



Benvenuto nella guida per utenti di Ready to Match -Live Sport Matchmaking System-

La community di RtM, si basa sul presupposto imprescindibile del tenere un corretto comportamento da parte degli Utenti.

Recensisci in maniera veritiera l'affidabilità e le skill dei tuoi avversari, inserisci in maniera veritiera le varie statistiche che ti verranno richieste!

Solo in questo modo, aumenterai il divertimento e la competitività delle sfide su RtM!

Andiamo a vedere nel dettaglio, alcune delle peculiarità di Rtm!

Crea Account: L'Utente, una volta scaricata l'App di Rtm, creerà il proprio account personale, inserendo i dati richiesti, come E-mail, numero di cellulare (non obbligatorio ma serve per la verifica dell'account). Una volta effettuato l'accesso, che può essere effettuato anche tramite Facebook o Apple per gli Utenti Ios, si potrà procedere alla creazione del Profilo Giocatore!

Crea Profilo Giocatore: L'Utente potrà creare 1 solo profilo giocatore per OGNI tipo di sport praticato. I dati e le statistiche accumulate verranno legate a quel singolo profilo! (se si elimina un profilo giocatore, verranno persi tutti i dati e le statistiche ad esso correlati). Seleziona lo sport per cui vuoi creare il profilo, inserisci i dati richiesti, seleziona il tuo avatar (presto ne arriveranno degli altri!), inserisci una breve descrizione su che tipo di giocatore sei. Ben fatto! Sei pronto a scendere in campo con Ready to Match!

NOTA BENE: Non apparirai nei risultati di ricerca di un determinato sport, se non possiedi il profilo giocatore per quello sport!

Potrai cambiare il ruolo per quel determinato sport mantenendo le statistiche maturate col precedente profilo giocatore.

Lista utenti preferiti: Aggiungi alla lista preferiti, gli amici o gli utenti con cui vorrai giocare in futuro!

Basta cliccare sul profilo giocatore interessato e cliccare successivamente sull'icona a forma

di “cuore” in altro a destra della schermata.

Gestione match: In questa sezione troverai sia i Match a cui partecipi come giocatore, sia i match da te creati! A seconda della tipologia di partecipazione (Giocatore partecipante o Creatore per i match creati) potrai gestire i match.

Utente Partecipante: Potrai scegliere se metterti a disposizione per dare un passaggio Potrai decidere di uscire dal match (Per evitare un comportamento scorretto, ti invitiamo ad avvisare della tua assenza in tempo utile, gli utenti partecipanti al match, potrai usare la chat lobby del match.

Utente Creatore: Potrai eliminare un utente dalla lobby, potrai avviare il match, concluderlo, ed inserire i vari dati a seconda della tipologia di match (amichevole o competitivo). Su sistemi Android ti basterà aprire il menù di fianco al match in questione, mentre per il sistema Ios, si utilizzerà lo “SWIPE” per accedere alle opzioni match.

Evento Amichevole: Selezionare l'Opzione “Crea”, selezionare “ Crea Match” e successivamente selezionare il tipo di match cliccando su “Amichevole”.

Seleziona il tipo di sport per cui si vuole creare il match.

Seleziona se vuoi invitare un Team già esistente o se singoli giocatori.

Seleziona il numero di giocatori per squadra (tieni presente sostituti ecc)

Seleziona se intendi giocare in un luogo al di fuori del circuito di Rtm (campo privato, spiaggia, impianto sportivo non partner) in questo caso inserirai data , l'orario e l'indirizzo di dove si svolgerà il match; oppure seleziona uno dei partner di Rtm direttamente dall'App (siamo in fase di aggiornamento costante).

L'utente in veste di capitano negli sport di squadra o l'utente che partecipa a match individuali, al termine dovrà recensire il grado di "affidabilità" dell'avversario/degli avversari.

Tale parametro è fondamentale per il divertimento e per l'esperienza positiva di tutta la community, ecco perchè è fondamentale recensire il più possibile in maniera veritiera ed oggettiva i propri avversari.

Evento Competitivo: L'utente in veste di capitano negli sport di squadra o l'utente che partecipa match individuali , al termine dovrà recensire oltre al grado di "affidabilità", anche la "skill" dell'avversario/degli avversari.

A differenza degli eventi amichevoli, qui si registreranno le statistiche come gol segnati, punti fatti e tutte le statistiche che troverete nella sezione apposita di fine match. In oltre, andrà recensito il livello skill come anzidetto, fondamentale per un'esperienza competitiva per tutta la Community!

Tale incombenza verrà assegnata ad i Capitani delle 2 squadre che si sfideranno, o ai singoli utenti per gli sport individuali o di coppia. Le statistiche che si sommeranno in base ai match disputati dall'Utente ed il livello di affidabilità e di skill, saranno la tua presentazione in qualità di giocatore, per tutta la Community di Rtm!

Capitano: Il ruolo di Capitano di un Team è fondamentale, può lanciare ed accettare sfide ad eventi o tornei e leghe, allestire il team invitando gli utenti ad unirsi alla propria squadra o rimuovere quelli già presenti.

La Community di RtM, si basa sull' "auto moderazione", ovvero, ogni Capitano si impegna a recensire/registrare in maniera veritiera, a seconda del tipo di match, le statistiche, il grado di affidabilità ed il livello skill degli avversari. L' utente che creerà un evento in qualità di singolo e non come Team, sarà per quell'evento, configurato come "Capitano" e pertanto avrà sia il potere di amministratore della stanza evento (per aggiungere o rimuovere utenti che si sono aggiunti all'evento) sia le incombenze di un Capitano a seconda della tipologia di match creato (Leggero o Competitivo) ovvero quelle di recensire i livelli skill degli avversari (se si parla di match competitivo) e di registrare le statistiche quali gol, assist, rigori ecc della propria squadra. Il ruolo di Capitano per la squadra avversaria, verrà assegnato dal creatore dell'evento.

Crea Evento: Seleziona la tipologia di evento (Amichevole o Competitivo), crea l'evento in qualità di Utente (aprendo la stanza evento in attesa di raggiungere il numero minimo per convalidare il match) o in qualità di Capitano di un Team (e quindi con già il tuo team registrato nella stanza evento) quando si raggiungerà il numero minimo per convalidare l'evento, arriverà una notifica per la conferma.

Dove si gioca? In qualità di Creatore evento, oltre ad impostare il giorno, l'orario e la tipologia di match, dovrai informare gli Utenti sul luogo dove si svolgerà l'evento. Ready to Match ti lascia ampia scelta in questo caso, potrai prenotare direttamente dall'app, uno dei campi partners di Rtm! O scegliere di giocare su un lido balneare, nel campo comunale, o dovunque tu voglia, potrai inserire manualmente l'indirizzo del luogo e tramite la chat stanza evento, potrai dare ulteriori dettagli per aiutare gli utenti a raggiungere il luogo dell'evento!

P.S. Gli utenti che per un determinato evento, avranno la spunta sull'opzione " dai un passaggio" mettono a loro disposizione un mezzo per raggiungere insieme il luogo dell'evento! Tieni d'occhio questa opzione!

Tornei e Leghe: Ogni utente, potrà creare un Torneo o una Lega, i match saranno di natura "Competitiva".

Sistema Referral Code: Ready to Match, dà la possibilità ad ogni Utente, di poter invitare altre persone tramite il sistema di Referral Code!

Il team di Ready to Match sta già lavorando ad ulteriori implementazioni e miglioramenti per l'esperienza di gioco dell'Utenza!