



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(52) СПК
A63F 9/24 (2006.01)

(21)(22) Заявка: 2016129187, 18.12.2014

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
18.12.2014

Дата регистрации:
11.09.2018

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
19.12.2013 US 61/918,350

(45) Опубликовано: 11.09.2018 Бюл. № 26

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 19.07.2016

(86) Заявка РСТ:
US 2014/071271 (18.12.2014)

(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2015/095591 (25.06.2015)

Адрес для переписки:
129090, Москва, ул. Б.Спасская, 25, строение 3,
ООО "Юридическая фирма Городиский и
Партнеры"

(72) Автор(ы):

МЕРИНГЕР Джули Х. (US),
МЕМБРИНО Съюзан Д. (US),
КОЛЭНИ Уильям Паккард (US),
КОЛЭНИ Джордж Ф. (US)

(73) Патентообладатель(и):

Йор Колл Текнолоджи, ЭлЭлСи (US)

(56) Список документов, цитированных в отчете
о поиске: US 2002119823 A1, 29.08.2002. US
2008268929 A1, 30.10.2008. US 2009137298 A1,
28.05.2009. RU 2340380 C2, 10.12.2008. RU
2419844 C2, 27.05.2011.

(54) КОМПЬЮТЕРИЗИРОВАННЫЕ СПОСОБЫ И СИСТЕМЫ, ДАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТЬ
УЧАСТИЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ В ОПРЕДЕЛЕНИИ ВАРИАНТОВ РОЗЫГРЫШЕЙ НА СПОРТИВНЫХ
И ДРУГИХ СОБЫТИЯХ

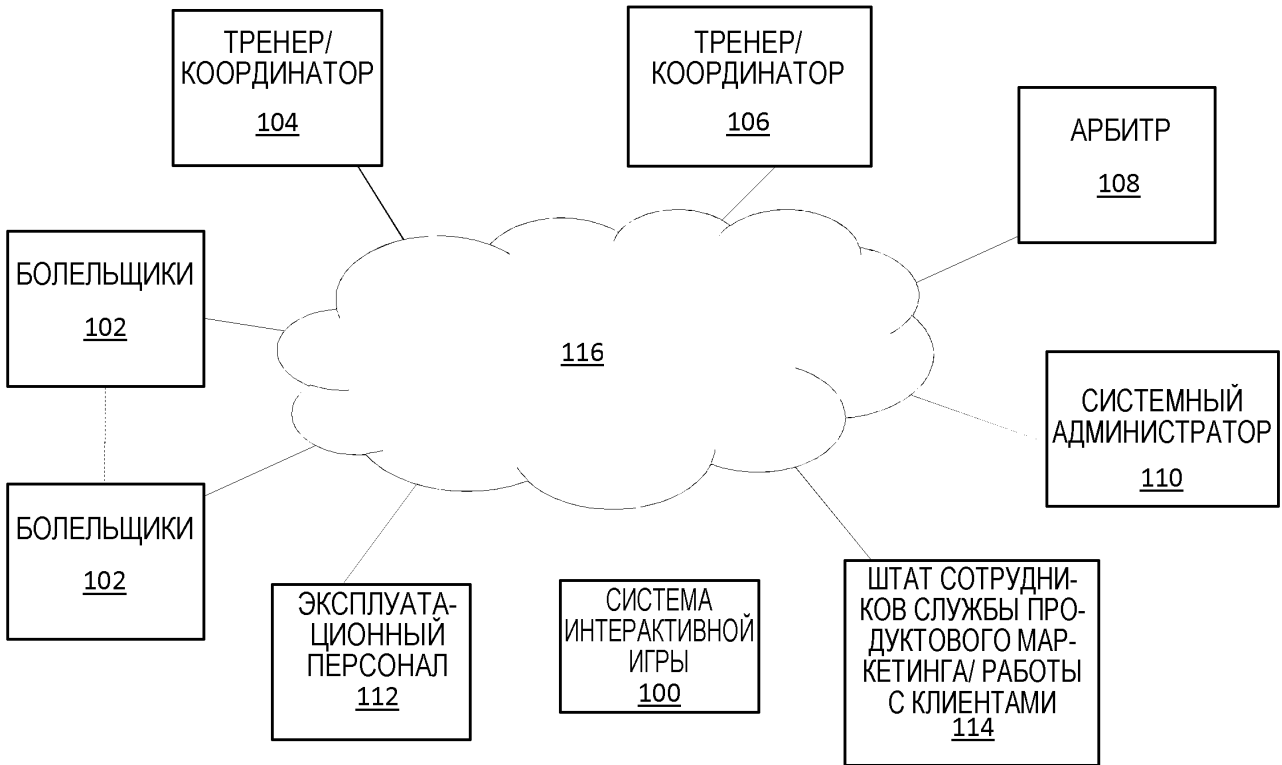
(57) Реферат:

Компьютеризированные способ и система для содействия участия на основе состояний в определении вариантов розыгрышей в футбольном матче, что позволяет болельщикам инициативно участвовать в режиме реального времени в игре вместе с игроками, арбитрами и тренерами. Вычислительное устройство принимает профиль пользователя, соответствующий пользователю, зарегистрированному для голосования в футбольном матче в реальном времени. Последовательность состояний, возникающих за

100 секунд или меньше, инициируется в ответ на начало розыгрыша в ходе футбольного матча в реальном времени. Последовательность состояний включает в себя прием заявления набора розыгрышей от тренера, отправку набора розыгрышей зарегистрированному пользователю, прием голоса от зарегистрированного пользователя, соответствующего одному розыгрышу из набора розыгрышей, отправку победившего розыгрыша зарегистрированному пользователю и тренеру, основываясь на результатах голосования. Принимается результат

розыгрыша в реальном времени на основании победившего розыгрыша, и тренерский счет обновляется, в результате сравнения голоса с победившим розыгрышем и с результатом

розыгрыша в реальном времени. Информационный материал выводится зарегистрированному пользователю, основываясь на тренерском счете. 2 н. и 18 з.п. ф-лы, 75 ил.



ФИГ. 1

RU 2 6 6 6 6 6 4 C 1

RU 2 6 6 6 6 6 4 C 1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(52) CPC
A63F 9/24 (2006.01)

(21)(22) Application: **2016129187, 18.12.2014**

(24) Effective date for property rights:
18.12.2014

Registration date:
11.09.2018

Priority:

(30) Convention priority:
19.12.2013 US 61/918,350

(45) Date of publication: **11.09.2018** Bull. № 26

(85) Commencement of national phase: **19.07.2016**

(86) PCT application:
US 2014/071271 (18.12.2014)

(87) PCT publication:
WO 2015/095591 (25.06.2015)

Mail address:
**129090, Moskva, ul. B.Spaskaya, 25, stroenie 3,
OOO "Yuridicheskaya firma Gorodiskij i
Partnery"**

(72) Inventor(s):

**MERINGER Dzhuli KH. (US),
MEMBRINO Syuzan D. (US),
KOLENI Uillyam Pakkard (US),
KOLENI Dzhordzh F. (US)**

(73) Proprietor(s):

Jor Koll Teknolodzhi, ELEISi (US)

(54) **COMPUTER-IMPLEMENTED METHODS AND SYSTEMS ENABLING FAN PARTICIPATION IN CALLING PLAYS AT SPORTING AND OTHER EVENTS**

(57) Abstract:

FIELD: computer equipment.

SUBSTANCE: computerised method and system of facilitating state-based participation in calling plays in a football game. Computing device receives a user profile corresponding to a user registered to vote in a real-time football game. Sequence of states occurring in 100 seconds or less is initiated in response to a start of a play during the real-time football game. Sequence of states includes receiving a submission of a set of plays from a coach, sending the set of plays to a registered user, receiving a vote from the registered user corresponding to one play from the set of plays,

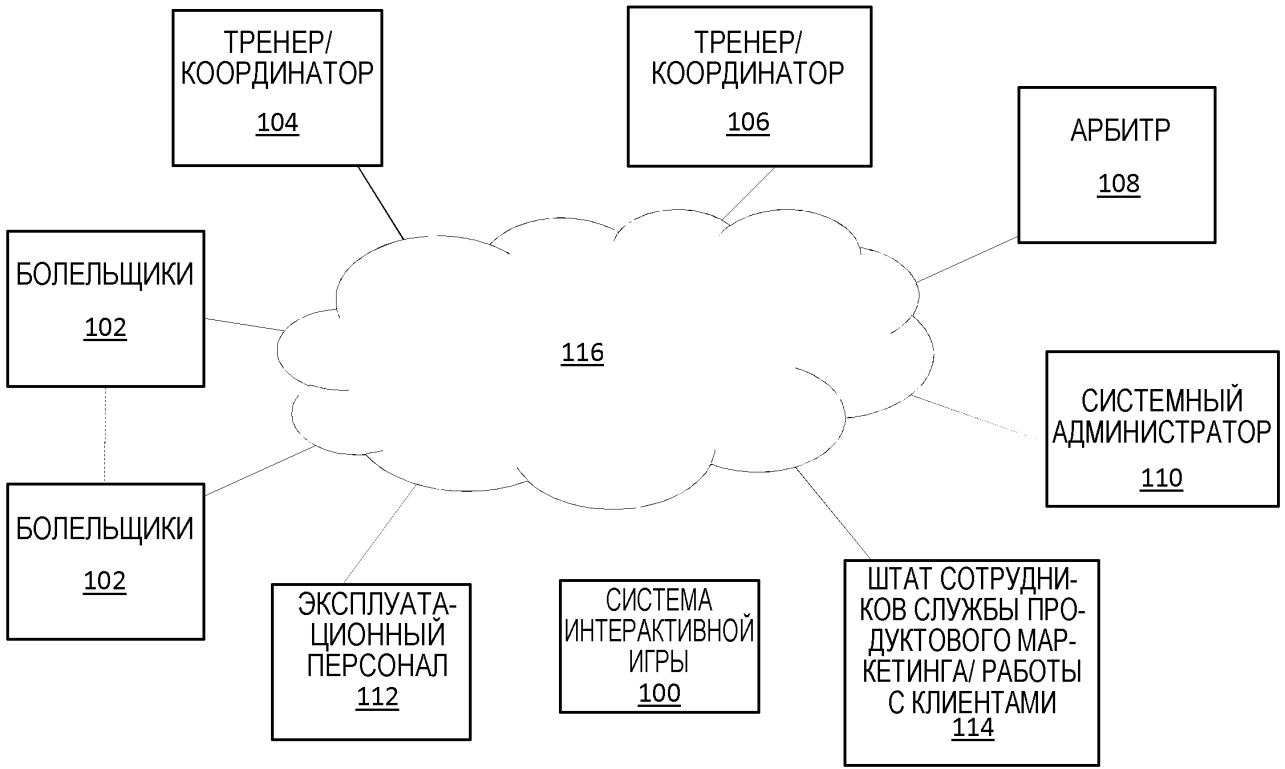
sending the winning play to the registered user and the coach, based on the voting results. Result of a real-time play based on the winning play is received and the coach score is updated by comparing the vote with the winning play and with the result of the real-time play. Information material is displayed to the registered user, based on the coach score.

EFFECT: invention allows fans to take an initiative in participating in real time in a game together with players, referees and coaches.

20 cl, 75 dwg

RU 2 666 664 C 1

RU 2 666 664 C 1



ФИГ. 1

RU 2 6 6 6 6 6 4 C 1

RU 2 6 6 6 6 6 4 C 1

ПЕРЕКРЕСТНЫЕ ССЫЛКИ НА РОДСТВЕННЫЕ ЗАЯВКИ

[0001] Настоящая заявка испрашивает приоритет, на основании раздела 35 Кодекса законов США, 119(e), по отношению к предварительной заявке на патент США № 61/918,350, зарегистрированной 19 декабря 2013, озаглавленной "Computer-Implemented Methods and Systems Enabling Fan Participation in Calling Plays at Sporting and Other Events" ("Компьютеризированные способы и системы, дающие возможность участия болельщиков в определении вариантов розыгрышей на спортивных и других событиях"), содержание которой включается в данный документ путем ссылки во всей своей полноте.

УРОВЕНЬ ТЕХНИКИ

[0002] Настоящая заявка в целом имеет отношение к интерактивным событиям, а конкретнее, к способам и системам для предоставления возможности болельщикам или зрителям участвовать в определении вариантов розыгрышей на футбольных матчах и других событиях.

[0003] Хотя существуют традиционные приложения технологии для участия пользователей в интерактивных событиях, они, как правило, представляют собой пассивные формы участия пользователей. Например, некоторые традиционные развлекательные представления позволяют болельщикам голосовать за победителя, но результаты не демонстрируются до окончания представления, или несколько дней или недель спустя. Болельщики могут помочь решить, какой артист 'побеждает', но болельщики не решают, какой набор действий произойдет с минуты на минуту. Болельщики оказывают минимальное влияние в реальном времени на действие в реальном времени.

[0004] Применительно к спортивным событиям, традиционные приложения позволяют пользователям участвовать в воображаемой игре, где они могут выбрать игроков и команды, и участвовать в соревновании на основании статистики, соответствующей событиям в реальном времени в спортивных событиях. В то время как события в реальном времени могут отражаться на счете или статусе пользователя в традиционных приложениях, пользователь не способен участвовать в событиях в реальном времени или воздействовать на них.

СУЩНОСТЬ ИЗОБРЕТЕНИЯ

[0005] Раскрываются системы и способы для содействия участию на основе состояний в определении вариантов розыгрышей в футбольном матче, что позволяет болельщикам инициативно участвовать в режиме реального времени в игре вместе с игроками, арбитрами и тренерами. В некоторых аспектах системы и способы содержат прием, посредством вычислительного устройства, профиля пользователя, причем профиль пользователя соответствует пользователю, зарегистрированному для голосования в футбольном матче в реальном времени, при этом профиль пользователя содержит тренерский счет. В некоторых аспектах системы и способы содержат инициирование, посредством вычислительного устройства, последовательности состояний в ответ на начало розыгрыша в ходе футбольного матча в реальном времени. В некоторых аспектах последовательность состояний содержит состояние создания опроса в течение первого временного периода, при этом состояние создания опроса содержит прием, посредством вычислительного устройства, заявления набора розыгрышей от вычислительного устройства, соотнесенного с тренером, за время, соответствующее времени до исполнения розыгрыша в футбольном матче в реальном времени; состояние уведомления в течение второго временного периода, при этом состояние уведомления содержит отправку, посредством вычислительного устройства, набора розыгрышей на вычислительное устройство, соотнесенное с зарегистрированным пользователем, в

таким формате, что наборы розыгрышей автоматически отображаются на устройстве зарегистрированного пользователя; состояние голосования болельщиков в течение третьего временного периода, при этом состояние голосования болельщиков содержит прием, посредством вычислительного устройства, голоса от устройства

5 зарегистрированного пользователя, причем голос соответствует одному розыгрышу из набора розыгрышей; состояние уведомления в течение четвертого временного периода, при этом состояние уведомления содержит отправку, посредством вычислительного устройства, победившего розыгрыша на устройство

10 зарегистрированного пользователя и устройство тренера, причем победивший розыгрыш основан на результатах голосования, таким образом, что сумма первого временного периода, второго временного периода, третьего временного периода и четвертого временного периода равна или меньше 100 секунд; и состояние розыгрыша в действии в течение пятого временного периода, при этом состояние розыгрыша в действии

15 содержит прием, посредством вычислительного устройства, результата розыгрыша в реальном времени на основе победившего розыгрыша, от вычислительного устройства, соотнесенного, по меньшей мере, или с арбитром, или с администратором. В некоторых аспектах системы и способы содержат обновление, посредством вычислительного устройства, пользовательского счета, в результате сравнения голоса с победившим

20 розыгрышем и с результатом розыгрыша в реальном времени; и вывод, посредством вычислительного устройства, на устройство зарегистрированного пользователя информационного материала, связанного с тренерским счетом.

[0006] В некоторых аспектах последовательность состояний прерывается с началом последующего состояния. В некоторых аспектах заявление набора розыгрышей

25 дополнительно содержит переопределение тренера, при этом переопределение тренера содержит победивший розыгрыш, выбранный тренером. В некоторых аспектах состояние создания опроса дополнительно содержит создание, по меньшей мере, одного из следующего: случайный набор розыгрышей, набор розыгрышей на основе предшествующей игровой статистики, и набор розыгрышей на основе текущей игровой статистики, когда заявленный набор розыгрышей не содержит розыгрышей. В некоторых

30 аспектах информационный материал содержит счет победивших розыгрышей, при этом счет победивших розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем из набора розыгрышей, соотнесенного с состоянием создания опроса, являлся победившим розыгрышем. В некоторых аспектах информационный материал дополнительно содержит, по меньшей мере, или счет участия, или счет

35 результативных розыгрышей, при этом счет участия соответствует количеству розыгрышей, когда пользователь отдает голос, счет результативных розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем, привел к тому, что соотнесенная с голосованием команда забила гол или предотвратила забивание гола. В некоторых аспектах информационный материал содержит, по меньшей мере,

40 или информацию о голосовании, или вызовы, или обучающую информацию, при этом информация о голосовании содержит запись, соответствующую тому, как пользователь зарабатывал тренерский счет, вызовы содержат сравнение тренерского счета с тренерскими счетами, соответствующими другим пользовательским профилям, обучающая информация содержит, по меньшей мере, или информацию, или набор

45 действий для улучшения тренерского счета. В некоторых аспектах системы и способы содержат отправку, посредством вычислительного устройства, информации о состоянии на устройство арбитра. В некоторых аспектах системы и способы содержат прием, посредством вычислительного устройства, продолжительности, по меньшей мере, или

первого временного периода, или второго временного периода, или третьего временного периода, или четвертого временного периода, от устройства арбитра. В некоторых аспектах системы и способы содержат вывод, посредством вычислительного устройства, информации об интерактивной игре, по меньшей мере, или на устройство пользователя, или на устройство тренера, или на устройство арбитра. В некоторых аспектах сумма временных периодов находится в диапазоне от 30 секунд до 60 секунд.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ЧЕРТЕЖЕЙ

[0007] Фиг. 1 является упрощенной структурной схемой, показывающей иллюстративную сеть, в которой могут быть реализованы механизм или система интерактивной игры, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

[0008] Фиг. 2 является структурной схемой, показывающей системную архитектуру, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

[0009] Фиг. 3 и 4 являются схемами последовательности операций, показывающими иллюстративный цикл голосования по розыгрышу, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

[0010] Фиг. 5-74 представляют собой иллюстративные снимки экрана, показывающие работу системы интерактивной игры, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

[0011] Фиг. 75 является упрощенной диаграммой, показывающей иллюстративный автомат с конечными состояниями механизма игры, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ

[0012] Когда футбольные болельщики смотрят футбольный матч, вживую или по телевизору, они никак не причастны к тому, как проходит игра. Они мало знают о розыгрышах, которые тренер их команды отбирает для исполнения на поле, и не имеют никакой возможности воздействовать на выбор розыгрышей тренером. Различные варианты осуществления, раскрываемые в данном документе, направлены на компьютеризированные способы и системы для усиления причастности болельщиков к играм, давая возможность болельщикам активно участвовать в определении вариантов розыгрышей на футбольных матчах.

[0013] Как будет более подробно обсуждаться ниже, в соответствии с различными вариантами осуществления, предоставляется компьютеризированная система или механизм интерактивной игры, что дает возможность болельщикам команды коллективно решать в режиме реального времени, какие розыгрыши должны быть исполнены их командой в ходе матча. Для каждого розыгрыша тренеры команд подбирают набор возможных розыгрышей, за которые голосуют болельщики. Система сводит в таблицу голоса болельщиков, и победивший розыгрыш может быть исполнен на поле в режиме реального времени. Система предоставляет пользователям доступ к широкому спектру информации, необходимой для участия в системе, в том числе к информации о розыгрышах, составам игроков, командах, статистическим данным и т.д. Система также отслеживает тренерскую эффективность каждого болельщика (например, % случаев, когда выбор розыгрыша болельщиком был победившим розыгрышем, % случаев, когда розыгрыш болельщика был успешен (набранные очки, успешно выполненная первая попытка продвижения (first down), выигранное некоторое продвижение в ярдах), или % случаев, когда выбор розыгрыша болельщика, вероятно, был бы лучшим выбором, учитывая слабую эффективность фактического розыгрыша, которой проведен на поле, и т.д.). Система также дает возможность болельщикам

соревноваться друг с другом, лично или в лигах, в своих тренерских навыках.

[0014] Хотя иллюстративные варианты осуществления, наглядно показанные в данном документе, имеют отношение к игре в Американский футбол, это служит только в качестве примера. Следует понимать, что способы и системы для усиления участия болельщиков не ограничиваются футболом, а также могут быть применены к другим интерактивным событиям, таким например, как футбол по правилам Национальной ассоциации футболистов Великобритании, бейсбол, гольф, хоккей, баскетбол, кинопоказы, телевикторины, представления с назначением премий, торговые совещания, политические события и деловые конференции.

[0015] Фиг. 1 показывает иллюстративную сеть, в которой может быть реализована система 100 интерактивной игры, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Система 100 интерактивной игры может быть реализована в серверной компьютерной системе, которая устанавливает связь с множеством клиентских устройств, с которыми работают пользователи системы 100, в том числе болельщики 102, тренеры/координаторы 104, 106 команд, принимающих участие в игре, арбитры 108, и системные администраторы 110. Другие пользователи системы могут включать в себя эксплуатационный персонал 112 и штат сотрудников 114 службы продуктового маркетинга/работы с клиентами.

[0016] Клиентские устройства устанавливают связь с системой 100 по сети 116 связи. Сеть 116 связи может включать в себя любую сеть или комбинацию сетей, в том числе, без ограничения, сеть Интернет, локальную сеть, глобальную сеть, беспроводную сеть и сеть сотовой связи.

[0017] Клиентские устройства, с которыми работают пользователи, чтобы получить доступ к системе 100 интерактивной игры, могут включать в себя любое вычислительное устройство, которое может устанавливать связь с серверной компьютерной системой, в том числе, без ограничения, персональные компьютеры (в том числе настольные, портативные и планшетные компьютеры), интеллектуальные телефоны (например, интеллектуальные телефоны на базе Apple и интеллектуальные телефоны на базе Android), носимые компьютерные устройства (например, интеллектуальные часы и интеллектуальные очки), сотовые телефоны, карманные персональные компьютеры и другие подвижные устройства. Клиентские устройства включают в себя операционные системы (например, Android, Apple iOS и Windows Phone OS, среди прочих), на которых запускаются приложения. Операционные системы позволяют программистам создавать приложения (часто называемые "Apps"), чтобы обеспечить устройствам конкретные функциональные возможности.

[0018] Типичное клиентское устройство может включать в себя, по меньшей мере, компьютерный процессор и считываемый процессором запоминающий носитель для сохранения приложений и данных. Клиентское устройство также может включать в себя устройства ввода/вывода, один или несколько громкоговорителей для акустического вывода, микрофон для акустического ввода, и устройство отображения для визуального вывода, например, устройство отображения на базе ЖК или СИД, которое может обладать возможностями сенсорного экранного ввода.

