап	9
3.6 Экран просмотра заявки	9

# Назначение сервиса

#### Сервис RusTiming.SEQ предназначен для подачи заявки на участие в соревнованиях.

#### Реализуемый функционал:

- Обеспечение сбора и проверки данных участников на соответствие требованиям Организатора спортивного мероприятия
- Сбор данных для аккредитации и последующей проверки службами безопасности для доступа на объекты мероприятия
- Консолидация информации о трансферах участников к месту проведения соревнований
- Автоматизация процесса оформления юридической документации, необходимой для участия и реализации права на получение призовых выплат

Конечным результатом процесса подачи спортивной заявки является официальное подтверждения участия в мероприятии со стороны Организатора.

Будьте внимательны при заполнении данных и убедитесь, что предоставляете достоверную информацию!

Вся внесенная информация ложится в основу официальных документов: договора/согласия/соглашения.

На основании этих документов формируются правовые взаимоотношения между организацией (командой) и ее участниками и Организатором мероприятия.

# Авторизация

## Вход по ссылке-приглашению

На Вашу электронную почту пришло письмо — приглашение для регистрации Phygital ID и заполнения информации о себе в заявке на участие в соревнованиях с подобным содержанием:



Письмо на электронную почту

Необходимо нажать на кнопку Принять, для подтверждения электронной почты. После нажатия на кнопку произойдет переход на страницу завершения регистрации.

Если кнопка не срабатывает, необходимо скопировать ссылку выделенную синим цветом, вставить в адресную строку и совершить переход.

На странице завершения регистрации необходимо придумать пароль учетной записи, удовлетворяющий условиям, которые написаны на экране и ввести его в поля Пароль и Подтвердите пароль. После нажать кнопку Задать пароль.

RU EN
Завершение регистрации
Задайте пароль своей учетной записи
ПАРОЛЬ
Я принимаю условия Пользовательского соглашения и даю своё согласие на обработку моей персональной информации на условиях, определенных Политикой конфиденциальности.
ВОЙТИ В СВОЙ АККАУНТ

Экран создания пароля

## Вход под имеющейся учетной записью

На странице авторизации необходимо ввести учетные данные для авторизации Логин (email) и Пароль и нажать кнопку Войти. При успешном вводе произойдет переход на главную страницу.

Приглашение не отправляется, если пользователь уже зарегистрирован. Если после завершения регистрации пользователь снова пройдет по ссылке в письме, то снова попадет на страницу авторизации.

		RU EN
	Добро пожаловать	
	E-MAIL	
	Baш e-mail	
+	ПАРОЛЬ	
	Пароль	A
	ЗАБЫЛИ ПАРОЛЬ?	
	войти	

Экран авторизации

Если пароль удовлетворяет условиям, то произойдет переход на Главную страницу.

При необходимости пароль можно изменить

в разделе Мой профиль после завершения авторизации

Успешная авторизация в Системе подтверждает Ваше согласие с политикой конфиденциальности и условиями обработки персональных данных.

После авторизации Вы попадаете на Главную страницу, на которой модули, доступные для входа в соответствии с ролевой моделью, подсвечены белым, остальные затемнены.

Чтобы внести информацию о себе в спортивную заявку команды необходимо выбрать раздел SEQ. Спортивная заявка

RusTiming				
	Модули			
	<b>ОVR &amp; TS</b> Турнирный движок		ііі DRS График мероприятия	限度 函信 SEQ Спортивная заявка
	В АСР Аккредитация	<b>Э</b> Настройки	<u>А</u> Мой профиль	

Главная страница

6

# Интерфейс пользователя

### Экран со списком заявок

При нажатии на заявку происходит переход на форму изменения данных спортсмена.

💻 🦸 SEO E	38	Реестр заявок					
Мои заявки на мероприятие			команда	виды спорта	мероприятие	ДАТА СОЗДАНИЯ	ДАТА ОБНОВЛЕНИЯ
	418	ЧЕРНОВИК	Команда 14	Фиджитал МОВА	Мой Спорт	20.09.2023	20.09.2023
	417	ЧЕРНОВИК	Команда 13	Скейтбординг	Тест среда	20.09.2023	20.09.2023
	416	ЧЕРНОВИК	Команда 13	Скейтбординг	Мой Спорт	20.09.2023	20.09.2023
	415	ЧЕРНОВИК	TestTeam2	Спидран	Тест среда	20.09.2023	20.09.2023
КИ Кашеваров Иван >							

Список заявок спортсмена

### Заполнение данных спортсмена - 1 этап

На данном этапе необходимо предоставить общую информацию о спортсмене сотруднике: ФИО, пол, гражданство, телефон. \*





Первый шаг формы изменения спортсмена

После заполнения обязательных полей формы и нажатия кнопки Далее: Происходит проверка полей, в случае ошибки - поля с некорректными данными будут подсвечены красным .Если проверка прошла успешно, то происходит переход на следующий этап формы.

### Заполнение данных спортсмена - 2 этап

На данном этапе необходимо предоставить дополнительную информацию о спортсмене/сотруднике, его физических показателях и медицинских ограничениях. \*

 Дополнит <u>ельна</u>	я информация				
Расскажите нам ещё чуть больше	о спортсмене				
Игровая информация		٩	Ризические показатели		
NICKNAME	ПОЗИЦИЯ ВИДА СПОРТА	POC	ст (СМ)	BEC (KI)	
	Нападающий, вратарь, хилер		√кажите рост	Укажите вес	
ИГРОВОЙ НОМЕР	0/25	PA3	МЕР ФОРМЫ		
0	steam, psnetwork, etc	\	/кажите размер формы		
ПОЖАЛУЙСТА, ДОБАВЬТЕ СООТВЕТСТВУК	0/3 ЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ ОБ УЧАСТНИКЕ	0/250 MED	ЛИПИНСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ		
Пример: Джеймс Уиллсон, трё: Получил диплом в сфере спор Барселоны. Ведёт свой YouTut о своём любимом виде спорта	кратный чемпион мира, победитель Кубка Наций (2021, 2022) ивного менеджиента. Выпускник футбольной академии в-канал, на котором уже 300 тысяч подписчиков, где рассказ	. А	Аллергии, ограничения и т.д.		

Второй шаг формы изменения спортсмена

### Заполнение данных спортсмена - 3 этап

На данном этапе необходимо заполнить паспортные данные и информацию о прописке.\*

	Просьба указать все данные, как в паспорте, по которому будет осуществляться поездка					
Паспорт		Информация о регистрации				
ДАТА РОЖДЕНИЯ *		СТРАНА*		РЕГИОН (ОБЛАСТЬ) *		
☐ 20.09.2023		Выбрать страну		Москва		
СТРАНА РОЖДЕНИЯ* МЕ	сто рождения	район*		Ц НАСЕЛЕННЫЙ ПУНКТ *		
Выбрать страну 🗸 🗸	Москва					
НОМЕР ПАСПОРТА * ДА	0 / 50	УЛИЦА (ПЕРЕУЛОК, ПРОЕЗД, ШОССЕ) *		дом*		
234567345673456789	∃ 13.09.2023 ×					
18/20		корпус	0/20	KBAF	РТИРА	
Орган выдавший документ						
инн* сн	07250					
345678956789	56789056789					
	Таспорт дата рождения*	Таспорт дата рождения *	Таспорт         информация о регистрации           дата Рождения*         Страна Рождения           ©         20.09.2023           страна Рождения*         место Рождения           Выбрать страну         Москва           0/50         0/50           номер паспорта*         дата выдачи паспорта           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         13.09.2023           18/20         11.00           18/20         11.00           18/20         0/250           18/20         0/250           10/250         0/250           11/1         0/250	Паспорт         информация о регистрации           дита рождения*         странна рождения         странна рождения         странна рождения         выбрать страну         ✓           Выбрать страну         Москва         0/50         район*	Паспорт         инфриация оргистрация           Для рождения         Стами « регион (область) « Выбрать страну ~ Москва           Стами « регион (область) »         Москва           Выбрать страну ~ Москва         0150           Оноретислорта « дата выдачи паспорта         0150           18/20         0150           19/20         0150           19/20         0120           инн * снилс         0120           0120         0120	

Третий шаг формы изменения спортсмена

После заполнения обязательных полей формы и нажатия кнопки Далее: Происходит проверка полей, в случае ошибки - поля с некорректными данными будут подсвечены красным .Если проверка прошла успешно, то происходит переход на следующий этап формы.

### Заполнение данных спортсмена - 4 этап

На данном этапе необходимо загрузить фото для аккредитации и указать аккаунты в соц. сетях.



Четвертый шаг формы изменения спортсмена

### Экран просмотра заявки

На экране просмотра заявки спортсмена можно добавить необходимые документы и указать информацию о трансфере. После добавления данных нажмите кнопку Сохранить. Все данные успешно сохранены и готовы для отправки на рассмотрение.

Если у вашего клуба/команды нет официального юридического лица, с которым у каждого из участников команды заключено соглашение/договор/контракт, тогда загружаются "Соглашение физ. лица" и прикладываются банковские реквизиты спортсмена. Если договор заключен, обратитесь к спорт. менеджеру Вашей команды.

	— <b>6</b> SEO 55					соуранить
						COAPAINTE
5	Мои заявки на мероприятие				Отправление	
		Кашеваров Иван			АЗРОПОРТ / ВОКЗАЛ ОТПРАВЛЕНИЯ (ГОРОД ПРОЖИВАНИЯ, ГОРО,	д ВЫЛЕТА)
		SSS			ДАТА ОТПРАВЛЕНИЯ *	НОМЕР РЕЙС
		Поколенты			i 01.01.1970 ×	
		Документы			{"DEPARTURE": "TVIT TPAHCTOPTA (OTTIPABЛEHИE)", "RETURNING": "TVIT TPAHCTOPTA (BO3BPALLEHИE)" }	
					Выберите тип транспорта	
			ШАБЛОН ↓	ЗАГРУЗИТЬ 🛧	Возелашение	
			ШАБЛОН ↓		АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ, ГОРОД ОБРАТНОГО НАЗНАЧЕНИЯ ПРИ ВОЗВ	РАЩЕНИИ
			ШАБЛОН ↓	ЗАГРУЗИТЬ 🛧		
			ШАБЛОН ↓		ДАТА ОТПРАВЛЕНИЯ •	НОМЕР РЕЙС
				ЗАГРУЗИТЬ 🛧		
					Выберите тип транспорта	
				ЗАГРУЗИТЬ 🛧		
Енниковские реквизиты в свободной форме               О						
		ЗАГРУЗИТЬ 🛧				
U	(И Кашеваров Иван 📏					

Список заявок сотрудника



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Система спортивных заявок и квалификаций

RusTiming. SEQ – Sport Entries & Qualifications

7. Руководство по подаче спортивной заявки.



# Содержание

1	Назначение сервиса	3
	? Авторизация	4
	2.1 Вход по ссылке приглашению	4
	2.2 Вход под имеющейся учетной записью	5
	3 Спортивная заявка	6
	3.1 Реестр заявок	7
	3.2 Интерфейс судьи	9
	3.2.1 Этап 1. Заполнение общей информации	8
	3.2.2 Этап 2. Дополнительная информация	8
	3.2.3 Этап 3. Заполнение паспортных данных и реквизитов	9
	3.2.4 Этап 4. Заполнение общей информации	9
	3.2.5 Этап 5. Заполнение информации об организации	10
	3.3 Экран просмотра заявки	11
	3.3.1 Добавление документов и информации о трансфере	12
	3.4 Отправка заявки на рассмотрение	13

# Назначение сервиса

#### Сервис RusTiming.SEQ предназначен для подачи заявки на участие в соревнованиях.

#### Реализуемый функционал:

- Обеспечение сбора и проверки данных участников на соответствие требованиям Организатора спортивного мероприятия
- Сбор данных для аккредитации и последующей проверки службами безопасности для доступа на объекты мероприятия
- Консолидация информации о трансферах участников к месту проведения соревнований
- Автоматизация процесса оформления юридической документации, необходимой для участия

Конечным результатом процесса подачи спортивной заявки является официальное подтверждения участия в мероприятии со стороны Организатора.

Будьте внимательны при заполнении данных и убедитесь, что предоставляете достоверную информацию!

Вся внесенная информация ложится в основу официальных документов: договора/согласия/соглашения.

На основании этих документов формируются правовые взаимоотношения между участником и Организатором мероприятия.

# Авторизация

## Вход по ссылке-приглашению

На Вашу электронную почту пришло письмо — приглашение для регистрации Phygital ID и заполнения заявки на участие в спортивном мероприятии с подобным содержанием:





Письмо на электронную почту

Необходимо нажать на кнопку Принять для подтверждения электронной почты.

После нажатия на кнопку произойдет переход на страницу завершения регистрации.

Если кнопка не срабатывает, необходимо скопировать ссылку, выделенную синим цветом, и вставить в адресную строку, совершить переход.

На странице завершения регистрации необходимо придумать пароль для Вашей учетной записи, удовлетворяющий условиям, которые указаны на экране и ввести его в поля Пароль и Подтвердите пароль. После нажать кнопку Задать пароль, если пароль удовлетворяет условиям, произойдет переход на Главную страницу.

RUEN
Завершение регистрации Задайте пароль своей учетной записи
ПАРОЛЬ
Я принимаю условия Пользовательского соглашения и даю своё согласие на обработку моей персональной информации на условиях, определенных Политикой конфиденциальности.
ВОИТИ В СВОИ АККАУНТ

Экран создания пароля

## Вход под имеющейся учетной записью

На странице авторизации необходимо ввести учетные данные Логин (email) и Пароль, нажать кнопку Войти. При успешном вводе произойдет переход на Главную страницу.

Приглашение не отправляется, если пользователь уже зарегистрирован.

Если после завершения регистрации пользователь снова пройдет по ссылке в письме, то снова попадет на страницу авторизации.





Экран авторизации

# Спортивная заявка

## Подача спортивной заявки

Успешная авторизация в Системе подтверждает Ваше согласие с политикой конфиденциальности и условиями обработки персональных данных.

После авторизации Вы попадаете на Главную страницу, на которой модули, доступные для входа в соответствии с ролевой моделью, подсвечены белым, остальные затемнены.

Чтобы подать спортивную заявку необходимо выбрать Cepвиc RusTiming.SEQ Спортивная заявка. После нажатия произойдет переход в сервис подачи спортивной заявки.



Главная страница

Судья - роль для участников, контролирующих ход проведения спортивных состязаний в соответствии с регламентом проведения и техническими правилами спорта.

## Реестр заявок

Реестр заявок — это экран со списком заявок с возможностью создавать новые заявки и отслеживать статус текущих.

= 🖸 COF ==	Реестра	заявок					СОЗДАТЬ ЗАЯВКУ +
		статус	ВИДЫ СПОРТА	мероприятие	создано	ПОСЛЕДНЕЕ ИЗМЕНЕНИЕ	
	491	НА КОРРЕКТИРОВКУ			Демо	15.10.2023	19.10.2023
	490	ЧЕРНОВИК			Мой Спорт	14.10.2023	17.10.2023
	488	ЧЕРНОВИК			Демо	13.10.2023	13.10.2023
	487	ЧЕРНОВИК			Демо	13.10.2023	13.10.2023
	486	ЧЕРНОВИК			Демо	13.10.2023	19.10.2023
Marina Mateo >							

Список заявок

Для создания заявки на мероприятие необходимо нажать на кнопку Создать заявку в правом верхнем углу экрана.

После нажатия произойдет переход на экран выбора мероприятия.

∳ cof #	Фиджитал игры		
Ж РЕЕСТР ЗАЯВОК ☆ Организация	Выберите мероприятие		
		ё 01.11.23 - 30.11.23 Тест среда	В 15.10.23 - 23.10.23           Демо           Для лемонстрации         0



Экран выбора мероприятия при создании заявки

Для выбора мероприятия необходимо нажать на одно мероприятие из предложенных. После нажатия произойдет переход на экран заполнения пошаговой формы заявки.
# Интерфейс судьи

# Этап 1. Заполнение общей информации

На данном этапе необходимо предоставить общую информацию: ФИО, пол, гражданство, телефон. \*

∳ cof ⊞	Заявка на мероприятие №505			СОХРАНИТЬ И ВЫЙТИ
💢 РЕЕСТР ЗАЯВОК ☆ ОРГАНИЗАЦИЯ	Общая информация Просьба указать все данные, как в паспорте, по	которому будет осуществляться поездка		
	ФИО		Общая информация	
	• *	ФАМИЛИЯ ENG *	пол	
	Иванов	Ivanov	муж.	жен.
	ол: имя *	25 0 / 25	ГРАЖДАНСТВО *	
	Иван	Ivan	Укажите гражданство	
	01:	0/25 0/25	E-MAIL*	телефон
	Иванович	Иванович	example@example.com	+7 ()
Marina Mateo >	назад	$1 \rightarrow 2 \rightarrow$		далее >

## Этап 2. Дополнительная информация

На данном этапе необходимо предоставить дополнительную информацию о себе. \*

= 🖸 COF III	Заявка на мероприятие №505		СОХРАНИТЬ И ВЫЙТИ
💢 РЕЕСТР ЗАЯВОК ☆ ОРГАНИЗАЦИЯ	Дополнительная информация		
	Виды спорта	Физические показатели	



После заполнения обязательных полей формы и нажатия кнопки Далее: Происходит проверка полей, в случае ошибки - поля с некорректными данными будут подсвечены красным .Если проверка прошла успешно, то происходит переход на следующий этап формы.

# Этап 3. Заполнение паспортных данных и реквизитов

На данном этапе необходимо заполнить паспортные данные и информацию о регистрации. \*

4 РЕЕСТР ЗАЯВОК 7 ОРГАНИЗАЦИЯ	Паспортные данные и	реквизиты				
	просьоа указать все данные, как в паспорте, по Тип удостоверяющего документа	которому будет осуществля ться поездка	Информация о регистра	ЭШИИ		
		лата рожления *	страна*		РЕГИОН (ОБЛАСТЬ) *	
	Паспорт гражданина РФ 🗸	(☐ 05.10.2023 ×	Австрия		12ed123d	
	Паспорт гражданина РФ		район		населенный пункт •	875
	СТРАНА РОЖДЕНИЯ *	место рождения •	12e1		dxwd12r	
	Австрия ~	qwdqsc	УЛИЦА (ПЕРЕУЛОК, ПРОЕЗД, ШОСС	4/20 CE) *	дом*	
	НОМЕР ПАСПОРТА *	ДАТА ВЫДАЧИ ПАСПОРТА *	qwd12e		1wd112ee1	
	111111111111	iii 03.10.2023 ×	корпус	6/20		972 (ВАРТИРА
	14 л		1wd12	e1d313		13d1d
	12eddq12e			5/20	[ [ 6/20	572
	инн.•	9/2 Снилс				
	11111111111	5555555555				
	12	/12 11/				

# Этап 4. Заполнение общей информации

На данном этапе необходимо загрузить фото для аккредитации и указать аккаунты в соц. сетях. \*



После заполнения обязательных полей формы и нажатия кнопки Далее: Происходит проверка полей, в случае ошибки - поля с некорректными данными будут подсвечены красным .Если проверка прошла успешно, то происходит переход на следующий этап формы.

