

# READY TO MATCH

live sport matchmaking system



**SOCIAL MEDIA LOGO**



**OFFICIAL LOGO**

## **Benvenuto nella guida ufficiale di ReadyToMatch!**

La community di RtM si basa sul presupposto fondamentale di mantenere un comportamento corretto da parte degli utenti. Valuta con sincerità l'affidabilità e il livello di abilità dei tuoi avversari. Inserisci con sincerità le varie statistiche che ti verranno richieste! Solo così aumenterai il divertimento e la competitività delle sfide su RtM! Diamo un'occhiata più da vicino ad alcune delle peculiarità di RtM!

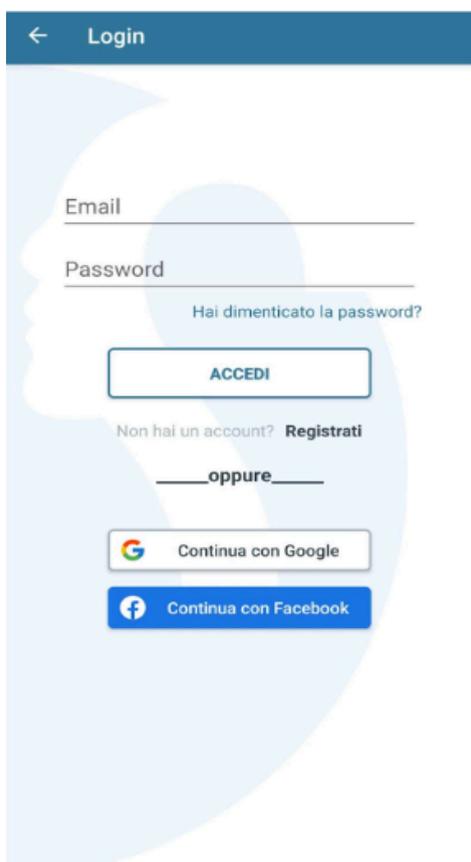
# Guida per gli utenti di RTM

## 1) Scarica ReadyToMatch su PlayStore o AppleStore

L'app è scaricabile per dispositivi Android e iOS.

## 2) Crea il tuo account o accedi

Puoi accedere con ID Apple, Google o Facebook



The screenshot shows the 'Login' screen of the RTM app. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text 'Login'. Below the header, there are two input fields for 'Email' and 'Password'. Under the password field, there is a link that says 'Hai dimenticato la password?'. Below these fields is a white button with the text 'ACCEDI'. Underneath the button, there is a link that says 'Non hai un account? Registrati'. Below that, there is a line with the word 'oppure' in the center. At the bottom, there are two buttons: one with the Google logo and the text 'Continua con Google', and another with the Facebook logo and the text 'Continua con Facebook'.



The screenshot shows the 'Crea profilo' (Create profile) screen of the RTM app. The title 'Crea profilo' is at the top. Below it, there are several input fields: 'Nome', 'Cognome', 'Data di nascita' (with the value '1 gen 2000'), 'Altezza (cm)' (with the value '190'), 'Peso (kg)' (with the value '80'), and 'Città'. At the bottom of the screen, there is a blue button with the text 'Conferma'.

### 3) Crea il tuo profilo giocatore

L'utente può creare un solo profilo giocatore per ogni tipo di sport praticato. I dati e le statistiche accumulati saranno collegati a quel singolo profilo! (eliminando un profilo giocatore, tutti i dati e le statistiche ad esso relativi andranno persi). Seleziona lo sport per cui desideri creare il profilo, inserisci i dati richiesti, seleziona il tuo avatar (ne arriveranno altri a breve!), inserisci una breve descrizione del tipo di giocatore che sei.

Ottimo! Sei pronto a scendere in campo con Ready to Match!

Nella schermata HOME, puoi consultare rapidamente le statistiche basate sul profilo sportivo creato. Per modificare o eliminare un profilo sportivo, dovrai cliccare su "Crea profilo" sempre nella schermata HOME o dal menu "ALTRO".

NB: Non apparirai nei risultati di ricerca di uno sport specifico se

non hai il profilo giocatore per quello sport! Puoi cambiare ruolo per quello sport specifico mantenendo le statistiche accumulate con il profilo giocatore precedente.