[0019] Фиг. 2 является структурной схемой, показывающей системную архитектуру, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. На Фиг. 2 показаны слушатель 202 сообщений, диспетчер 204 записей, диспетчер 206 счета, диспетчер 208 опросов, Расширенный Протокол Очереди Сообщений (AMQP - Advanced Message Queuing Protocol) 210, диспетчер 212 игры, служба 214 соглашений, диспетчер 216 тренера, диспетчер 218 голосования, информационная служба 220, приложение 222

арбитра, устройства 224 регуляторов, устройства 226 тренеров, устройства 228 болельщиков, база 230 данных, и подключения болельщиков.

5 [0020] Слушатель 202 сообщений представляет собой активное программное обеспечение, встроенное в систему. Оно обеспечивает асинхронную обработку событий, которая задает начальное действие, которое необходимо предпринять по прибытии
каждого сообщения. Разные действия могут быть заданы для разных типов сообщений.

10 [0021] Диспетчер 204 записей включает в себя базу данных для сохранения записей о голосовании пользователей (например, голоса в ходе игры). База данных может включать в себя любую физическую базу данных или облачное хранилище данных (например, экземпляр базы данных Mongo).

[0022] Диспетчер 206 счета включает в себя базу данных для сохранения игровой статистики (например, победы, проигрыши, розыгрыш, исполненный в ходе игры). База данных может включать в себя любую физическую базу данных или облачное хранилище данных (например, экземпляр базы данных Mongo).

15 [0023] Диспетчер 208 опросов контролирует логику состояний для опрашивания. Согласно более подробному описанию, опрашивание может включать в себя серию дискретных состояний.

20 [0024] AMQP 210 содержит Расширенный Протокол Очереди Сообщений (например, RabbitMQ). AMQP может поддерживать множество протоколов и включает в себя ориентацию сообщений, организацию очереди и маршрутизацию.

25 [0025] Диспетчер 212 игры включает в себя базу данных для сохранения в реальном времени событий и статистических данных в ходе игры. База данных может включать в себя любую физическую базу данных или облачное хранилище данных (например, экземпляр базы данных Mongo). Диспетчер 212 игры может устанавливать связь с
30 приложением 222 арбитра. Как более подробно описано ниже, диспетчер 212 игры может отправлять приложению 222 арбитра в реальном времени данные, соответствующие игре. Приложение 222 арбитра может отправлять инструкции диспетчеру 212 игры, основываясь на данных в реальном времени, чтобы обновить информацию о состоянии (например, информацию о состоянии для опрашивания), и
информацию для отображения на одном или более устройстве 226 тренера или устройстве 228 болельщика.

35 [0026] Служба 214 соглашений представляет разнообразные скрытые службы, которые координируют элементы игрового опыта. Эти службы включают в себя пользовательский интерфейс, логические схемы и сохранение. Одна из служб, Регулятор
224 Счета Болельщика, сохраняет данные после нескольких игр вопрос-ответ (например, название каждой игры, от одного до одной тысячи вопросов, логическую схему синхронизации, соотнесенную с ответами для каждого из вопросов, и подсказки для
каждого из вопросов). Человек, работающий с Регулятором Счета болельщика, может
40 задать игру, начать игру и запустить доставку каждого вопроса (например, первый вопрос отправляется за 10 минут до ввода мяча в игру, второй вопрос в течение первого короткого перерыва), и обозначить получателей каждого вопроса (например, все зарегистрированные болельщики или болельщики, голосующие только по одной из
двух команд). Другая служба, Регулятор 224 Тренерского Счета, позволяет оператору оценивать результаты розыгрышей, проводимых на поле в режиме реального времени
45 (например, объявляя об ошибке в розыгрыше и анализируя успех в розыгрыше, проведенном на поле). Эти оценки затем используются для создания Тренерского Счета каждого болельщика.

[0027] Диспетчер 216 тренера включает в себя базу данных для сохранения тренерских

записей (например, информации о розыгрышах, игроках, планировании) и других данных, которые используются в разнообразных устройствах по всей системе. База данных может включать в себя любую физическую базу данных или облачное хранилище данных (например, экземпляр базы данных Mongo). Диспетчер 216 тренера находится на связи с приложением 226 тренера. Диспетчер 216 тренера может отображать информацию в базе данных для устройства тренера и принимать от устройства тренера правки и изменения для информации в базе данных.

[0028] Диспетчер 218 голосования координирует опрашивание голосующих. Диспетчер 218 голосования поддерживает логическую схему для связи и контролирует эту связь с устройствами 228 болельщиков через подключения 240 болельщиков. Подключения 240 болельщиков объявляют и организуют канал связи, используемый с устройствами болельщиков. Диспетчер 218 голосования, через модуль подключения болельщика, может автоматически доставлять опрос на устройство 228 болельщика и принимать результаты опроса.

[0029] Устройство 228 болельщика изображает подвижные устройства, используемые болельщиками для участия в определении вариантов розыгрышей. Информационная служба 220 включает в себя сетевые службы, которые исполняют ключевые процессы (например, выборка информации о профиле болельщика, обновление информации о книгах розыгрышей в приложениях болельщиков, и т.д.). Информационная служба обращается к быстрому хранилищу 230 данных в памяти (например, Redis).

[0030] Фиг. 3 и 4 являются схемами последовательности операций, показывающими иллюстративный цикл голосования по розыгрышу, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Обратимся к Фиг. 4, перед игрой каждый из объектов в системе единожды авторизуются во внутренней службе 420.

Внутренняя служба более подробно описана выше, в отношении Фиг. 2. Объекты включают в себя администратора 410, голосующего 412, координатора 413 нападения и координатора 414 защиты. Администратор, в начале игры, может отправить инструкцию для внутренней службы 420, чтобы начать игру 411. Для каждого розыгрыша процесс начинается с того, что администратор запускает часы 301

розыгрыша. В некоторых вариантах осуществления администратор начинает каждую игру, запускает часы каждого розыгрыша и идентифицирует каждый переход владения (например, когда владение мячом переходит от одной команды к другой). Тренерам каждой команды дается предварительно заданное количество времени (например, 1-60 секунд, предпочтительно 7 секунд), чтобы подобрать набор возможных розыгрышей,

за которые будут голосовать болельщики. Координатор нападения может выбрать набор розыгрышей 302, а координатор защиты может выбрать набор розыгрышей 303. В некоторых вариантах осуществления координатор нападения и координатор защиты выбирают по 3 розыгрыша. Розыгрыши автоматически доставляются с помощью push-технологии (предпочтительно, чтобы не требовалось никакой ручной актуализации на

приложении болельщиков) болельщикам, которые зарегистрировались в системе. Затем болельщики могут просмотреть опрос 304. Затем болельщикам дается предустановленный временной период (например, 1-60 секунд, предпочтительно 10 секунд), чтобы проголосовать за розыгрыш, который они хотят, чтобы их команда исполнила 305. Голоса болельщиков отправляются в системную базу данных и сводятся

в таблицу. Победившие результаты отправляются тренерам 306. Результаты также могут в то же время отправляться болельщикам, опять же предпочтительно с помощью push-технологии 308. Затем тренеры по радио или иным образом сообщают победивший розыгрыш персоналу на поле, и болельщики и тренеры имеют возможность увидеть

исполняемый на поле победивший розыгрыш в режиме реального времени. Затем описанный выше процесс может начинаться заново для очередного розыгрыша.

[0031] Система обеспечивает пользователям доступ к широкому спектру информации, необходимой для участия в системе, в том числе к информации о розыгрышах, составам игроков, командах, статистическим данным и т.д.

Болельщики

[0032] В одном или нескольких вариантах осуществления болельщики могут загрузить Приложение Болельщика на своих клиентских устройствах, чтобы получить доступ к системе. Фиг. 5 демонстрирует иллюстративный снимок экрана из Приложения

Болельщика, дающего возможность пользователям зарегистрироваться и авторизоваться 503 в системе, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Пользователь может получить доступ к уникальному URL 501 и войти в систему с использованием его/ее имени пользователя и пароля, нажав кнопку 502 "вход в систему" ("sign in"). В ходе процесса регистрации пользователь введет его или ее имя и выберет имя пользователя и пароль, которые будут идентифицировать пользователя всякий раз при использовании системы. Пользователи также могут внести защищенную информацию, в том числе информацию о кредитной карте и об адресе выставления счета, если они собираются входить в систему в случае премиального или платного продукта. Пользователи могут нажать на кнопку 504 "присоединиться к действию" ("get in the action"), чтобы быть направленными на страницу команд, где их также попросят выбрать, за какую команду они болеют 505, или они могут войти и посмотреть информацию о командах прежде, чем они примут решение. Они могут нажать на кнопку 506, чтобы принять решение о команде после того, как они просмотрят информацию о командах.

[0033] Болельщики, которые зарегистрировались и авторизовались, могут войти в Информационную Панель Приложения Болельщика, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 6. Информационная панель предоставляет поклонникам доступ к разнообразным разделам информационного материала (показано на Фиг. 7-14), которые они могут использовать для участия в системе интерактивной игры. Например, Информационная Панель Приложения Болельщика может включать в себя заголовок 601, который отображает подробные сведения о предстоящей игре до начала игры. Как более подробно описано ниже, Информационная Панель Приложения Болельщика также может включать в себя кабинет команды rattlers (rattlers den) 602, командную беседу (team banter) 603, книгу розыгрышей (playbook) 604, отчет о травмах (injury report) 605, недельную сводку (weekly recap) 606, состав игроков (player roster) 607, раздел моя статистика (my stats) 608 и раздел мои достижения (my achievements) 609.

[0034] Болельщики могут получить доступ к информации 700 о команде, в том числе к видеозаписям и интервью тренеров и игроков, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 7. Иначе называемый как кабинет команды rattlers, архив видеозаписей и интервью игроков может быть помечен для каждой команды.

Болельщиков можно попросить выбрать и подтвердить выбор команды 800, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 8. В некоторых вариантах осуществления болельщик должен до времени игры изменить, за какую команду он голосует в той или иной игре. Болельщики также могут получить доступ к странице команды, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 9. Страница команды может отображать различные сведения о команде, в том числе видеозаписи тренеров, видеозаписи и интервью игроков 900. Болельщики также могут получить доступ к странице встреч команд, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 10.

Чтобы помочь болельщикам определить, по какой команде голосовать, страница встреч команд может включать в себя сравнение игровой статистики для обеих команд, такой как ярды на выносе (running) и ярды на пасах (passing) 1000. Страница встреч команд также может отображать статистику голосований (voting stats) и средние показатели (averages). Болельщики также могут получить доступ к списку команд, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 11. В некоторых вариантах осуществления страница команд выводит список всех команд, их конференцию, положение, лучший результат, тренера и следующую игру 1101. Болельщики могут получить доступ к обсуждениям в интерактивной конференции 1202 и каналам Twitter (или специализированной службы на основе интерактивной конференции) 1203, как показано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 12. Иначе называемые как командная беседа, обсуждение и Twitter-каналы могут отображаться рядом с пиктограммой болельщика, отображаемой вместе с их уровнем достижений 1201. Фиг. 13 представляет собой иллюстративный снимок экрана, показывающий доступ болельщика к отчетам о травмах 1301. Фиг. 14 представляет собой иллюстративный снимок экрана, показывающий доступ болельщика к информации 1401 по каждому игроку в составе команды.

[0035] Наряду с этим информационным материалом, система также предлагает болельщикам функциональные возможности для отслеживания их эффективности, раздел Моя Статистика (My Stats) 1501, продемонстрированный на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 15, и раздел Мои Достижения (My Achievements) 1601, продемонстрированный на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 16. Раздел Моя Статистика 1501 отражает сведения о Тренерском Счете Болельщика. Игровой логический механизм тренерства в системе интерактивной игры определяет счет тренерства или эффективность определения варианта розыгрыша болельщика. Участие (Participation) 1502 указывает % розыгрышей, по которым проголосовал болельщик. Победившие розыгрыши (Winning plays) 1503 указывает % случаев, когда выбор розыгрыша болельщика был победившим розыгрышем и проведен командой. Результативные розыгрыши (Scoring plays) 1504 указывает % случаев, когда розыгрыш болельщика был результативен. Раздел Мои Достижения 1601 может указывать уровни достижений, заработанные каждым болельщиком. Достижения могут включать в себя Grid-Iron Ruler 1602 (например, голосование по определенному числу розыгрышей), Primetime Picker 1603 (например, подбор определенного числа розыгрышей, которые были исполнены), Captain Endzone 1604 (например, подбор определенного числа розыгрышей, которые принесли очки), и Move the Chains 1605 (например, наличие определенного процента реализации 3-й попытки продвижения).

[0036] В некоторых вариантах осуществления Тренерский Счет (Coach Score) может отображаться на пользовательском устройстве, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 17. Главная страница может включать в себя средний за сезон Тренерский Счет (CoachScore Average) 1701, раздел голосования (voting) 1702, результаты за каждую неделю (week) 1704 и результаты для каждой игры 1705. В некоторых вариантах осуществления раздел голосования 1702 включает в себя распределение того, как болельщик зарабатывал Тренерский Счет. Это распределение может включать в себя подробные сведения об игровом логическом механизме тренерства, более подробно описанном ниже. Страница Тренерского Счета также может включать в себя раздел вызовов (challenges), как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 18. Вызовы могут позволить болельщикам увидеть свою эффективность в рамках вызовов на противоборство 1800, как более

подробно описано ниже. Страница Тренерского Счета также может включать в себя обучающий раздел, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 19. Обучающий раздел может включать в себя статьи и наборы действий, чтобы позволить болельщикам больше узнать об определении вариантов розыгрышей 1900.

5 В некоторых вариантах осуществления статьи и наборы действий, которые отображаются в обучающем разделе, выбираются на основании Тренерского Счета болельщика.

[0037] Фиг. 20 демонстрирует снимок экрана страницы Счета Болельщика (Fan Score), в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия.

10 Страница Счета Болельщика может демонстрировать очки (Points), которые болельщики заработали благодаря участию в событиях, организованных системой 2000. Страница Счета Болельщика может включать в себя Раздел Достижений (Achievements), демонстрирующий болельщикам, как они заработали очки 2002.

[0038] Страница Счета Болельщика также может включать в себя Раздел События (Events), как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 21. Раздел События может включать в себя ссылки на наборы действий, где болельщики могут заработать дополнительные очки 2100. Наборы действий могут включать в себя конкурсы болельщиков (Fan contests), нахождение группы голосования болельщиков (Find Voting Party), подписка на оповещения болельщиков (Fan Alerts) и подстройка под

15 тренерские подборки (Coach Picks). Наборы действий также могут включать в себя ответы на вопросы викторины или иные вопросы, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 22. Викторина (Trivia) позволяет болельщикам участвовать в викторине в режиме реального времени и связанных конкурсах 2200. В некоторых вариантах осуществления каждый вопрос имеет ограничение по времени

20 2202, и болельщик может выбрать один из трех вариантов ответа 2203. Болельщик может набирать очки, которые вносят вклад в очки 2204 Счета Болельщика. Болельщику выдается страница Ответа Викторины после ответа на вопрос викторины, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 23. Болельщику может быть продемонстрирован правильный ответ, его ответ и объяснение правильного

25 ответа 2300. Фиг. 24 демонстрирует снимок экрана страницы наград (Rewards), в соответствии с некоторыми вариантами осуществления. Очки Болельщика могут накапливаться и выводиться для приобретения реальной продукции и цифровых товаров 2400.

[0039] Болельщики могут участвовать в Вызовах (Challenges), как продемонстрировано

35 на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 25. Болельщики могут инициировать вызовы 2501 и задавать тип вызова 2502. Вызовы могут быть назначены в соответствии с Тренерским Счетом, мерой успешного определения варианта розыгрыша. Вызовы также могут быть назначены в соответствии со Счетом Болельщика, заработанным путем ответов на вопросы викторины или другие вопросы 2200. Вызовы могут

40 привлекать к участию индивидуальных игроков или образованные из игроков лиги. Продолжительность вызова может длиться любое количество время (например, одиночная игра, выходные дни или сезон). Страница Вызовов, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 26, также может включать в себя запросы на вызовы 2600 в реальном времени. Болельщики могут выбрать, согласиться или

45 отклонить вызов в реальном времени 2601.

[0040] Болельщики также могут получить доступ к результатам в реальном времени в системе, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 27. Результаты в реальном времени включают в себя возможность болельщикам увидеть

в режиме реального времени, как они выступают в своих вызовах по Тренерскому Счету и Счету Болельщика, а так любые ожидающие приглашения (pending invites) 2700. Результаты в реальном времени также могут включать в себя рейтинги (rankings), как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 28. Болельщики могут
 5 видеть в режиме реального времени, какое место они занимают как по Тренерскому Счету, так и по Счету Болельщика 2800.

[0041] Фиг. 29 представляет собой снимок экрана, показывающий механизм тренерского счета, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Игровой логический механизм тренерства (также называемый в настоящем раскрытии как "Механизм Тренерского Счета") может определять Тренерский Счет
 10 каждого игрока. В некоторых вариантах осуществления тренерский счет колеблется от 50 до 100. В отличие от традиционных "воображаемых" очков, тренерский счет является не просто суммируемым. Тренерский Счет каждого игрока может вычисляться после каждого промежутка владения мячом и может, разумеется, меняться по ходу
 15 каждой игры. Механизм Тренерского Счета сначала принимает тренерский пакет (Coach Bundle), который может включать в себя 3 розыгрыша. Механизм Тренерского Счета присваивает ретроспективное "Скорректированное Продвижение в ярдах" ("Adjusted Yardage" (AY)) 2900 на основании данных от предыдущих игр. Ретроспективное Скорректированное Продвижение в ярдах 2900 может вычисляться автоматически,
 20 исходя из данных от предыдущих игр, как более подробно описано ниже. Для розыгрыша, которой проводится на поле, затем определяется счет по ярдам, выигранным на поле, дополняется положительными модификаторами для хороших результатов (например, зарабатывание первой попытки продвижения или набор очков) или отрицательными модификаторами (например, повлек за собой захват квотербека
 25 или потерянные ярды) 2901. Три счета Скорректированного Продвижения в ярдах розыгрыша (две ретроспективных, одна фактическая) затем ранжируются, от самой высокой до самой низкой, 1-я, 2-я и 3-я. Затем каждому розыгрышу присваиваются очки 2902 на основании его рейтинга. Очки постоянно суммируются и корректируются по интенсивности 2903. Корректировки по интенсивности 2903 позволяют сделать счет
 30 корректной, частично ли завершена игра или завершена, проводит ли команда меньшее количество или большее количество розыгрышей (например, 65 розыгрышей или 85).

[0042] Фиг. 30 представляет собой снимок экрана, показывающий регулятор механизма тренерского счета, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Приложение регулятора может оценивать розыгрыш, фактически
 35 проводимый на поле, в сравнении с ретроспективными ожиданиями двух других, не победивших, розыгрышей. Приложение регулятора тренерского счета может ранжировать (например, хороший, нейтральный, плохой или 1-й, 2-й, 3-й) видимый на поле результат розыгрыша относительно ретроспективных ожиданий двух невыбранных
 40 розыгрышей, и заявлять какие-то дополнительные факторы, в частности, ошибки (непринятый пас, потеря мяча, и т.д.), которые влияют на оценочный анализ розыгрыша 3002. Приложение может отображать, какие розыгрыши рекомендуются тренером, и какой розыгрыш был проведен на поле 3000 3001. Ранжирование может исходить от человека-оператора или может определяться вычислительным устройством.

[0043] Фиг. 31 представляет собой снимок экрана, показывающий вычисление ретроспективного Скорректированного Продвижения в ярдах в рамках механизма
 45 тренерского счета, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. У каждого розыгрыша может быть сохраненное скорректированное продвижение в ярдах, вычисленное, исходя из ретроспективных данных и алгоритма

скорректированного продвижения в ярдах (Each play has a stored Adjusted Yardage value calculated from (a) historical data and (b) the AY Algorithm). И предварительно, и в режиме реального времени, система может вычислять ретроспективное Скорректированное Продвижение в ярдах, исходя из ретроспективных результатов 3100. Это вычисление
 5 начинается с идентификации всех розыгрышей, которые ранее проводились, фиксирования их результатов (например, выигранное продвижение в ярдах, выигранная 1-я попытка продвижения, набор очков, игра, номер розыгрыша, и т.д.), снабжения каждого розыгрыша дополнительными идентификаторами ситуации (например, команда, встречная защита, номер игры, позиция на поле, время, попытка продвижения,
 10 расстояние, тип розыгрыша, номер розыгрыша в игре, и т.д.), группирования этих комбинаций розыгрыш-ситуация, вычисления типичного продвижения в ярдах, выигранного для каждой комбинации розыгрыш-ситуация 3100, и, наконец, усиления типичного продвижения в ярдах за счет 1-ой попытки продвижения и приближения к набору очков 3101, чтобы породить число ретроспективного Скорректированного
 15 Продвижения в ярдах для каждого розыгрыша в каждой ситуации. Весомость вычислений скорректированного продвижения в ярдах по результатам текущей игры, современных команд и более поздних игр значительно больше, чем по результатам менее современных и менее подходящих команд.

[0044] Раздел Книга розыгрышей (Playbook) в Приложении Болельщика указан в
 20 качестве примера на снимке экрана на Фиг. 32. Книга розыгрышей отражает сведения о розыгрышах для команды болельщика 3200. Болельщик может произвести сортировку по Типу Розыгрыша (Play Type) и Расстановке (Formation) 3201. Каждый розыгрыш включает в себя Подробную схему, Простое Название, Имя Тренера, и т.д. 3202. Раздел Книга розыгрышей также может включать в себя Детализацию Книги розыгрышей,
 25 как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 33. На каждый розыгрыш в книге розыгрышей команды можно нажать, чтобы представить более подробные сведения, эффективность в прошлом, а также видеозаписи, чтобы проиллюстрировать розыгрыш и историю его исполнения 3300.

[0045] Элементы информационного материала, обсужденные выше, представляют
 30 собой интерактивный и оперативный информационный материал в ходе происходящей игры. Когда игра начинается, Приложение Болельщика автоматически изменяется на приложение построения игры/автоматической доставки, определяемое Представителем Лиги, как продемонстрировано на иллюстративных снимках экрана на Фиг. 34 и 35. В ходе игры Приложение Болельщика автоматически отображает информацию об игре
 35 3400 3500, такую как играющие команды, какой период, время/счетчик времени игры, счет, какая команда владеет мячом, а также попытка продвижения и расстояние.