# Этап 5. Заполнение информации об организации

На данном этапе необходимо заполнить информацию о реквизитах для заключения договора

∮ cof ⊞	Заявка на мероприятие №505		сохранить
і́ РЕЕСТР ЗАЯВОК ☆ Организация	Организация Заполните информацию о вашей организации		
	Обновление информации	Реквизиты организации	
	HA3BAHILE*	Mateo	инн: 666666678900
	12/50	Без реквизитов	
	директор/сео		
	Marina Mateo		
	12/50 Страна * город	dobron b Perovision	
	Австрия ~ Madrid		
Marina Mateo 📏	назад 😔 🔶 Э		далее >

После заполнения обязательных полей формы и нажатия кнопки Далее: Происходит проверка полей, в случае ошибки - поля с некорректными данными будут подсвечены красным .Если проверка прошла успешно, то происходит переход на следующий этап формы.

# Экран просмотра заявки

На экране просмотра заявки можно добавить необходимые документы и указать информацию о трансфере.

После добавления данных нажмите кнопку Сохранить.

Все данные успешно сохранены и готовы для отправки на рассмотрение.

二 👂 GOF 册	Заявка на мероприятие №505			РЕДАКТИРОВАТЬ	ОТКРЫТЬ ЧАТ	ОТПРАВИТЬ НА РАССМОТРЕНИЕ
💢 РЕЕСТР ЗАЯВОК						
🕁 ОРГАНИЗАЦИЯ			Отправление			
	Иван Иванов Иванович		ДАТА ОТПРАВЛЕНИЯ *		НОМЕР РЕЙС	
	Recorder and the second s					
	документы		ТИП ТРАНСПОРТА (ОТПРАВЛЕНИЕ)			
	Этическая декларация	ЗАГРУЗИТЬ 个	Выберите тип транспорта			
	Посласие на обработку персональных данных	ЗАГРУЗИТЬ 个				
			Возвращение			
			АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ. ГОРОД ОБРАТН	ОГО НАЗНАЧЕНИЯ ПРИ ВОЗ	зврашении	
	Дополнительная информация					
			ДАТА ОТПРАВЛЕНИЯ *		НОМЕР РЕЙС	
			ТИП ТРАНСПОРТА (ВОЗВРАЩЕНИЕ)			
			Выберите тип транспорта			
Marina Mateo 📏						

11

# Добавление документов и информации о трансфере

При нажатии на кнопку Загрузить документы происходит переход на экран добавления документов и информации о трансфере.

━ 👂 GOF ፡፡	Заявка на мероприятие №505	РЕДАКТИРОВАТЬ ОТКРЫТЬ ЧАТ ОТПРАВИТЬ НА РАССМОТРЕНИЕ
💢 РЕЕСТР ЗАЯВОК		
🕁 ОРГАНИЗАЦИЯ		Отправление
	<b>A</b>	АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ ОТПРАВЛЕНИЯ (ГОРОД ПРОЖИВАНИЯ, ГОРОД ВЫЛЕТА)
	Иван Иванов Иванович	
	Документы	
	≡ Этическая декларация	Выберите тип транспорта
	🗏 Согласие на обработку персональных данных 🕕 🚺 ШАБЛОН \downarrow ЗАГРУЗИТЬ ↑	
		Возвращение
		АЭРОПОРТ / ВОКЗАЛ, ГОРОД ОБРАТНОГО НАЗНАЧЕНИЯ ПРИ ВОЗВРАЩЕНИИ
		ТИП ТРАНСПОРТА (ВОЗВРАЩЕНИЕ)
		Выберите тип транспорта 🗸 🗸
Marina Mateo >		

Экрана добавления документов и информации о трансфере

На данном экране можно скачать шаблоны документов, загрузить заполненные документы, приложить сканы/фотографии других документов, необходимых для получения одобрения заявки, внести информацию о трансфере к/от месту проведения соревнований.

Обратите внимание, что Отправление - это местоположение, из которого Вы (участник соревнований) планируете трансфер в город проведения мероприятия, а Возвращение - это информация о месте, в которое Вы планируете вернуться из города проведения мероприятия.

Заявку можно сохранить без прикрепленных документов, но в таком случае заявка команды не пройдет проверку.

Для загрузки шаблона документа необходимо нажать на зеленую кнопку Шаблон. Для отправки заполненного документа необходимо нажать оранжевую кнопку Загрузить.

После прикрепления документов и заполнения полей заявки необходимо сохранить измененные данные, нажав кнопку Сохранить. После чего произойдет переход на страницу с заявкой команды

Такую процедуру можно воспроизвести для каждого спортсмена/сотрудника в рамках текущей заявки команды.

# Отправка заявки на рассмотрение

#### Поздравляем!

Все данные в заявке заполнены и готовы к отправке на рассмотрение Организатором (статус На модерации).

Ваша заявка будет рассмотрена Организаторами в кратчайшие сроки.

В случае, если по результатам рассмотрения заявки обнаружится нехватка данных, то заявка изменит статус **На корректировке**. На Вашу электронную почту, указанную в заявке, придет письмо с комментариями от сотрудников Оргкомитета, что конкретно требуется дополнить/изменить в заявке.

Если все данные удовлетворяют требованиям Организатора, то заявка изменит статус на Принята, что является официальным подтверждением участия в соревнованиях.

Спасибо за уделенное время!

Ждем Вас среди участников Мероприятия!



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

#### Система аккредитации

RusTiming. ACR - Accreditation System

# 8. Руководство пользователя



## Оглавление

АННТОАЦИЯ	3
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	4
ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ	6
НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ ACR	7
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ СОСТАВ	8
ОПИСАНИЕ ВЫПОЛНЯЕМЫХ ФУНКЦИЙ	9
ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА	10
ОПИСАНИЕ РЕГИСТРАЦИИ И ВХОДА В ACR	12
ОПИСАНИЕ РАБОТЫ В ACR	16
Настройка системных справочников и мероприятий	16
Справочник Стран	16
Справочник Трибуны	18
Справочник Зоны аккредитации	19
Справочник Места прибытия	20
Справочник Мероприятий	21
Справочник Функциональные Роли	25
Справочник Другие Привилегии	26
Настройка данных Аккредитации	28
Справочник Организаций	28
Заявки на аккредитацию	29
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ	34

## АННТОАЦИЯ

Настоящий документ представляет собой руководство пользователя (далее Руководство) модуля ACR в составе комплекса ИС Платформа цифровых, спортивных, технологических компетенций RusTiming (далее ACR, Система).

Руководство определяет процесс регистрации участников и их взаимодействие с ACR.

Документ подготовлен в соответствии с РД 50-34.698-90 в части структуры и содержания документов.

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Понятие	Определение
Phygital ID	Уникальный идентификатор Phygital-пользователя.
Phygital-пользователь	Лицо, участвующее в функционировании автоматизированной системы или использующее результаты её функционирования. Не связан с мероприятием, но может быть связан с мероприятием через пользователя ACR.
Пользователь	Пользователь модуля ACR и Phygital-пользователь.
Модуль ACR	Модуль (Система "Аккредитации"), предназначенный для выдачи доступа на соревновательные и несоревновательные объекты, задействованные в период подготовки и проведения Мероприятия, в соответствии с функциональной ролью заявителя.
Аккредитация	Процесс регистрации персональных данных аккредитуемых лиц в информационной системе аккредитации, проверки их соответствия заданным условиям и требованиям, назначение прав доступа в определенные зоны и иных привилегий, а также выдача аккредитационных карт.
Аккредитационная зона, Зона аккредитации	Зона ограниченного доступа в периметре безопасности объекта, доступ в которую предоставляется согласно функциональной роли участника мероприятия.
Заявитель (Аккредитуемое лицо)	Phygital-пользователь, кандидат на получение карты аккредитации на мероприятие для выполнения своих функциональных обязанностей, данные которого подаются лично или от представителя Организации через Систему аккредитации.
Представитель Организации	Phygital-пользователь во всех модулях, представляет интересы сотрудников своей Организации и владеет личным кабинетом Организации. Может являться заявителем.
Заявка	Анкета на получение карты аккредитации, оформляемая в электронном виде через систему аккредитации и обязательная для заполнения данными по всем заявителям персонально или через представителя Организации. Заявитель с одобренной заявкой, содержащей данные заявителя, получает аккредитационную карту (бейдж).
Аккредитационная карта (бейдж)	Личный документ, содержащий персональные данные, фотографию его владельца, права доступа и иные привилегии, предназначенный для идентификации владельца, и содержащий описание доступных ему прав доступа и иных привилегий на Мероприятии.

Карта расширения прав доступа, Upgrade-карта	Неименная карта, дающая дополнительные права доступа и другие привилегии аккредитованным лицам. Эти карты могут использоваться только аккредитованными лицами и всегда должны использоваться вместе с основной аккредитационной картой.
Временный пропуск, Day Pass	Пропуск, выдаваемый на один или несколько дней для выполнения функциональных задач лицам, которым необходимо получить доступ или дополнительные права доступа на объект. Определяется функциональной ролью.
Функциональная роль	Роль, в соответствии с которой заявитель осуществляет свою деятельность на объектах Мероприятия.
Квотирование	Процесс формирования, согласования и распределения нормы мест по категориям аккредитуемых лиц в разрезе объектов, зон, организаций, клиентских групп или других согласованных сущностей.
Город-организатор	город, принимающий Мероприятие
Объект	Соревновательный или несоревновательный объект (здание, сооружение), на котором проводятся соревнования Мероприятия
Клиентская группа (КГ)	Лица, задействованные в организации и проведении Игр Будущего, имеющие в этом процессе похожие роли и привилегии и объединенные в одну группу по этому признаку, а также все зрители и посетители.
Категория КГ	Понятие, определяющее классификацию и связи внутри клиентских групп. Категории могут быть родительскими и дочерними в рамках одной клиентской группы.
Личный кабинет (ЛК) организации	Аккаунт, учетная запись организации в Системе "Аккредитация".
Личный кабинет (ЛК) участника	Персонализированный доступ в аккредитационную систему, предоставляемый для внесения персональных данных заявителем.
Центр аккредитации	Помещение, оборудованное техническими средствам для выпуска карт аккредитации, где осуществляется процесс аккредитации и находящееся в непосредственной близости от объекта или объектов Мероприятия
СБ	сокращ. от Службы безопасности
ПДн	сокращ. от Персональные данные

## ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ

Модуль ACR обеспечивает автоматизацию процесса сбора и проверки персональных данных заявителей, предоставление данных службам безопасности и выпуска аккредитационных карт для доступа на объекты Мероприятия с целью обеспечения безопасности.

Конечным результатом процесса аккредитации является предоставление клиентским группам аккредитационной карты (бейджа), позволяющего идентифицировать владельца и определить его права доступа другие привилегии.

Аккредитационная карта является официальным документом на период проведения Мероприятия, обеспечивающим участникам доступ на объект, в аккредитационные зоны и иные привилегии.

## НАЗНАЧЕНИЕ МОДУЛЯ ACR

1. Сбор персональных данных заявителей (открытие личных кабинетов Представителям организаций для внесения данных сотрудников, открытие личных кабинетов Заявителям для внесения личных персональных данных);

- 2. Проверка персональных данных Заявителей;
- 3. Выпуск аккредитационных карт (бейджей);
- 4. Проверка участников службами безопасности;
- 5. Формирование и выгрузка ведомостей о выдачи;
- 6. Формирование и выгрузка отчетов по работе Системы на Мероприятии.

7

## ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ СОСТАВ

- Фронт-офис системы приглашение для участников, заполнение первичной заявки.
- Бэк-офис системы веб-интерфейс для работы сотрудников аккредитации и других пользователей.
- ACR Scanner мобильное приложение для сканирования аккредитационных карт в рамках мероприятия.

## ОПИСАНИЕ ВЫПОЛНЯЕМЫХ ФУНКЦИЙ

Сценарии использования ACR состоят из следующих этапов:

- 1. Настройка в системе базовых (глобальных) справочников, используемых для всех мероприятий.
- 2. Настройка в системе информации для проведения нового мероприятия.
- 3. Обработка запросов на аккредитацию участников мероприятия и выдача карт аккредитации.
- 4. Операции с выданными картами и выдача дополнительных карт.
- 5. Проверки карт участников в месте проведения мероприятия с помощью ACR Scanner.

## ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА

Ниже описаны общие элементы интерфейса, используемы в системе.

		= (	Справочники				языі	( -
Специ	алист –	Стра	аны					:
Раздел	Справочники		Название	Название на английском	Код	Создано		
	Аккредитация		Республика Беларусь	Republic of Belarus	375	24 Июль 2023 г. 11:55		
	Системные настройки		Казахстан	Kazakhstan	KAZ	17 Июль 2023 г. 9:56		
	Заявка на аккредитаци		Российская Федерация	Russian Federation	RUS	17 Июль 2023 г. 9:55		
	Swagger					1-3 of 3	<	>

Элемеі	HT UI	Описание
Специ	алист	Меню доступа к разделам и подразделам.
Раздел	Ъ	
	Справочники	
	Аккредитация	
	Системные настройки	
	Заявка на аккредитаци	
	Swagger	
Справо	очники	
- P	Страны	
Ĉ	Пол	

$\mathbf{P}$	Мероприятия		
蝿	Типы объекта меропри		
	≡ Справочники		Название раздела, пиктограммы 'скрыть/показать' меню.
Стра	НЫ		Название подраздела и список объектов в табличном виде.
	Название	Название на английском	
	Республика Беларусь	Republic of Belarus	
	Казахстан	Kazakhstan	



# ОПИСАНИЕ РЕГИСТРАЦИИ И ВХОДА В ACR

## Описание ролей

Роль	Описание	Основные функции/доступы
Суперадминистратор	Уполномоченный сотрудник техподдержки или группы разработки системы, занимающийся системным конфигурированием/ переконфигурированием системы.	<ol> <li>Полный доступ ко всем объектам системы: справочникам, организациям, пользователям, участникам.</li> <li>Доступ к системным справочникам системы, позволяющих настраивать её поведение и представление.</li> </ol>
	Представитель организатора	3. Доступ к логам, журналам аудита.
	мероприятия, отвечающий за ввод всей информации о мероприятии, необходимой для начала проведения аккредитации. По сути, Администратор АСR вводит в систему все основные сущности (сведения о мероприятии, объекты, зоны, трибуны, дополнительные привилегии, роли и пр.) для отдельного мероприятия.	<ol> <li>выод/редактирование сведений об отдельных мероприятиях.</li> <li>Ввод/редактирование сведений справочников мероприятий:         <ul> <li>объектов</li> <li>зон</li> <li>трибун</li> <li>дополнительных привилегий</li> <li>ролей, категорий (подкатегорий) ролей, с определением их доступа в соответствии с матрицей полномочий мероприятия)</li> <li>типом документов, удостоверяющих личность</li> </ul> </li> <li>Создание и редактирование ЛК организаций (групп участников) для заявителей</li> <li>Просмотр всех справочников системы</li> <li>Ввод в систему новых пользователей, определение их ролей (кроме роли "Суперадмин"), их привязка/перепривязка к организациям/категориям ролей.</li> <li>Выгрузка отчетов по мероприятиям и по работе самого модуля ACR.</li> </ol>
Технический специалист ACR	Специалист техподдержки ACR, занимающийся вводом и заполнением сущностей ACR в ходе проведения аккредитации: вводит по запросу новые организации (группы участников), пользователей (супервайзеров, лидеров клиентских групп и пр.).	<ol> <li>Просмотр справочников.</li> <li>Ввод организации.</li> <li>Ввод пользователя и определение его роли (все роли, кроме "Суперадмин" и "Администратор АСК").</li> </ol>
Супервайзер (уполномоченный представитель организации)	Представитель организации (группы участников) отвечающий за проверку, согласование и передачу на дальнейшее согласование лидеру клиентской группы заявок на аккредитацию, подаваемых участниками его организации	<ol> <li>Просмотр/поиск заявок на аккредитацию, связанных со своей организацией (группой).</li> <li>Возможность передачи на согласование заявок на аккредитацию по своей организации.</li> <li>Редактирование заявок, относящихся</li> </ol>

		4.	Возможность перевода заявки в
Лидер клиентской	Сотрудник оргкомитета,	1.	статус "Отклонена". Просмотр/поиск заявок на
группы (кі )	отвечающии за взаимодеиствие с представителями организаций по своей клиентской группе (категории). Велет согласование	2.	аккредитацию по конкретному мероприятию. Возможность согласования заявок на
	необходимых зон доступа для организаций своего направления,	3.	категории. Редактирование заявок, относящихся
	для участников своей клиентской категории	4.	Просмотр всех сущностей/справочников,
		5.	относящихся к мероприятию. Возможность перевода заявки в статус "Отклонена".
Менеджер ACR	Роль для специалиста аккредитации (сотрудника оргкомитета), имеющего самые широкие полномочия для работы от имени оргкомитета в системе. В том числе	1.	Просмотр всех справочников мероприятия и всех связанных с мероприятием объектов (организаций, участников, заявок на аккрелитацию, карт) в любых
	для передачи согласованного ЛКГ заявки в статус готовности для печати	2.	статусах. Возможность перевода заявлений на аккредитацию в статус для распечатки карты аккредитации.
		3.	Возможность блокировки/разблокировки карт, передачу возврат заявки на повторную распечатку по ней карты
		4.	аккредитации. Возможность вносить изменения в доступы участников, менять их организации и роли, редактировать персональную информацию участников.
Оператор безопасности ACR	Роль для специалиста аккредитации (сотрудника оргкомитета), обеспечивающего взаимодействие со службой безопасности в процессе	1.	Просмотр всех заявок на аккредитацию в статусе, указывающем на необходимость выгрузки в СБ.
	аккредитации участников: выгрузку сведений для СБ, загрузку ответов от СБ	2. 3.	возможность внесения изменении в параметры заявок на аккредитацию. Возможность перевода уже проверенного СБ участника в статус
		4.	"Требует проверки". Выгрузка на проверку в СБ сведений из заявок (по одной заявке или групповой операцией над несколькими заявками).
		5. 6.	Загрузка ответов от СБ по заявкам. Возможность поиска файла выгрузки, в который попала конкретная заявка.
Оператор печати/Welcomedesk	Сотрудник Центра аккредитации, ответственный за печать и выдачу карт аккредитации (аккредитационных бойджой)	1.	Просмотр/поиск всех заявок на аккредитацию по конкретному мероприятию.
	(аккредитационных оеиджеи)	3.	конкретному мероприятию. Изменение/актуализация в заявке данных о предоставленном документе для идентификации (при

		4	этом ключевые данные в заявке менять не можем - ФИО на любых языках, ДР, все что связано с доступом - привилегии, роль/категории, статусы, организацию). Запуск печати карт (по одной заявке
		-1.	либо групповой) - для заявок, находящихся в статусе "Готова для печати".
		5.	Справочники/объекты системы помимо заявок на аккредитацию и карт недоступны.
		6.	Откатить заявку на статус "Готов к печати".
Участник	Роль для пользователя ACR, который создаётся для каждого участника.	1.	Просмотр и редактирование собственных заявок на аккредитацию (с возможностью загрузки фото и файлов со сканами документов). Заявки доступны для редактирования
		2.	не во всех статусах. Создание дополнительной заявки на получение Day-Pass.
		3.	Отзыв своих заявок (передача в статус "Отклонена").
Стюард	Роль для операторов мобильных приложений ACR Scanner.	1.	Пользователь системы с PhyID и e- mail
		2.	Имеет доступ к только к ACR Scanner. Может отправлять запросы с авторизованного сканнера на проверку карт.
		3.	Не органичен по объектами и зонам (нет ограничений стюард-объекты- зоны).
		4.	Не имеет доступа к бэкофису, только мобильное приложение.
		5.	Может быть заблокирован в системе, после чего осуществляется принудительный sing-out, как только

	устройство появляется в режиме
	online.