NB: Ricorda che le statistiche (vittorie, gol, punti, ecc.) verranno registrate nel tuo profilo sportivo **ESCLUSIVAMENTE** se la partita disputata è **COMPETITIVA!**

## 4) News

Questa è la bacheca degli utenti RTM! Qui puoi scrivere un annuncio per pubblicizzare un evento o cercare membri per il tuo team!



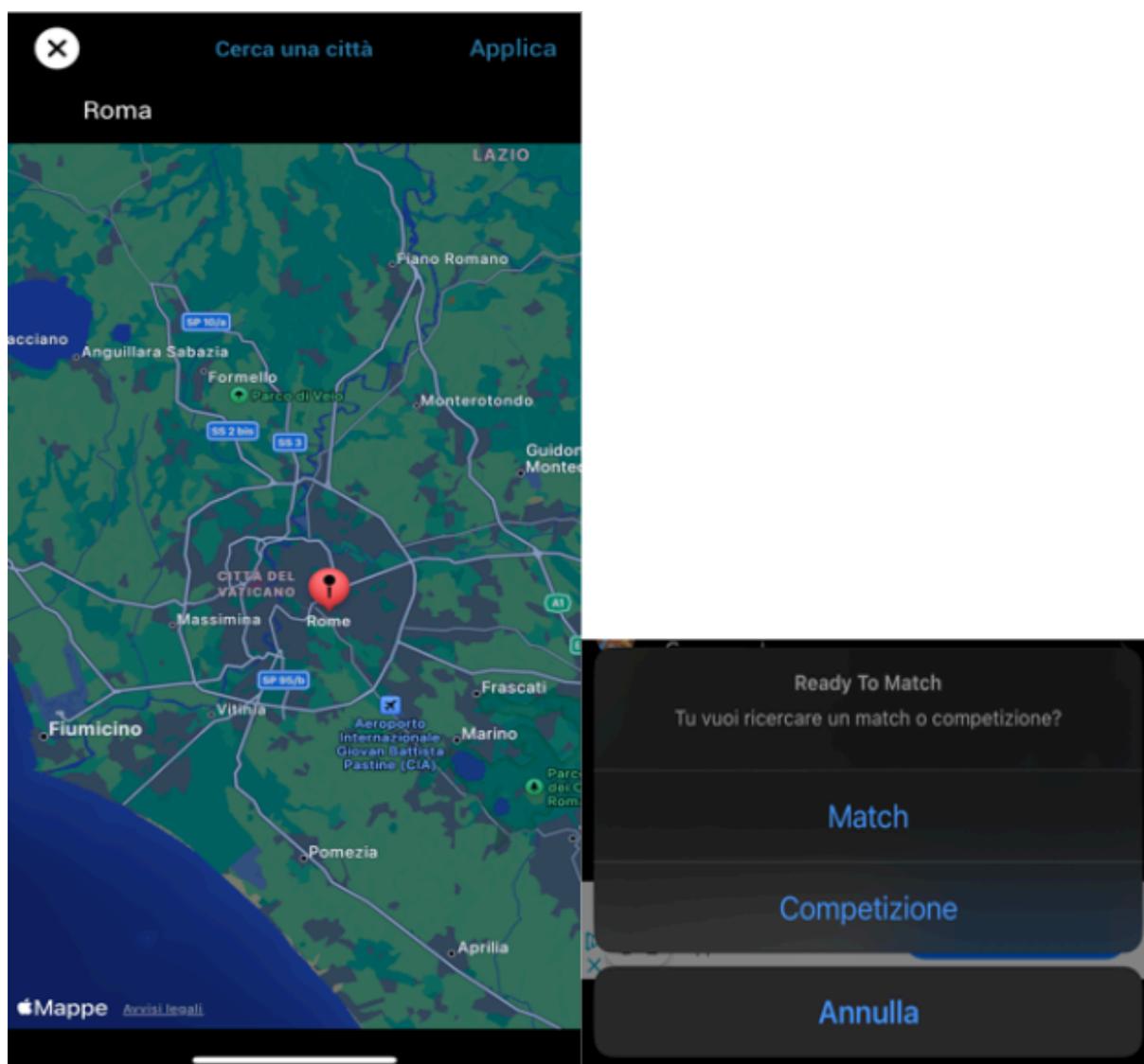
## 5) Elenco utenti preferiti

Aggiungi alla tua lista amici preferiti o utenti con cui vuoi giocare in futuro! Basta cliccare sul profilo del giocatore con cui vuoi giocare e poi sull'icona a forma di "cuore" in alto a destra dello schermo.