[0046] Когда игра происходит в текущий момент и болельщик корректно авторизован, система автоматически уведомляет приложение о голосовании, как продемонстрировано на иллюстративных снимках экрана на Фиг. 36 и 37. Болельщики могут узнавать про
 40 автоматическое уведомление о голосовании по вариантам выбора розыгрыша тренеров зрительно на экране голосования, вручную через вибрацию, и/или на слух по звуковому сигналу 3600 3700. На экране отображаются попытка продвижения, расстояние, позиция на поле, и время игры в режиме реального времени 3601. Кроме того, на экране могут отображаться варианты выбора розыгрыша в виде графических изображений
 45 розыгрышей, а также в текстовом виде 3701. Зрительно, через графические изображения розыгрышей, болельщики могут увидеть три варианта выбора тренера 3602. Болельщики также могут выбрать Пропустить Голосование 3603, нажав на кнопку "x" 3702 или нажав на кнопку "закрыть" ("close") 3703, при желании.

[0047] После того, как болельщики приняли опрос от системы, как показано на иллюстративных снимках экрана на Фиг. 38 и 39, они могут проголосовать одним касанием розыгрыша по своему выбору 3800 3900. В одном варианте осуществления выбранный ими розыгрыш помечается 3801 и автоматически отправляется для сведения в таблицу во внутреннюю службу системы. В другом варианте осуществления болельщики могут изменить свой голос нажатием на кнопку "изменить голос" ("change vote") 3901. Затем болельщики наблюдают за победившим розыгрышем, исполняемым на поле. Как продемонстрировано на иллюстративных снимках экрана на Фиг. 40 и 41, Приложение Болельщика демонстрирует болельщикам, когда выбранный ими розыгрыш проводится на поле 4100, и каков % болельщиков, проголосовавших за каждый розыгрыш 4000 4101. Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 42, Приложение Болельщика также может демонстрировать болельщикам, когда их розыгрыш не был выбран для проведения на поле 4200. Когда розыгрыш болельщика не выбран, им также демонстрируется победивший розыгрыш 4201.

[0048] В дополнение к интерактивному футбольному матчу, болельщики могут соревноваться с другими болельщиками и другими группами болельщиков в их тренерском мастерстве. Болельщики могут выбрать и структурировать область, в которой они хотят соревноваться 4300, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 43. Аспекты игры могут включать в себя, например, Одиночная игра против сезона, Игрок против игрока, Внутрикандные и внекандные лиги, Образованные игроками лиги, и Лига против лиги. Болельщики могут соревноваться, используя свой Тренерский Счет в дополнение к своим Достижениям, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 44. Тренерский счет обусловлен фактическими и типичными результатами розыгрышей, за которые проголосовали болельщики 4400. Счета нормализуются для корректировки различий в стилях команд и результатах.

Тренеры/Координаторы

[0049] Система позволяет тренерам/координаторам вводить розыгрыши или расстановки, чтобы облегчить игрокам тренерскую работу, планирование игры и выбор розыгрыша. Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 45, тренеры/координаторы могут вводить несколько типов названий 4501 и описание 4502 для новых розыгрышей и расстановок. Тренеры/координаторы могут применять стандартные метки ("tag") к каждому розыгрышу 4503, в том числе, например, "начальный сценарий", "короткое продвижение в ярдах", "среднее продвижение в ярдах", "длинное продвижение в ярдах", "пас", "вынос", "игра 1", "игра 2". Тренеры/координаторы могут задавать новые метки 4504 и могут прикреплять изображения к каждому розыгрышу 4505.

[0050] Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 46, тренеры/координаторы могут управлять книгами розыгрышей. Они могут искать розыгрыши по нескольким категориям 4601 и редактировать названия розыгрышей, метки, расстановки, и т.д. 4602.

[0051] Тренеры/координаторы могут строить сценарии розыгрышей, которые могут использоваться для планирования игры, тренировки и удобного выбора, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 47. Тренеры/координаторы могут выбирать и/или создавать названия/метки сценария 4701. Они могут создавать названия опросов (Poll) 4702 и приписывать розыгрыши к названиям опросов 4703.

[0052] Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 48, тренеры/координаторы могут по-разному объединять и представлять розыгрыши 4801, просматривать розыгрыши на экране 4802, и распечатывать розыгрыши за игровой день 4803.

5 [0053] Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 49, члены технической команды могут управлять розыгрышами для представления болельщикам. Они могут вводить несколько типов названий для розыгрышей 4901 и описание книги розыгрышей болельщика 4902, а также прикреплять простую схему розыгрыша 4903.

10 [0054] Тренеры/координаторы могут подбирать розыгрыши, вынесенные на голосование болельщиков, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 50. Тренеры/координаторы могут получить доступ к экрану по уникальному URL в приложении тренера 5000. Тренеры/координаторы авторизуются, нажимают на 3 розыгрыша 5001 и нажимают на кнопку Фиксировать Розыгрыши (Commit Plays) 5002, чтобы подтвердить выбор. Если никакие розыгрыши не зафиксированы, система
15 автоматически назначает 3 розыгрыша по истечении заданного периода времени (например, 7 секунд). Тренер принимает розыгрыш, который набрал самый высокий процент голосов 5100, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 51.

20 [0055] Фиг. 52 демонстрирует снимок экрана приложения тренера, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Приложение тренера может сообщать статус игры 5200. Статус игры может включать в себя период игры, счет, местоположение мяча, владеющую мячом команду, и информацию о попытке продвижения. Приложение тренера также позволяет тренеру выбирать розыгрыши, отправляемые болельщикам 5202. Розыгрыши, отправляемые болельщикам, могут
25 включать в себя либо предварительно заданные пакеты розыгрышей (например, по три в пакете) или отдельно выбранные розыгрыши 5204. Приложение тренера может включать в себя визуальное изображение выбранных розыгрышей для тренера 5205. Приложение тренера также может позволить тренеру произвести переопределение ("Override") и выбрать особый розыгрыш несколько раз за игру 5206.

30 [0056] Как продемонстрировано на Фиг. 53, в соответствии с одним или несколькими вариантами осуществления, тренер также может предпочесть переопределение голосования и сам или сама выбрать розыгрыш. Тренерам может быть разрешено определенное число переопределений за два периода (например, 4), и пользователи могут немедленно уведомляться автоматическим уведомлением на их устройстве.

35 Тренерская Система Управления

[0057] В соответствии с некоторыми вариантами осуществления, Тренерская Система Управления позволяет тренерам выбирать свои розыгрыши во время игр и координировать другие аспекты планирования и исполнения розыгрышей в ходе игры. Интерфейс позволяет тренерам подбирать набор розыгрышей, предлагаемых
40 болельщикам в ходе каждой игры, видеть победивший розыгрыш, выбранный болельщиками, и вызывать "переопределение", когда они настаивают на выполнении своего розыгрыша.

[0058] В некоторых вариантах осуществления Тренерская Система Управления позволяет футбольным тренерам управлять всем, что касается футбольной команды, как более подробно описано ниже. Вкратце, модуль состава может сохранять имена, профили и видеозаписи всех игроков. Скаутинг может хранить профили и оценочный анализ всех потенциальных новобранцев и противостоящих игроков. Медицинский диспетчер может отслеживать все травмы, подготавливая их для отчета о травмах.

Книга розыгрышей может дать тренерам место для создания любого розыгрыша, который они хотят, систематизации каждого розыгрыша по каким-либо атрибутам, а также создания установок, сценариев и планов игры для любых условий. Календарь может позволить помощникам тренера выстраивать ежедневные планы тренировок, которые сводятся в недельные и сезонные планы, которыми управляют главные тренеры. Аналитика может позволить тренерам понять эффективность всех розыгрышей с учетом условий, комплектации и игроков.

[0059] Фиг. 54 представляет собой снимок экрана, показывающий общий вид тренерской системы управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Тренерская Система Управления может дать возможность эффективного, обусловленного данными и системой, управления большинством аспектов футбольной команды, в том числе: Управление персоналом, Управление книгой розыгрышей, Управление планом игры, Обучение игроков, Скаутинг и Травматизм 5400. Что касается управления персоналом, система будет собирать прошлые и текущие данные об игроке(ах), розыгрышах, в которых игрок принимает участие, и эффективность этого игрока в заданных условиях - на своем поле, на выезде, и т.д. Что касается Управления книгой розыгрышей, система собирает данные обо всех аспектах книги розыгрышей на основании отдельных розыгрышей, ссылок на видеоизображения розыгрыша, игроков, связанных с розыгрышем и т.д. Что касается Управления планом игры, система позволит тренерскому штабу уточнить все аспекты предстоящего противника и распланировать игру по периодам, по персональному составу игроков, по условиям, таким как попытка продвижения и расстояние и т.д. Что касается Скаутинга и Травматизма, система подходит для скаутских отчетов, интерфейса с видеоматериалами скаутских сессий, и предложения результатов анализа по травматизму в реальном времени, исходя непосредственно из профессиональной и физической подготовки и спортивной формы членов команды.

[0060] Фиг. 55 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел розыгрышей в книге розыгрышей тренерской системы управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Из раздела розыгрышей тренер может сохранять розыгрыши 5500, фильтровать розыгрыши по условиям (situation) (например, попытка продвижения, расстояние, зона, время игры, и т.д.) 5501, фильтровать розыгрыши по комплектации (package) 5502 (показатель количества раннинбеков, тайтэндов и ресиверов на поле), фильтровать розыгрыши по типу (например, вынос, пас, обманное движение, специальные команды, и т.д.) 5503, и добавлять розыгрыши 5504. Добавление нового розыгрыша предполагает ввод названия розыгрыша, иллюстрирование действия в розыгрыше и прикрепление подходящих фильтров для розыгрыша.

[0061] Фиг. 56 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел пакетов (Bundles) в книге розыгрышей тренерской системы управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. В разделе пакетов розыгрыши могут быть объединены в пакеты по несколько розыгрышей (например, по три розыгрыша), которые могут быть выбраны тренером 5601. Каждый пакет представляет собой приемлемый набор розыгрышей для данной игровой ситуации, набор, который понятен для тренера и болельщика. Объединение розыгрышей в пакеты облегчает представление нескольких розыгрышей для голосования болельщиков. Пакеты вводятся в систему 5602 по указанию тренера, организующего план игры, и обычно определяющего варианты розыгрышей. Тренер может присвоить номер пакета, такой как "R12" 5603, чтобы легче было определять варианты розыгрышей в ходе

интерактивной игры.

[0062] Фиг. 57 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел установок (Installs) в книге розыгрышей тренерской системы управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. В разделе установок розыгрыши могут быть объединены в группы установок. В некоторых вариантах осуществления установки включают в себя розыгрыши, которые команды будут изучать в предстоящий период времени 5701. Установки могут быть отсортированы по дате 5702, и новые установки могут быть добавлены 5703.

[0063] Фиг. 58 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел состава (roster) игроков в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. В разделе состава игроки, включенные в состав, могут быть сохранены 5800, отсортированы и найдены по различным атрибутам 5801. Например, член тренерского штаба мог бы отсортировать/отфильтровать игроков нападения, защиты или специальных команд. Игроки могут быть приписаны к группам 5802, которые указывают позицию, на которой они играют. Они могут также быть приписаны к комплектациям 5803, которые указывают количество раннинбеков, тайтэндов и ресиверов и другого персонального состава на поле, иногда называемым группировкой персонального состава. Игроки могут рассматриваться группами 5900, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 59, и комплектациями 6000, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 60.

[0064] Фиг. 61 представляет собой снимок экрана, показывающий обзор персонала в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Обзор персонала включает в себя доступ к подробной информации о персонале, такой как участие в расстановках и игровую статистику 6100.

[0065] Фиг. 62 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел плана игры (Game Plan) в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. В разделе плана игры могут быть созданы планы игры на предстоящие выходные 6200. Также розыгрыши могут быть выбраны для игрового листа 6201, страницы могут быть добавлены на игровую доску 6202, розыгрыши могут перетаскиваться на план игры или вытаскиваться из него 6203, колонки розыгрышей могут быть очищены 6204, и планы игры могут быть сохранены 6205. План игры 6200 воплощается в пределах игровой доски. Игровая доска составляется из одного или нескольких игровых листов. Игровой лист составляется из нескольких сценариев 6300, описанных ниже, и розыгрышей, объединенных условиями.

[0066] Фиг. 63 представляет собой снимок экрана, показывающий создание сценария (Create Script) в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. В некоторых вариантах осуществления сценарий включает в себя серию розыгрышей, проводимых последовательно во время определенных ситуаций: начало игры, начало третьего периода, линия ворот ближе пятнадцатой линии, и т.д. Розыгрыши могут быть добавлены к сценарию из других сценариев и списков розыгрышей 6302. Сценарии могут быть созданы 6300 и назначены на день практического применения 6300. Сценарии также могут быть назначены для практического применения для конкретной игры и противников 6400, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 64.

[0067] Фиг. 65 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел игрового листа (Play Sheet) плана игры в тренерской системе управления, в соответствии с

некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Игровой лист 6500 может быть сгенерирован, что позволяет быстро выбирать пакеты и розыгрыши в ходе игры. Например, член тренерского штаба может видеть все пакеты (наборы розыгрышей) для условий 3-я попытка продвижения и большое расстояние. Это
 5 позволяет тренерскому штабу быстро выбирать розыгрыши для автоматической доставки болельщикам, на основании условий на поле.

[0068] Фиг. 66 представляет собой снимок экрана, показывающий раздел календаря в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Расписание может быть создано, чтобы
 10 установить план игры для конкретной игры 6600. Планы игры могут быть объединены по категориям 6601, назначены на временные интервалы в календаре 6602 и объединены для просмотра по дням или неделям 6603. Расписание также может включать в себя функцию прокрутки для просмотра более ранних и более поздних событий 6604. События в течение дня могут также представляться в формате списка, чтобы указать
 15 выделенные точки (emphasis) в течение дня 6605. Выделенные точки могут обозначать игроков в отчете о травмах, о которых не будет сообщаться на практике, например. События также могут просматриваться за неделю, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 67. Расписание команды может просматриваться за неделю 6701, и события могут быть объединены по времени и выделению 6702.
 20 Расписание команды также может просматриваться за день 6800, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 68.

[0069] Фиг. 69 представляет собой снимок экрана, показывающий скаутские отчеты в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Скаутские отчеты могут просматриваться и
 25 сортироваться по дате 6900. Скаутские отчеты также могут быть созданы 6901.

[0070] Фиг. 70 представляет собой снимок экрана, показывающий аналитику (Analytics) в тренерской системе управления, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Может быть произведено множество аналитических отчетов по команде, игре, противнику, нападению и защите 7000.

30 **Арбитры/Администратор**

[0071] Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 71, администратор (admin) может управлять игрой, получая доступ к системе по уникальным URL и имени входа 7101. Администратор может вводить попытку продвижения, расстояние, счет, период, время (и сохранять изменения) в ходе игры 7102.
 35 Администратор может запустить следующий набор розыгрышей, как только арбитр (на поле) установил мяч 7103. В этот момент тренеры примут уведомление в своем приложении о том, что у них есть определенное количество времени (например, 7 секунд) для ввода следующего набора розыгрышей. Администратор также может указать на переход владения мячом при необходимости, и в это время всем
 40 пользователям будет отправлено автоматическое уведомление о переключении нападения и защиты.

[0072] Фиг. 72 демонстрирует снимок экрана приложения арбитра, в соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Приложение арбитра указывает статус системы. Статус системы более подробно описан ниже. Вкратце,
 45 статус системы может включать в себя готовность к следующему розыгрышу, выбирающих розыгрыши тренеров, и т.д. 7200. Приложение арбитра может включать в себя ссылку на инициирование розыгрыша 7201, на опубликование победившего розыгрыша (например, результатов розыгрыша) для болельщиков 7202, и на

переключение владения мячом, чтобы указать, какая команда находится в нападении и защите 7203. Также здесь может предусматриваться ввод для выбора времени тренерского выбора и времени голосования болельщиков. Время тренерского выбора и время голосования болельщиков могут задавать продолжительность состояний в

5 ходе опроса, как более подробно описано ниже.

Технический Персонал в Игровой день/Неигровой День

[0073] Технический персонал может получать доступ к системе, как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 73. Технический персонал может в режиме реального времени просматривать статистику участия

10 активных пользователей в системе 7300, отправлять уведомления, если они не участвуют 7301, устранять технические проблемы 7302 и оповещать службу Маркетинга/Работы с клиентами, чтобы пометать стратегии удержания и участия, такие как награды, и т.д. 7303.

Командная Служба Продуктового Маркетинга/Работы с клиентами

[0074] Как продемонстрировано на иллюстративном снимке экрана на Фиг. 74, система позволяет службе продуктового маркетинга/работы с клиентами просматривать

15 в режиме реального времени статистику участия, а также аналитические данные в свободное от игр время 7401. Они могут использовать данные для индивидуальной настройки разделов "Моя Статистика" 7402 и "Мои Достижения" в отношении различных

20 болельщиков. Они могут также присоединяться к аналитической базе данных болельщиков, чтобы обратиться к неактивным болельщикам и попытаться вновь привлечь их, и за другими сведениями по маркетингу/обслуживанию 7403.

Механизм Игры: Автомат с Конечными Состояниями

[0075] Фиг. 75 показывает иллюстративный автомат с конечными состояниями, в

25 соответствии с некоторыми вариантами осуществления настоящего раскрытия. Механизм Игры представляет собой систему для организации и проведения официального футбольного матча. Он включает в себя координирующий обмен информацией между болельщиками, тренерами и арбитрами через центральный программный комплекс.

[0076] Система смоделирована в форме автомата с конечными состояниями. Это

30 означает, что система находится ровно в одном состоянии в тот или иной момент времени. По мере того как происходят разные действия (нажатие кнопки арбитром, законченный отсчет времени, и т.д.), система переходит в другие состояния. Эти состояния задают, что может произойти и происходит в тот или иной момент. Конечный

35 автомат может исполняться вычислительным устройством.

(1) Перед игрой 7501

[0077] Когда создается и планируется новая игра, ее первым состоянием является состояние "перед игрой". Система была настроена для двух команд, но игра еще

40 фактически не началась. В этом состоянии пользователи смогут взаимодействовать с игрой по-разному с момента, когда игра запущена. Это может включать в себя взаимодействия/планирование с тренером их команды.

[0078] С этого времени единственным действием, которое изменит состояние игры, является наличие ввода команды на начало игры компетентным представителем (через Приложение Администратора). Это будет переход игры в состояние "создание опросов

45 тренером".

[0079] Предполагается, что все состояния, кроме "перед игрой" и "игра окончена", означают, что игра в настоящий момент "активна".

(2) Создание Опросов Тренером 7502

[0080] Это состояние означает, что тренеры в настоящее время выбирают розыгрыши для включения в опросы, которые будут разосланы болельщикам, и по которым болельщики будут голосовать. Тренеры также могут заявлять "переопределение тренера" в это время. В этом состоянии система принимает предложенные варианты выбора розыгрыша для опроса от Приложения Тренера. Запускается счетчик времени, по которому может быть автоматический переход в состояние "уведомление болельщиков об опросах". Счетчик времени может устанавливаться в диапазоне от 1 секунды до 60 секунд. В некоторых вариантах осуществления счетчик времени устанавливается на семь секунд.

(3) Уведомление Болельщиков об Опросах 7503

[0081] Это состояние означает, что система в настоящее время производит отправку обоих опросов (по одному для каждой команды) их болельщикам. В этом состоянии тренеры больше не могут заявлять варианты выбора розыгрыша для опроса. Запускается счетчик времени, по которому будет автоматический переход в состояние "голосование болельщиков". Счетчик времени может устанавливаться в диапазоне от 1 секунды до 60 секунд. В некоторых вариантах осуществления счетчик времени устанавливается на две секунды. Система удостоверяется, что каждый тренер смог создать опрос. Если тренер не создал свой опрос, система может создать опрос за них и наполнить его тремя случайными вариантами розыгрыша. После того, как оба опроса готовы, они передаются всем болельщикам.

(4) Голосование Болельщиков 7504

[0082] Это состояние означает, что система засчитывает голоса от всех болельщиков. В этом состоянии опрос, отправленный болельщику в предыдущем состоянии, теперь становится видимым. Заявления по голосованию теперь засчитаны системой. Запускается счетчик времени, который автоматически переводит игру в состояние "уведомление всех о результатах". Счетчик времени может устанавливаться в диапазоне от 1 секунды до 60 секунд. В некоторых вариантах осуществления счетчик времени устанавливается на десять секунд.

(5) Уведомление Пользователей о Результатах 7505

[0083] Это состояние означает, что система отправляет результаты голосования всем болельщикам и тренерам. В этом состоянии голоса больше не засчитываются системой. Результаты голосования по опросу сводятся в таблицу, и победивший розыгрыш определяется для каждого опроса. Итоговая сводка по результатам каждого опроса транслируется всем болельщикам и тренерам. Запись итоговых сводок по голосованиям сохраняется для будущего использования. Запускается счетчик времени, который автоматически переводит игру в состояние "розыгрыш в действии". Счетчик времени может устанавливаться в диапазоне от 1 секунды до 60 секунд. В некоторых вариантах осуществления счетчик времени устанавливается на две секунды.

(6) Розыгрыш в Действии 7506

[0084] Это состояние означает, что победившие розыгрыши сейчас исполняются на поле реальными футболистами. Система ожидает ввода через Приложение Администратора информации о конечном результате розыгрыша. В зависимости от результатов игра может перейти в два разных состояния:

1. Если система определяет, что игра окончена, то игра переходит в состояние "игра окончена".

2. Если игра технически не окончена, то система ждет команды от ответственного работника, чтобы начать следующий полный процесс опрашивания. Это делается посредством перехода игры снова в состояние "создание опросов тренером".

(7) Игра окончена 7507

[0085] В этом состоянии игра в данный момент окончена и уже не способна вернуться ни в одно из других состояний.

[0086] В некоторых вариантах осуществления полное время исполнения для первых
5 четырех состояний менее 100 секунд. В некоторых вариантах осуществления полное время исполнения находится в диапазоне от 30 до 60 секунд.

[0087] Описанные выше технологические процессы системы интерактивной игры
10 могут быть реализованы в программном обеспечении, аппаратном обеспечении, программно-аппаратном обеспечении или любой их комбинации. Предпочтительно, если технологические процессы реализуются в одной или нескольких компьютерных программах, исполняемых на программируемом компьютере (который может быть частью серверной компьютерной системы, включающем в себя процессор,
15 запоминающий носитель, считываемый процессором (в том числе, например, энергозависимое и энергонезависимое запоминающее устройство и/или элементы хранения), и устройства ввода и вывода. Каждая компьютерная программа может представлять собой набор инструкций (программный код) в кодовом модуле, постоянно хранимом в оперативном запоминающем устройстве компьютера. Пока не потребуется компьютеру, набор инструкций может сохраняться в другом компьютерном
20 запоминающем устройстве (например, на накопителе на жестком диске, или в съемном запоминающем устройстве, таком как оптический диск, внешний жесткий диск, карта памяти или флеш-накопителе) или сохраняться на другой компьютерной системе и загружаться через сеть Интернет или другую сеть.