Для сотрудников аккредитации (роли ACR) учетные записи создаются в момент подготовки к мероприятию службой поддержки ИТ.

После создания учетных записей, пользователям доступен веб-сайт авторизации:

Войти	
ACR сервис	
🔒 Пароль* 🛛 🔌	
ВОЙТИ	

Сотрудники аккредитации, в свою очередь, имеют возможность настроить все параметры мероприятия (включая организации, роли и привилегии) и пригласить участников, представителей организаций и операторов ACR Scanner посредством функционала бэкофиса системы.

Участники мероприятия получают ссылку на e-mail, после чего имеют возможность заполнить или отредактировать заявку на аккредитацию и создать собственную учетную запись посредством функционала фронт-офиса системы.

Операторы ACR Scanner также имеют возможность авторизоваться в ACR Scanner по ссылке, изменить пароль своей УЗ и настроить дальнейшую авторизацию через PIN-код или Face ID в приложении.

#### 15

## ОПИСАНИЕ РАБОТЫ В АСК

#### Настройка системных справочников и мероприятий

Пользователь имеет возможность просмотра списка стран, мероприятий и других объектов (приведены ниже) в табличном виде, создания нового объекта, а также редактирования ранее созданных объектов.

#### Справочник Стран

#### Просмотр справочника.

≡	Справочники				язы	К 🕶
Стра	ны					:
	Название	Название на английском	Код	Создано		
	Республика Беларусь	Republic of Belarus	375	24 Июль 2023 г. 11:55		
	Казахстан	Kazakhstan	KAZ	17 Июль 2023 г. 9:56		
	Российская Федерация	Russian Federation	RUS	17 Июль 2023 г. 9:55		
				1-3 of 3	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить страну.

Новый Страны > Добавить	
Название* Страна	
Название на английском Country	
CTR	

#### Просмотр объекта.

#### Пользователь имеет возможность просмотреть введенные данные о стране.

Страна Страны > Страна		:
Создано	17 Август 2023 г. 14:51	
Обновлено	17 Август 2023 г. 14:51	
Название	Страна	
Название на английском	Country	
Код	CTR	
	Из	зменить

Справочник Объектов мероприятий

В этом разделе пользователь может просматривать, создавать и редактировать мероприятия.

#### Просмотр справочника.

Объекти	ы Мероприятия				Ŧ	:
🗌 Ha	азвание	Город	Статус	Создано		
E	SM	Казань		10 Август 2023 г. 11:04		
C Ka	(азань Ехро	Казань	Активно	17 Июль 2023 г. 9:59		
Ka	(азань Арена	Казань	Активно	17 Июль 2023 г. 9:59		
				1-3 of 3		>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или завести самому мероприятия заполнив поля анкеты.

НОВЫЙ Объекты Мероприятия > Добавить	
ESM	
Город Казань	
Статус	
Тип объекта мероприятия Соревновательный	•
963	
	СОХРАНИТЬ

#### Просмотр объекта.

#### Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

#### ESM

Объекты Мероприятия > ESM

Создано	10 Август 2023 г. 11:04
Обновлено	10 Август 2023 г. 11:04
Название	ESM
Город	Казань
Статус	
Код	
Зоны аккредитации	
Трибуны	

ИЗМЕНИТЬ

:

#### Справочник Трибуны

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или завести самому трибуны на спортивном объекте заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать трибуны из справочника.

Трибуны						Ŧ	:
Названи	ние	Мероприятие	Код	Создано			
П Трибуна	на Спортсменов		A	19 Июль 2023 г. 11:41			
П Трибуна	на ВИП		V	17 Июль 2023 г. 9:58			
П Трибуна	на Медиа		М	17 Июль 2023 г. 9:58			
					1-3 of 3	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность завести новую трибуну или трибуны, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

НОВЫЙ Трибуны > Добавить	
Название*	
Мероприятие*	•
Код	
Описание	

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

Трибуна ВИП Трибуны > Трибуна ВИП		:
Создано	17 Июль 2023 г. 9:58	
Обновлено	19 Июль 2023 г. 11:39	
Название	Трибуна ВИП	
Код	V	
Описание		
		ИЗМЕНИТЬ

СОХРАНИТЬ

#### Справочник Зоны аккредитации

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или завести самому зоны аккредитации на спортивном объекте заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать зоны аккредитации из справочника.

Зоны Аккредитации				÷ i
Название	Мероприятие	Уникальный номер	Создано	
7 Hospitality	Games of future	7	19 Июль 2023 г. 11:58	
6 VIP areas	Games of future	6	19 Июль 2023 г. 11:57	
4 Media areas	Games of future	4	19 Июль 2023 г. 11:57	
5 Broadcast areas	Games of future	5	19 Июль 2023 г. 11:55	
3 Venue operations	Games of future	3	17 Июль 2023 г. 10:01	
2 Sport operations	Games of future	2	17 Июль 2023 г. 10:01	
1 Competitions area	Games of future	1	17 Июль 2023 г. 10:00	
0 Public areas	Games of future	0	17 Июль 2023 г. 10:00	
			1-4	8 of 8 < >

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность завести новую зону аккредитации, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

НОВЫЙ Зоны Аккредитации > Добавить	
Название*	
Mepoприятие* Games of future	•
Описание	
Уникальный номер* 225	

#### Просмотр объекта.

#### Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

Новый Зоны Аккредитации > Добавить	
Название*	
Mepoприятие* Games of future	•
Описание	
Уникальный номер* б	
	СОХРАНИТЬ

#### Справочник Места прибытия

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или завести самому места прибытия заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать места прибытия из справочника.

Mec	га Прибытия					Ŧ	÷
	Название	Страна	Город	Вид транспорта	Создано		
	ЖД вокзал «Станция Казань - Пассажирск	Российская Федерация	Казань	Поезд	21 Июль 2023 г. 11:33		
	ЖД вокзал «Станция Восстание - Пассажи	Российская Федерация	Казань	Поезд	21 Июль 2023 г. 11:32		
	Автовокзал "Восточный"	Российская Федерация	Казань	Автобус	21 Июль 2023 г. 11:30		
	Автовокзал "Северный"	Российская Федерация	Казань	Автобус	21 Июль 2023 г. 11:29		
	Автовокзал "Южный"	Российская Федерация	Казань	Автобус	21 Июль 2023 г. 11:28		
	Автовокзал "Центральный"	Российская Федерация	Казань	Автобус	17 Июль 2023 г. 10:08		
	Международный аэропорт "Казань"	Российская Федерация	Казань	Самолет	17 Июль 2023 г. 10:08		
					1-7 of 7	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить место прибытия, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

Новый Места Прибытия > Добавить	
Название*	
Страна*	•
Город	
Вид транспорта*	•
🗌 Транзит	

#### Просмотр объекта.

#### Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

Автовокзал "Центральный" Места Прибытия > Автовокзал "Центральный"	
Создано	17 Июль 2023 г. 10:08
Обновлено	21 Июль 2023 г. 11:29
Название	Автовокзал "Центральный"
Страна	Российская Федерация
Город	Казань
Вид транспорта	Автобус
Транзит	False
	ИЗМЕНИТЬ

#### Справочник Мероприятий

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или завести самому мероприятия заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать мероприятия из справочника.

Мер	оприятия							:
	Название	Страна	Город	Дата начала	Дата завершения	Статус	Создано	
	Games of future	Российская Федерация	Казань	20 Июль 2023 г.	27 Июль 2023 г.	Активно	17 Июль 2023 г. 9:57	
							1-1 of 1 🛛 🗶	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить мероприятие, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

Новый Мероприятия > Добавить	
Название*	
Страна*	•
Город	
Статус	
Дата начала	
Дата завершения	
Начало аккредитации	
Завершение аккредитации	
Объекты мероприятия	•
Места прибытия	•
Типы документов	•
Виды транспорта	-
Типы карт*	•
Эмблема мероприятия	
Прикрепить файл Загрузить	
	СОХРАНИТЬ

Пользователь указывает поля:

- Название мероприятия;
- Страна (выбор из справочника);
- Город;
- Дата начала мероприятия (ввод в формате ДД.ММ.ГГГГ или выбор из календаря);

- Дата завершения мероприятия;
- Дата начала аккредитации;
- Дата завершения аккредитации;
- Объекты мероприятия (выбор из справочника объектов);

	•
ESM	
🗌 Казань Ехро	
🗌 Казань Арена	

Места прибытия (выбор из справочника);

Места прибытия —	•
ЖД вокзал «Станция Казань - Пассажирская» (Казань 1)	
ЖД вокзал «Станция Восстание - Пассажирская» (Казань 2)	

#### • Типы документов (выбор из справочника);

Пас	Паспорт, Туристический/Дипломатический/Служебный паспорт		
	Паспорт		
	Туристический/Дипломатический/Служебный паспорт		
	Свидетельство о рождении		

- Виды транспорта (выбор из справочника);
- Типы карт (выбор из справочника);
- Эмблема мероприятия (загрузка файла).

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

#### 22

#### Games of future

Мероприятия > Games of future

Создано	17 Июль 2023 г. 9:57
Обновлено	10 Август 2023 г. 9:54
Название	Games of future
Страна	Российская Федерация
Город	Казань
Статус	Активно
Дата начала	20 Июль 2023 г.
Дата завершения	27 Июль 2023 г.
Начало аккредитации	17 Июль 2023 г.
Завершение аккредитации	27 Июль 2023 г.
Типы документов	Passport, Travel/Diplomatic/Service, Birth certificate
Тип аккредитационной карты	Permanent, Temporary
Эмблема мероприятия	66841_WAQiYV8.png
Объекты мероприятия	Казань Ехро, Казань Арена
Места прибытия	
Виды транспорта	

ИЗМЕНИТЬ

#### Трибуны

Трибуны могут быть привязаны в дальнейшем к объектам мероприятия.

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать мероприятия из справочника.

Трибуны					Ŧ	:
	Название	Мероприятие	Код	Создано		
	Трибуна Спортсменов		A	19 Июль 2023 г. 11:41		
	Трибуна ВИП		v	17 Июль 2023 г. 9:58		

Трибуна Медиа	М	17 Июль 2023 г. 9:58			
			1-3 of 3	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить трибуну или трибуны, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

НОВЫЙ Трибуны > Добавить	
Название* Название мероприятия	
Мероприятие* Games of future	¥
Kog Kog	
Описание	
	СОХРАНИТЬ

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

Трибуна ВИП Трибуны > Трибуна ВИП	:
Создано	17 Июль 2023 г. 9:58
Обновлено	19 Июль 2023 г. 11:39
Название	Трибуна ВИП
Код	V
Описание	
	ИЗМЕНИТЬ

#### Справочник Категория Клиентских Групп

#### Просмотр справочника.

Пользователь имеет возможность выбрать мероприятия из справочника.

Категории Клиентских Групп					Ŧ	:
ld	Название	Печать на бейдже	Мероприятие	Создано		
4	ESM		Games of future	10 Август 2023 г. 11:07		
3	Техническое обслуживание	$\checkmark$	Games of future	9 Август 2023 г. 16:09		
2	GOF Family	$\checkmark$	Games of future	17 Июль 2023 г. 10:02		
1	Media	$\checkmark$	Games of future	17 Июль 2023 г. 10:02		
				1-4 of 4	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить категорию клиентских групп, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

Новый

Категории Клиентских Групп > Добав	ИТЬ		
Республиканские представител	и СМИ		
Описание			
Родительская категория — — — — — — — — — — — — — — — — — — —			-
🔲 Печать на бейдже			
Мероприятие*			-
0			СОХРАНИТЬ
1			
147         77         77           R         G         B         ≎			

Поля:

- Название название Категории;
- Описание опциональное поле для внутреннего пользования;
- Родительская Категория выпадающий список для выбора родительской категории; Для Родительских Категорий поле остается пустым;
- Печать на бейдже название какой категории в иерархии печатать на карте (родительская категория или подкатегория);
- Мероприятие к какому мероприятию относится категория.
- Цвет на карте.

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

Техническое обслуживание Категории Клиентских Групп > Техническое обслуживание	÷
Создано	9 Август 2023 г. 16:09
Обновлено	9 Август 2023 г. 16:09
Название	Техническое обслуживание
Описание	Техническое обслуживание
Печать на бейдже	True
Мероприятие	Games of future
Цвет	#f66151
	ИЗМЕНИТЬ

#### Справочник Функциональные Роли

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или создать функциональные роли

заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

#### Пользователь имеет возможность выбрать функциональные роли из справочника.

Функциональные Роли				Ŧ	:
Название	Печать на бейдже	Мероприятие	Создано		
ESM		Games of future	10 Август 2023 г. 11:31		
Техническое обслужива	ние	Games of future	9 Август 2023 г. 16:11		
HR HR		Games of future	17 Июль 2023 г. 10:07		
Broadcasting		Games of future	17 Июль 2023 г. 10:05		
Executive		Games of future	17 Июль 2023 г. 10:04		
			1-5	of 5 <	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить функциональные роли, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

Новый Функциональные Роли > Добавить	
Название* Журналист	
🔽 Печать на бейдже	
Мероприятие*	— Объекты мероприятия
Games of future 💌	Казань Ехро, Казань Арена 👻
— Категория клиентской группы	
Media	*
— Тип аккредитационной карты —	
Постоянная	<b>*</b>
Зоны аккредитации*	— Трибуны
5 Broadcast areas, 3 Venue operations, 2 Sport operations, 1 Competitions ar 💌	Трибуна Спортсменов, Трибуна Медиа 🔹
Привилегии	
Питание, Трансфер	•
	сохранить

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

	:
17 Июль 2023 г. 10:07	
17 Август 2023 г. 15:22	
HR	
True	
	17 Июль 2023 г. 10:07 17 Август 2023 г. 15:22 НR True

Мероприятие	Games of future
Категория клиентской группы	GOF Family
Тип аккредитационной карты	Постоянная
Зоны аккредитации	3 Venue operations, 2 Sport operations, 1 Competitions area, 0 Public areas
Привилегии	Питание, Трансфер
Объекты мероприятия	Казань Арена
Трибуны	Трибуна ВИП
	ИЗМЕНИТЬ

#### Справочник Другие Привилегии

Пользователь имеет возможность выбрать из списка или создать другие привелегии заполнив поля анкеты.

#### Просмотр справочника.

#### Пользователь имеет возможность выбрать другие привилегии из справочника.

Дру	гие Привилегии					Ŧ	:
	Название	Тип	Мероприятие	Создано			
	Питание		Games of future	17 Июль 2023 г. 10:05			
	Трансфер		Games of future	17 Июль 2023 г. 10:05			
					1-2 of 2	<	>

#### Добавление объекта.

Пользователь имеет возможность добавить другие привилегии, отредактировать существующие (функционал зависит от роли).

ОВЫЙ ругие Привилегии > Добавить	
Название* Трансфер	
Мероприятие*	•
Тип	
конка	
Прикрепить файл Загрузить	
сох	РАНИТЬ

#### Просмотр объекта.

Пользователь имеет возможность просмотреть заполненные поля анкеты.

		ИЗМЕНИТЬ
Иконка	66841_g4bH0IX.png	
Тип		
Мероприятие	Games of future	
Название	Трансфер	
Обновлено	17 Июль 2023 г. 10:05	
Создано	17 Июль 2023 г. 10:05	

#### Настройка данных Аккредитации

Раздел системы предназначен для управления процессом аккредитации в рамках отдельного мероприятия.

#### Справочник Организаций

Группа участников по какому-либо критерию. В общем случае, это организация, сотрудники которой выступают в участниками мероприятия. Однако также может быть любой другой группой: спортивной командой, группой представителей медиа, группой VIP-клиентов и пр.

#### Просмотр справочника.

Орга	низации				
	Название	Страна	Город	Категория	Создано
	000 "Техническое обслуживание"	Республика Беларусь	Минск	GOF Family	9 Август 2023 г. 15:36
	Электроспецмонтаж	Российская Федерация		GOF Family	17 Июль 2023 г. 14:39
	Телеканал Казани	Российская Федерация	Казань	Media	17 Июль 2023 г. 10:09
					1-3 of 3 < 📏

#### Добавление объекта.

Новый Организации > Добавить	
Название* Волонтёры СПБ Р	
Категория* Media	•
Страна* Казахстан	•
Город	
Телефон	
Описание	
	11
Сохрани	ить

#### Просмотр объекта.

ООО "Техническое обслуживание" Организации > 000 "Техническое обслуживание"	1
Создано	9 Август 2023 г. 15:36
Обновлено	9 Август 2023 г. 15:36
Название	000 "Техническое обслуживание"
Категория	GOF Family
Страна	Республика Беларусь
Город	Минск
Телефон	+3753330325
Описание	Организация по техническому обслуживанию

#### Заявки на аккредитацию

#### Просмотр списка заявок.

Заявки На Аккредитацию				
ld Id	Уникальный номер	Участник	Мероприятие	Создано
8	48671180	Марк Устинов	Games of future	10 Август 2023 г. 10:18
7	93475727	Maksim Moroz	Games of future	4 Август 2023 г. 15:27
6	20218239	Максим Мороз	Games of future	28 Июль 2023 г. 14:59
5	69348452	Петр Петров	Games of future	17 Июль 2023 г. 16:40
4	34645056	Василий Геранин	Games of future	17 Июль 2023 г. 14:59
3	14524354	Василий Геранин	Games of future	17 Июль 2023 г. 14:58
				1-6 of 6 < 📏

#### Редактирование заявки на аккредитацию.

#### Блок ФИО и Пол

— Имя* —	Фамилия* —	Отчество	
ФИО и пол			



- ФИО ФИО в документе, удостоверяющем личность;
- ФИО латиницей автоматическая транслитерация с возможностью скорректировать;
- ФИ латиницей, предпочтительное ФИ на карте, автоматическая транслитерация с возможностью скорректировать;
- Пол.