## 6) Cerca Partita o Competizione

Nella schermata HOME è possibile cercare una partita o una competizione nella città di interesse, a patto che la partita in questione abbia il MATCHMAKING ATTIVO e quindi una PARTITA PUBBLICA.



## 7) Gestione delle partite

In questa sezione troverai sia le partite a cui partecipi come giocatore, sia le partite che hai creato! A seconda del tipo di partecipazione (Giocatore partecipante o Creatore per le partite create), potrai gestire le partite.

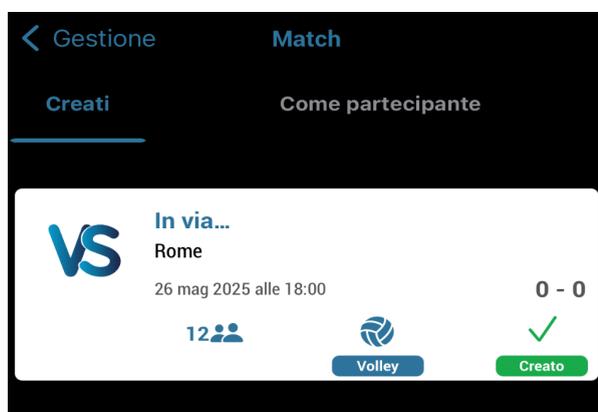
Un evento avrà 4 stati progressivi:

**Creato** (puoi invitare utenti o, se si tratta di una partita pubblica, questi possono partecipare liberamente fino al raggiungimento del numero di utenti impostato in fase di creazione della partita)

**Live** (una volta iniziata la partita, vedrai l'indicatore "live"; durante la diretta i 2 capitani potranno inserire le statistiche della partita).

**Terminata** (I 2 capitani dovranno inserire le statistiche richieste dalla partita; il creatore della partita, una volta verificato che anche il capitano avversario abbia inserito correttamente le statistiche, dovrà CHIUDERE le statistiche. Solo chiudendo le statistiche, queste verranno salvate nei vari profili sportivi degli utenti e della squadra).

**Annullato** quando il creatore annulla l'evento



**Utente creatore** Puoi eliminare un utente dalla lobby, spostarlo nella squadra di casa o in quella ospite, puoi iniziare la partita, concluderla e inserire i vari dati a seconda del tipo di partita (amichevole o competitiva). Sui sistemi Android, ti basterà aprire il menu accanto alla partita in questione (cliccando sui 3 puntini), mentre su iOS, utilizzerai lo "swipe"

(scorrimento) per accedere alle opzioni della partita. Ricorda che non potrai iniziare una partita se non hai prima impostato il capitano della squadra avversaria.

**Utente partecipante** Puoi scegliere se renderti disponibile per dare un passaggio, oppure se abbandonare la partita. Per evitare comportamenti scorretti, ti invitiamo a comunicare tempestivamente la tua assenza agli utenti che partecipano alla partita (a questo scopo, puoi utilizzare la chat di gruppo).

## 8) Evento Amichevole

Seleziona l'opzione "Crea"

Seleziona "Crea Partita" e poi seleziona il tipo di partita cliccando su "Amichevole".

Seleziona il tipo di sport per cui desideri creare la partita.

Seleziona se desideri invitare una squadra esistente, singoli giocatori o se desideri lasciare gli slot liberi in caso di partita pubblica.

Seleziona il numero di giocatori per squadra (tieni presente sostituzioni, ecc.)

Seleziona se desideri giocare in un luogo al di fuori del circuito Rtm (campo privato, spiaggia, impianto sportivo non convenzionato); in questo caso, inserirai data, ora e indirizzo

di dove si svolgerà la partita; oppure

Seleziona uno dei partner Rtm direttamente dall'App (in continuo aggiornamento).

## 9) Evento Competitivo

L'utente in qualità di capitano negli sport di squadra o l'utente che partecipa a partite individuali, al termine dovrà valutare, oltre al livello di "affidabilità", anche la "capacità" degli avversari.

A differenza degli eventi amichevoli, qui verranno registrate statistiche come i gol segnati, i punti realizzati e tutte le statistiche che troverete nell'apposita sezione di fine partita. Inoltre, il livello di abilità dovrà essere valutato come accennato in precedenza, fondamentale

per un'esperienza competitiva per l'intera Community!  
Questo compito sarà assegnato ai Capitani delle 2 squadre che si sfideranno, oppure ai singoli utenti per gli sport individuali o di coppia. Le statistiche che verranno aggiunte in base alle partite disputate dall'Utente e al livello di affidabilità e capacità, costituiranno la vostra presentazione come giocatori, per l'intera Community RTM.