[0088] Располагая так описанными несколькими иллюстративными вариантами
25 осуществления, следует понимать, что различные изменения, модификации и усовершенствования будут очевидны для специалистов в данной области техники. Такие изменения, модификации и усовершенствования являются неотъемлемой частью данного раскрытия и предполагают нахождение в пределах сущности и объема данного раскрытия. Хотя некоторые примеры, представленные в данном документе, и предусматривают конкретные комбинации функций или структурных элементов, следует
30 понимать, что эти функции и элементы могут быть совмещены иначе, в соответствии с настоящим раскрытием, для достижения тех же или других целей. В частности, не предполагается, что функции, элементы и признаки, описанные применительно к одному варианту осуществления, должны быть исключены из подобных или других ролей в других вариантах осуществления.

[0089] Дополнительно, элементы и компоненты, описанные в данном документе,
35 могут быть в свою очередь разбиты на дополнительные компоненты или соединены, чтобы сформировать меньшее количество компонентов для выполнения тех же функций. Например, серверная компьютерная система может содержать одну или несколько физических машин или виртуальных машин, работающих на одной или нескольких
40 физических машинах. Помимо этого, серверная компьютерная система может содержать кластер компьютеров или многочисленные распределенные компьютеры, которые соединены сетью Интернет или другой сетью.

[0090] Соответственно, вышеприведенное описание и прилагаемые чертежи служат лишь для примера и не предназначены для ограничения.

[0091] Специалистам в данной области техники должно быть понятно, что различные
45 условные примеры в описании изобретения и на чертежах, описанные в данном документе, могут быть реализованы в виде электронной аппаратуры, компьютерного программного обеспечения или комбинации того и другого. Чтобы показать эту

взаимозаменяемость аппаратного и программного обеспечения, различные иллюстративные блоки, модули, элементы, компоненты, способы и алгоритмы были описаны выше в общем, с точки зрения их функциональных возможностей. Реализованы ли такие функциональные возможности в виде аппаратного обеспечения, программного обеспечения, или комбинации, зависит от конкретного приложения и конструктивных ограничений, наложенных на систему в целом. Специалисты в данной области техники могут реализовать описанные функциональные возможности по-разному для каждого конкретного приложения. Различные компоненты и блоки могут быть расположены иначе (например, расположены в другом порядке или разделены по-другому), совершенно не выходя за рамки объема заявленной технологии.

[0092] Кроме того, реализация протокола связи может быть внедрена централизованно в одной компьютерной системе, или распределенным способом, когда разные элементы разнесены по нескольким взаимосвязанным компьютерным системам. Компьютерная система любого типа, или другие инструментальные средства, приспособленные для осуществления способов, описанных в данном документе, подходит для выполнения функций, описанных в данном документе.

[0093] Типичная комбинация аппаратного и программного обеспечения может быть компьютерной системой общего назначения с компьютерной программой, которая, будучи загруженной и исполняемой, управляет компьютерной системой таким образом, что она осуществляет способы, описанные в данном документе. Способы протокола связи также могут быть заложены в компьютерный программный продукт, который содержит все функциональные характеристики, дающие возможность реализации способов, описанных здесь, и который, будучи загружен в компьютерную систему, способен осуществить эти способы.

[0094] Компьютерная программа или приложение в данном контексте означают любое выражение на любом языке, в любом коде или представлении, набора инструкций, предназначенных, чтобы заставить систему, имеющую возможность обработки информации, выполнять конкретную функцию либо сразу, либо после любого из двух или обоих действий: а) преобразования в другой язык, код или представление; б) воспроизводство в другой материальной форме. Важно отметить, что этот протокол связи может быть воплощен в иных специфических формах без отступления от его сущности или существенных признаков, и соответственно, должна быть сделана ссылка на нижеследующую формулу изобретения, а не на вышеприведенное описание изобретения, в качестве указания объема настоящего изобретения.

[0095] Протокол связи был подробно описан с особой ссылкой на эти иллюстративные варианты осуществления. Будет очевидно, однако, что различные модификации и изменения могут быть сделаны в пределах сущности и объема настоящего раскрытия, которые описаны в вышеприведенном описании изобретения, и такие модификации и изменения должны считаться эквивалентами и частью данного раскрытия.

(57) Формула изобретения

1. Компьютеризированный способ содействия участия на основе состояний в определении вариантов розыгрышей в футбольном матче, что позволяет болельщикам инициативно участвовать в режиме реального времени в игре вместе с игроками, арбитрами и тренерами, при этом способ содержит этапы, на которых:

принимают, посредством вычислительного устройства, профиль пользователя, причем профиль пользователя соответствует пользователю, зарегистрированному для голосования в футбольном матче в реальном времени, при этом профиль пользователя

содержит тренерский счет;

инициируют, посредством вычислительного устройства, последовательность состояний в ответ на начало розыгрыша в ходе футбольного матча в реальном времени, при этом последовательность состояний содержит:

5 состояние создания опроса в течение первого временного периода, при этом состояние создания опроса содержит прием, посредством вычислительного устройства, набора розыгрышей от вычислительного устройства тренера, за время, соответствующее времени до исполнения розыгрыша в футбольном матче в реальном времени, причем каждый из набора розыгрышей идентичен розыгрышу, выбранному тренером;

10 состояние уведомления в течение второго временного периода, при этом состояние уведомления содержит отправку, посредством вычислительного устройства, набора розыгрышей на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя, в таком формате, что наборы розыгрышей автоматически отображаются на вычислительном устройстве зарегистрированного пользователя;

15 состояние голосования болельщиков в течение третьего временного периода, при этом состояние голосования болельщиков содержит прием, посредством вычислительного устройства, проголосованного розыгрыша от вычислительного устройства зарегистрированного пользователя, причем проголосованный розыгрыш соответствует одному розыгрышу из набора розыгрышей;

20 состояние уведомления в течение четвертого временного периода, при этом состояние уведомления содержит отправку, посредством вычислительного устройства, победившего розыгрыша на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя и вычислительное устройство тренера, причем победивший розыгрыш основан на результатах упомянутого состояния голосования болельщиков таким
25 образом, что сумма первого временного периода, второго временного периода, третьего временного периода и четвертого временного периода равна или меньше 100 секунд;
и

состояние розыгрыша в действии в течение пятого временного периода, при этом состояние розыгрыша в действии содержит прием, посредством вычислительного
30 устройства, результата розыгрыша в реальном времени на основе победившего розыгрыша от по меньшей мере одного из вычислительного устройства арбитра и вычислительного устройства администратора;

причем, когда проголосованный розыгрыш является победившим розыгрышем, назначают, посредством вычислительного устройства, очки проголосованному
35 розыгрышу на основании: проголосованного розыгрыша, соответствующего победившему розыгрышу, и счета в реальном времени, ассоциированного с результатом розыгрыша в реальном времени;

когда проголосованный розыгрыш не является победившим розыгрышем, назначают, посредством вычислительного устройства, очки проголосованному розыгрышу, когда
40 проголосованный розыгрыш является более успешным, чем победивший розыгрыш;

обновляют, посредством вычислительного устройства, тренерский счет, на основании очков, назначенных проголосованному розыгрышу; и

выводят, посредством вычислительного устройства, на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя информационный материал, связанный с тренерским
45 счетом.

2. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором каждое из последовательности состояний прекращается с началом последующего состояния.

3. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором набор розыгрышей

дополнительно содержит переопределение тренера, при этом переопределение тренера содержит победивший розыгрыш, выбранный тренером.

4. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором состояние создания опроса дополнительно содержит создание, по меньшей мере, одного из следующего:

- 5 случайный набор розыгрышей,
набор розыгрышей на основе предшествующей игровой статистики, и
набор розыгрышей на основе текущей игровой статистики,
когда заявленный набор розыгрышей не содержит розыгрышей.

10 5. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором информационный материал содержит счет победивших розыгрышей, при этом счет победивших розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем из набора розыгрышей, соотнесенного с состоянием создания опроса, являлся победившим розыгрышем.

15 6. Компьютеризированный способ по п. 5, в котором информационный материал дополнительно содержит по меньшей мере одно из счета участия и счета результативных розыгрышей, при этом счет участия соответствует количеству розыгрышей, когда пользователь отдает голос, счет результативных розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем, привел к тому, что соотнесенная с голосованием команда забила гол или предотвратила забивание гола.

20 7. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором информационный материал содержит по меньшей мере одно из информации о голосовании, вызовов, обучающей информации, при этом информация о голосовании содержит запись, соответствующую тому, как пользователь зарабатывал тренерский счет, вызовы содержат сравнение тренерского счета с тренерскими счетами, соответствующими другим пользовательским
25 профилям, при этом обучающая информация содержит по меньшей мере одно из информации и набора действий для улучшения тренерского счета.

8. Компьютеризированный способ по п. 1, дополнительно содержащий этап, на котором отправляют, посредством вычислительного устройства, информацию о состоянии на вычислительное устройство арбитра.

30 9. Компьютеризированный способ по п. 1, дополнительно содержащий этап, на котором принимают, посредством вычислительного устройства, продолжительность по меньшей мере одного из первого временного периода, второго временного периода, третьего временного периода, четвертого временного периода, от вычислительного устройства арбитра.

35 10. Компьютеризированный способ по п. 1, дополнительно содержащий этап, на котором выводят, посредством вычислительного устройства, информацию об интерактивной игре на по меньшей мере одно из вычислительного устройства зарегистрированного пользователя, вычислительного устройства тренера, и вычислительного устройства арбитра.

40 11. Компьютеризированный способ по п. 1, в котором сумма временных периодов находится в диапазоне от 30 секунд до 60 секунд.

12. Система для содействия участия на основе состояний в определении вариантов розыгрышей в футбольном матче, что позволяет болельщикам инициативно участвовать в режиме реального времени в игре вместе с игроками, арбитрами и тренерами, причем
45 система содержит запоминающее устройство, содержащее в себе инструкции для исполнения процессором, при этом процессор выполнен с возможностью:

приема профиля пользователя, причем профиль пользователя соответствует пользователю, зарегистрированному для голосования в футбольном матче в реальном

времени, при этом профиль пользователя содержит тренерский счет;

инициирования последовательности состояний в ответ на начало розыгрыша в ходе футбольного матча в реальном времени, при этом последовательность состояний содержит:

5 состояние создания опроса в течение первого временного периода, причем упомянутое состояние создания опроса содержит прием, посредством вычислительного устройства, набора розыгрышей от вычислительного устройства тренера, за время, соответствующее времени до исполнения розыгрыша в футбольном матче в реальном времени, причем каждый из набора розыгрышей идентичен розыгрышу, выбранному тренером;

10 состояние уведомления в течение второго временного периода, причем упомянутое состояние уведомления содержит отправку, посредством вычислительного устройства, набора розыгрышей на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя, в таком формате, что наборы розыгрышей автоматически отображаются на вычислительном устройстве зарегистрированного пользователя;

15 состояние голосования болельщиков в течение третьего временного периода, причем упомянутое состояние голосования болельщиков содержит прием, посредством вычислительного устройства, проголосованного розыгрыша от вычислительного устройства зарегистрированного пользователя, при этом проголосованный розыгрыш соответствует одному розыгрышу из набора розыгрышей;

20 состояние уведомления в течение четвертого временного периода, причем процессор дополнительно выполнен с возможностью отправки победившего розыгрыша на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя и вычислительное устройство тренера, причем победивший розыгрыш основан на результатах упомянутого состояния голосования болельщиков таким образом, что сумма первого временного

25 временного периода, второго временного периода, третьего временного периода и четвертого временного периода равна или меньше 100 секунд; и

состояние розыгрыша в действии в течение пятого временного периода, причем процессор дополнительно выполнен с возможностью приема результата розыгрыша в реальном времени на основе победившего розыгрыша от по меньшей мере одного

30 из вычислительного устройства арбитра, вычислительного устройства администратора;

причем, когда проголосованный розыгрыш является победившим розыгрышем, назначения очков проголосованному розыгрышу на основании: проголосованного розыгрыша, соответствующего победившему розыгрышу, и счета в реальном времени, ассоциированного с результатом розыгрыша в реальном времени;

35 когда проголосованный розыгрыш не является победившим розыгрышем, назначения очков проголосованному розыгрышу, когда проголосованный розыгрыш является более успешным, чем победивший розыгрыш;

обновления тренерского счета, на основании очков, назначенных проголосованному розыгрышу; и

40 вывода на вычислительное устройство зарегистрированного пользователя информационного материала, связанного с тренерским счетом.

13. Система по п. 12, в которой каждое из последовательности состояний прекращается с началом последующего состояния.

14. Система по п. 12, в которой набор розыгрышей дополнительно содержит

45 переопределение тренера, при этом переопределение тренера содержит победивший розыгрыш, выбранный тренером.

15. Система по п. 12, в которой для состояния создания опроса процессор дополнительно выполнен с возможностью создания, по меньшей мере, одного из

следующего:

случайный набор розыгрышей,
набор розыгрышей на основе предшествующей игровой статистики, и
набор розыгрышей на основе текущей игровой статистики,

5 когда заявленный набор розыгрышей не содержит розыгрышей.

16. Система по п. 12, в которой информационный материал содержит счет победивших розыгрышей, при этом счет победивших розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем из набора розыгрышей, соотнесенного с состоянием создания опроса, являлся победившим розыгрышем.

10 17. Система по п. 16, в которой информационный материал дополнительно содержит по меньшей мере одно из счета участия и счета результативных розыгрышей, при этом счет участия соответствует количеству розыгрышей, когда пользователь отдает голос, счет результативных розыгрышей соответствует количеству раз, когда розыгрыш, выбранный пользователем, привел к тому, что соотнесенная с голосованием команда
15 забила гол или предотвратила забивание гола.

18. Система по п. 12, в которой информационный материал содержит по меньшей мере одно из информации о голосовании, вызовов, обучающей информации, при этом информация о голосовании содержит запись, соответствующую тому, как пользователь зарабатывал тренерский счет, вызовы содержат сравнение тренерского счета с
20 тренерскими счетами, соответствующими другим пользовательским профилям, при этом обучающая информация содержит по меньшей мере одно из информации и набора действий для улучшения тренерского счета.

19. Система по п. 12, в которой процессор дополнительно выполнен с возможностью отправки информации о состоянии на устройство арбитра.

25 20. Система по п. 12, в которой процессор дополнительно выполнен с возможностью приема продолжительности, по меньшей мере, или первого временного периода, или второго временного периода, или третьего временного периода, или четвертого временного периода, от вычислительного устройства арбитра.