## Блок информация о дате и месте рождения и ДУЛ

Информация о рождении	
Дата рождения 01.08.2023	Гражданство Страна рождения Российская Федера • Российская Федера •
Место рождения	
Документ	
— Тип документа — Паспорт	•
Серия и номер документа 123	Кем выдан 123
Дата выдачи 02.08.2023	
Фото/скан документа ځ 🧿	
image_3.png	Загрузить

В зависимости от гражданства и типа документа изменяется состав полей блока ДУЛ – для граждан РФ с типом документа внутренний паспорт дата срока действия не отображается..

Документ
----------

Паспорт		•
Серия и номер документа — 123	– Кем выдан — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	
Дата выдачи 02.08.2023		

Фото/скан документа 生 🗿

image_3.png	Загрузить
-------------	-----------
- Дата рождения (дата в формате дд.мм.гггг или календарь);
- Гражданство (выпадающий список);
- Страна рождения (в ДУЛ);
- Место рождения;
- Тип документа: Внутренний паспорт; Свидетельство о Рождении; Заграничный паспорт / Дипломатический паспорт;
- Серия и номер документа (одно текстовое поле);
- Кем Выдан (текстовое поле);
- Дата выдачи (дата);
- Скан-копия документа (загрузка файла).

#### Блок контактная информация

Информация о регистрации	
Адрес регистрации г. Санкт-Петербург	
Контактная информация	
Организация* — ООО "Техническое обслуживание"	<ul> <li></li></ul>
Место работы	
Телефон	Email*

#### Обязательные поля:

- Организация (выпадающий список из справочника организаций);
- E-mail на данный адрес участнику будут приходить коммуникации.

#### Блок информации о привилегиях участника на мероприятии

C	Общая информация			
ſ	Mepoприятие* Games of future		— Категория — Media	-
	Функциональные роль* Executive	] [	— Тип аккредитационной карты Permanent	•

Казань Ехро, Казань Арена

- Мероприятие (выпадающий список из справочника);
- Категория (выпадающий список из справочника);
- Функциональная роль (выпадающий список из справочника, зависит от категории);
- Тип карты информационное поле, определяется функциональной ролью;
- Объекты и зоны мероприятия (выпадающий список из справочника, множественный выбор).

#### Блок информации о прибытиях и отъездах

Пользователь имеет возможность указать информацию, либо оставить отметку 'добираюсь сам'.

1	Інформация о прибытии/отъезде		
	🗸 Добираюсь сам		
	Вид транспорта для прибытия 🔹	Вид транспорта для отъезда	•
	Номер рейса/вагона	Номер рейса/вагона	
	Место прибытия 🗸	Место отъезда	•
	Прибытие	Отъезд	
1	Інформация о прибытии/отъезде для города-транзита		
	🖌 Добираюсь сам		
	Вид транспорта для прибытия 👻	Вид транспорта для отъезда	Ŧ
	Номер рейса/вагона	Номер рейса/вагона	
	Место прибытия 🗸	Место отъезда	•
	Прибытие	Отъезд	

#### Блок Статус заявки

Сотрудники ACR имеют возможность изменять статус в соответствии с полномочиями, статусной моделью и жизненным циклом заявки.

Аккредитован	
Утверждена	
Согласована	
На согласовании	
Зарегистрирована	
Отклонена	
Статус	
Аккредитован	*

### Печать бейджа

Для заявок в статусе Аккредитован доступно действие Печать бейджа.

Статус	Аккредитован	
Карты		
Вложения		
	ПЕЧАТЬ БЕЙДЖА ИЗМЕНИ	1ТЬ

При выборе действия печати открывается окно подтверждение с макетом карты для печати

#### Печать бейджа Заявки на аккредитацию > Печать бейджа



#### Шаблон бейджа

#### Instruction

Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of classical Latin literature from 45 BC, making it over 2000 years old. Richard McClintock, a Latin professor at Hampden-Sydney College in Virginia, looked up one of the more obscure Latin words, consectetur, from a Lorem Ipsum passage, and going through the cites of the word in classical literature, discovered the undoubtable source. Lorem Ipsum comes from sections 1.10.32 and 1.10.33 of "de Finibus Bonorum et Malorum" (The Extremes of Good and Evil) by Cicero, written in 45 BC. This book is a treatise on the theory of ethics, very popular during the Renaissance. (The Extremes of Good and Evil) by Cicero, written in 45 BC."de Finibus Bonorular during the Malorum" (The Extremes of Good and Evil) by Cicero, written in 45 BC. This book is a treatise on the

🔶 назад

ПЕЧАТЬ БЕЙДЖА

### РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

- 1. Не передавать личные данные другим лицам без необходимости, даже если они работают в той же компании.
- 2. Не допускать, чтобы кто-либо использовал вашу учетную запись для доступа к системе.
- 3. Всегда выходить из системы после завершения работы, особенно на общедоступных компьютерах.
- 4. Использовать сложные пароли и не используйте один и тот же пароль для разных аккаунтов.
- 5. Не открывать ссылки и вложения из ненадежных источников, во избежании фишинга.
- 6. Не используйте личные устройства для работы с данными ПДн, использовать систему только в рамках инфраструктуры ИКТ.

# 9. Руководство пользователя

RusTiming. OVR&TS - On-Venue Results & Timing&Scoring

и управления спортивными результатами

Система регистрации



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ,

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ



# Содержание

1	Назначение модуля	4
2	Дисциплины	5
3	Роли в Системе	6
3.1	Администратор	6
3.2	Оператор	6
3.3	Наблюдатель	7
4	Настройка ролей	.8
5	Авторизация	9
5.1	Вход по ссылке-приглашению	.9
5.2	Вход под имеющейся учетной записью	0
6	Структура модуля1	2
7	Работа в Системе1	13
8	Создание справочников1	4
8.1	Создание вида спорта1	14
8.2	Создание позиций видов спорта 1	5
8.3	Создание типа судей	16
8.4	Создание вида дисциплин1	7
8.5	Создание события дисциплин1	8
8.6	Создание Персонажа2	20
8.7	Создание Игровой арены2	<u>2</u> 1
8.8	Создание таймера2	<u>'1</u>

9	Добавление участников соревнований	22
9.1	Создание команды	22
9.2	Создание спортсмена	23
9.3	Создание персонала команды	23
9.4	Создание судьи	23
10	Создание турнира	24
11	Проведение жеребьевки	25
11.1	Жеребьевка	25
11.2	Таблица	
11.3	Турнирная сетка	

12	Создание и настройкаматча	. 28
13	Проведение матча	30
14	Выгрузка протоколов	34
15	Таймер и сирена	35
16	Видеоаналитика	37
16.1	Описание элементов Главного экрана	.38
16.2	Описание элементов окна конфигурации	.41
17	Взаимодействие с матч-контроллером	43
18	Локальный OVR	44
19	Приложение 1	.45

# 1 Назначение модуля

Модуль RusTiming. OVR&TS (англ. "RusTiming. On-Venue Results & Timing&Scoring", далее OVR&TS) системный продукт, предназначенный для организации сервиса хронометража, учета очков и спортивных результатов участников спортивных соревнований (атлетов) в командных (хоккей 3\*3), цикличных (гонки, эстафеты), сложно-координационных (скейтбординг), единоборств и др. Поддерживает турнирные сетки: Single/Double Elimination, GSL, FreeForAll, Timetrial, Round Robin, OverAll и др.

Является частью технологической платформы РусТайминг. Платформа цифровых, спортивных, технологических компетенций» (англ. «RusTiming»).

#### Реализуемые задачи

- Автоматизация судейства соревнований (инструмент для работы судей: секретарей, статистиков, хронометражистов);
- Консолидация информации по сбору, учету и обработки спортивных метрик соревнований в едином окне;
- Автоматизация фиксации результатов соревнований на месте проведения:
  - Оптическое распознавание, обработка и хранения внутриигровой статистики киберспортивных дисциплин;
  - Интеграция таймера и сирены (отсчёт основного игрового времени, перерывов, таймаутов и др., подача звуковых сигналов при запуске/остановке таймера и других событиях хронометража);
  - Интеграция с сервисами инструментального спортивного хронометража видов спорта (API);
  - Интеграция с внешними сервисами по выводу и публикации результатов (спортпрезентация и бродкастинг);
- Проведение жеребьевки;
- Формирование турнирных сеток;
- Формирование, печать протоколов соревнований и рейтингов команд;
- Отображение хронологии спортивных событий матча в режиме реального времени (Лента событий) как одного из источников оперативного предоставления данных для линейных судей, в качестве дополнительного источника данных для комментаторов, наблюдателей от спорта и др.;
- Публикация результатов и рейтингов матчей, турниров в цифровом формате в онлайн-
- режиме (iFrame);
- Интеграция с модулями SEQ, SIS, ACR платформы РусТайминг. Платформа цифровых, спортивных, технологических компетенций".

# 2 Дисциплины

Ниже перечислены поддерживаемые Платформой дисциплины включая, но не ограничиваясь указанными классическими и фиджитал-дисциплинами:

мини-футбол (футзал), баскетбол 3х3, волейбол, настольный теннис, бадминтон, теннис, самбо, тхэквондо, дзюдо, бокс, спортивная борьба, художественная гимнастика, плавание, прыжки в воду,

фиджитал-футбол (футбольный симулятор+футбол 5х5), фиджитал-баскетбол (баскетбольный симулятор+баскетбол 2х2), фиджитал-хоккей (хоккейный симулятор+хоккей 3х3), фиджитал-гонки (гоночный симулятор+картинг), фиджитал-единоборства (консольная игра+смешанные единоборства (ММА)), фиджитал-скейтбординг, фиджитал-тактически бой (компьютерная/ мобильная игра Трехмерный Тактический Бой+лезертаг), фиджитал МОВА (боевая арена) и др.

# 3 Роли в Системе

Количество ролей, взаимодействующих между собой в рамках работы в модуле OVR&TS зависит от ролевой модели, разработанной организаторами мероприятия. Настройки модуля позволяют разграничивать права с учетом потребностей Организатора.

Для удобства выделено 3 ключевые роли: Администратор, Оператор, Наблюдатель.

### 3.1 Администратор

Администратор - функциональная роль для пользователей, задействованных в организации и подготовке проведения мероприятия.

Рекомендуется разграничивать уровни доступа в рамках данной роли для удобства Организатора по функциональным направлениям деятельности сотрудников, к примеру, для сотрудника, отвечающего за комплексное сопровождение спортивного мероприятия, соблюдение норм регламентов видов спорта, требований телевещателей и спортивных федераций и сотрудника, работающего с персональными данными участников соревнований.

- Создание и поддержание актуальности в каталогах команд, спортсменов, судей
- Настройка рабочего пространства для оператора хронометража: создание турниров, матчей, событий дисциплин в соответствии с требованиями вида спорта
- Формирование ссылок iFrame для отслеживания результатов соревнований
- Кастомизация таймеров в соответствии с требованиями хронометража вида спорта

### **3.2** Оператор

Оператор (оператор хронометража) - функциональная роль для пользователей непосредственно задействованных в реализации сервиса спортивного хронометража мероприятия.

Рекомендуется разграничивать уровни доступа в рамках данной роли для удобства Организатора на внутренних пользователей (сотрудники Оргкомитета: спортменеджеры мероприятия и др., отвечающие за комплексное сопровождение спортивного мероприятия, соблюдение норм регламентов, технических правил, требований телевещателей и спортивных федераций, жеребьевку, публикацию результатов):

- Выбор необходимого мероприятия, турнира: проверка корректности внесенных данных
- Формирования корзин жеребьевки с учетом требований Организатора соревнований и проведение жеребьевки
- Формирование расписания матчей турниров
- Работы по подготовке рабочего пространства: добавление судей в матч, внесение предматчевых данных по командам и спортсменам (игровые номера стартовых составов, цвет формы и др.)
- Контроль распространения форм протоколов (электронные, печатные)

и внешних пользователей (приглашенные для работы на мероприятии судьи: секретари, хронометражисты, статистики и др.):

- Контроль корректности внесенных данных
- Запуск и остановка таймера матча
- Отбитие событий матча в судейском интерфейсе
- Редактирование ленты событий
- Проверка корректности сформированных протоколов соревнований и вывод на печать.

## 3.3 Наблюдатель

Наблюдатель - функциональная роль для пользователей, имеющих ограниченный доступ в Систему с возможностью просматривать Ленту событий матча (статистические события матча в режиме реального времени) и результатов.

Данная роль создана для верхнеуровнего контроля и наблюдения за ходом ведения матча, линейных судей, комментаторов и др. Данная роль может быть упразднена ввиду отсутствия необходимости по запросу организаторов.

- Просмотр результатов и статистики
- Просмотр Ленты событий матча (ход матча).

Данное руководство является универсальным для пользователей с ролью оператора/администратора системы и разработано с целью осведомления пользователей с расширенными правами о возможностях Системы и в случае необходимости внесения правок или добавления Организатором новых пользователей с разграничением уровней доступа в рамках одной роли.

# 4 Настройка ролей

Работа в Системе строится по принципу предоставления разрешений (прав доступа) к сущностям Системы: Просмотр/Создание/Редактирование/Удаление.

Основная часть прав на мероприятие настраивается через раздел Группы пользователей.

- 1. В разделе **Группы пользователей** создать новую группу через кнопку **Создать**, присвоить ей название, задать права на вкладке соответствующего модуля, расставив галочки напротив действий к сущностям Системы, нажать **Сохранить**.
- 2. Далее в списке раздела **Пользователи** выбрать пользователей, которые должны эти права получить и им в режиме редактирования установить ранее созданную группу пользователей.

A RUT	Группы пользо	ователей				
Настройки			Описания			
PHYGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ						
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ						0/1000
			НАСТРОЙКИ <b>OVR &amp; TS</b> RMS/IMS	DRS ACR		
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН			Спортсмен			
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ_			Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление
организации			Событие дисциплины			
			Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление
ОБЪЕКТЫ			Судья			
мероприятия			Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА			Команда			
				Созлание	ПРелактирование	П Упаление
			Сотрудник команды			
			Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление
			турнир			
			Просмотр	Создание	Редактирование	Удаление
			Событие матча			
Модули				Создание	Редактирование	Удаление
Мароприятиа Тест среда						
Иванов И.			Персонаж			

Настройка прав на реестры, которые создаются в модуле **Настройки** происходит через раздел **Группы пользователей** вкладка Настройки.

Настройка прав на реестры, которые создаются в модуле **OVR&TS** происходит через раздел **Группы пользователей** вкладка OVR&TS.

Так же в Системе есть сквозные настройки создаваемые вне мероприятия. Такие права настраиваются каждому конкретному Фиджитал-пользователю с системной ролью "Сотрудник".

Права для судей, работающих на турнире:

Турнир: Просмотр

Событие матча: Просмотр/Создание/Редактирование/Удаление

Таймер/Спортсмен/Команда/Сотрудник команды: Просмотр

### 5.1 Вход по ссылке-приглашению

На Вашу электронную почту пришло письмо-приглашение для регистрации Phygital ID и дальнейшей работы в модуле OVR&TS с подобным содержанием:



Письмо на электронную почту

Необходимо нажать на кнопку Принять для подтверждения электронной почты. После нажатия на кнопку произойдет переход на страницу завершения регистрации. Если кнопка не срабатывает в Вашем браузере, необходимо скопировать ссылку, выделенную синим цветом, затем вставить в адресную строку и совершить переход.

На странице завершения регистрации необходимо придумать пароль для Вашей учетной записи, удовлетворяющий условиям, которые указаны на экране и ввести его в поля Пароль и Подтвердить пароль. После нажать на кнопку Задать пароль, если пароль удовлетворяет условиям, произойдет переход на Главную страницу.

RU EN
Завершение регистрации
Задайте пароль своей учетной записи
ПАРОЛЬ
Я принимаю условия Пользовательского соглашения и даю своё согласие на обработку моей персональной информации на условиях, определенных Политикой конфиденциальности.

Экран создания пароля

Приглашение не отправляется, если пользователь уже зарегистрирован.

Если по завершении регистрации пользователь снова пройдет по ссылке в письме, то Система перенаправит его на страницу авторизации.

### 5.2 Вход под имеющейся учетной записью

На странице авторизации необходимо ввести учетные данные Логин (email) и Пароль, нажать кнопку Войти. При успешном вводе произойдет переход на Главную страницу.

	RUEN
Добро пожаловать	
Для продолжения укажите данные вашего Phygital ID	
CORRECT THAT	



Экран авторизации

Успешная авторизация в Системе подтверждает Ваше согласие с Политикой конфиденциальности и условиями обработки персональных данных.

После авторизации Вы попадаете на Главную страницу на которой модули, доступные для входа в соответствии с ролевой моделью, подсвечены белым, остальные - затемнены.

Для перехода в Систему регистрации и управления спортивными результатами нажмите на плашку с названием OVR&TS. Турнирный движок.