## **10) Chat**

La Chat Lobby viene creata esclusivamente quando viene generata una Partita e rimane aperta e disponibile fino alla chiusura della partita.

## **11) Il Capitano**

Il ruolo del Capitano di Squadra è fondamentale: può lanciare e accettare sfide a eventi, tornei o campionati, creare la squadra invitando gli utenti a unirsi alla propria o rimuovere quelli già presenti.

L'utente come capitano negli sport di squadra o l'utente che partecipa a una partita individuale, al termine dovrà valutare il grado di "affidabilità" degli avversari.

Questo parametro è fondamentale per il divertimento e l'esperienza positiva dell'intera community, ecco perché è fondamentale valutare i propri avversari nel modo più veritiero e obiettivo possibile.

La Community RTM si basa sull'"automoderazione", ovvero ogni Capitano si impegna a registrare in modo veritiero, a seconda del tipo di partita, le statistiche, il grado di affidabilità e il livello di abilità degli avversari. L'utente che crea un evento come singolo e non come Squadra, verrà configurato come "Capitano" per quell'evento e avrà quindi sia il potere di amministratore della stanza dell'evento (aggiungere o rimuovere utenti che hanno partecipato all'evento) sia i doveri di Capitano a seconda del tipo di partita creata (Amichevole o Competitiva), ovvero di esaminare il livello degli avversari (se si tratta di una partita competitiva) e di registrare statistiche come gol, assist, rigori, ecc. della propria squadra. Il ruolo di Capitano per la squadra avversaria verrà assegnato dal creatore dell'evento.

## 12) Dove si gioca

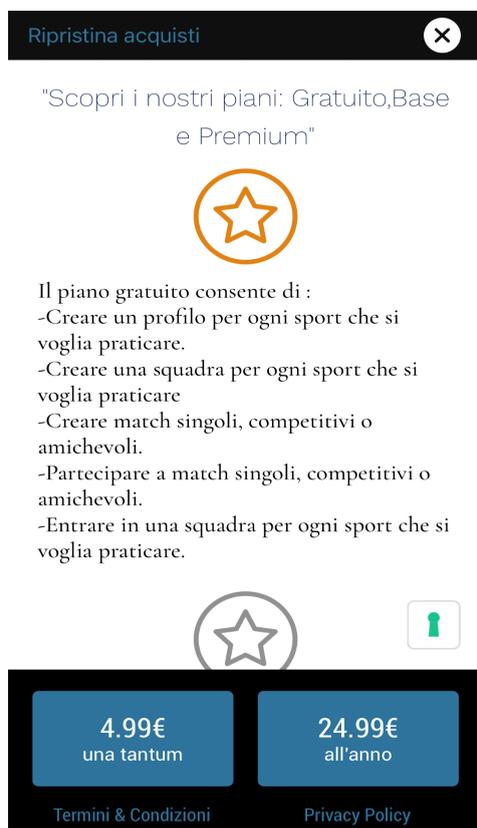
In qualità di creatore di eventi, oltre a impostare giorno, ora e tipo di partita, dovrai informare gli utenti sul luogo in cui si svolgerà l'evento. Ready to Match ti offre un'ampia scelta in questo caso: puoi prenotare direttamente dall'app uno dei campi partner di RTM! Oppure puoi scegliere di giocare in un campo sulla spiaggia, nel campo di quartiere o ovunque tu voglia: puoi inserire manualmente l'indirizzo del luogo e, tramite la chat della sala eventi, fornire ulteriori dettagli per aiutare gli utenti a raggiungere il luogo dell'evento!

P.S. Gli utenti che hanno selezionato l'opzione "offri un passaggio" per un evento specifico possono fornire loro un mezzo di trasporto per raggiungere insieme il luogo dell'evento! Tieni d'occhio questa opzione!

## 13) Competizioni

Ogni utente che desidera creare un Torneo o una Lega, dovrà scegliere tra:

1- Piano Standard: al costo di 4,99 euro (acquistabile sull'App Store), è possibile creare 1 Torneo o 1 Campionato;



Ripristina acquisti

"Scopri i nostri piani: Gratuito, Base e Premium"

Il piano gratuito consente di :

- Creare un profilo per ogni sport che si voglia praticare.
- Creare una squadra per ogni sport che si voglia praticare
- Creare match singoli, competitivi o amichevoli.
- Partecipare a match singoli, competitivi o amichevoli.
- Entrare in una squadra per ogni sport che si voglia praticare.