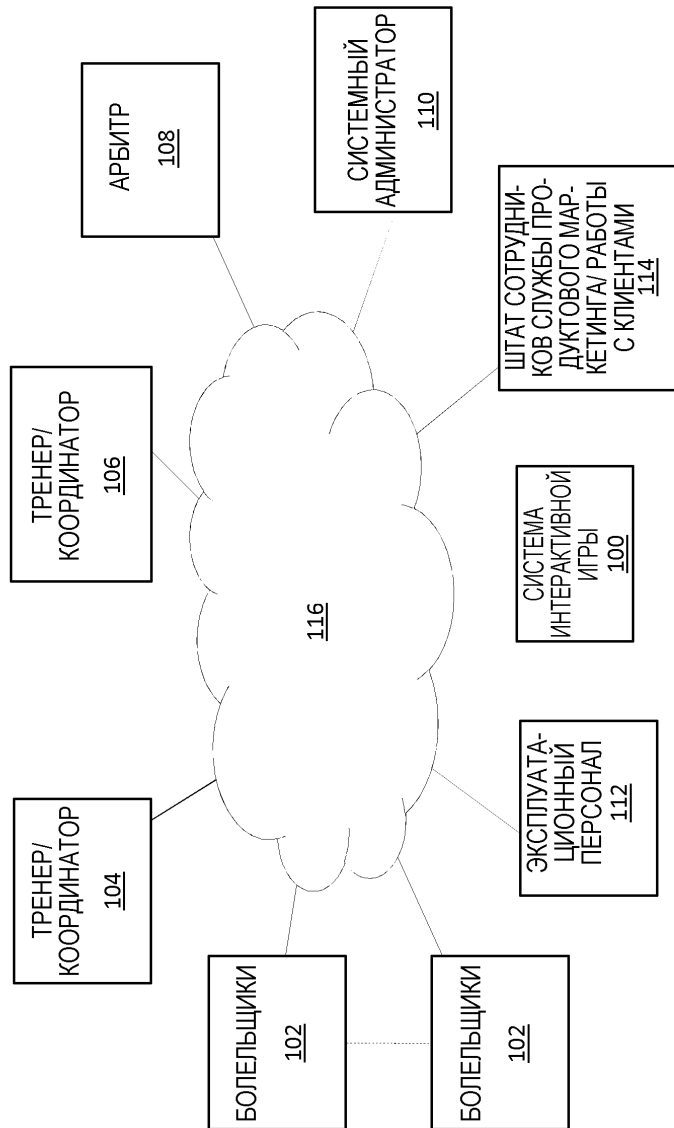
30

35

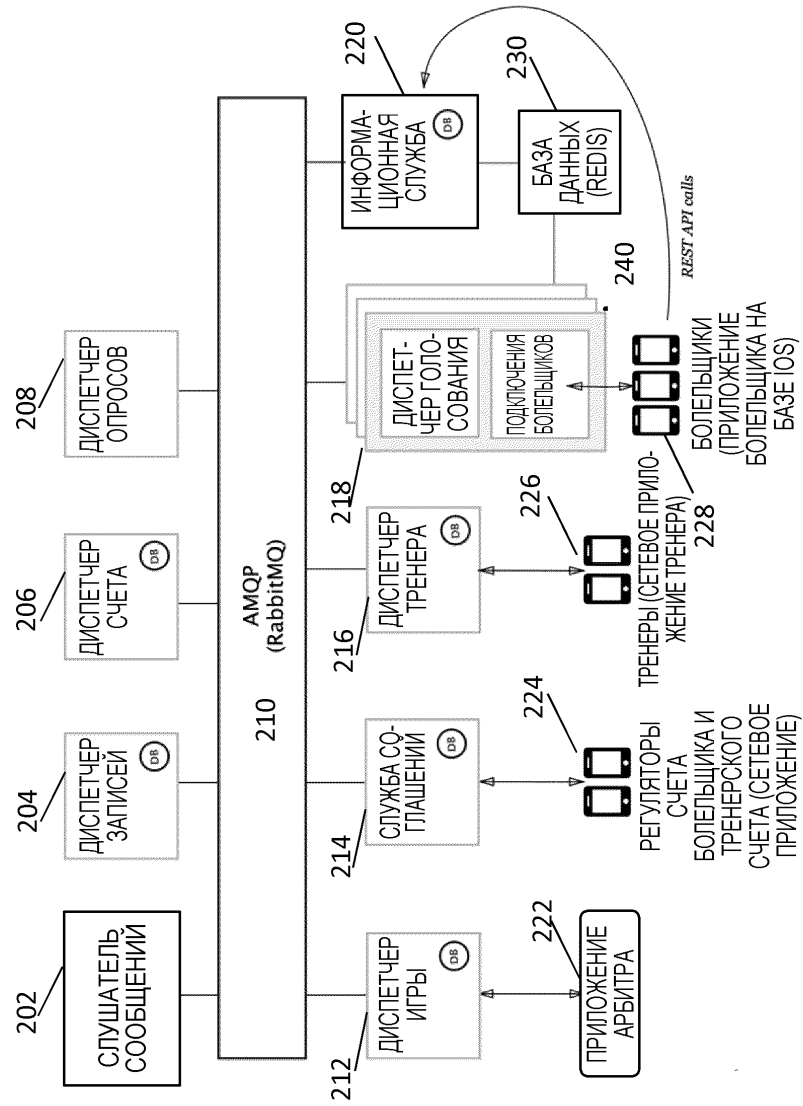
40

45

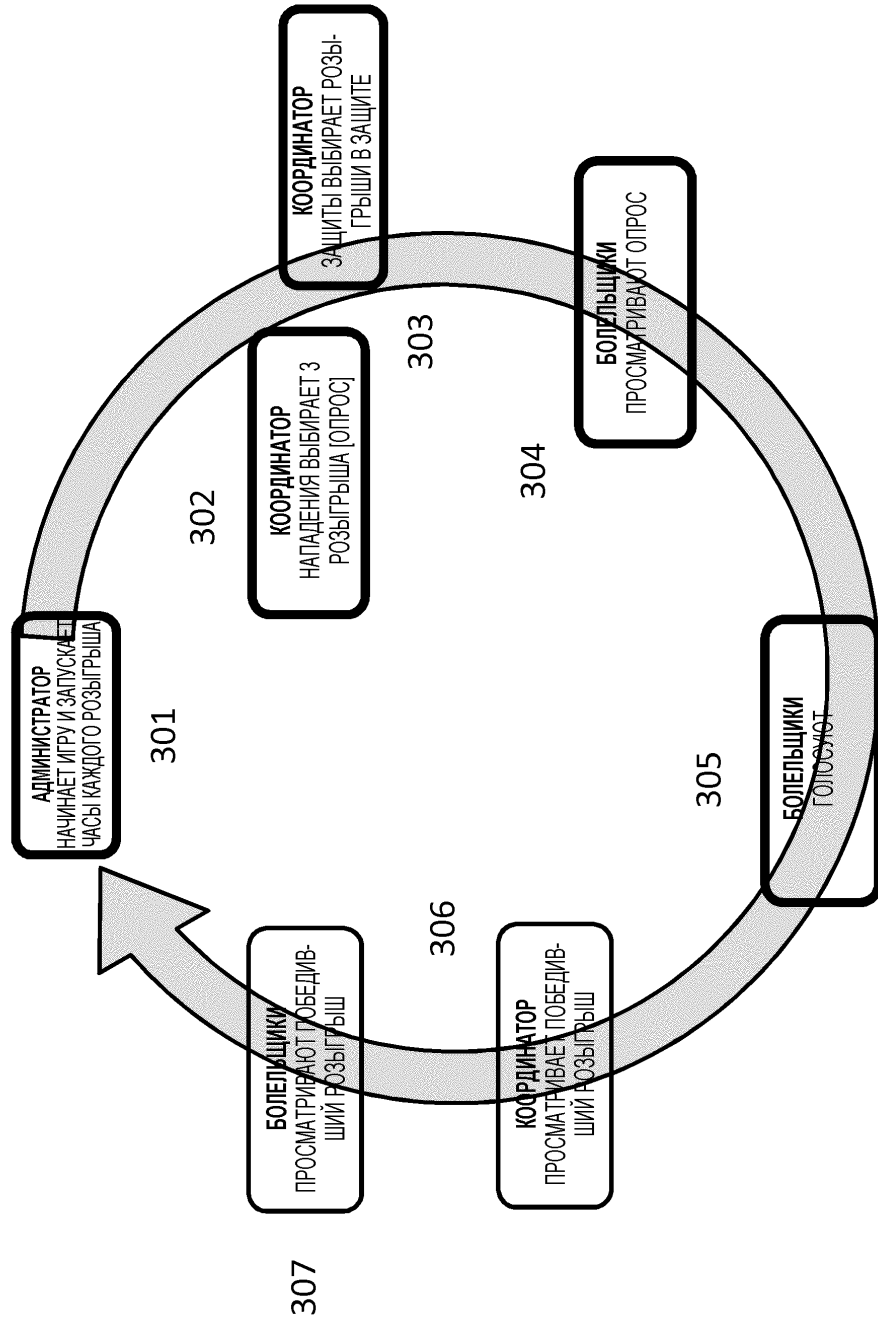
ФИГ. 1



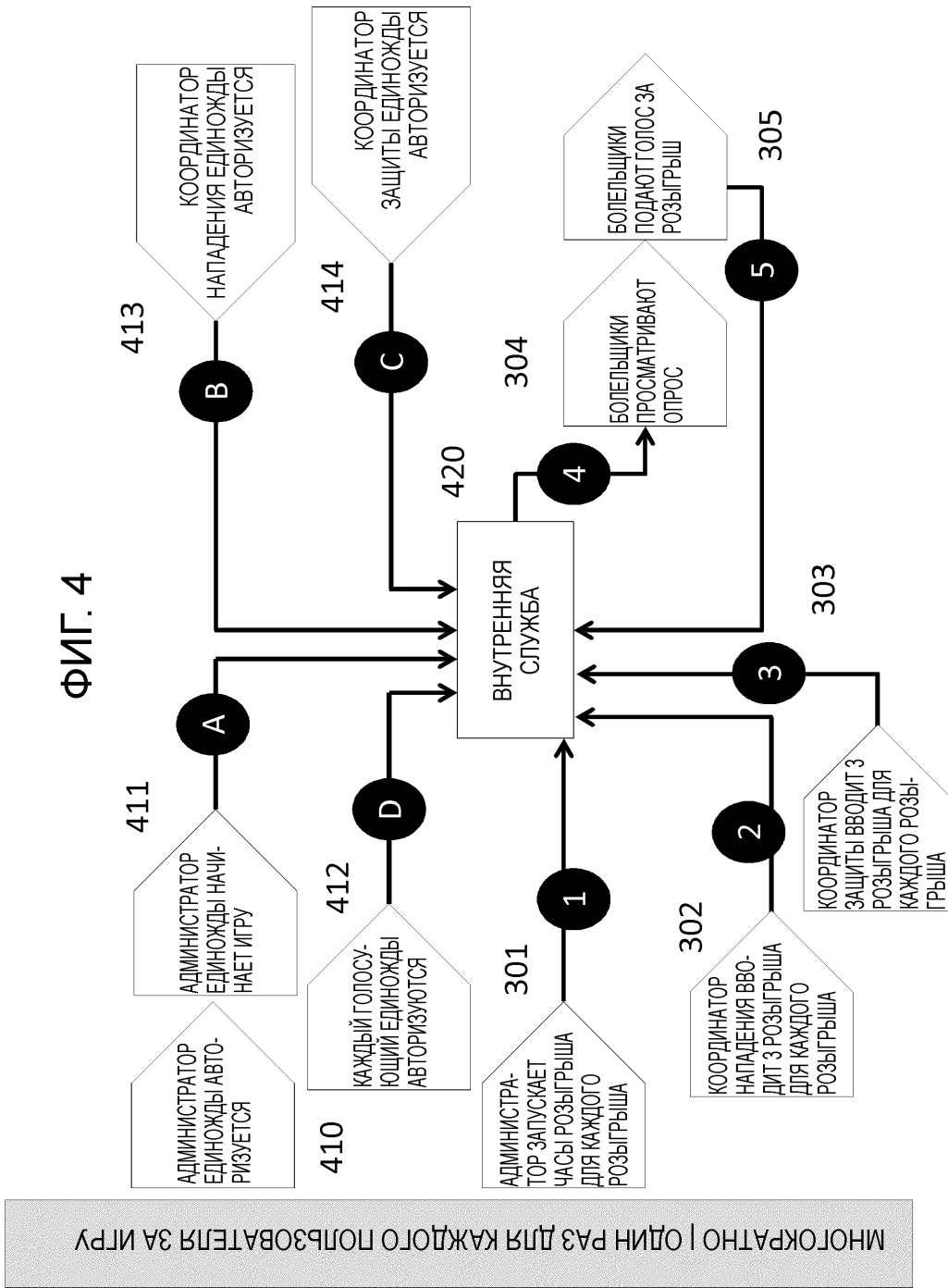
ФИГ. 2



ФИГ. 3

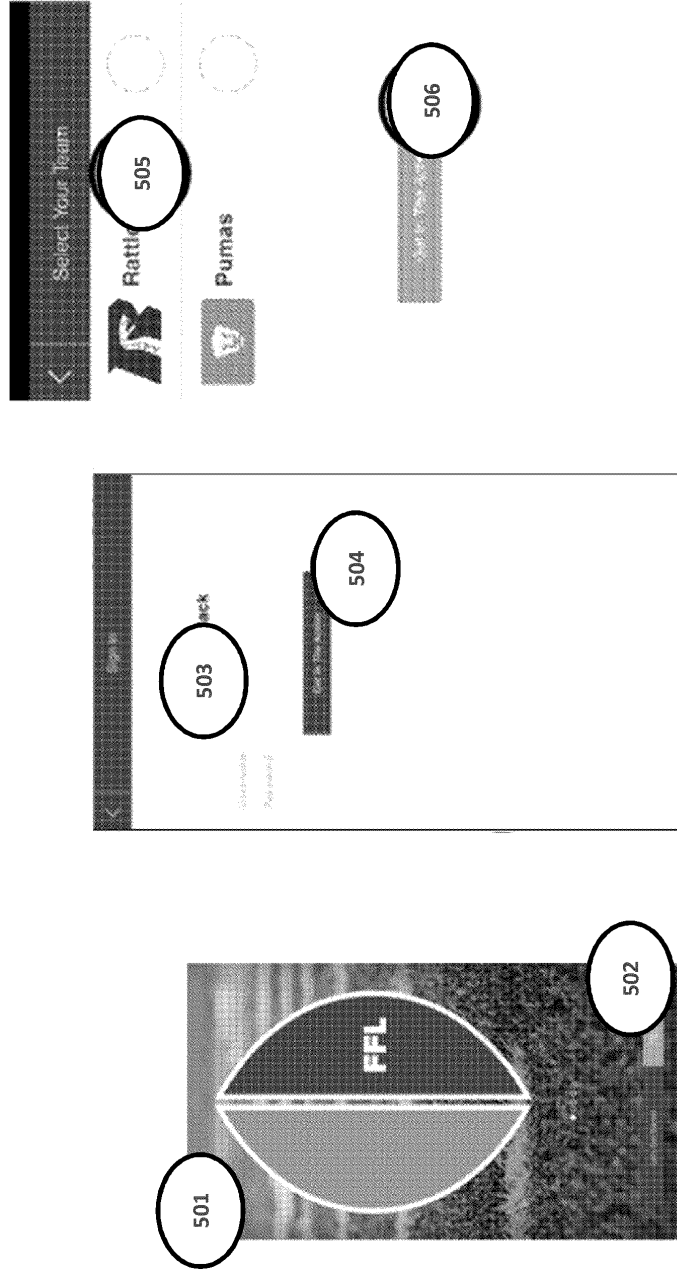


ФИГ. 4

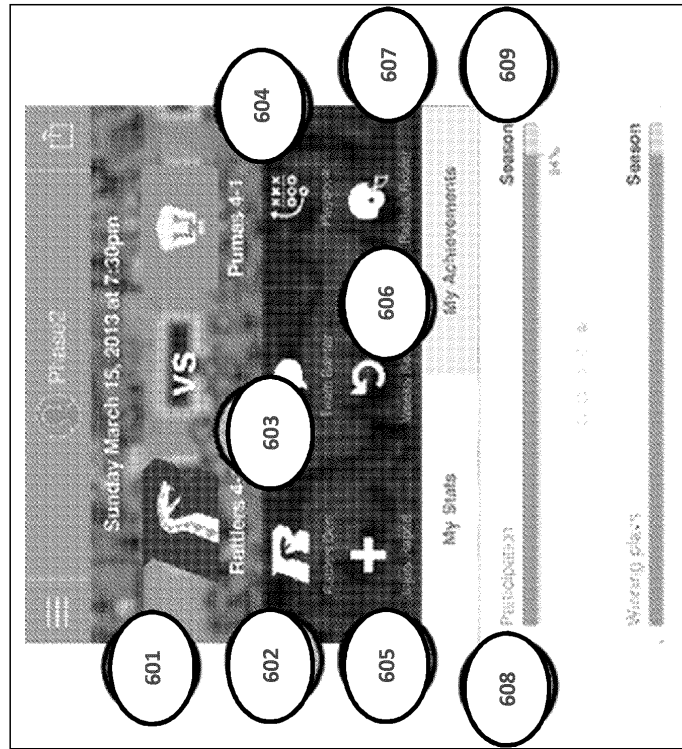


5/75

ФИГ. 5

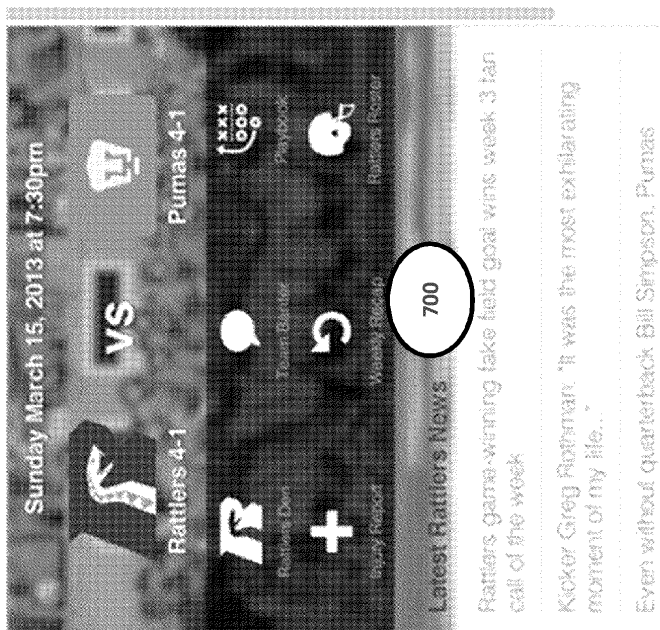


ФИГ. 6

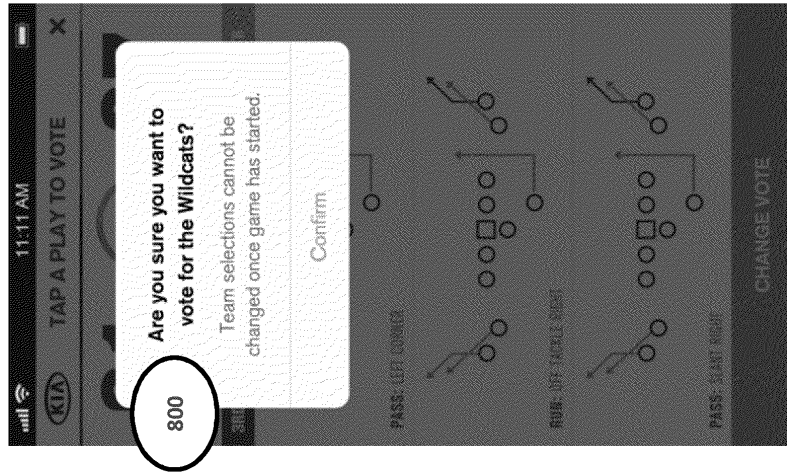


7/75

ФИГ. 7



ФИГ. 8



9/75

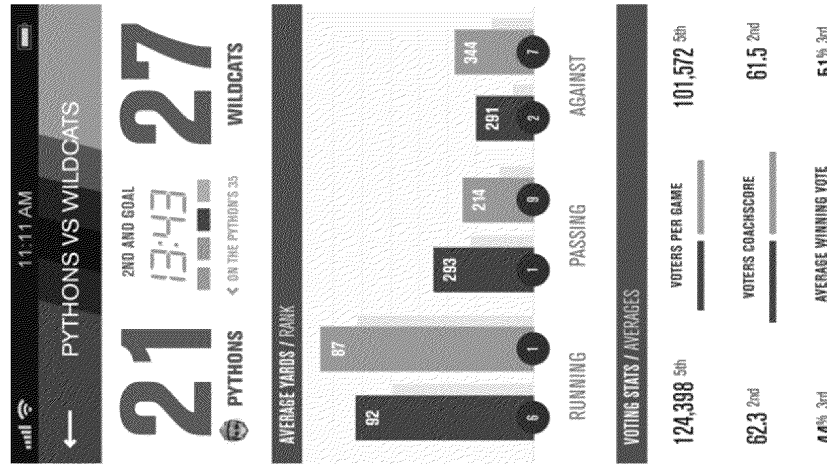
ФИГ. 9



900

10/75

ΦΙΓ. 10



1000

11/75

ΦΜΓ. 11

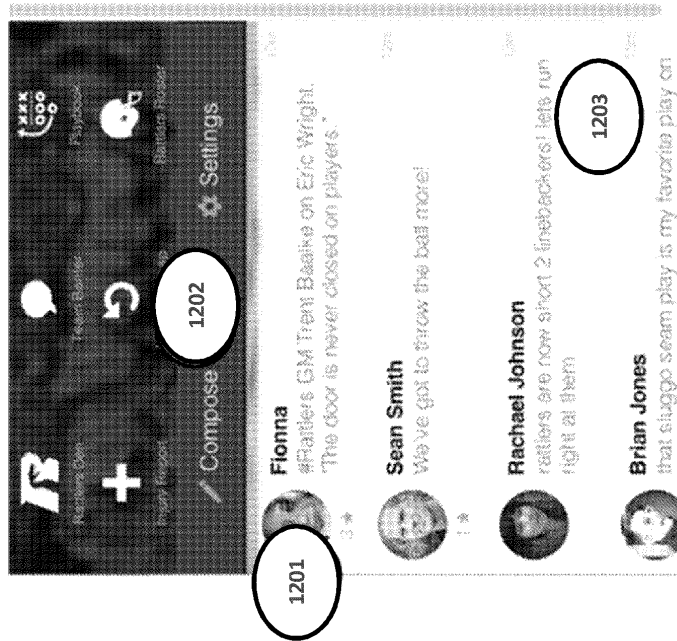
11:11 AM
YCF
JLE LEADERBOARD TEAMS
YCF EAST / CONFERENCE

PYTHONS Coach Phil Grebinar Playing Now	4-0
COBRAS Coach Milton Pacheco Playing Now	2-2
COPPERHEADS Coach Steven Tello Next Game in 3 Days	1-3
VIPERS Coach Andrew Shelley Next Game in 3 Days	0-4
WILDCATS Coach Frank Novak Playing Now	4-0