🖗 RusTiming <b>Модули</b>			
Х OVR & TS Турнирный движок	Г RMS / IMS Запросы/инциденты	ііі DRS График мероприятия	原項 直接 SEQ Спортивная заявка
ACR Аккредитация	<b>(</b> ) Настройки	 Мой профиль	

Главная страница

11

# 6 Структура модуля

Структура модуля OVR&TS представлена разделами, отображаемыми в меню слева:

- Турниры список турниров дисциплин мероприятия в табличном виде, где доступны создание нового турнира (при наличии соответствующих прав) и переход к матчам уже созданного турнира. При клике на строку с названием турнира становятся доступны следующие подразделы:
  - Жеребьевка
    - Протокол жеребьевки
    - Настройка жеребьевки
  - Таблица с расписанием по стадиям соревнований и возможностью перехода в судейский интерфейс для ведения счета и регистрации спортивных результатов матчей турнира. Также на экране подраздела Таблица доступны:
    - Настройки матча
    - Протоколы матчей
    - Протокол турнира
  - Турнирная сетка
  - Код IFrame
- Виды дисциплин список дисциплин видов спорта с возможностью создания новых при наличии соответствующих прав
- События дисциплин список статистических параметров/событий и метрик, отбиваемых судьями через судейский интерфейс и/или дополнительных событий, которые не выводятся в интерфейс судьи в виде кнопок, но учитываются при агрегировании данных на Платформе или автоматизации судейства (очки за победу с определенным счетом для отображения в рейтинге команд турнира и др.)
- Команды список команд-участниц мероприятия с возможностью добавления новой при наличии прав.
- Спортсмены реестр спортсменов-участников соревнований с возможностью добавления нового спортсмена при наличии прав
- Судьи реестр судей (секретарей, статистиков, хронометражистов и др.), работающих на соревнованиях с возможностью добавления нового судьи при наличии прав
- Персонал команд реестр персонала команд-участниц (тренеры, официальные лица команды, представители административно-технического персонала, медиа-команды, гости и др.) с возможностью добавления нового сотрудника при наличии прав
- Персонажи справочник персонажей киберспортивных дисциплин
- Игровые арены справочник игровых арен, карт киберспортивных дисциплин и названий видеоигр
- Объекты справочник соревновательных объектов мероприятия для отображения в Протоколах и формирования корректного
- Ключи контроллеров ключи интеграции с матч-контроллерами
- Дисквалификации список дисквалифицированных спортсменов мероприятия
- Таймеры список таймеров дисциплин мероприятия
- Ключи интеграций для интеграции с киберспортивными дисциплинами и отслеживания статуса интеграции
- Настройки OVR для интеграции с Telegram-ботом.

Разделы в меню отображаются пользователям в соответствии с ролью и выданными разрешениями (правами доступа).

# 7 Работа в Системе

Рекомендуемый алгоритм по подготовке к созданию и проведению турнира:

- В модуле НАСТРОЙКИ
- Шаг 1. Создание видов спорта
- Шаг 2. Создание позиций видов спорта
- Шаг 3. Создание типов судей

#### • В модуле OVR&TS

- Шаг 5. Создание видов дисциплин
- Шаг 6. Создание событий дисциплин
- Шаг 7. Персонажи (только для дисциплин, в которых есть персонажи)
- Шаг 8. Игровые арены (только для дисциплин в которых есть арены)

Шаг 9. Таймеры

- Шаг 10. Ключи интеграций (только для дисциплин, где есть ключи)
- Шаг 11. Добавление команд (RusTiming. SEQ)
- Шаг 12. Добавление спортсменов (RusTiming. SEQ)
- Шаг 13. Добавление персонала команды (RusTiming. SEQ)
- Шаг 14. Добавление судей (RusTiming. SEQ)
- Шаг 15. СОЗДАНИЕ ТУРНИРА
- Шаг 16. Проведение жеребьевки
- Шаг 17. Создание и настройка матча
- Шаг 18. Проведение матча (хронометраж)
- Шаг 19. Выгрузка протоколов

13

# 8 Создание справочников

В выбранном мероприятии:

 в модуле Настройки - создать справочники Виды спорта, Позиции видов спорта (игровые амплуа и позиции спортсменов на игровом поле), Типы судей (секретари, хронометражисты и др.).

### 8.1 Создание вида спорта

- 1. Перейти в раздел Виды спорта (модуль Настройки).
- 2. Нажать Создать и заполнить поля: Уникальный идентификатор (короткое обозначение вида дисциплины на латинице), Название ru (название на русс. языке), Название en (название на англ. языке), Описание ru (необязательное поле, ввод на русс. языке), Описание en (необязательное поле, ввод на англ. языке), выбор Типа (индивидуальный/ командный), Кол-во участников в матче (один/два/неограниченно), Типы раундов (Тайм/ Раунд/Круг/Период), Кол-во раундов, Кол-во спортсменов в команде, Кол-во запасных, чекбокс Таймера.
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданный вид спорта отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Вид спорта включает в себя несколько дисциплин, к примеру, для фиджитал (phygital) - это physical и digital.

			 Х ЗАКРЫТЬ			
RuT	Виды спорт	a				
настроики			Уникальный идентиф	икатор		
PHYGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ						
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			Название ги		Название en	
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ				0/250		0/250
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН			Описание ги			
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ		Спидран				
организации		Фиджитал тактический бой	Описание еп			0 / 1000
СТРАНЫ						
локации						0 / 1000
объекты			Тил			
мероприятия				ИВИДУАЛЬНЫЙ	КОМ	андный
		Bast Schor	Кол-во участников в к	иатче		
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА		beat Japer	два	<b>`</b>		
типы сулей			Тип раундов		Кол-во раундов	
			Тайм	~	<	>
			Кол-во спортсменов в	с комманде	Кол-во запасных	
			<	5 >	<	0
Модули			Таймер			
Мероприятие <b>Тест среда</b>						
Иванов И.					СОЗДАТЬ	

#### Карточка создания вида спорта

### 8.2 Создание позиций видов спорта

- 1. Перейти в раздел Позиции видов спорта (модуль Настройки).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля: Уникальный идентификатор (короткое обозначение на латинице), Вид спорта (выбор из выпадающего списка, если справочник с видами спорта был создан ранее), Название ru, Название еn, Описание ru, Описание en, Иконка.
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданная позиция вида спорта отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Для	каждого	вида	спорта	можно	создать	<i><b>УНИКАЛЬНЫЕ</b></i>	позиции.
		<b>H</b>			<b>H</b>	J	

				Х ЗАКРЫТЬ			
🔉 RuT	Позиции	ı видов спорта					
Настройки				Уникальный иденти	фикатор		
РНҮGITAL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			Фиджитал Хоккей				
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ			Фиджитал Хоккей	Вид спорта			
ГРУППЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ		Игрок	Волейбол	Название ги		Название en	
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ОНЛАЙН		Kanutau	Филуитал тактицеский бо				
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛ			Фиджитал тактический об		0 / 250		0 / 250
организации		Либеро	Волейбол	Описание ги			
СТРАНЫ			Фиджитал футбол				
локации			Фиджитал баскетбол	Описание еп			0 / 1000
объекты			Фиджитал Гонки				
мероприятия		Универсал	Фиджитал футбол				0 / 1000
ВИДЫ СПОРТА				Иконка			
ПОЗИЦИИ ВИДОВ СПОРТА							
типы судеи						СОЗДАТЬ	
Модули							
Мероприятие							
Тест среда							
Иванов И.							

Карточка создания позиции вида спорта

### 8.3 Создание типа судей

- 1. Перейти в раздел Типы судей (модуль Настройки).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля: Уникальный идентификатор (короткое обозначение на латинице), Вид спорта (выбор из выпадающего списка, если справочник с видами спорта был создан ранее), Название ru, Название еn, Описание ru, Описание еn, проставить отметку, если судья является главным.
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданный тип судей отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Для каждого вида спорта можно создать уникальные типы судей. На каждую дисциплину должен быть создать свой список и проставлен вид спорта.

					×	ЗАКРЫТЬ			
	RuT Hactpoŭku	Типы суде	й			Уникальный идентифика	тор		
PHYGIT	AL ПОЛЬЗОВАТЕЛИ					8			
пользо	ВАТЕЛИ							Плавный	
ГРУППЫ	ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ		Tech referee			Название ги		Название en	
пользо	рватели онлайн						0/250		0/250
ФУНКЦИ	ЗАЦИИ					Описание ги			
СТРАНЫ									
локаци		64	Commissioner			Описание en			0 / 1000
объект	ы	63	Secretary						
меропр	иятия		Timekeeper						0 / 1000
виды с	ΠΟΡΤΑ		Assistant referee					СОЗЛАТЬ	
позици	И ВИДОВ СПОРТА			< 1 2					
типы с	удей								
Модул	и								
Меропри Тест с	иятие реда								
	Иванов И.								

в модуле OVR&TS необходимо создать справочники, если того требуют технические правила проведения дисциплины: **Виды дисциплин, События дисциплин, Таймеры**, **Персонажи, Игровые арены**, а также **Объекты** (для печати в протоколах соревнований и настройке жеребьевки).

### 8.4 Создание вида дисциплин

- 1. Перейти в раздел Виды дисциплин (модуль OVR&TS).
- Нажать Создать, заполнить поля: Название ru, Название en, Уникальный идентификатор, Описание ru, Описание en, Вид спорта (выбор из выпадающего списка, если справочник с видами спорта был создан ранее), Тип: Индивидуальный/командный - Digital (диджитал)/ Physical (физикал), Кол-во участников в матче (Один/Два/Неограниченно), Тип раундов (Тайм/Раунд/Круг/Период), Кол-во раундов, Кол-во спортсменов к команде, Кол-во запасных, Таймер, Длительность таймаута(sec) Длительность перерыва(sec).
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданный вид дисциплин отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Для фиджитал видов спорта необходимо создать одну дисциплину Digital для диджитал этапа, вторую Physical - для физикал этапа, для классических видов спорта всегда выбор типа - Physical, для киберспортивных - Digital.

					Х ЗАКРЫТЬ		
RuT	Виды ди	сциплин					
VR & TS					Название ги	Название ел	
						0/250	
					Уникальный идентификатор		
дисциплин					0		
		Skater XI.	Комяндный	BKD CROPTA: Skateboard			
		EA NHL			Олисание ел		
					Вид спорта		
нтроллеров					Tun	field.phygital	
ФИКАЦИИ			< 1 2 3 ≯		индивидуаль	UIGHAL	
					Кол-во участников в матче	~	
теграций							
теграций И OVR					Тип раундов Тайм	Кол-во раундов	
ТЕГРАЦИЙ И OVR					тие раундов Тайм	Кол-зо раундов	

Модули		
Мероприятие Тест среда		СОЗДАТЬ
Иванов И.		

#### Карточка создания вида дисциплин

### 8.5 Создание события дисциплин

События дисциплин - список событий, которые судьи отбивают во время матча. При создании события требуется обязательно проставлять вид дисциплины, к которому относится данное событие, т.к. на физикал и диджитал этапах в фиджитал-дисциплинах события могут отличаться. Так же при создании события есть возможность связывать события (к примеру, выстроить цепочку из 2х результативных (голевых) передач).

События делятся на 2 типа событий: командное событие и личное (индивидуальное)

#### Командные события

 назначаются команде, выбор игрока не требуется (например, победа в матче, поражение в матче, тайм-аут и др.)

### Личные события

- назначаются строго определенному игроку через выбор игрового номера спортсмена (например, гол, голевая передача, замена и др.)
- личные события автоматически учитываются у команды

События дисциплин можно выводить в судейском интерфейсе в виде отдельных кнопок для спортсменов (личные события) или команды, отображать в Ленте событий (хронология событий матча), а также скрывать или отображать события для разных типов судей, событию можно задавать предельные значения и выводить информационное сообщение в случае превышения установленного лимита отбития события, блокировать возможность превышения лимита, учитывать автора отбития события, настраивать математическое округление показателей события до десятых, сотых и т.д. В Статичных данных требуется прописать ключ события, который будет использован в формировании json матча, турнира.

18

- 1. Перейти в раздел **События дисциплин** (модуль OVR&TS).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля в карточке создания события.
- Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданное событие дисциплины отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки – поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

<b>ЗАКРЫТЬ</b>			
Вид дисциплины			
Показывать в лен	те Показыва	ть в карточке	🔽 Показывать в статистике
Возможность связ	зывать Учить	вать создателя	Командное
Среднее	Минимальное	Максималь	ное 🔽 Калькуляция
ПОКАЗЫВАТЬ В СТАТИСТИ	KE		
Текущий раунд	Текущий гейм	Матч	Этап матча
Раунд	Гейм	Турнир	
Тип		Разделитель	
По умолчанию	~	0	
МАКСИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИ	F		
Максимальное значение	- Тип		
Нет		~	Блокировать
<b>6</b>			
Соорщение			
СТАТИЧНЫЕ ДАННЫЕ			
+ ДОБАВИТЬ			
Название ги		Название en	
	0.1058		0.059
Описание ги	07250		07250
			0 / 1000

Карточка создания события дисциплин

Описание en							
							0 / 1000
Короткое название						sort	
Цвет							
			_	_	_		
		$\sim$					
Комметарии							
field.values							
			созд	АТЬ			

Карточка создания события дисциплин (продолжение)

### 8.6 Создание Персонажа

Персонажи - герои в киберспортивных дисциплинах.

- 1. Перейти в раздел Персонажи (модуль OVR&TS).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля: Название, Описание, Тип (выбор дисциплины из

выпадающего списка), Загрузить фото (изображение в формате .jpeg, .png не более 20 мб)

3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданный персонаж отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

			×	ЗАКРЫТЬ				
🔉 RuT	Персонажи							
OVR & TS						Название		
турниры	247	Lo yi		0,	]			0 / 250
виды дисциплин	246	Chong			┛			
события дисциплин	245	Leila		ЗАГРУЗИТЬ ФОТ	го			
спортсмены	244			Описание				
судьи	243	Kusaka						
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	242							
ПЕРСОНАЖИ	239			MLBB				~
ИГРОВЫЕ АРЕНЫ	238	Winter Wyvern						
объекты	237	Oracle					СОЗДАТЬ	
ключи контроллеров	236							
дисквалификации		< 1	2					
Модули								
мероприятие <b>Тест среда</b>								
Иванов И.								

Карточка создания персонажа

### 8.7 Создание Игровой арены

Игровые арены - арены, карты киберспортивных дисциплин, названий видеоигр.

- 1. Перейти в раздел Игровые арены (модуль OVR&TS).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля: Название, Описание, Тип (выбор дисциплины из выпадающего списка), Загрузить фото (изображение в формате .jpeg, .png не более 20 мб)
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданная арена отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

### 8.8 Создание таймера

- 1. Перейти в раздел Таймеры (модуль OVR&TS).
- 2. Нажать Создать, заполнить поля: Название, Вид дисциплины и далее заполнить поля соответствующего таймера: таймер тайм-аута, свободные таймеры, таймеры (основной таймер игры).
- 3. Нажать Создать (сохранить). Если все обязательные поля заполнены верно, созданный таймер отобразится в списке соответствующего раздела. В случае ошибки — поля с некорректными данными будут подсвечены красным.

Для диджитал и физикал части фиджитал вида спорта следует создать отдельные таймеры.

# 9 Добавление участников соревнований

В выбранном мероприятии требуется создать (добавить в Систему) участников: команды, персонал, судей. Это можно сделать вручную, заполнив поля в соответствующих карточках, импортировать (массовый импорт недоступен для пользователей, упомянутых в данном Руководстве).

В случае, если от Команды или Судьи была подана спортивная заявка на участие в соревнованиях через модуль RusTiming.SEQ, то после одобрения заявки на участие данные команды (спортсменов и персонала) и судей подтягиваются в модуль OVR&TS. Команды и судьи становятся доступны для добавления в турниры.

### 9.1 Создание команды

- 1. Перейти в раздел Команды.
- 2. Нажать Создать, заполнить данные о команде. Поля: Название, Название EN, Страна и Город.
- 3. Нажать на поле Вид спорта, выбрать из списка необходимый вариант (выпадающий список с видами спорта доступен при заполнении соответствующего справочника).
- 4. Нажать Создать.

								X 3AI	(РЫТЬ				
🔊 RuT	К	(омаі	нды										
OVR & TS										Уникальный иден	тификатор		
турниры									<b>•</b>				
виды дисциплин			ПРомка										
события дисциплин					<b>0</b> 0000000								
					Франция		Парих		АГРУЗИТЬ ФОТО				
СПОРТСМЕНЫ								Назва	ние на англ.		НазваниеЕN		
			Команда		Россия								
судьи										0/250			0/40
ПЕРСОНАЛ КОМАНД								Описа	ние				
персонажи													
ИГРОВЫЕ АРЕНЫ								Стран	a	Город		Год старта участия	0 / 1000
объекты										Введите гор	од		

ключи контроллеров			Капитан
<b>ДИСКВАЛИФИКАЦИИ</b>		< 1 2 3 4	
ТАЙМЕРЫ			Виды спорта
ключи интеграций			+ добавитъ
НАСТРОЙКИ OVR			Спортсмены 0
			+ добавить
Молули			
Мероприятие			отмена создать
Тест среда			
Иванов И.			

Карточка создания команды

### 9.2 Создание спортсмена

- 1. Перейти в раздел Спортсмены.
- 2. Нажать Создать, заполнить данные о спортсмене. Поля: e-mail, Никнейм, Имя, Фамилия, Имя EN, Фамилия EN, Рост, Вес, Дата рождения, Страна, Город.
- 3. Нажать на поле Вид спорта, выбрать необходимый вариант из списка вариант (выпадающий список с видами спорта доступен при заполнении соответствующего справочника).
- 4. Нажать на поле Команда, выбрать из списка необходимый вариант, если команды были предварительно заведены.
- 5. Нажать на поле Позиция вида спорта, выбрать из списка необходимый вариант (выпадающий список с позициями видов спорта доступен при заполнении соответствующего справочника).
- 6. Ввести в поле игровой номер спортсмена.
- 7. Нажать Создать. Внести остальных спортсменов по аналогии.

RuT	Спорто	смены	Поио	ж	Х ЗАКРЫТЬ		
						-mail	
						lickname	
адисциплин					загрузить фото	Гелефон	
					PhygitalID		
л команд					Имя d	Фамилия	Отчество
					Имя ENG	Фамилия ENG	
ОНТРОЛЛЕРОВ					Пол.	_	
ИФИКАЦИИ			< 1 2		Рост (см)	ec (xr)	Дата рождения
					Описание		
					Страна	город Введите го	род
					Виды спорта		
					+ добавить		



#### Карточка создания спортсмена

### 9.3 Создание персонала команды

Перейти в раздел Персонал и по аналогии со спортсменами заполнить поля в карточке.

### 9.4 Создание судьи

Перейти в раздел Судьи и по аналогии с остальными участниками заполнить поля в карточке.

При сохранении карточек в случае наличия неверно заполненных полей или не соблюдении обязательности, будет выводится сообщение об ошибке, поля - подсвечены красным, а изменения в карточке не сохранятся.

# 10 Создание турнира

Для создания турнира должны быть созданы справочники и добавлены участники соревнований.

#### Алгоритм действий:

1. Создание турнира происходит в соответствии с техническими правилами проведения. дисциплины.

Заполняются название, вид спорта, формат сетки и остальные настройки при необходимости.

Внутри турнира все игры между командами поделены на матч-раунды - это два матча вместе за физикал и диджитал часть. По каждому матч-раунду формируется протокол, а так же общий протокол за турнир.

2. Ключи интеграций - прописывается токен, указывается матч, вид спорта, вид дисциплины, нажать Создать (сохранить).