4.99€ una tantum

24.99€ all'anno

Termini & Condizioni Privacy Policy

2- Piano Premium: al costo una tantum di 24,99 euro (acquistabile sull'App Store), è possibile creare un numero illimitato di Campionati o Tornei per la durata di 1 (un) anno a partire dalla data di sottoscrizione dell'abbonamento. L'abbonamento prevede rinnovo automatico, le partite saranno di natura "Competitiva".

Se durante una competizione con il calendario eventi già generato, una squadra dovesse ritirarsi, il Capitano della squadra dovrà

eliminare la sua squadra;

La competizione, tuttavia, potrà proseguire poiché, accanto al nome della squadra ritirata, comparirà la scritta (cancellata), quindi, man mano che le squadre rimaste in gara affronteranno la squadra ritirata, dovranno solo creare la partita e inserire il risultato (il classico 3 a 0 è suggerito come vittoria a tavolino).



Campionato o Torneo

cosa vuoi creare?

Campionato

Torneo

Annulla

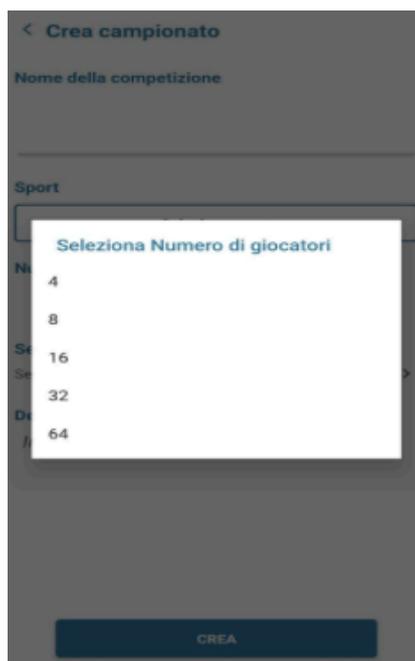
Cliccando sulla competizione di riferimento, in alto a destra troverete 2 icone:

- Il grafico, che vi porterà a visualizzare il tabellone (nel caso del campionato) e la griglia degli scontri diretti (nel caso del

torneo)

- Il calendario, che vi porterà alla schermata in cui i capitani potranno dare inizio alle varie partite della propria squadra.

N.B. Il numero minimo di squadre per creare una competizione è 4.



Classifica					
test campionato tennis					
POS	CLUB	V	P	S	PTS
1	tennis club	2	0	0	6
2	Test Official Tennis Pesaro (cancellato)	1	0	1	3
3	RTM MILANO TENNIS	1	0	2	3
4	Glenn Tennis	0	0	1	0



## 14) Notifiche

ReadytoMatch ha una schermata in cui vengono salvate tutte le notifiche che ti riguardano!

Alcuni esempi di notifiche possono essere:



INVITO A GIOCARE UNA PARTITA - Leggi le informazioni e decidi se accettare o meno!

INVITO A UNIRSI A UNA SQUADRA - Ricorda che puoi far parte di una sola squadra per sport. Puoi unirti o creare una nuova squadra per quello sport solo se prima hai abbandonato la squadra precedente!

PARTITA - Se sei il capitano della squadra o se hai partecipato a una partita 1 contro 1, verrai avvisato della conferma della partita a cui stai partecipando, della fine della partita giocata e dell'invito a inserire le statistiche (che possono essere inserite sia durante che al termine

della partita).

## 15) Sistema Codice Referral

ReadyToMatch offre a ogni utente la possibilità di invitare altre persone tramite il sistema di codici referral! In futuro, saranno disponibili premi e nuove funzionalità che potranno essere sbloccate grazie a questo sistema.

## 16) Come contattarci

Il team di Ready to Match sta già lavorando a ulteriori implementazioni e miglioramenti per l'esperienza di gioco degli utenti!

Per suggerimenti, segnalazioni di bug, ecc...

Contattateci via

MAIL: [staff@readytomatch.it](mailto:staff@readytomatch.it)

INSTAGRAM: readytomatch\_

TIKTOK: readytomatch

FACEBOOK: RTM Ready To Match