1101

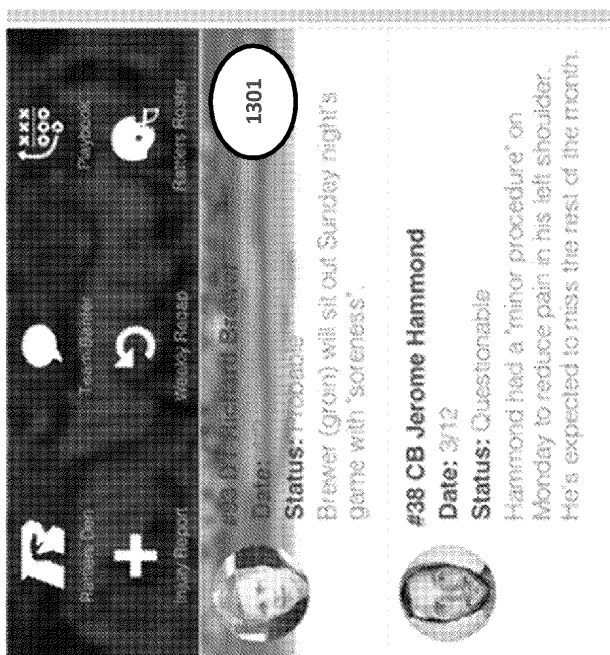
12/75

ΦΙΓ. 12



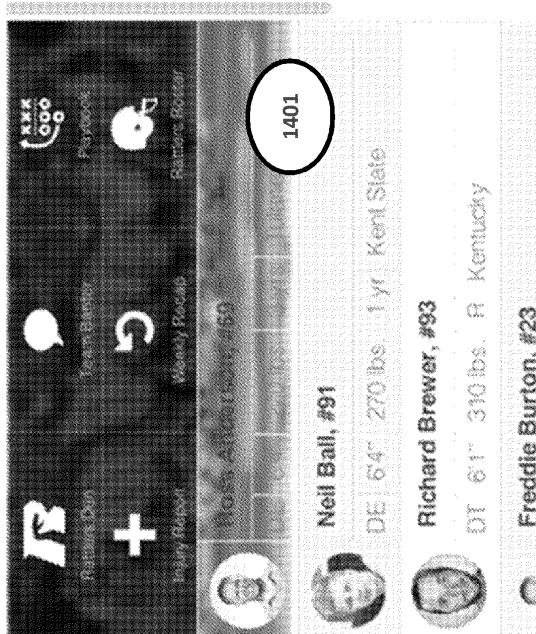
13/75

ФИГ. 13



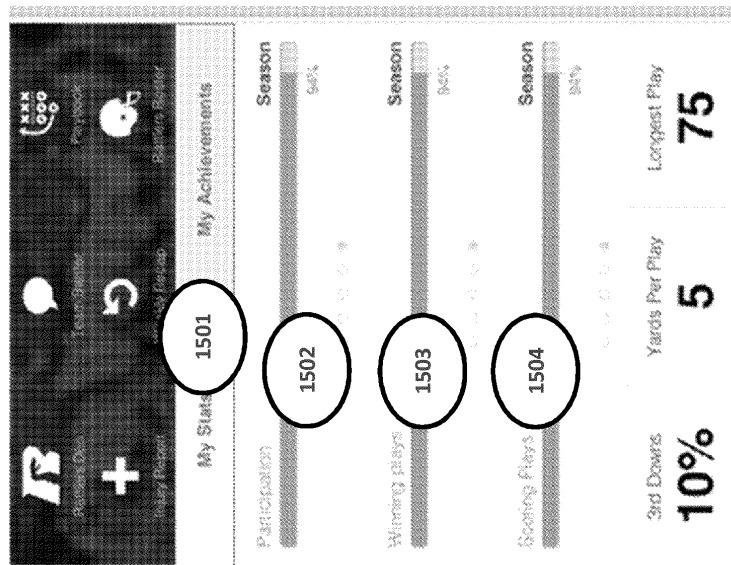
14/75

Фиг. 14

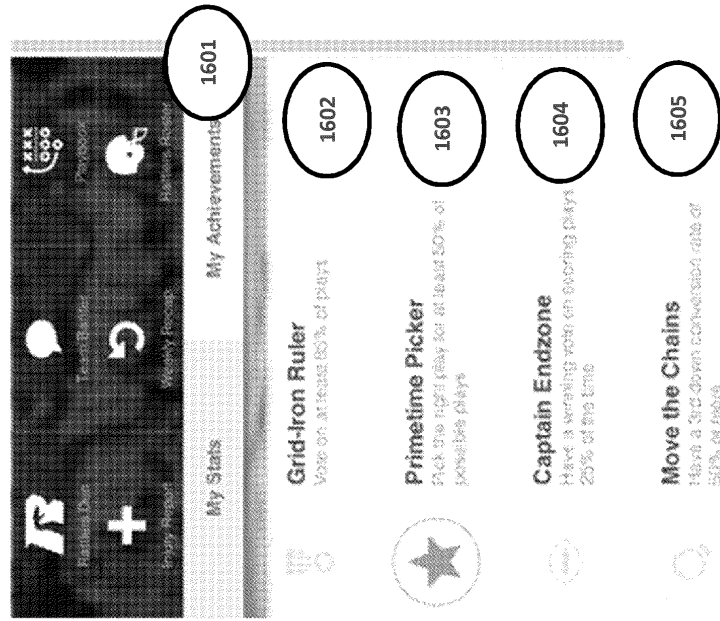


15/75

ФИГ. 15

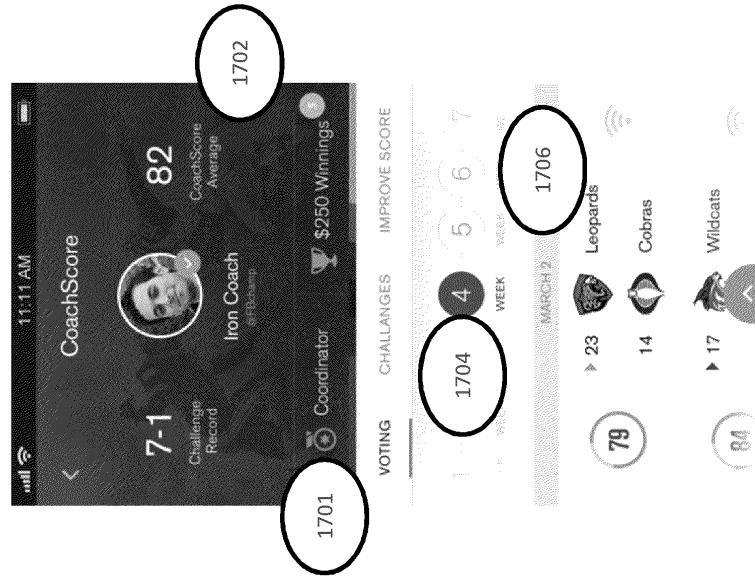


ФИГ. 16



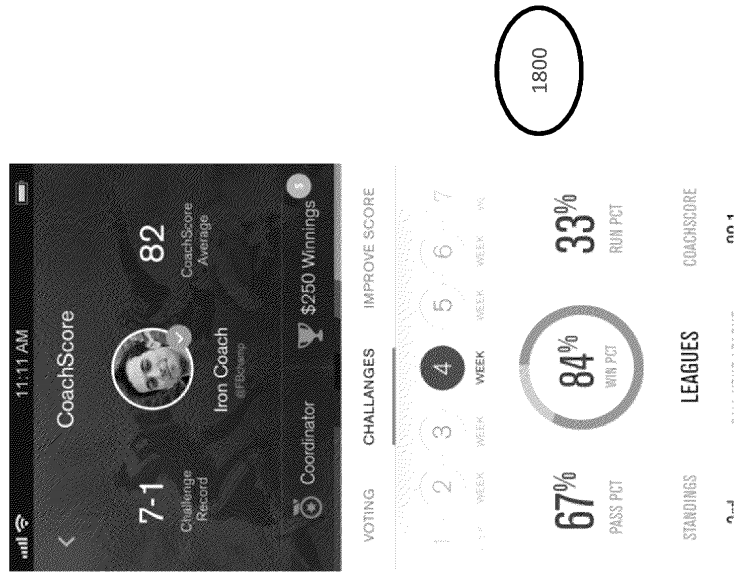
17/75

Фиг. 17



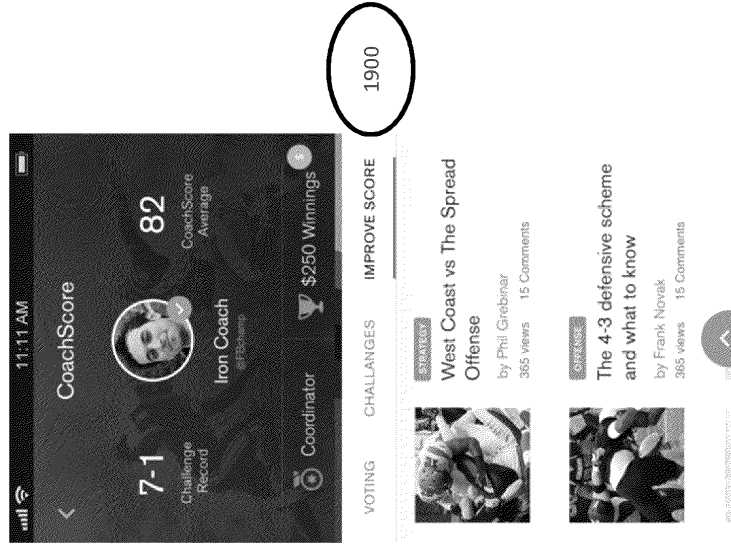
18/75

ФИГ. 18



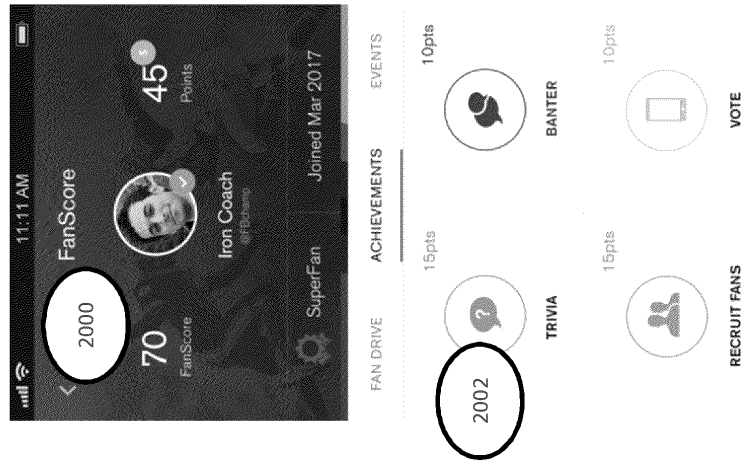
19/75

Фиг. 19



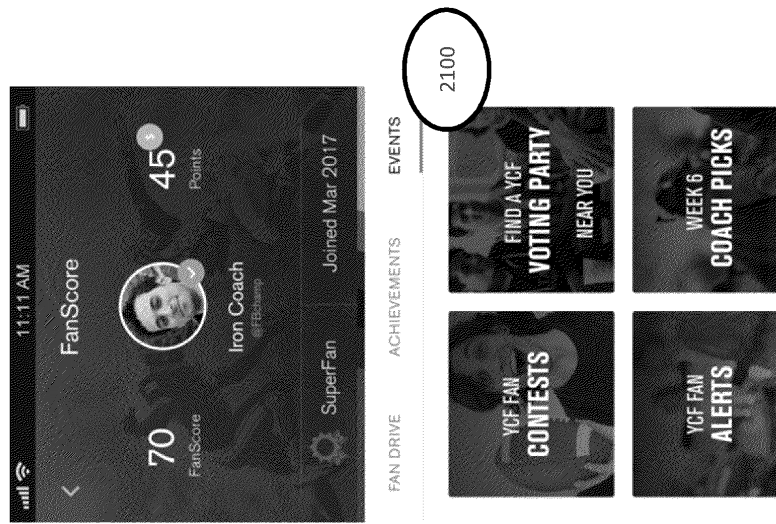
20/75

Фиг. 20



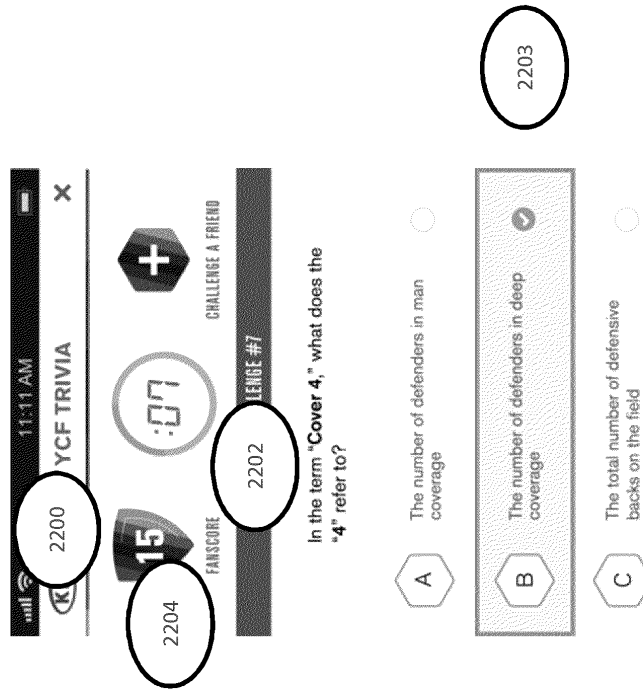
21/75

Фиг. 21



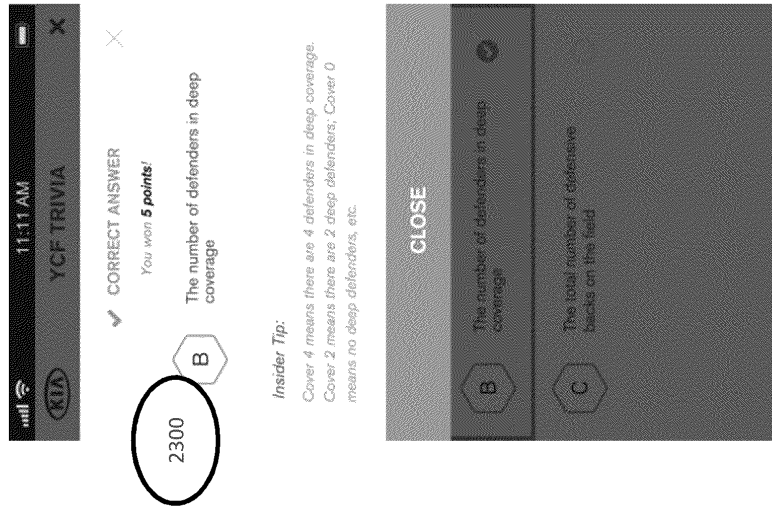
22/75

ФИГ. 22



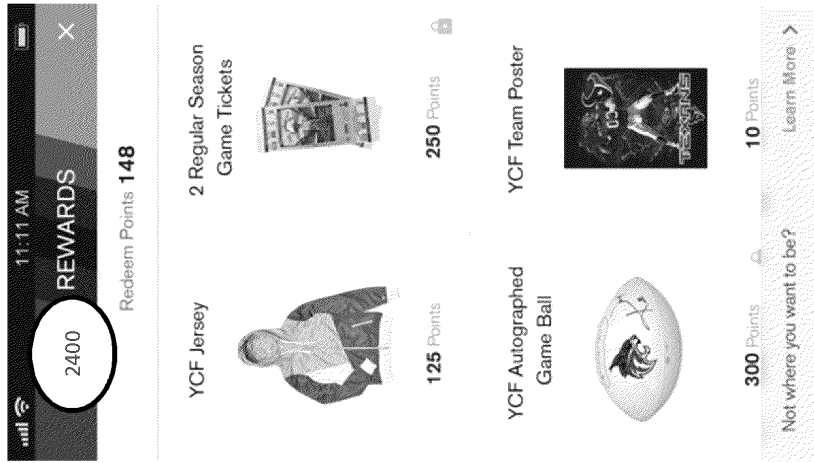
23/75

ФИГ. 23



24/75

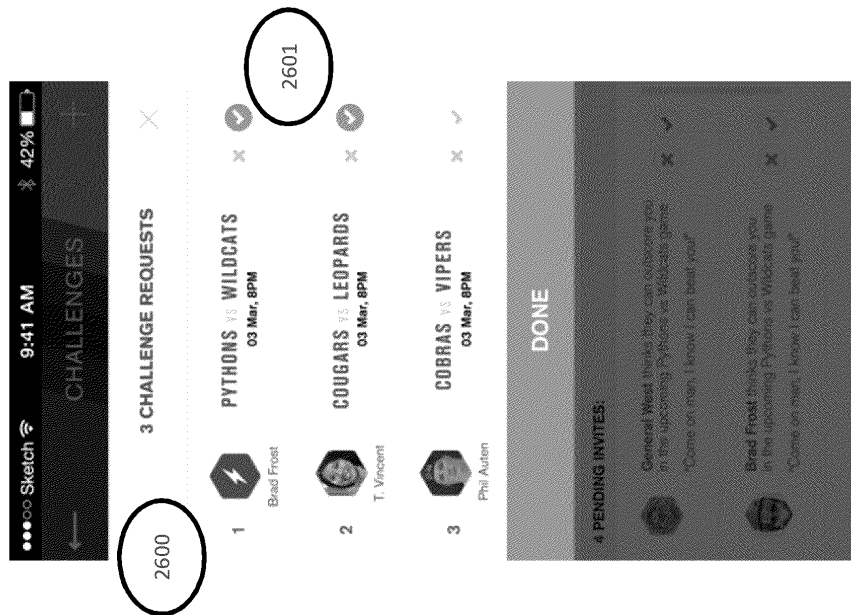
Фиг. 24



Фиг. 25

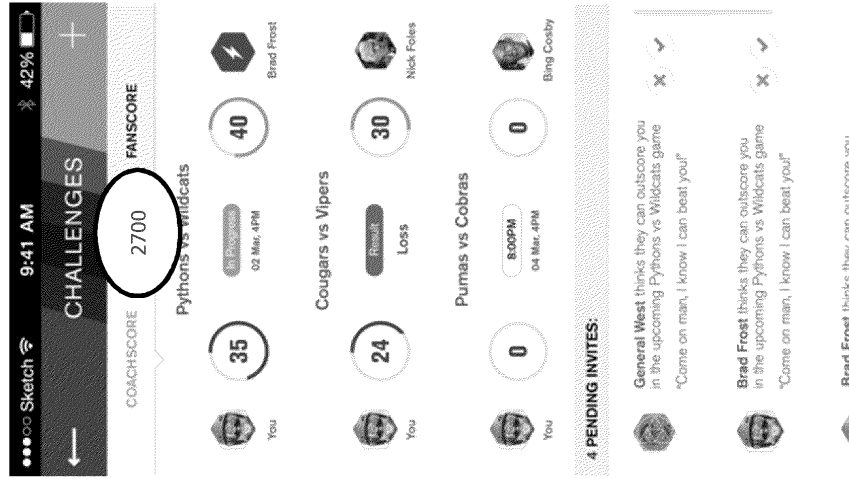


ФИГ. 26



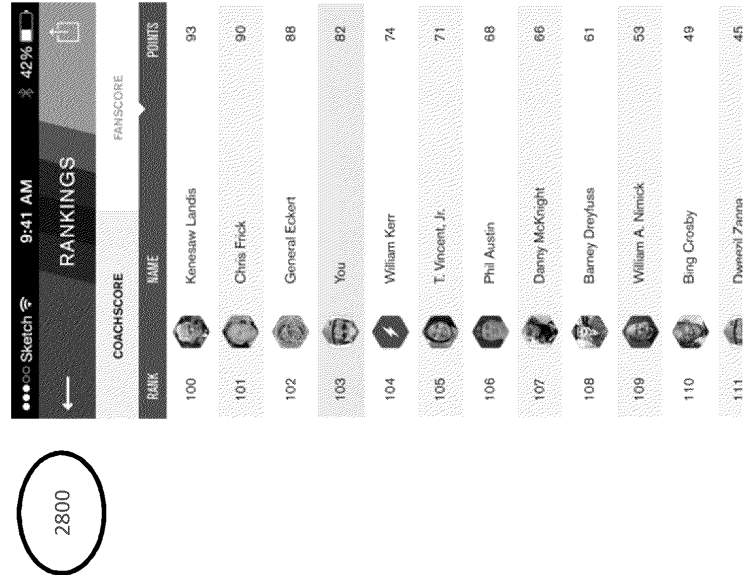
27/75

Фиг. 27



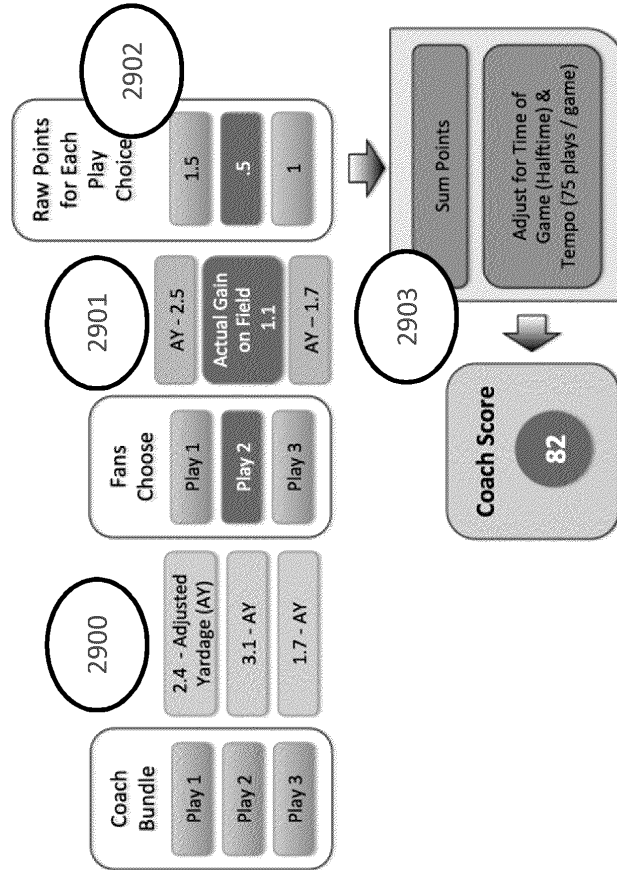
28/75

Фиг. 28



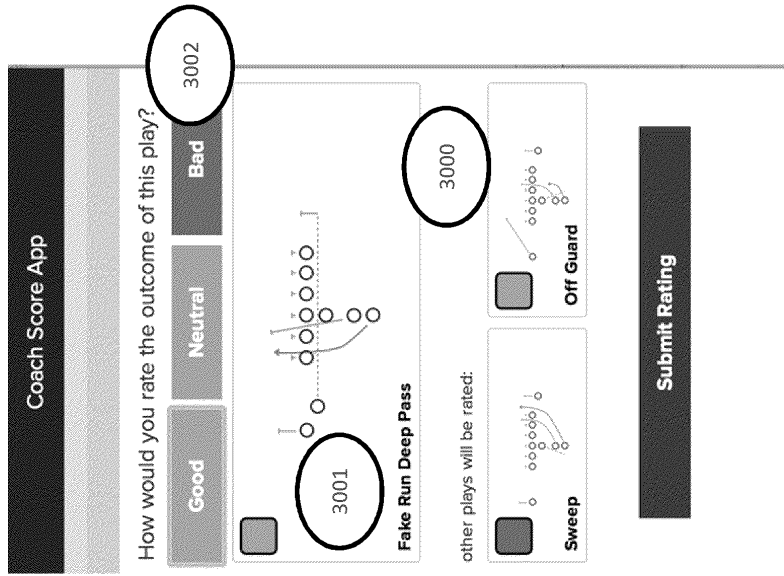
29/75

Фиг. 29



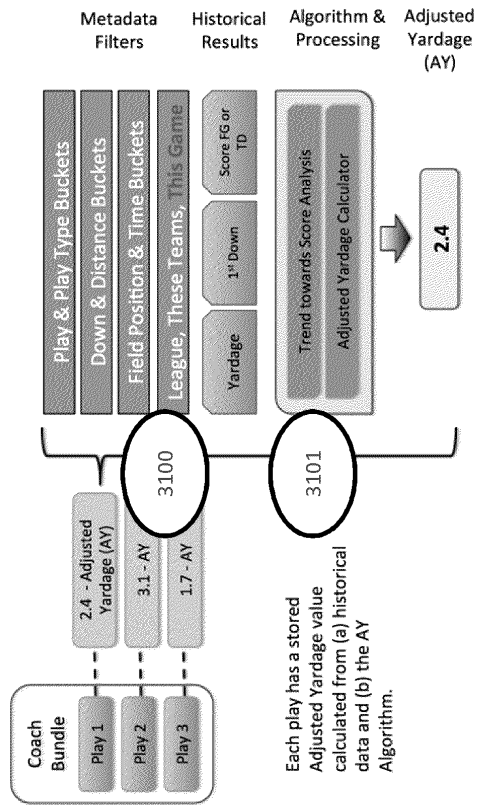
30/75

ФИГ. 30



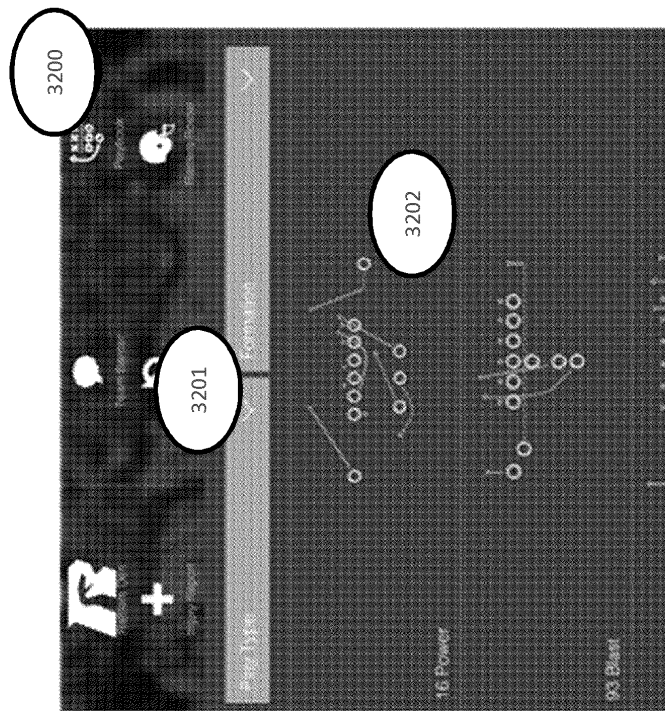
31/75

Фиг. 31

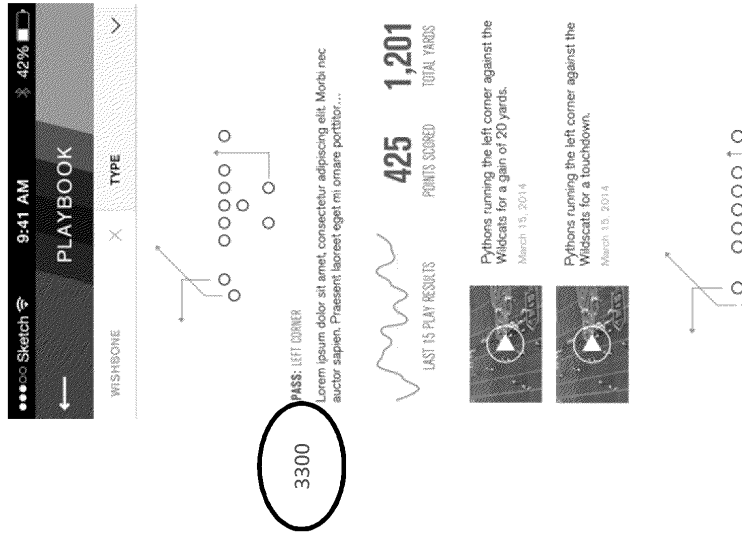


32/75

ФИГ. 32

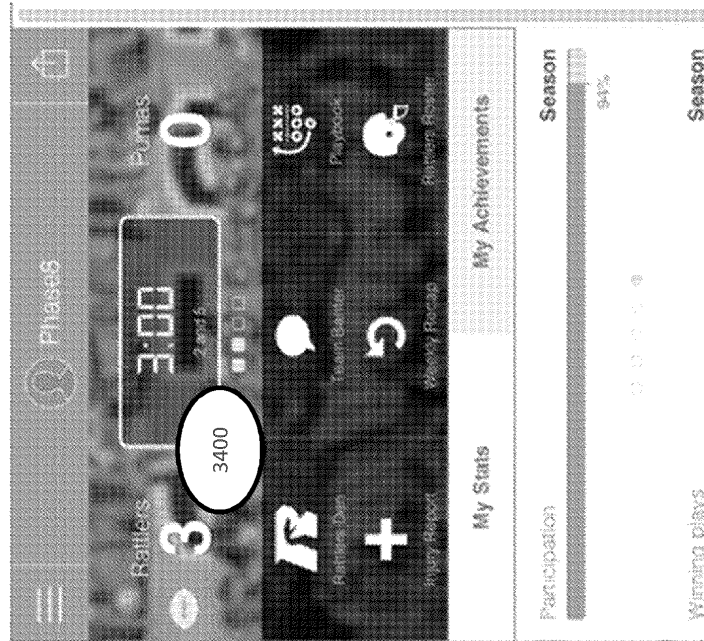


ФИГ. 33



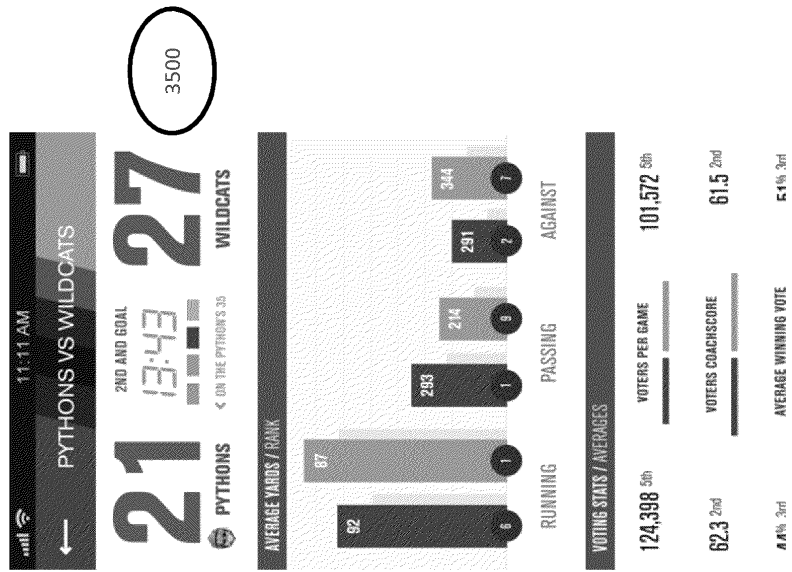
34/75

ФИГ. 34



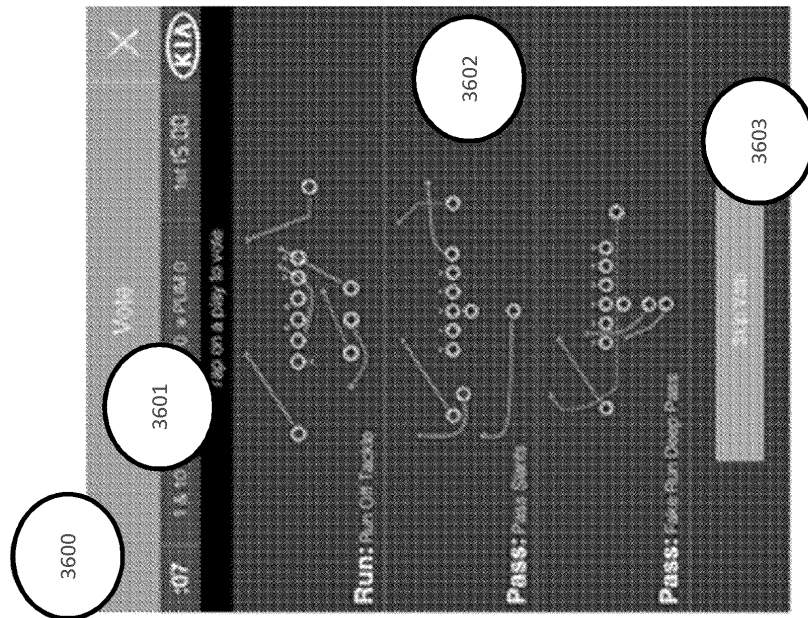
35/75

ФИГ. 35



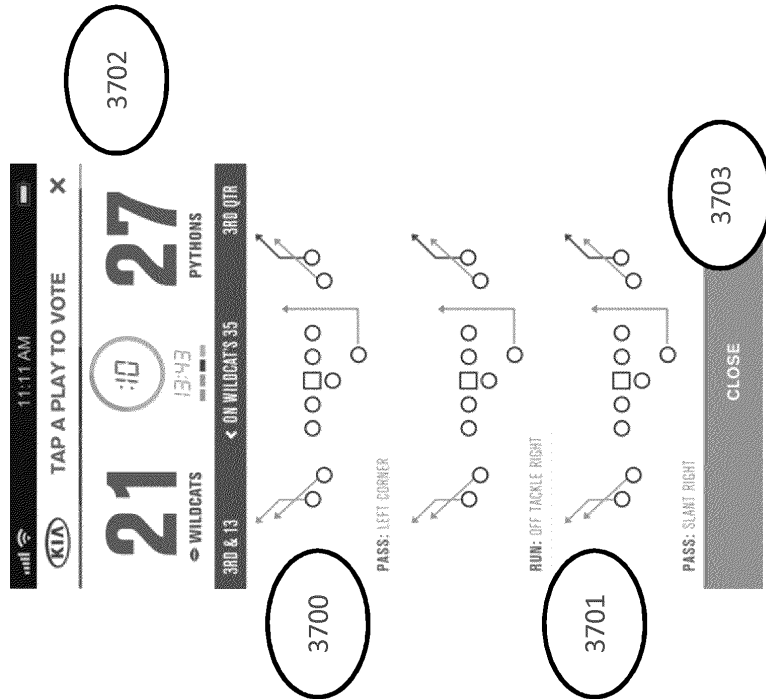
36/75

ФИГ. 36



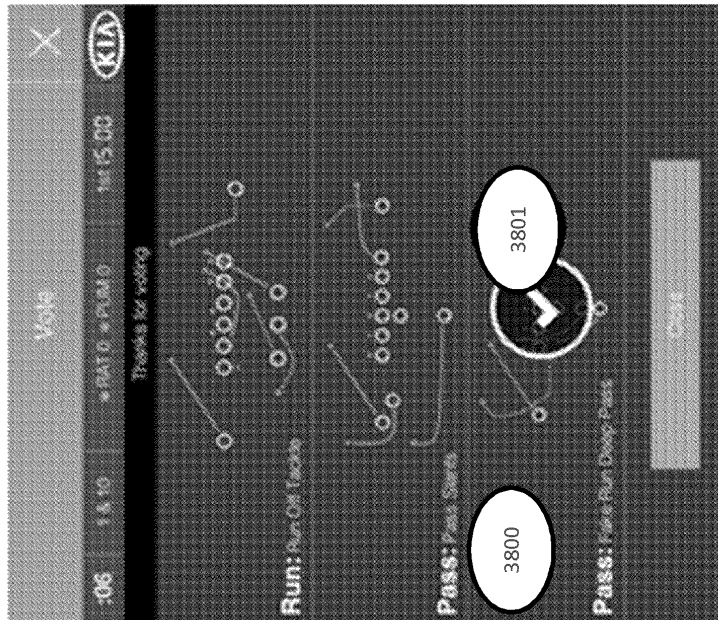
37/75

ФИГ. 37



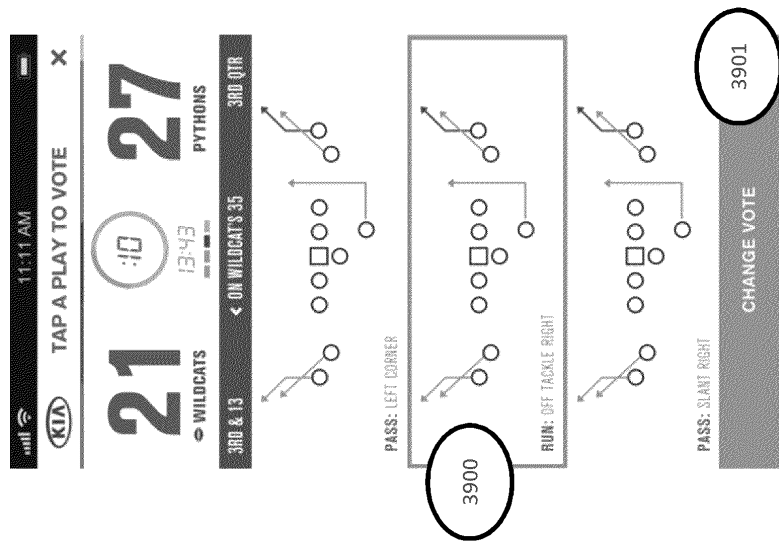
38/75

ФИГ. 38



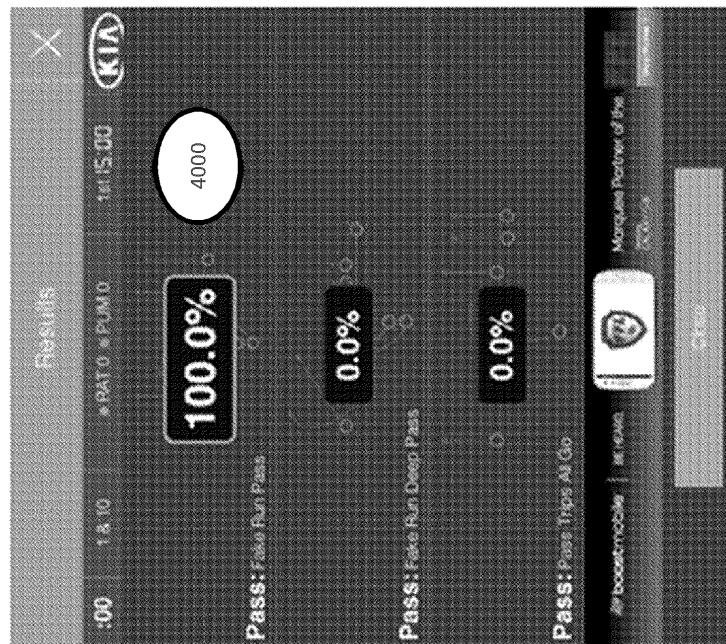
39/75

ФИГ. 39



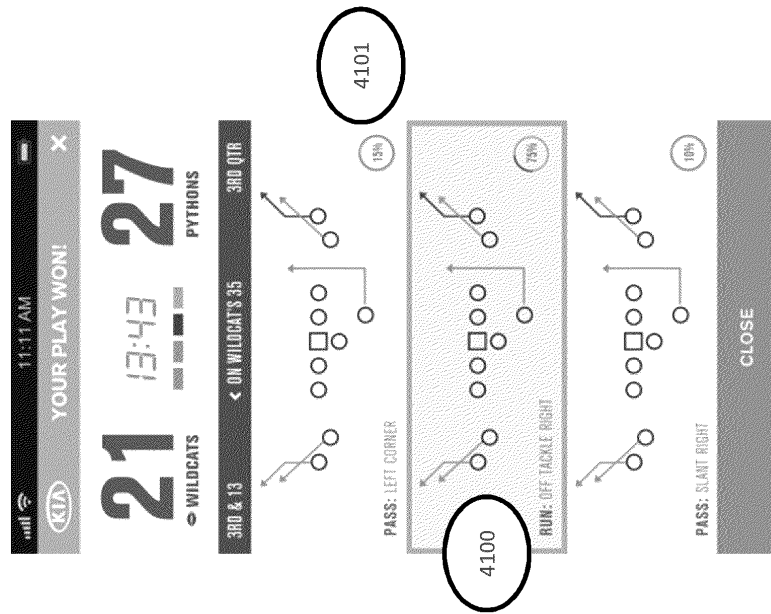
40/75

ФИГ. 40



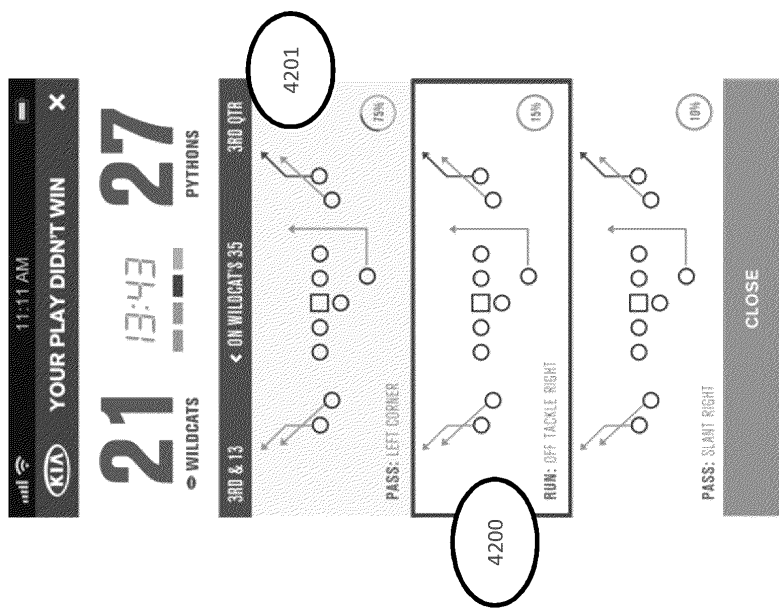
41/75

Фиг. 41



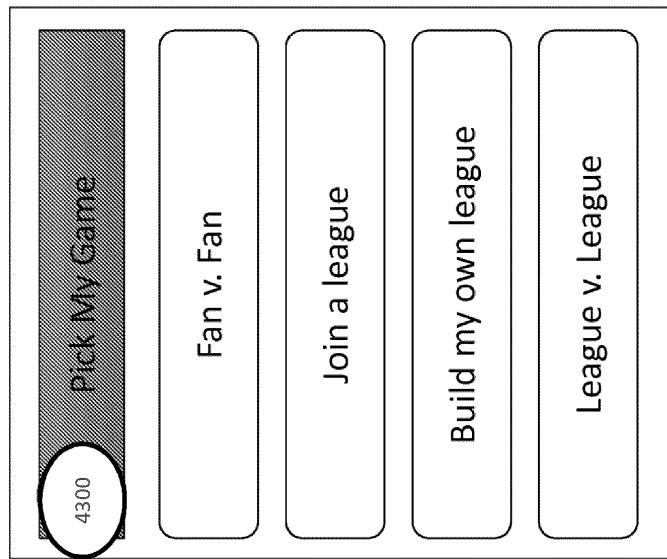
42/75

Фиг. 42



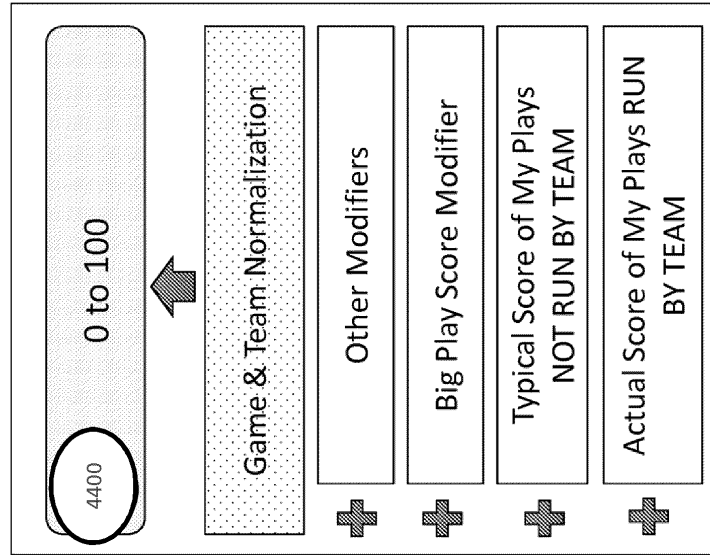
43/75

ФИГ. 43



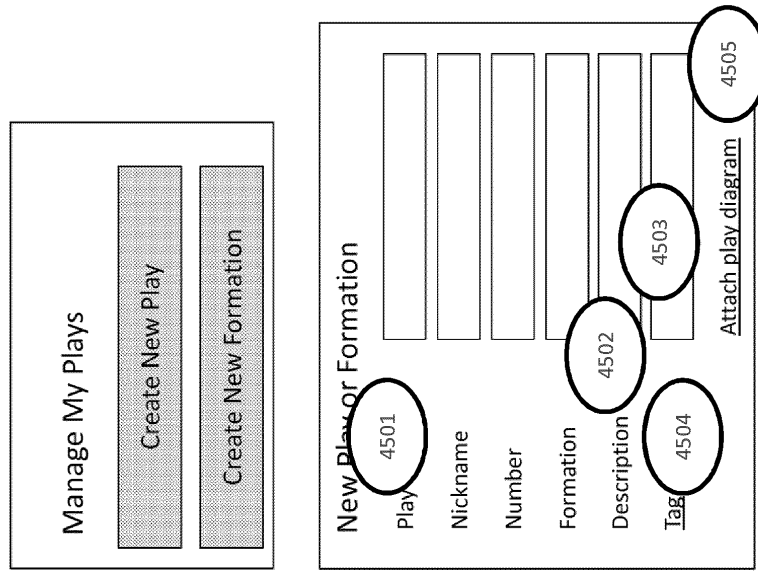
44/75

ФИГ. 44



45/75

ФИГ. 45



46/75

Фиг. 46

4601

Search Plays by Name, Formation, or Tag

4602

edit **16 Power**
GUN RED RT F SHORT
Rhino
Run, short yardage

edit **93 Blast**
MOTION GREEN RT CLOSE
Rhino
Run, short yardage

edit **94 Crunch**
GREEN RT F SHORT
Rhino

47/75

Фиг. 47

4701

Enter/Select Script Name

Script

Opening script

Poll 1

4702

Surprise

A Fox 2 All Go
B 2 Jet Double Arrow ZB
C 22 Texas Screen LT

Poll 2

4703

Steady

A 93 Blast
B 94 Crunch
C 94 Solid Ghost

Poll 3

Close

A 94 Crunch
B 93 Blast
C Fox 2 Run

48/75

ФМГ. 48

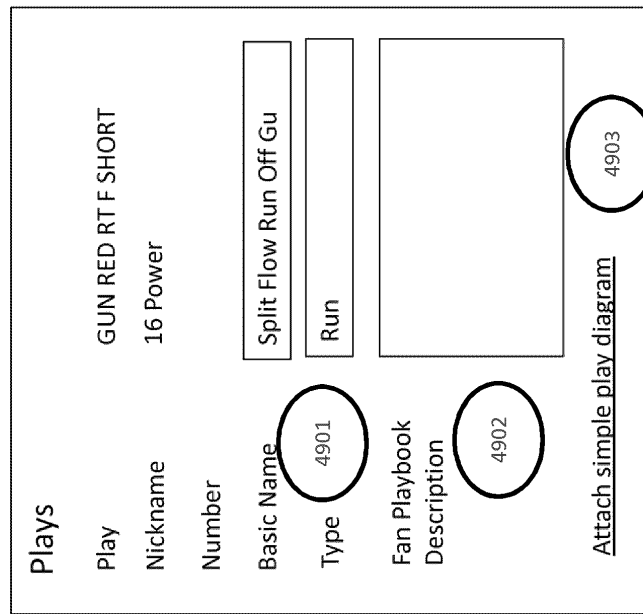
4801	
Opening Script	
Poll 1 Surprise	A Fox 2 All Go B 2 Jet Double Arrow ZB C 22 Texas Screen LT
Poll 2 Steady	A 93 Blast B 94 Crunch C 94 Solid Ghost
Poll 3 Close	A 94 Crunch B 93 Blast C Fox 2 Run
Third and Short	
93 Blast	
94 Crunch	
94 Solid Ghost	
Fox 2 Run	

4802

4803

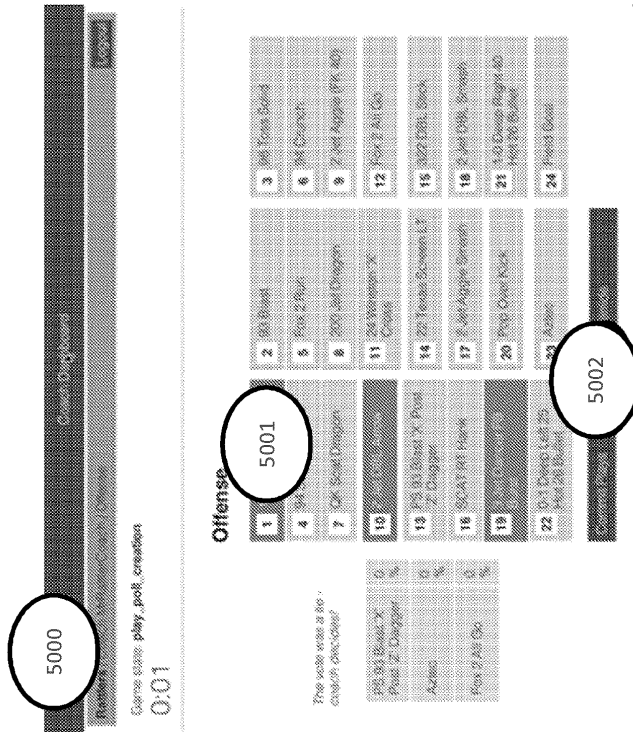
49/75

Фиг. 49



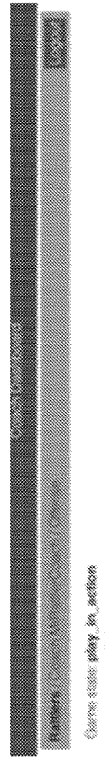
50/75

ФИГ. 50



51/75

ФИГ. 51



Сторона: 5100, 5100

Offense

1	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
2	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
3	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
4	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
5	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
6	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
7	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