						Х ЗАКРЫТЬ				
🔉 RuT	Ту	рниры								
OVR & TS						Название ги		Название en		
TVOLUTOL		тест хоккей			вид спорта: Фиджитал		0 / 250			0 / 250
турниры						Описание ги	07250			07250
виды дисциплин	242	SIS_MLBB	жеребьевка проведена		вид спорта: Фиджитал					
события дисциплин		SIS_WarfaceAndLtag			вид спорта: Фиджитал					
команды		SIS_CSGOandLtag			вид спорта: Фиджитал	Описание еп				0 / 1000
СПОРТСМЕНЫ		SIS_HockeyAndNHLnew			вид спорта: Фиджитал					
судьи		SIS_footballAndFifaNew			вид спорта: Фиджитал					0 / 1000
ПЕРСОНАЛ КОМАНД		SIS_basket2x2AndNbaNew			вид спорта: Фиджитал	Вид спорта				
ПЕРСОНАЖИ		Весёлые пулялки			вид спорта: Фиджитал					~
ИГРОВЫЕ АРЕНЫ						Формат сетки				
объекты	234	Баскетбол 2х2		дата: <b>17.09</b>	вид спорта: Фиджитал	одноступенчаты	Й ТУРНИР	дву	СТУПЕНЧАТЫЙ ТУРНИР	
ключи контроллеров		SIS_hockeyNHL			видспорта: Фиджитал	Название : step 1		Формат : step 1		
ДИСКВАЛИФИКАЦИИ				< 1 2 3				Single Elimi	ination	~
						Кол-во у	частников : step 1		eld.groupCount : step 1	
ТАЙМЕРЫ						<	2	>	<	>
КЛЮЧИ ИНТЕГРАЦИЙ						Даты				
НАСТРОЙКИ OVR						17 Sep - 30 Sep		Матч за	3-е место	
						Режим эстафеты	Учитывать	ь геймы	field.isQualificatio	on
Модули										
Мероприятие Тест среда							СОЗДАТЬ		ОБНОВИТЬ ТУ	РНИР
Иванов И.										



Карточка создания турнира

Кнопка Обновить турнир применяет обновления в случае редактирования турнира после создания.

# 11 Проведение жеребьевки

Жеребьевка - это процесс случайного распределения участников или команд по группам или расписанию соревнований, является неотъемлемой частью организации и проведения соревнований.

В рамках предоставления сервиса жеребьевки с помощью модуля OVR&TS разработана возможность кастомизации учета требований Организатора мероприятия в зависимости от масштабов проводимого мероприятия, к примеру, команды из одной страны не могут встречаться между собой на групповом этапе + команды из одного континента не могу встречаться между собой на групповом этапе (Африка, Америка, Европа) и т.д.).

По итогам проведения жеребьевки формируется и распечатывается итоговый протокол жеребьевки, а также выстраивается расписание игр соревнований с указанием этапа и времени.

В Системе заложены и учтены другие нормы и принципы проведения соревнований, позволяющих исключить накладки в расписании из-за занятости спортплощадок и др. Есть возможность ручной корректировки расписания.

По результатам жеребьевки формируется турнирная таблица и выстраивается турнирная сетка.

### 11.1 Жеребьевка

Для проведения жеребьевки требуется заполнить окно настройки жеребьевки, сохранить и затем провести жеребьевку, нажав кнопку Жеребьевка.

#### Алгоритм действий:

- 1. На вкладке турнира **Жеребьевка** в правом верхнем углу кнопка **Настройка жеребьевки**, открывается карточка настройки жеребьевки (наполнение корзин).
- 2. Добавить команды-участники, количество команд доступных к внесению = полю "Кол-во участников" в настройках турнира.
- 3. Требуется внести всех участников и сохранить форму. нажав кнопку Сохранить.

В каждой строке <> Разделение корзин жеребьевки для разных групп, числовое значение - работает только для группового этапа Group round robin.

В одну корзину (например, 1) могут входить участники по какому то одному признаку, которые не должны пересекаться вместе в одной группе.

Максимальное количество корзин = количеству групповых этапов, указанных в настройке турнира.

′част	ники (1/	8)			
1 G	oF Test Team (Po	ссия)		<	> 🧯
+ до	БАВИТЬ				
OTMES	ar (		СОХРАНИТ	Б	

Карточка настройки корзин жеребьевки

В каждой строке в поле <> необходимо указать номер корзины.

В одну корзину (например, 1) могут входить участники по какому то одному признаку, которые не должны пересекаться вместе в одной группе.

Максимальное количество корзин = количеству групповых этапов, указанных в настройке турнира.

< НАЗАД	КОД IFRAME	ЖЕРЕБЬЕВКА	ТАБЛИЦА	ТУРНИРНАЯ СЕТКА	ПРОТОКОЛ ЖЕРЕБЬЕВКИ	۵
					НАСТРОЙКА ЖЕРЕБЬЕВК	
-						
Фиджита	л Хоккей I тест хоккей					
	_					
ЖЕРЕБЬЕВКА						

Кнопка запуска процесса жеребьевки

После нажатия кнопки Жеребьевка на экран выводится заставка и происходит сам процесс жеребьевки участников, который занимает несколько секунд.

### 11.2 Таблица

После проведения жеребьевки короткие названия команд заполняются в таблицу (расписание) и в турнирную сетку. В настройках матча автоматически заполняются все спортсмены команды.

На странице "Таблица" в правом верхнем углу - кнопка скачивания протокола турнира.

RuT	< наза	Д КОД IFRA	ME 🖸		ЖЕРЕБЬЕВКА <b>Табл</b>	ИЦА ТУР	РНИРНАЯ СЕТКА		ПРОТО	окол турни	IPA 🗈	
	Баскет	бол 2х2										
турниры	Группа	A										
виды дисциплин	Этап 1											
события дисциплин	Nº	ДАТА	участники			БАСКЕТБО	ол 2X2	NBA 2K	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ		
команды			🙀 тоѕ	×	LG 💆	0 : 0		0 : 0	0 : 0			
СПОРТСМЕНЫ			CMD	×	COL S8	4:0		0:0	4:0	48		
судьи												
ПЕРСОНАЛ КОМАНД	Этап 2											
ПЕРСОНАЖИ	Nº	ДАТА	участники			БАСКЕТБО	ОЛ 2Х2	NBA 2K	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ		
ИГРОВЫЕ АРЕНЫ			🖸 Будет опреде	×	Будет опреде 🦸	0 : 0		0 : 0	0 : 0			
объекты	Матч за тре	тье место в гр	улле									
ключи контроллеров	Nº	ДАТА	участники			<b>BACKETE</b> C	ол 2х2	NBA 2K	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИ	A	
ДИСКВАЛИФИКАЦИИ			🦸 Будет опреде	×	Будет опреде 🦸	0 : 0		0 : 0	0 : 0			
ТАЙМЕРЫ	Группа	в										
КЛЮЧИ ИНТЕГРАЦИЙ		-										
НАСТРОЙКИ OVR	Этап 1 №	ДАТА	участники			БАСКЕТБО	ОЛ 2Х2	NBA 2K	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ		
			() HSTL	×	WBD 🚯	0 : 0		0 : 0	0:0			
Модули				~	T:1							
Мероприятие Тест среда			str -	×		0:0		0 : 0	0:0			4
Иванов И.	Этап 2											Ţ

Таблица. Расписание матчей турнира

Каждая строка таблицы отображает следующую информацию: № матча, дата, участники, объект проведения, счет за этап матча (физикал/диджитал), иконки действий матча: "джойстик" - переход в судейский интерфейс, "пульс" - переход на страницу скорборда, "настройки" - настройки матча, иконка скачивания протокола.

Nº	ДАТА	участники			ОБЪЕКТ	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ
1	22 Sep 09:00	🚳 УБ	×	FU	DVS - A	0 : 0	ø • ≇ D
			Иконки	управле	ения		

11.3 Турнирная сетка

Сетка отображает результаты проведения матчей и расположение команд в ней (ранжирование) в зависимости от результатов.

Структура сетки может выглядеть по-разному в зависимости от выбранной сетки в настройках турнира.

< НАЗАД І	КОД IFRAME 🛛	жере	БЬЕВКА ТАБЛИЦА <b>ТУРНИР</b> І	НАЯ СЕТКА			
Группа А							
участники	FU	УБ	ниси	место	ОЧКИ РЕЙТИНГА	в/П	3/П
FU		0:0	0:0	1		0/0	0/0
УБ	0:0		0:0	2		0/0	0/0
ниси	0:0	0:0		3		0/0	0/0
Группа В							
участники	URMIA	У3	кун	место	ОЧКИ РЕЙТИНГА	в/п	3/П
Urmia		0:0	0:0	1		0/0	0/0
V3	0:0		0:0	2		0/0	0/0
кун	0:0	0:0		3		0/0	0/0

Сетка GSL группового этапа

1/2 ¢	инала	
	01	TOTAL: U
P	ктим	TOTAL: 0
P	OGU	TOTAL: 0
6	UGLTU	TOTAL: <b>O</b>

Сетка SE с 1/2 финала

# 12 Создание и настройка матча

В настройки матча вносится вся информация по матчу: № матча, дата проведения матча, место проведения матча (объект), данные по команде и спортсменам (цвет маек, гетр, позиции и номера игроков), судьи, которые судят данный матч.

Все заполненные данные будут отображается в судейском интерфейсе, передаваться посредством json в другие сервисы, а так же эта информация идет в протоколы.

#### Алгоритм действий:

1. Настройки матча доступны при клике на третью иконку "настройки", выделенную желтым цветом.

Nº	ДАТА	участники			объект	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ
1	22 Sep 09:00	🚳 уб	×	FU	DVS - A	0 : 0	R 1 1

Иконка для перехода в настройки матча подсвечена желтым цветом, Зья слева

2. В настройках матча требуется заполнить:

Дата и время проведения,

Объект - место проведения матча (выбор из выпадающего списка (справочник, заполненный ранее),

Команды предзаполнены по результатам жеребьевки, их расположение можно менять, зажав правую кнопку мыши и перетащив выше/ниже в списке по принципу сверху - "домашняя команда", ниже - гостевая.

Судьи - требуется указать тип судьи, выбрав из выпадающего списка ФИО судьи для текущего матча. Нажать кнопку Сохранить.

	НАЗАД								На	стр	ойки м	атча			
Вол	ейбол <mark>сем</mark>								Дата						
Статисти Таймер	ika https://gof.yourneed	ls.ru/api/ovr/o	ovr-matches/3615/s	statistic										12	00
Волей	ібол	×							051.017						
Howen w	TUS	Владение н	RUAM												
		Brazil		~											
									Команд	ды					
									1	Rus	sia				
									2	Bra	zil				
Rus	sia								+	- доб	АВИТЬ				
Цвет			Цвет гетр			Цвет вратаря			Судьи						
							H	IOME AWAY	+	- доб	АВИТЬ				
												СОХРА	нить		
Спортем	Захаров M. null		20	Капитан	Стартов	Текущая	Запасн	ой							
			200												
2	Дьяков В. null		10		Стартов	Текущая	Запасн	ОЙ	•						
3	Москалев A. null		9		Стартов	Текущая	Запасн	ой							
4	Ахаминов П. null		13		Стартов	Текущая	🗌 Запасн	ой							
5	Бородин А. null		19		Стартов	Текущая	Запасн	ой							
6	Сытник Ю. null		7		Стартов	Текущая	Запасн	ой							
+	добавить														
Персонал	п команд														
+	добавить														
															ų.

Экран настройки матча

3. В левой части экрана Настройки матча необходимо заполнить порядковый номер проведения матча. Под названием дисциплины указана ссылка статистику json и таймер.

Добавить спортсменов - количество спортсменов, которых возможно добавить к матчу не может превышать количество спортсменов основного состава и запасных, указанных в настройках справочника вид спорта (настройки справочника реализуются в соответствии с техническими правилами спорта).

Добавить персонал команды (не более количества, указанного в техправилах вида спорта). Следует учитывать, что в протоколы матча, в которых требуется указание персонала команды, попадают только первые три сотрудника из списка.

4. Как правило, за 1 час до начала проведения матча поступает информация о стартовых составах команд, цвете формы, номерах игроков.

Эти данные вносит пользователь с ролью оператор, делая отметки в соответствующие поля.

Непосредственно после начала матча возможно сделать отметку "владение мячом" для команды, выигравшей розыгрыш мяча. Также отметка о владении мячом доступна и через Судейский интерфес (иконка мяча рядом с командой).

5. Сохранить внесенные данные: кнопка Сохранить.

После сохранения при помощи кнопки Назад - вернуться на экран Таблица раздела Турниры.

# 13 Проведение матча

Все матчи проводятся на экране под названием Судейский интерфейс.

#### Алгоритм действий:

1. Открыть судейский интерфейс нужного матча можно нажав на иконку "джойстик" в строке матча.



Иконка для перехода в Судейский интерфейс подсвечена бирюзовым

2. Страница Судейского интерфейса условно разделена на рабочие и информационные зоны, в которых представлены области относящиеся к результатам и времени матча, командам, спортсменам, отдельно выделена история событий матча (Лента событий).

На изображении ниже выделена область в Судейском интерфейсе с информацией о матче: номер матча (его ID в Системе), номер тайма (или название другого внутриигрового периода согласно техправилам спорта), название дисциплины, иконка настроек, время таймера и иконка запуска интеграции с таймером.

4307 Партия: <b>1</b>	Волейб	ОЛ ≋	•	Партия: <b>00:00</b>	Парт ия:	1	2	3	4	5	Общи й счет
					УБ	0	0	0	0	0	0
УБ (home)	<b>#</b>	FU (away)		#	FU	0	0	0	0	0	0
ПЕРЕХОД 0 ЗАМЕНА 0/6 ТАЙМАУТ 0	0 ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2	ПЕРЕХОД 0 ЗАМЕНА 0/6	ТАЙМАУТ О ТЕХНИЧ	ЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2	Истор	оия соб	ытий				
ПОБЕДА В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДА В МАТЧЕ	0/1 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1	ПОБЕДА В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДИ		ЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1	BCE COE	ытия м	ЮИ СОБЬ	плия			Удаленные
ПОРАЖЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1	ПОРАЖЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1		СКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1	Время	Команда	/Спортсмен		Событие дис	сциплины	
ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ <b>0/1</b>		<b>ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ</b>	0/1								
Спортсмен_28 С.		Спортсмен	_109 C.								

Судейский интерфейс. Информация о текущем матче

3. Ниже располагается таблица с командами, где слева - "домашняя команда" (home) рабочая зона оператора (секретарь, статистик и др.) с судейскими командными событиями, справа - "гостевая" (away). Карточка команды содержит: короткое название команды, подпись о стороне на

игровой площадке home/away и сами события.

Для удобства рядом с каждым событием отображается счетчик (кол-во событий команды), где 0 (одна цифра) - если нет ограничений по лимиту события, 0/2 - событие с лимитом, показывает, сколько из скольких событий было реализовано командой.

Перечень, условные сокращения в названиях командных событий, цвет названий, лимиты, порядок отображения событий в рабочей зоне команды настраиваемые.

Все перечисленные настройки, а также возможность отображать различные события для разных типов судей, настраиваются через раздел **События дисциплин**. Как правило, эти настройки производит администратор системы или оператор с расширенными правами под требования судей.

etti Ospen 1	BoneABo	8)/m	THE REPORT		YE.	-	2	3 6-1	6 0	5	e cher 0
YB (home)	•	fU (away)						B.:	u		-0
	and the second design of the			101110	Истор		битий				
	time and the second state		- HI		BAT GOO	50-11-0 T	мринско	osteri.		11	-
					327.0	7.0	-		-		
and the second		100 Contraction (100									
Chaptower, 28 C		Cheptones, 103	6.	11.20							
18		211 - ten 110									
	- alt			-							

Судейский интерфейс. Зона управления командными событиями матча каждой из команд (карточки команд).

4. Под "карточками команд" располагаются зоны управления событиями с параметром "личные" (карточка спортсмена). Это события спортсменов, по которым ведется индивидуальная статистика. Все личные события спортсмена учитываются в статистике его команды.

Карточка спортсмена содержит: номер игрока, фамилия, имя, ID, никнейм (при наличие) и перечень судейских событий.

Для удобства рядом с каждым событием отображается счетчик (кол-во событий игрока), где 0 (одна цифра) - если нет ограничений по лимиту события, 0/2 - событие с лимитом, показывает, сколько из скольких событий реализовано.

Перечень, условные сокращения в названиях командных событий, цвет названий, порядок отображения событий в рабочей зоне команды настраиваемые.

Все перечисленные настройки, а также возможность отображать различные события для разных типов судей, настраиваются через раздел **События дисциплин**. Как правило, эти настройки производит администратор системы или оператор с расширенными правами под требования судей.

Иконка красного замка на карточке спортсмена означает дисквалификацию данного спортсмена.

4307 Партия: <b>1</b>	Волейбол 😄	► Партия: <b>00:00</b>
УБ (home)	⊕ FU (away)	$\oplus$

ПЕРЕХОД 0 ЗАМЕНА 0/6 ТАЙМАУТ 0	ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2 ПЕРЕХО	д 0 Замена 0/6 тайма	УТ 0 ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2				
ПОБЕДА В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДА В МАТЧЕ 0	И ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1 ПОБЕДИ	А В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДА В МАТ	ЧЕ 0/1 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1				
ПОРАЖЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1 ПОРАЖ	ЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1				
ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ <b>0/1</b>		ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ 0/1					
Спортсмен_28 С. 411 \$		Спортсмен_109 С. 492					
18 очко 0/25 нарушение	о предупреждение о/1	ОЧКО 0/25 НАРУШИ	ение о предупреждение о/1				
ЗАМЕЧАНИЕ 0/1 ДИСКВАЛИФ	ИКАЦИЯ 0/1 УДАЛЕНИЕ 0/1	ЗАМЕЧАНИЕ 0/1 ДИСКЕ	АЛИФИКАЦИЯ 0/1 УДАЛЕНИЕ 0/1				

Судейский интерфейс. Карточка спортсмена.

5. Блок статистики находится в правом верхнем углу Судейского интерфейса и представлен таблицей, в которой отображается счет за диджитал, физикал части и итоговый счет матча, носит информационный характер, показатели в данном блоке не подлежат редактированию напрямую.

Отображение информации в данном информационном блоке зависит от технических правил спорта и требований судейства.

Статистика пересчитывается при добавлении/удалении событий командам и/или спортсменам.

4307 Партия: <b>1</b>	Волейб	ол з	▶ Партия: 00:00	Парт ия:	1	2	3	4	5	Общи й счет
				УБ	0	0	0	0	0	0
УБ (home)	<b>#</b>	FU (away)	•	FU	0	0	0	0	0	0
ПЕРЕХОД 0 ЗАМЕНА 0/6 ТАЙМАУТ 0	ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2	ПЕРЕХОД 0 ЗАМЕНА 0/6 ТАЙМАУТ С	ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМАУТ 0/2	История событий						
ПОБЕДА В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДА В МАТЧЕ	0/1 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1	ПОБЕДА В ПАРТИИ 0/4 ПОБЕДА В МАТЧЕ	0/1 ПОРАЖЕНИЕ В ПАРТИИ 0/1	BCE CO	БЫТИЯ №	ИОИ СОБЕ	ытия			Удаленные
ПОРАЖЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1	ПОРАЖЕНИЕ В МАТЧЕ 0/1	ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ 0/1	Время	Команд	а/Спортсмен		Событие ди	сциплины	
ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ <b>0/1</b>		ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ КОМАНДЫ 0/1								
Спортсмен_28 С.	¢	Спортсмен_109 С.	\$							

Судейский интерфейс. Основной счет матча.

6. История событий располагается ниже блока статистики и является управляемой. В данном блоке события можно отменять в случае ошибочного отбития или внесения изменений согласно решениям судейства

История событий - это своеобразный список (лента событий), в котором все события матча, относящиеся к ходу его проведения, располагаются в хронологическом порядке (недавно свершившиеся вверху) в виде автоматически формируемых записей (строк), где слева в строке события прописывается время и номер тайма, когда событие было отбито (свершилось), короткое название команды (слаг), игрок которой совершил событие: номер и фамилия игрока, название события.

Управление событиями доступно в течение 3 секунд (время регулируемое) с момента возникновения записи в ленте: красный крестик справа в строке события для удаления (отмены) события.

Если включен фильтр удаленных событий, то есть иконка для восстановления события "Галочка подтверждения события".

В Истории событий (ленте событий) доступна для настройка отображения событий по принципу **Мои события** (для событий, отбиваемых в текущей учетной записи) и **Все события** (все события текущего матча). Данная функция разработана для удобства секретарей, которые в процессе работы ведут учет результатов только одной команды.
7. По окончании матча требуется отбить победу или поражение для каждой из команд матча. Эти события завершают матч и формируют статистику команд.

8. Выход из судейского интерфейса доступен через настройки матча (иконка настроек рядом с названием дисциплины) или нажатия кнопки Назад (происходит возвращение на экран с расписанием матчей турнира - вкладка Таблица раздела Турниры).

4284 Тайм:	: 1			Баске	етбол 2х2 🗯				▶ Тайм: 10:00	Тайм: TOS		Баскетбол 2x2 <b>2</b>	NBA 2K	Общий счет 2
TOS (hom	ne)				LG (away)					LG	1 5		0	1
ПОБЕДА 0/1	ПОРАЖЕНИЕ 0/1	TECH-L 0/1	АССИСТ 0 КОМАНДНЫЙ Ф	ОЛ 0 ТАЙМАУТ 0/1	ПОБЕДА 0/1	ПОРАЖЕНИЕ 0/1 ТІ	TECH-L 0/1	АССИСТ 0 КОМАНДНЫЙ Ф	ОЛ 0 ТАЙМАУТ 0/1	Истори	я событи	й		
	<b>1Ы 0/1</b>				ДИСКВ. КОМАНД	ы 0/1				BCE CODE	пла мои со	обытия		Удаленные
	<b>Филатов Г.I</b> 976 electro					Антонио Мор 378 Frank	ралес Ф.		\$	Время	Команда/Спортсме	н	Событие дисциплины	
9	1-ОЧКО О	2-ОЧКА 0	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0	дискв. ФОЛ 0/1	7	1-0ЧКО 0 2-	2-ОЧКА О	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 1	ДИСКВ. ФОЛ 0/1		11 Иванов TOS		2-очковый	
		ОЛ 0/2	OUT 0	IN O			0/2	OUT 0	IN O		7 Антонио	Моралес Ф.	Мяч со штрафного	
											LG			
	Иванов И.					Делл <sup>.</sup> Олио М	1.		\$		LG			
11	Иванов И. 977 1-очко о	2-04KA <b>1</b>	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0	‡ дискв.¢ол 0/1	9	Делл <sup>°</sup> Олио М 380 1-ОЧКО 0 2-	1. 2-очка о	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0	‡ дискв. еол 0/1		LG			
11	Иванов И. 977 1-очко 0 неспортивный ос	2-0ЧКА 1 ОЛ 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО О ОИТ О	‡ дискв. ФОЛ 0/1 IN 0	9	<b>Делл'Олко М</b> 380 1-0ЧКО 0 2- НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ	1. 2-очка о 1 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОUT 0	‡ Дискв.ФОЛ 0/1 IN 0		LG			
11	Иванов И. 977 1-очко 0 неспортивный «с иванов и. 978	2-04КА 1 ОЛ 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОПТ 0	‡ дискв. ФОЛ 0/1 IN 0 ‡	9	Делл'Олио М 380 1-0ЧКО 0 2- НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ Пабло Гомес 379 JP	4. 2-0чка 0 1 0/2 с Оталора Х	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОUT 0	‡ диске.ФОЛ 0/1 № 0		LG			
11	Иванов И. 977 1-0чко 0 неспортивный ос иванов и. 978 1-0чко 0	2-0чка 1 D7 0/2 2-0чка 0	МЯЧ СО ШТРАФНОГО О ОИТ О МЯЧ СО ШТРАФНОГО О	ДИСКВ.ФОЛ 0/1 IN 0 ДИСКВ.ФОЛ 0/1	9	Делл'Олио М 380 1-ОЧКО 0 2- НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ Пабло Гомес 379 JP 1-ОЧКО 0 2-	4. 2-очка 0 1 0/2 2 Оталора 2 2-очка 0	МЯЧ СО ШТРАФНОГО <b>0</b> ОUT <b>0</b> (. МЯЧ СО ШТРАФНОГО <b>0</b>	ДИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0 ДИСКВ. ФОЛ 0/1		LG			
11 2	Иванов И. 977 1-очко 0 неспортивный ос иванов и. 978 1-очко 0 неспортивный ос	2-ОЧКА 1 )л 0/2 2-ОЧКА 0 )л 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0 МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0	ДИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0 ДИСКВ. ФОЛ 0/1 ДИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0	9 8	Делл'Олио М 380 1-0ЧКО 0 22 НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ Пабло Гомес 379 JP 1-0ЧКО 0 22 НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ	4. 2-0чка 0 1 0/2 2-0чка 0 2-0чка 0 1 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0 К. МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0	ДИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0 ДИСКВ. ФОЛ 0/1 ЦИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0		LG			
11 2	Иванов И. 977 1-0чко 0 НЕСПОРТИВНЫЙ ФО ИВАНОВ И. 978 1-0чко 0 НЕСПОРТИВНЫЙ ФО	2-0чка 1 D7 0/2 2-0чка 0 D7 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0 МЯЧ СО ШТРАФНОГО 0 ОИТ 0	‡ дискв. ФОЛ 0/1 IN 0 \$ дискв. ФОЛ 0/1 IN 0	9 8	Делл'Олио М   380   1-0ЧКО: 0 2:   НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ   Пабло Гомес   379 JP   1-0ЧКО: 0 2:   НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ	1. 2-ОЧКА 0 1 0/2 СОТалора ) 2-ОЧКА 0 1 0/2	МЯЧ СО ШТРАФНОГО О ОИТ О (. МЯЧ СО ШТРАФНОГО О ОИТ О	СКВ. ФОЛ 0/1 IN 0 СИСКВ. ФОЛ 0/1 ДИСКВ. ФОЛ 0/1 IN 0		LG			

Судейский интерфейс

## 14 Выгрузка протоколов

После завершения матча существует возможность выгрузки протокола матча с заполненными данными.

#### Алгоритм работы:

Нажать на иконку выгрузки протокола в конце строки матча в таблице.

При клике скачивается протокол в редактируемом формате для того, чтобы при необходимости внести корректировки, поступающие от судей и других уполномоченных лиц. а также для правки данных в случае опечатки в текущем заполнении.

Nº	ДАТА	участники			объект	ОБЩИЙ СЧЕТ	ДЕЙСТВИЯ
1	22 Sep 09:00	🚳 уб	×	FU <del>ズ</del>	DVS - A	0 : 0	R * # D

Иконка для скачивания протокола матча подсвечена оранжевым цветом

Формат протокола зависит от шаблона, предложенного организаторами мероприятия и возможностей Платформы.

34

## 15 Таймер и сирена

Настольное приложение Таймер является частью модуля RusTiming. OVR&TS и выступает в качестве ручного и полу-автоматического источника данных хронометража и игровых событий.

Для установки требуется версия Python 3.10 и выше (для предоставления ключей доступа обратитесь к поставщику сервиса we@rustiming.com) или развертывание можно осуществить путем установки исполняемого файла с программой таймера .exe на OC Windows 7+ / Ubuntu 21.04+.

Далее представлен краткий алгоритм работы с программой, в котором освещены ключевые моменты управления и настройки таймером и звуковым оповещением (сирена).

Настройки таймера реализуются в соответствии с техническими правилами и регламентами спорта, поэтому для каждой дисциплины настройки и отображаемые на экране элементы индивидуальны. Звук сирены также загружается отдельным аудиофайлом или выбирается из стандартных.

В качестве примера к данному Руководству приложена Инструкция по работе с таймером для дисциплины баскетбол 3х3 (Приложение 1).

#### Алгоритм работы:

- 1. После авторизации в приложении в меню настроек пользователь выбирает мероприятие, турнир и матч, списки которых загружаются с сервера.
- 2. После выбора матча с сервера загружается конфигурация таймера для данного матча (количество и длительность раундов, длительность перерывов и т.д.). В результате создаётся цепочка таймеров переключаться по которой можно в главном окне кнопками < Предыдущий и Следующий > в нижней части главного экрана.
- 3. Кнопки Старт и Стоп запускают и приостанавливают текущий таймер соответственно. Так же имеется возможность корректировки текущего времени на 1 секунду (кнопки и +),
- 4. Задать точное время кнопкой Корректировка таймера, сбросить таймер кнопкой Сброс таймера.
- 5. В процессе работы, а так же при старте, приостановке, окончании времени, сбросе таймера и переключении раундов на сервер отправляются соответствующие запросы для синхронизации таймера на сервере с данным таймером. Данный таймер является первичным источником информации, если дисциплина предполагает его использование.
- 6. В правом верхнем углу выведены кнопки для подачи тестового звукового сигнала,
- включения/выключения автоматических звуковых сигналов, активации "цифрового

пламени" (для тактических фиджитал-игр) с соответствующим изменением текущего времени таймера.

- 7. Кнопкой Настройки можно открыть окно настроек и выбрать другой матч или выйти из программы.
- 8. Для использования автоматических звуковых сигналов необходимо в каталоге ./sound/ создать каталог, одноимённый полю slug дисциплины и поместить туда файлы .wav, имена файлов должны соответствовать названию звуковых сигналов, указанных в конфигураторе таймера модуля OVR&TS.
- 9. По дисциплине Лазертаг происходит подписка на топик событий и реакция на следующие события:

запуск таймера, установка "цифрового пламени", окончание игры.

Судьи, работающие на одном матче (отбивающие события матча) в Судейском интерфейсе и приложении Таймер должны работать под одной учетной записью.

## 16 Видеоаналитика

Rustiming. OCR (от англ. Optical Character Recognition) - РусТайминг. Система распознавания текста/ символов (РусТайминг. Видеоаналитика) является частью модуля RusTiming. OVR&TS и представляет собой программное приложение, предназначенное для распознавания статистики и игровых событий с видеопотока в реальном времени. Может быть использована для снятия любых статически расположенных на изображении данных с любого видеострима (трансляции).

#### Условные определения:

**(i)** Конфигурация — структурированная совокупность всех параметров программы, хранящаяся в файле .json с целью переиспользования. Сегмент — объект, включающий в себя содержащий интересующее значение участок изображения (область сегмента) и параметры распознавания этого значения. Группа [сегментов] — по аналогии с папкой или каталогом, средство группировки сегментов для более удобного управления и структурирования данных, передаваемых на сервер. Фильтры – правила и алгоритмы, через которое проходит значение, прежде чем будет считаться распознанным или не распознанным. Результат распознавания - это всегда неточный результат. Для того чтобы свести вероятность ошибки к минимуму и нужны фильтры. Триггеры — действия, которые будут выполняться в зависимости от полученного значения, например, отправка игрового события или включение/выключение группы сегментов. Триггер имеет свои условия срабатывания (например, если следующее распознанное число больше предыдущего на 1, то отправляем событие «Гол»). Применяется только к значениям, прошедшим фильтры.

Программа имеет возможность сохранять/загружать конфигурацию, в которую входят все настройки источника видео, сегментов, фильтров, триггеров, сетевые настройки и т.д.

В настоящий момент распознавание происходит с помощью библиотеки EasyOCR, которая обладает оптимальными качеством распознавания и скоростью работы, а так же поддерживает дообучение модели на конкретных образцах с целью повышения точности, что может быть

полезно для отдельных видов дисциплин. В качестве развития приложения на тестировании находится предобученная модель TrOCR.

#### Алгоритм работы:

- 1. Получение очередного кадра.
- 2. Передача кадра свободным сегментам.

- 3. Каждый сегмент вырезает из кадра свою область, распознаёт, применяет фильтры и триггеры. Сохраняет своё значение, точность и передаёт сигнал от триггера, если он есть.
- 4. Параллельно Менеджер сегментов опрашивает все сегменты, извлекая текущие значения, а сетевые модули отправляют данные на сервер. Кроме этого, слушает единую очередь событий от триггеров и отправляет указанные события на сервер по HTTP.

## 16.1 Описание элементов Главного экрана



#### Конфигурация

- 1. Создать открытие окна редактирования конфигурации с пустыми настройками.
- 2. Сохранить сохранение текущую конфигурацию в текущий файл \*.json.
- 3. Сохранить как сохранение текущую конфигурацию в указанный файл \*.json.
- 4. Загрузить загрузка конфигурации из файла.
- 5. Изменить открытие окна редактирования текущей конфигурации.

#### Видеопоток

- 6. СТАРТ запуск захвата (в случае видеофайла, он будет воспроизведён с начала)
- 7. СТОП остановка захвата
- 8. Чекбокс **Group Sync** гарантирует, что все сегменты в рамках одной группы будут распознаны с одного кадра, даже если это произойдёт в разное время.

9. Чекбокс **Frame Sync** гарантирует, что абсолютно все сегменты будут распознаны с одного кадра. Это означает что ни один сегмент не будет принимать новый кадр, пока все не распознают свои значения с предыдущего.

Эти режимы необходимы, например, при смене позиций игроков в рейтинге, чтобы статистика одного игрока не попадала к другому во время его перемещения.

10. **ІD матча** - поле для быстрого изменения ID текущего матча в конфигурации. Достаточно ввести число и нажать Enter или просто убрать фокус с поля ввода.

После смены матча события триггеров необходимо переназначить, т.к. они привязаны к конкретным игрокам и командам матча, а не к самому матчу.

#### Подключения

- 11. **Вебсокет** вкл/выкл непрерывной отправки данных по WebSocket на сервер (сервер и интервал указывается в настройках конфигурации).
- 12. **Каfka** вкл/выкл непрерывной отправки данных в Kafka (сервер и интервал указывается в настройках конфигурации).

Рядом расположены индикаторы состояния сетевых модулей: зелёный — подключен, жёлтый — происходит подключение, красный — ошибка соединения, серый — не активен.

- 13. Название текущей конфигурации (задаётся в окне настройки конфигурации).
- 14. **FPS** текущая частота принятия кадров от источника видеосигнала.
- 15. **FFPS** текущая частота распознавания кадров с учётом Frame sync. Частота фактического принятия кадров в работу.
- 16. **Добавить сегмент** кнопка добавления сегмента: добавляет новый сегмент в конец списка сегментов, активируя при этом режим редактирования его области на кадре.
- 17. **Изменить область** активация режима редактирования области сегмента на кадре. Область сегмента так же можно перемещать по вертикали и горизонтали, сочетанием клавиш Shift+стрелки. Не забудьте сохранить область после изменения.

- 18. Добавить группу создание новой группы в конце списка сегментов. В неё можно перетащить сегменты мышью. При включении или отключении группы все сегменты в ней включаются или выключаются соответственно.
- 19. Удалить удаление выделенной группы или сегмента.
- 20. Список сегментов отображает группы, сегменты и их свойства. Сегменты и группы можно перемещать и вкладывать друг в друга.

Щелкнув правой кнопкой мыши по сегменту или группе можно создать их копию со **(i)** всеми настройками.

Описание колонок таблицы:

1ая колонка — активность сегмента или группы. Сегмент принимает кадры для распознавания до тех пор, пока активен.

2ая колонка — человекочитаемое название элемента, может быть пустым.

Зья колонка — переменная, которой будет присвоено распознанное значение в отправляемом на сервер json'е.

4ая колонка — последнее удачно распознанное значение.

5ая колонка — средняя уверенность распознавания последних 30 значений в процентах.

21. Участок изображения, вырезанный по области сегмента. Это изображение подаётся на распознавание. Глядя на него удобно контролировать корректность выставления области сегмента.

Фильтры

22. Параметры ОСЯ - открытие окна настроек модуля распознавания выделенного сегмента.

Все настройки OCR имеют подробные всплывающие подсказки. **(i)** 

- Фильтры открытие окна настройки цепочки фильтров. Можно менять очередность 23. фильтров, перетаскивая их мышью. Все фильтры имеют всплывающие подсказки.
- 24. Число сдвигов при неудаче если сегмент не смог распознать значение или оно не прошло фильтры, координаты его области автоматически сдвигаются на 1 пиксель по одной из диагоналей. Число указывает на сколько всего из 4 диагональных направлений будет произведён сдвиг, прежде чем признать значение нераспознанным.

Результат

25. Распознавание значений - текущее распознанное значение выделенного сегмента.

- 26. Средняя точность средняя уверенность распознавания выделенного сегмента.
- 27. **FPS** частота обработки кадров выделенного сегмента.

Триггеры

- 28. **Безымянный триггер** список триггеров текущего сегмента. Возможность Добавить, Изменить, Удалить.
- 29. Область сегмента на изображении. Отображается полупрозрачным прямоугольником.

## 16.2 Описание элементов окна конфигурации

C.	Редактирование конфигурации	$\sim$	^	×
Название кон <mark>ф</mark> игурации:	Безымянная конфигурация 1			
Источник видео Сеть				
Видеофайл или адрес	видеопотока			
Browse /dev/video2	2			
Программа будет пытата Если не удастся, будет пр Частота кадров: 30	ыся использовать частоту кадров источника. Оинудительно использована указанная частота кадров:			



1. **Название конфигурации** - произвольное имя на любом языке. Отображается в главном окне для удобства.