8	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
9	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
10	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
11	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
12	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
13	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
14	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
15	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
16	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
17	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
18	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
19	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
20	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
21	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
22	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
23	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
24	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111

5100

52/75

Фиг. 52

5200

1st and 10	2nd and Intermediate (4-9)	3rd and Long (10+)	3rd and Short (1-3)
<p>18 and 10</p> <p>A1 200 JET DRAGON FOX 2 ALL GO 94 CRUNCH</p> <p>A2 QUICK SCAT LEFT Y DRAGON HOUND 2 BUCK FOX 2 RUN</p> <p>A3 200 JET LION 99 BLAST X POST Z DAGGER 97 F STRUTTER</p> <p>A4 2 JET DBL SMASH FOX 2 ALL GO 94 SOLID</p>	<p>C1 200 JET LION FOX 2 ALL GO 98 TOSS SOLID</p> <p>C2 2 JET DBL ARROW HOUND 2 BUCK 16 POWER</p> <p>C3 2 JET DBL SMASH FOX 2 E CROSS FB BOUNCE 97 F STRUTTER</p> <p>C4 3 JET DANCER FB BURST FOX 3 X Y HOOK 94 SOLID GHOST</p> <p>C5 FOX 2 E CROSS FB BOUNCE FOX 2 ALL GO</p>	<p>E1 2 JET AGGIE 2 JET DBL ARROW 2 JET DBL SMASH</p> <p>E2 SCAT RT HANK 3 JET DANCER FB BURST 2 JET DBL ARROW</p> <p>E3 2 JET AGGIE SCAT RT HANK 2 JET DBL SMASH</p> <p>E4 SCAT RT HANK 2 JET DBL ARROW HOUND 2 PACKER PASS</p> <p>E5 24 WINSTON X CROSS 3 JET DANCER FB BURST</p>	<p>O1 QUICK SCAT LEFT Y DRAGON FOX 2 E CROSS FB BOUNCE 98 TOSS SOLID</p> <p>O2 2 JET DBL SMASH FOX 2 ALL GO 94 SOLID GHOST</p> <p>O3 200 JET LION HOUND 2 BUCK FOX 2 ALL GO</p> <p>O4 QUICK SCAT LEFT Y DRAGON FOX 3 X Y HOOK 98 TOSS SOLID</p> <p>O5 200 JET DRAGON HOUND 2 PACKER PASS</p>

70 16 POWER

78 FOX 2 RUN 2 JET DBL ARROW FOX 2 ALL GO

53/75

ФИГ. 53



54/75

ФИГ. 54

5400

Dashboard

The dashboard features a dark grey header with a profile picture and the name 'Frank Monk'. Below the header is a navigation menu with the following items: Home, Fixtures, Coaching Staff, Teams, Injury Report, Media, Scouting Reports, Clubhouse, Fixtures, Staff, Live Blog, News, Club, Players, and Media.

The main content area displays the following information:

- Next Game:** Saturday May 15, 2014 at 4:00pm
- Opposition:** Pumas (2-3 -2 loss streak)
- Home Team:** Rattlers (4-1 -2 win streak)
- Links:** Scouting Reports, Opposition Video, Team Updates, Last Game

55/75

ФИГ. 55

The screenshot shows an 'Offensive Playbook' interface. At the top, there are buttons for 'Menu', 'Share', 'Print', and 'Add Play'. Below the title, there are filters for 'View: situation', 'package', and 'type'. The main content is a list of plays, each with a number and a description. Five circles are drawn around the play numbers: 5500 (circled around the 'View' filter area), 5501, 5502, 5503, and 5504 (circled around the 'Add Play' button).

Play Number	Description
3	Run: 94 SOLID GHOST
4	Run: 97 F STRUTTER
5	Run: 98 TOSS SOLID
6	Run: 16 POWER
7	Pass: FOX 2 ALL GO
8	Pass: HOUND 2 BUCK
9	Pass: 93 BLAST X P...
10	Pass: FOX 2 E CRO...
11	Pass: FOX 3 X Y HO...
12	Pass: HOUND 2 PAC...
13	Pass: 2 JET DBL SM...
14	Pass: 2 JET DBL AR...
15	Pass: 3 JET DANCE...
16	Pass: 2 JET DBL WI...
17	Pass: 200 JET DRAG...
18	Pass: QUICK SCAT L...
19	Pass: 200 JET LION
20	Pass: SCAT RT HANK
21	Pass: 2 JET AGGIE
22	Pass: 322 DBL STICK
23	Pass: 24 WINSTON'

56/75

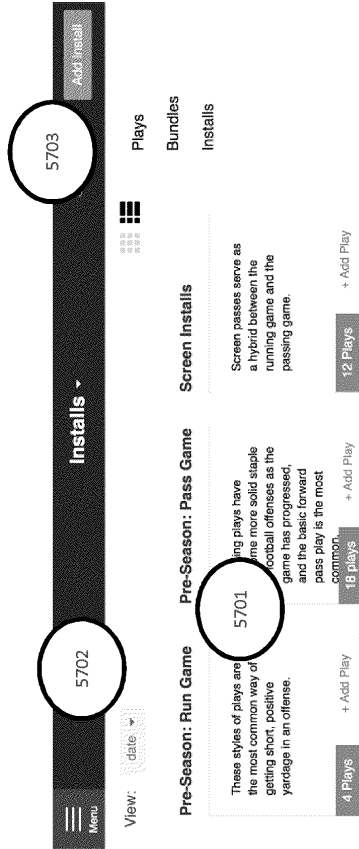
ФИГ. 56

The screenshot displays a software interface for managing football plays. At the top, there are navigation options: 'Menu', 'View', 'down', 'distance', 'situation', 'Share', 'Print', and 'Add Bundle'. The main content is organized into three sections: 'Bundles', 'Installs', and 'Plays'. Each section contains a list of plays with their respective numbers and descriptions. Three play numbers are circled in red: 5601, 5603, and 5602.

Section	Play Number	Description
Bundles	1	FOX 2 RUN
	8	HOUND 2 BUCK
	18	QUICK SCAT LEFT Y DRAGON
Installs	7	FOX 2 ALL GO
	8	HOUND 2 BUCK
	10	FOX 2 E CROSS FB BOUNCE
Plays	2	94 CRUNCH
	7	FOX 2 ALL GO
	17	200 JET DRAGON
	14	2 JET DBL ARROW
	15	3 JET DANCER FB EURST
	20	SCAT RT HANK
	2	94 CRUNCH
	7	FOX 2 ALL GO
	10	FOX 2 E CROSS FB BOUNCE
	3	94 SOLID GHOST
	19	200 JET LION
	22	322 DBL STICK
	5	88 TOSS SOLID
	7	FOX 2 ALL GO
	13	2 JET DBL SMASH
	20	SCAT RT HANK
	21	2 JET AGGIE
	13	2 JET DBL SMASH
	19	2 JET DBL SMASH

57/75

Фиг. 57



ФИГ. 58

Player

5801

5802

5803

Roster

Men's

Sort by:

Roster (53)
Groups (12)
Packages (3)

5801 Aron Dabson WR #1	5802 Kerbaul Thompson WR #4	5803 Danny Amadiola WR #5	5804 Julian Edelman WR #3	5805 Antwan Randle El QB #2
5806 Rab Crook TE #1	5807 T.J. Williams TE #2	5808 Share Vereen RB #2	5809 Stevan Ridley RB #1	5810 Antwon Randle El QB #2
5811 Rab Crook TE #1	5812 T.J. Williams TE #2	5813 Share Vereen RB #2	5814 Stevan Ridley RB #1	5815 Antwon Randle El QB #2

59/75

ФИГ. 59

Players: Groups

Menu

Print Group

Roster (53)

Groups (12)

Package(s) (5)

Sort by: Offense

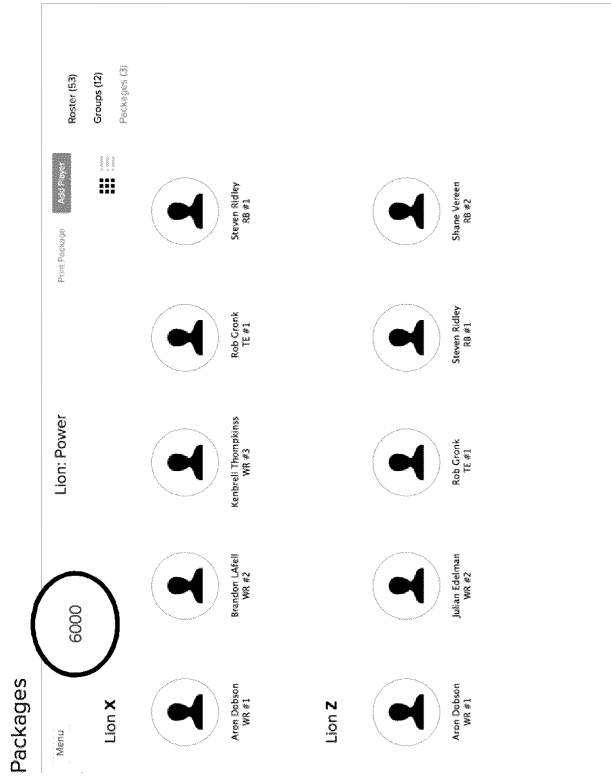
Player Groups

	#	PLAYERS	POS.	HT	WT	AGE	EXP
Line X							
	6	Dobson, Aron	WR	6-2	216	24	2
	80	Gorkowski, Rob	TE	5-11	195	28	6
	55	Lukel, Brandon	WR	6-2	235	30	9
	97	Ridley, Steven	RB	6-5	305	23	1
	25	Thompkins, Kembell	WR	5-10	190	27	6
Line Z							
	92	Bequette, Jake	WR	6-5	265	25	3
	38	Biden, Brandon	WR	5-11	220	24	3
	82	Byce, Josh	TE	5-11	205	23	2
	22	Steven, Ridley	RB	5-11	220	25	2
	34	Wesley, Shane	RB	5-10	205	25	4

5900

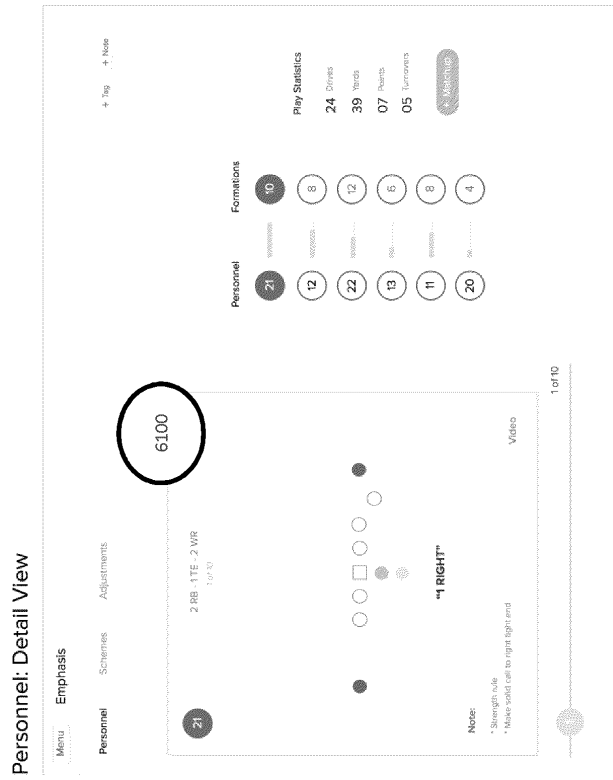
60/75

ФИГ. 60



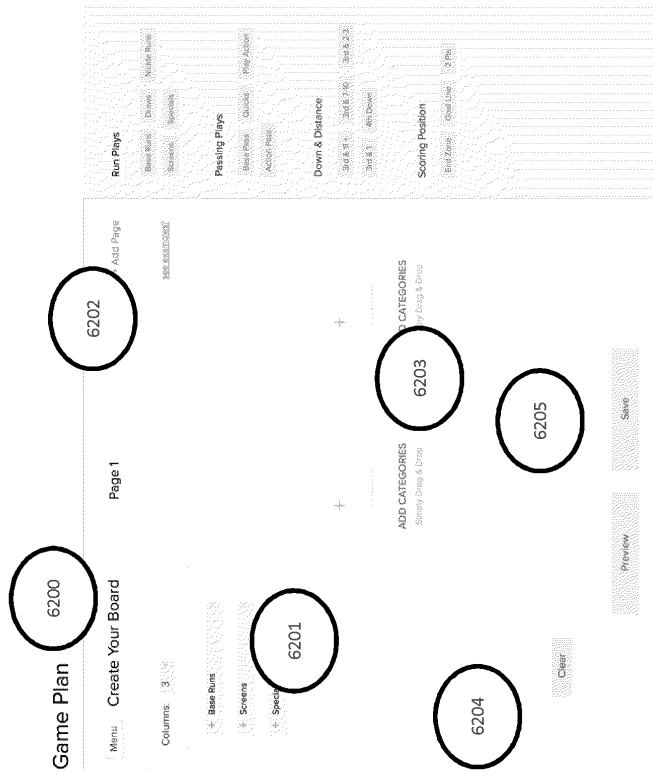
61/75

ФИГ. 61



62/75

ФИГ. 62



63/75

ФИГ. 63

Create Script

Menu Miscellaneous

6301

Wednesday: Lead Play - Run
vs. Miami, September 28, 2014 Show Playbook

HASH	OFF FORM	OFF PLAY	DEF FRONT
1	L Split Gun	22 Power	3-4
2	M Trips L Gun	Counter	3-4
3	M DBL Near Gun	49 Jet Swaggar	4-3
4	Near mark Add play to practice script	DBL Near Gun 49 Jet Swaggar off play	defensive alignment

6300

Play Cards
Add plays created from your opponent's scout analysis

6302

1 Split Gun 22 Power 3-4
2 Trips L Gun Counter 3-4
3 DBL Near Gun 49 Jet Swaggar 4-3

64/75

ФИГ. 64

6400

Practice Scripts

Menu Team Practice Scripts 2024 NFL Season					New Script
GAME OPPONENT	SCRIPT NAME	CREATOR	PLAYS	ACTIONS	
Miami Dolphins Aug 24, 2024	Base Run Edited Sept 4, 2022	Coach McDaniels On Aug 18, 2024	13		
Miami Dolphins Aug 26, 2024	Draws - Run Edited Sept 4, 2022	Coach Patricia On Aug 18, 2024	18		
Miami Dolphins Aug 24, 2024	NCSB Run Edited Sept 4, 2022	Coach McDaniels On Aug 18, 2024	5		
Miami Dolphins Aug 26, 2024	Screen Run Edited Sept 5, 2024	Coach Belichick On Sept 5, 2024	10		
Miami Dolphins Aug 24, 2024	Special Edited Sept 4, 2022	Coach McDaniels On Aug 18, 2024	8		
Denver Broncos Sept 14, 2024	Base Pass Edited Sept 5, 2022	Coach Belichick On Sept 5, 2024	22		
Denver Broncos Sept 14, 2024	Play Action Pass Edited Sept 5, 2022	Coach Belichick On Sept 5, 2024	22		

ФИГ. 65

6500

Game Plan: Play Sheet

Menu Select 3 plays below to send to vote

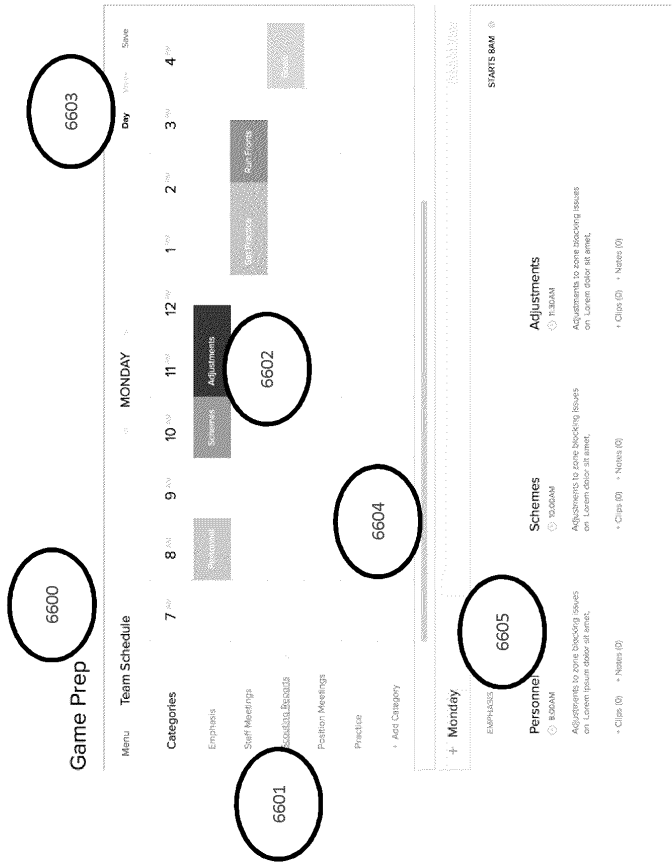
3rd & 13 RAT 43 PUN 23 1st 13:

BASE RUN	BASE PASS	3RD & 13	RED ZONE
ZT 422 Sucker (FY) 24 Wins, 42 Boro. 27, 42 Boro, 46	TW 422 Sucker (FY) 24 Wins, 42 Boro. 27, 42 Boro, 46	3RD & 13 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker	RED ZONE +19-20 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker
TW 642 Ruler (Coh) 422 123 Stamp (Coh)	XT 32, 21 OI, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker 4 Ghost Left 8 Short Left 19 PE Burst Go	3RD & 13 Slow Screen Slew / Ranger Dot / Slot	RED ZONE +19-19 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker
PT 32, 21 OI, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker	PT 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker	3RD & 13 042 Ruler (Coh) 422 Sucker (FY) 423 Sucker (Coh)	RED ZONE +10 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker
XT 22, 42 Boro, 46 43 (ok 46), 423 (FY) 422 Sucker	QUICKS Slow Screen Slew / Ranger Dot / Slot 19 PE Burst Go	3RD & 13 042 Ruler (Coh) 422 Sucker (FY) 423 Sucker (Coh)	RED ZONE Slow Screen Slew / Ranger Dot / Slot

4 Ghost Left 8 Short Left 19 PE Burst Go

Send Plays to Vote Override Plays

ФИГ. 66



67/75

Фиг. 67

Game Prep: Week View

Menu Team Schedule

Monday 6701

EMPHASIS

Personnel 10:00AM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (27) + Notes (4)

STAFF MEETINGS

Set Practice 10:00PM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (27) + Notes (4)

Tuesday

6702

EMPHASIS

Schemes 10:00AM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (19) + Notes (9)

STAFF MEETINGS

Run Fronts 2:30PM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (19) + Notes (9)

STAFF MEETINGS

Adjustments 10:30AM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (18) + Notes (7)

STAFF MEETINGS

Review 2:30PM
Adjustments to zone blocking issues on Lorem ipsum dolor sit amet.

- Timing on zone blocking
- Grouping matchups
- Play Action

+ Clips (18) + Notes (7)

STAFF MEETINGS

Practice View

ФИГ. 68

Game Prep: Day View

Menu Practice

Monday ▼ 34 Items

By Roomtype ▼

6800

Task + Add

Personnel +

Timing on zone blocking

Adjustments to zone blocking issues on left side of China. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Adjustments to zone blocking issues on left side.

Personnel: Offense Line Guards

Grouping matchups

Adjustments to zone blocking issues on left side of China. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Adjustments to zone blocking issues on left side.

Personnel: Wide Receivers Tight Ends

Play Action

Adjustments to zone blocking issues on left side of China. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Adjustments to zone blocking issues on left side.

Personnel: Offense Slot Receivers

Overview + Add

Personnel +

Adjustments +

Set Practice +

Run Fronts +

Outlook +

Goals +

Profile Analysis +

Schedule +

Staff Meeting +

SCU/Info Reports +

69/75

ФИГ. 69

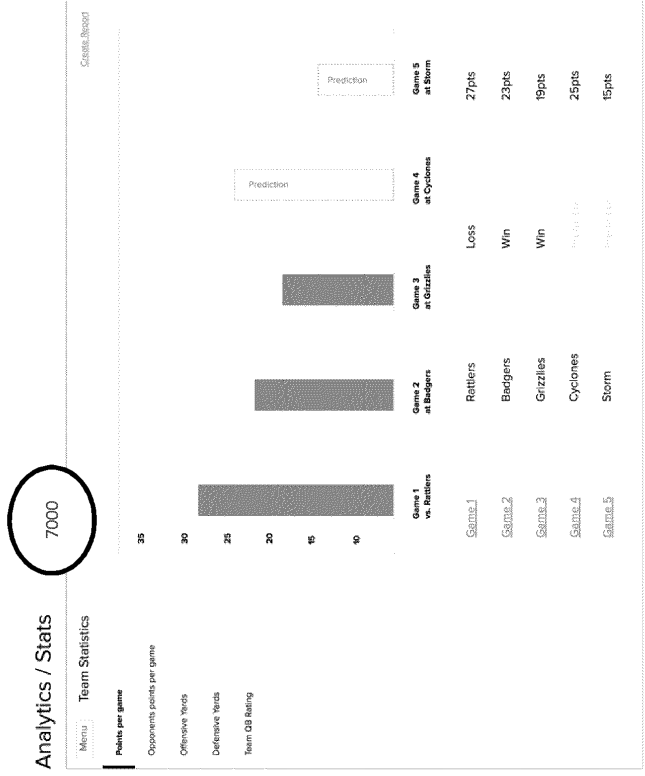
Scouting

Menu	Refine
New Rattler's runningback tendencies	April 25, 2014
New Rattler's quarterback tendencies	April 25, 2014
New Rattler's runningback Adam Jones suspended 1 game	April 25, 2014
New Rattler's runningback tears ACL	April 25, 2014
New Rattler's quarterback tends to roll right	April 25, 2014
6901 A hole in the Rattler's secondary	April 23, 2014
Rattler's offense tends to run up the middle on 2nd and 4	April 23, 2014
Be aware the DE for the Rattler's	April 23, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 23, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 23, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 18, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 23, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 23, 2014
Rattler's quarterback tendencies	April 23, 2014

6900

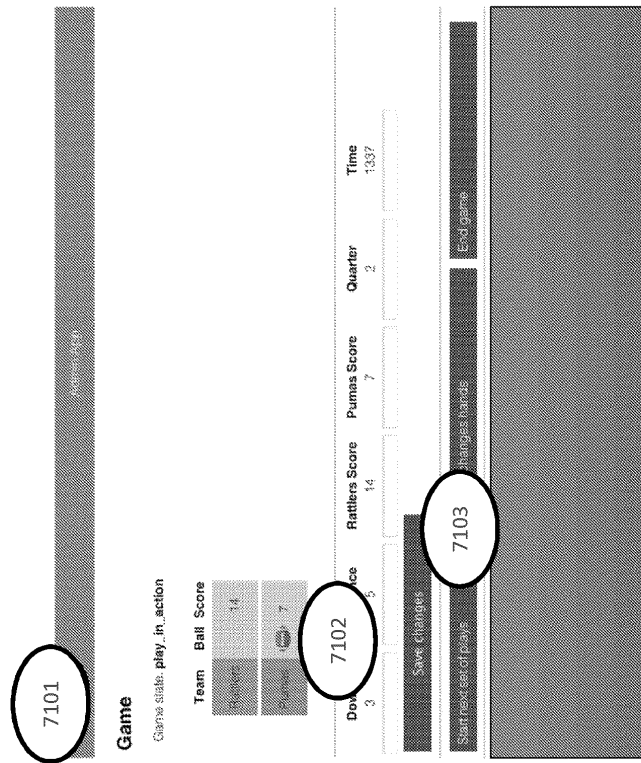
70/75

ΦΜΓ. 70



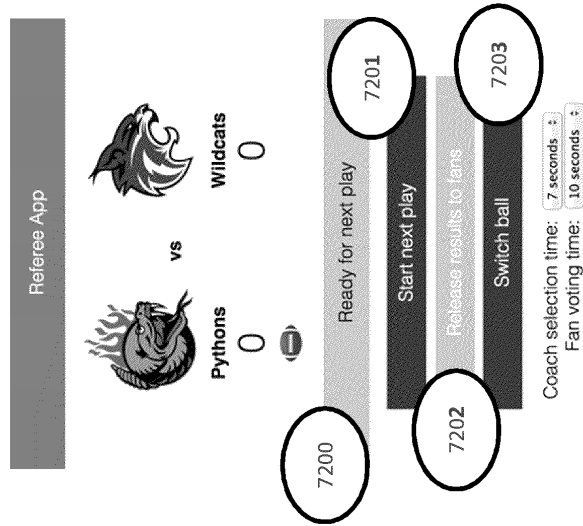
71/75

Фиг. 71



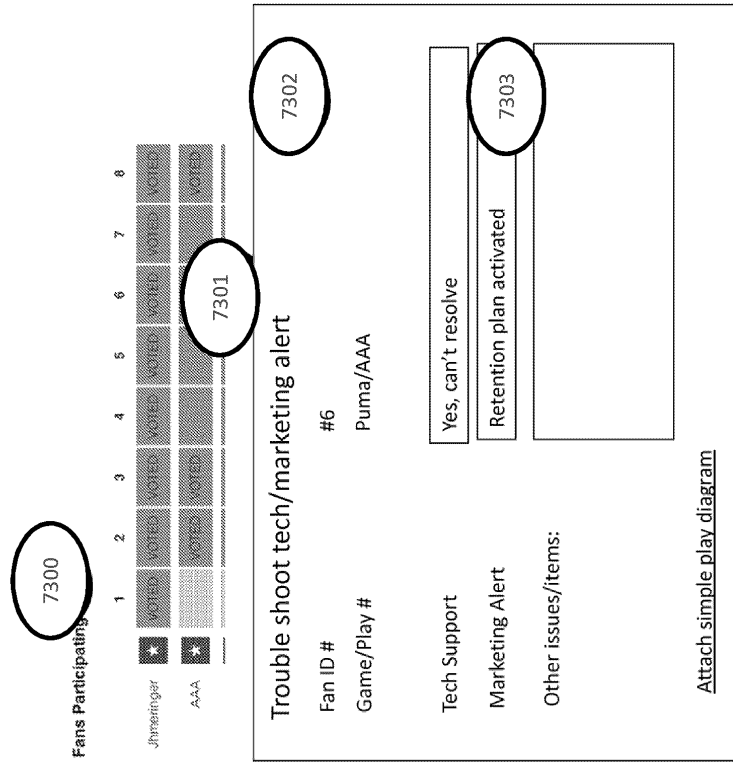
72/75

Фиг. 72



73/75

Фиг. 73



74/75

ΦΜΓ. 74

Fans Participating **7401**

1	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
2	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
3	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
4	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
5	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
6	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
7	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED
8	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED	VOTED

AAA

7402

Fan analytics tool

Fan ID # #6

Game/Play # Puma/AAA

Marketing Alert

Retention plan activated

Other issues/items:

Attach simple play diagram

7403

75/75