Источник видео

- 2. Видеофайл или адрес видеопотока путь к источнику видео. Источником видео могут быть локальный или удалённый видеофайл, файл устройства (/dev/video), адрес потокового видео (rtsp://, и др.)
- 3. Частота кадров если у источника не удалось определить частоту кадров, то будет использовано значение, заданное в данном поле.

2. Редактирова	ние конфигурации 🗸 🔨 🗙
азвание конфигурации: Безымянная конфигур	ация
Источник видео Сеть	
Адрес НТТР-сервера	Авторизация 6
https://gof.yourneeds.ru/	e-mail:
Адрес websocket-сервера	Пароль:
2	Вход
Адрес сервера kafka <0.0.0.0:0000>	DADA
3	Мероприятие:
Интеграционный ключ	
4	
Интервал отправки по websocket/kafka, ms	7
1000 5	
	ID Матча: 0 8
	OK Cancel

Сеть

- 1. Адрес НТТР-сервера адрес сервера для получения данных матчей и работы триггеров.
- 2. Адрес websocket-сервера для регулярной отправки текущих значений сегментов.
- 3. Адрес брокера Kafka для регулярно отправки текущих значений сегментов.
- 4. Интеграционный ключ для авторизации сервером сообщений, отправляемых по вебсокету.
- 5. **Интервал отправки** интервал, с которым текущие значения сегментов будут передаваться по вебсокету и в кафку.
- Авторизация для того, чтобы работали триггеры и можно было получить данные матчей, необходимо авторизоваться на сервере, введя Логин (email) и Пароль, нажать кнопку Вход. Полученный ключ сохраняется в файле конфигурации и при её загрузке не нужно повторно проходить авторизацию.
- 7. Мероприятие после авторизации необходимо выбрать одно из доступных мероприятий,
- 8. **ІD матча -** для ввода ID желаемого матча.

## 17 Взаимодействие с матч-контроллером

Взаимодействие модуля OVR&TS с матч-контроллером объекта осуществляется посредством ПО Desktop OVR. Это отдельное приложение, являющееся частью модуля RusTiming. OVR&TS.

Программа разворачивается локально и предназначена для:

- подключения к модулю OVR&TS
- управления и фиксирования судейских событий на матч-контроллере во время матчей
- подсчёта игровых событий (scoreboards) для различных дисциплин
- отображения результатов на LED/TV панелях.

43

## 18 Локальный OVR

С целью обеспечения работы Системы регистрации и управления спортивными результатами на объектах мероприятия в условиях отсутствия интернет-подключения и/или необходимости параллельной работы хронометража на разных объектах при одновременном проведении матчей, для реализации сервиса без задержек и сбоев, вызванных повышенными нагрузками, предусмотрено развертывание ПО Desktop Local OVR на площадках мероприятия.

Приложение локального OVR (Local OVR App.) - отдельное приложение по предоставлению сервиса хронометража: судейские интерфейсы, отображение турнирных таблиц, выгрузка протоколов по матчам и турнирам в локальной сети при отсутствии сети интернет, которое может быть развернут локально на объектах мероприятия.

Является частью модуля RusTiming. OVR&TS со своей базой данных, инструментами работы с локальной Kafka.

#### Алгоритм работы:

- 1. Авторизация. После авторизации в Local OVR APP выбирается турнир
- 2. Выбор и настройка турнира. После выбора турнира Local OVR APP выгружает через REST API с облачного сервера все настройки по этому турниру:
  - а. Настройка матчей (состав, время и т.д.)
  - b. Спортсменов
  - с. Команды
  - d. Персонал
  - е. Судейский состав
  - f. Настройки дисциплин и судейских событий
- 3. Просмотр расписания матчей и турнирных сеток
- 4. Хронометраж
  - а. Старт/пауза/стоп матча (и интеграций)
  - b. Отбивка судейских событий
- 5. Формирование протоколов (турнира и матчей)

Примечание: Обновление настроек турнира происходит через консольную команду. При изменении настроек турнира или матча отправляется в kafka новые настройки с eventType - update

#### Ограничения работы:

- 1. Турниры, матчи, спортсмены, команды, настройки дисциплин и событий, настройки матчей производятся на облачном OVR, а локальный OVR их выгружает (создание турнира не доступно).
- 2. Запрещено создание и удаление сущностей (кроме судейских событий).
- 3. Жеребьевка не доступна к проведению (проводиться в облачном OVR).

## Приложение 1

## Баскетбол 3х3. Инструкция хронометражиста

## 1 Правила таймера

Длительность игры 10 минут "чистого времени", таймер обратный, секунды на последней минуте. Остановка времени + сирена, когда одна из команд в основное время набирает 21-22 очка

Типы тайм-аутов:

- 1. Тайм-аут, взятый командой 1 шт. по 30 сек для каждой команды (может быть взят в основное время или овертайм)
- 2. Медиа тайм-аут (TVTO) 2 шт. по 30 сек после 4ой и 7ой минуты основного времени игры

Овертайм (в случае равенства очков) по времени не ограничен, до длится до 2х набранных очков одной из команд.

## 2 Авторизация

На экране 1 авторизации RusTiming Timer

- 1. Выбрать сервер: DEV, PROD, LOCAL
- 2. Ввести логин и пароль. Секретарь и хронометражист должны работать под одной учетной записью

д	обро пожаловать!
	Сервер: 🗆 DEV 🗖 PROD
	Baw e-mail
	••••••
	Expecting value: line 1 column 1 (char 0)
выход	

Авторизация на PROD-сервере

## 3 Настройки

На экране 2 Настройки

- 1. Выбрать МЕРОПРИЯТИЕ из списка
- 2. Выбрать ТУРНИР из списка
- Выбрать НОМЕР МАТЧА. Номер матча (ID матча) доступен в интерфейсе секретаря (RusTiming OVR&TS) в конкретном матче в левом верхнем углу, число выделено зеленым цветом

3167 Тайм: <b>2</b>	Баскетбол 3х3 👙	► Тайм: <b>10:00</b>

Интерфейс секретаря RuT OVR&TS. Номер матча 3167



ТЕКУЩАЯ ДИСЦИПЛИНА

ОНЛАЙН



Настройка таймера матча

## 4 Рабочее пространство

Основная работа хронометражиста происходит на экране 3.



Рабочее пространство хронометражиста

#### Экран условно разделен на 3 рабочие зоны

#### Центральная зона:

- 1. Таймер текущего цикла соревнования (основного времени/раунда/тайма)
- 2. Корректировка таймера:
  - а. через кнопки -/+ отнимается/добавляется 1 (одна) секунда к времени таймера
  - b. через текстовую кнопку КОРРЕКТИРОВКА ТАЙМЕРА. В открывшемся окне установить требуемое время, нажать <Сохранить>
- 3. Кнопка <Старт> запускает ход времени. Неактивная кнопка выделена желтым
- 4. Кнопка <Стоп> останавливает таймер. Неактивная кнопка выделена желтым

#### Запуск/остановка времени таймера СТАРТ и СТОП - доступны по кнопке пробел на клавиатуре

5. Кнопка <Сброс таймера>

RuT	RuT Eacker6on 3x3					
UPCSS	КОРРЕКТИРОВКА ТАЙМЕРА. Топота опонности	ЮKY •1				
• 00 •	66 EP	• 00 •				
	CTAPT CTUIL					
	CEPOCITAAHOR					





Окно корректировки времени таймера

	Название команды/короткое название команды											
	00 белые - счет команды											
-1	-1 -2 +1 +2 -FT +FT											
вычитание очк команды	ов из счета	прибавление с команды	чков к счету	отмена/назначение 1 (одного) очка команде за ШТРАФНОЙ								
		00 охра - фо	лы команды									
-TF	+TF	-U	SF	+U	SF							
отмена/назнач (одного) коман	іение 1 ідного фола	отмена/назнач дисквалифици фолов к коман,	ение 1 (одного рующего фола дному счету пр	) неспортивного і игроку. За назнач ибавляется 2 (два	или ение таких ) фола							
	Взят	тАЙМ тый тайм-аут выче	И-АУТ еркивается на к	нопке.								

#### Правая зона:

Гостевая команда (guest/away)

Кнопки управления счетом команды аналогичны.

## 5 Тайм-аут

- 1. Тайм-аут доступен для каждой команды только один раз за игру. Взятый тайм-аут вычеркивается на кнопке.
- 2. Тайм-аут 30 сек обратный счет
- 3. После тайм-аута таймер стоит, его надо запустить дополнительно



Тайм-аут команды ЮКУ

## 6 Овертайм

Овертайм включается по кнопке <Следующий> в правом нижнем углу. Таймер при этом запускать НЕ СЛЕДУЕТ.



Овертайм. Таймер стоит (время не идет).

Ведение счета очков, фолов, взятие тайм-аутов доступно для команд

## 7 Окончание работы

По завершении работы в текущем матче хронометражист должен нажать кнопку <Настройки> в правом верхнем углу и выбрать следующий матч

## 8 Сирена

Возможность загрузки звуковых файлов для сирены. Подача сирены по окончании основного времени и тайм-аутов.

## 9 Дополнительные скриншоты



Текущее мероприятие баскетбол 3x3, онлайн состояние. Таймер активирован. Идет основное время игры (Тайм 1). Кнопка СТАРТ неактивна. Кнопка СТОП доступна при клике на нее курсором и по пробелу. Счет команд 0:0. Тайм-ауты командами не взяты.



ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

### Информационная система для стримеров

RusTiming. SIS - Streamers Information System

# 10. Руководство пользователя



В	ведение	3
0	сновные разделы	3
	Главная страница	3
	Главное меню	4
	Раздел Календарь	4
	Страница Трансляции	5
	Страница Спортсмена	6
	Страница Команды	6
	Раздел Правила и регламенты	7

### Введение

Данный модуль позволяет пользователям (стримерам, комментаторам, блогерам и журналистам) получать расширенную информацию о спортивных событиях с обновлением информации в реальном времени.

### Основные разделы

#### Главная страница



#### Главное меню



Главное меню раскрывается на весь экран из любой точки сайта. Из него можно осуществить переход к настройкам профиля пользователя, переключить тему сайта, создать обращение в техническую поддержку.

#### Раздел Календарь

алендарь по дисци	плинам										дисципилины	i	1	календар
е турнир звезд ФИДКИ	ИТАЛ ИГРЫ 4	БЛАГОТВОР	ИТЕЛЬНЫЕ ИГ	РЫ										Magn 🗸
дисциплина / дата	a1		83	-	85		07	04	. 02	10	п	ū	a	38
Arena of Valor	75	*	4	2	1	4	1	3	8	25	2	4	3	5
BeatSaber	- 55	8		3	4	5	3	31	5	8		2	2	5
Фиджитал - гонки	52	ð			3	s	2	3	4	5	2	5	2	5
Фиджитал - футбол	- 53	3	4	2	3	4	2	31	2	2	2	4	3	5
Фиджитал - хокхей	52	3	4	4	5	5	2	27	8	25	2	4	3	5
PUBG	23	3	4	2	3	4	2	31	2	3	2	4	3	5
Фиджитал - баскетбол	10		4	2	3	4	2	1	8	3	2	4	3	5
анки дронов	10	8	4	2	3	4	2	3	8	8	2	4	3	5
FreeFire	75	25	4	2	3	4	2	( <b>1</b> /	5	3	2	4	3	5
eague of Legends	- 55	¢	4	2	3	4	2	31	8	2	2	4	3	5
MMA			4	2	3	4	2				2	4	3	5

В календаре отображается расписание матчей по спортивным дисциплинам. По умолчанию календарь открывается на текущем месяце, текущая дата отмечена в нем цветом.

При необходимости календарь можно «промотать» к дальнейшим датам месяца с помощью скролла, также есть возможность выбрать нужный месяц и год, чтобы посмотреть расписание матчей за выбранный период.

ta ε · Lassitay - Фηджятал ягры 4		PAG	UNICAHY	12	турнирман тарлица	СТАТИСТИКА ТУРНИРА	правила и регламенты
WJ571							
1:45	Team Liquid	0	1:1		Team Spirit		Live - Digital
1:45	Gaimin Gladiators	¢	*(*		Evil Geniuses		Не начался
1:45	PSG/LGD		-(*	¢	OG		Не начался
145	Tundra Esports	$\widehat{\mathbb{V}}$	*(*		Team Secret		Не начался
NAFTA							
:45	RRQ Hoshi	R		0	Freak Five		Не начался
145	One Move	۲	aja.	•	Rose Noire		Не начался
45	Team Max		-;-	•	Alter Ego		Не начался
:45	Genius Esports	Ĝ	-:-	9	EVOS Legends		Не начался

#### Страница Трансляции

Трансляция				матч	составы	ТҮРНИРНАЯ ТАБЛИЦА	0530P
$\mathfrak{S}$	КАМБОДИ ТЕАМ МА	а овщий счет, счет, X -:- 0:1	3 KAPTA -:-		Deus Vult	t	
очки команды		УНИЧТОЖЕННЫЕ БАЩНИ			предупреждения		
1	2	7		2	0		0
VERÄCTEA		Уничтоженные черепахи			дисквалиенкация		
30	- 34	0		— 0	0	in the	0
CMEPTM		ПОБЕДА В РАУНДЕ			дисквалиенкация ком	нды	
52	27	1		2	0		0
ADDACTH		HOBEDA & MATHE					
62	93	0		- 1			
MOHETM		ПОРАЖЕНИЕ В РАУНДЕ					
43251	34363	0		- 0			

На вкладке «Турнирная таблица» можно ознакомиться с информацией о составах и посмотреть турнирную таблицу

На странице отображено описание трансляции. Здесь отображаются названия играющих команд, их логотипы, страны, текущий счет. Можно посмотреть статистику текущего матча по различным показателям. Если в момент использования модуля SIS по данной дисциплине нет активного мероприятия, то отображаем турнирную таблицу последнего мероприятия с результатами и указанием даты события.

При проведении активного мероприятия на странице отображается лайв-трансляция мероприят



				_					
рансляция		MATY	СОСТАВЫ	TVI	РНИРНАЯ	таблици	e .	0530	P
ALCON ESPORTS									
игрок	ПЕРСОНАХ			¥	C	3	ş	пред.	go
- Kaung Khant Min (Simple)	(m.)			1	1	10	5552	0	
- Min Yar Zar (Px7)	120			4	2	14	6699	0	
- Kyaw Hein Zin (Fay Yan)				4	1	8	7656	0	
- Min Kon Swan (Beni)	-			5	0	7	9330	0	
- Arkar Pyae Bhone (Royal Milk)				9	2	7	7772	0	
EAM HAD									
нгэрж	ПЕРСОНАХ			ÿ	c	я	\$	ПРЕД.	Į.
- MOHAMAD Nilzaihan (Lolla)	12			0	3	3	5373	0	
- AIMIN ZAIRIE (Minnn)				2	1	3	3960	0	

3 6 3 4140 0 0

- AIMAN ZAIRIE (Mannn)

На вкладке «Составы» на странице трансляции можно посмотреть состав каждой команды-участника и статистику по каждому из игроков.

#### Страница Спортсмена



На странице отображается информация о спортсмене: фото спортсмена, страна, пол, возраст, рост, вес, амплуа. Также на вкладке «Статистика матча» можно просмотреть статистические показатели спортсмена в текущем матче.

#### Страница Команды

•				
× ЗАКРЫТЬ			6	На странице команды можно посмотреть
	Россия / моске	A		основную информацию о команде,
1 C	Team Spiri	t		логотип, информацию о стране и главном
6.	главный тренер: сі	ЕРГЕЙ СЕМЕНОВ		тренере команды, состав команды и ее
ИНФО	РМАЦИЯ	COCTAB	СТАТИСТИКА В ТУРНИРЕ	статистику в турнире.

ОБЩЕЕ	PHYSICAL	DIGITAL
-------	----------	---------

СЫГРАНО МАТЧЕЙ	131
очки	12
победы	8
поражения	8
всего убийств	4
СРЕДНЕЕ КОЛИЧЕСТВО УБИЙСТВ	2
СМЕРТЕЙ	1 2 3 3
СРЕДНЕЕ КОЛИЧЕСТВО СМЕРТЕЙ	23
общий урон	23
СРЕДНИЙ УРОН	12
уничтожено башен	34
СРЕДНЕЕ КОЛИЧЕСТВО УНИЧТОЖЕННЫХ БАШЕН	23
ЗАРАБОТАНО ЗОЛОТА	3
ЗАРАБОТАНО ЗОЛОТА В СРЕДНЕМ	435
вин рейт	1
ФОЛЫ	2

#### Раздел Правила и регламенты

#### Dota 2+Lasertag - Фиджитал игры 4 СТАТИСТИКА ТУРНИРА ПРАВИЛА И РЕГЛАМЕНТЫ календарь ТУРНИРНАЯ ТАБЛИЦА судыи WHITEPECHINE BANTH Иванов Иван Иванович Плазменное образование экономит пульсар Сергеев Сергей Сергеевич Плазменное образование экономит пульсар. Тело переворачивает креативный формирование имиджа. Согласно последним исследованиям, Петров Петр Петрович ценовая стратегия позиционирует баинг и селлинг. КРАТКИЕ ПРАВИЛА И РЕГЛАМЕНТ Интеграция заряжает кварк Physical Все дальнейшее далеко выходит за рамки текущего исследования и не Формат матчей ВоЗ, 5х5. Режим игры - пользовательский (Custom), Draft будет здесь рассматриваться. Стратегия позиционирования, если Pick. Карта - стандартная. рассматривать процессы в рамках специальной теории относительности, сжимает коллективный гамма-квант Digital Матчи по лазертагу проводятся в формате 5x5 в формате «Установка Зеркало директивно индуцирует формат события фиджитал пламени». Игра состоит из 10-ти раундов продолжительностью не более чем три минуты каждый. За победу в раунде команде начисляется Визуализация концепии нейтрализует сверхпроводник, не считаясь с 2 очка. Команда, занимавшая в последнем раунде digital-этапа сторону затратами. Повышение жизненных стандартов оправдывает тахионный контент, работая над проектом нападения, в этапе physical - занимает сторону защиты. НИТЬ ССЫЛКА Победа По сумме очков в Digital+Physical. 1 матч=1 очко ДОКУМЕНТЫ 🖞 НАЗВАНИЕ ДОКУМЕНТА 1 НАЗВАНИЕ ДОКУМЕНТА 2

В данном разделе собрана вся информация о правилах и регламентах в выбранной дисциплине и интересные факты по дисциплине. Есть возможность скачать регламентирующие документы по выбранной дисциплине.



# Спасибо за внимание!

## helpdesk@rustiming.com

Техническая поддержка: