

Краткое руководство

Оценка действий

Подача

- = Подача в сетку, аут
- / Переходящий или приём без атаки
- Подача без затруднения
- ! Подача между + и -, когда приём на 3 метра
- + Усложнённая подача, когда приём от 4 и далее метров
- # Выигранная подача

Блок

- = Блок-аут
- / Касание сетки
- Смягчён без своей атаки или с повторной атакой соперника
- + Смягчён со своей атакой или без повторной атаки соперника
- # Мяч выигран

Приём

- = Мяч проигран
- / Переходящий или приём без атаки
- Приём от 4 метров и далее
- ! Приём на 2,5 – 3,5 метра
- + Приём на 1 – 2,5 метра
- # Приём 0 – 1 метр (идеальная доводка), передача связки в прыжке с возможностью скидки

Защита

- = Мяч проигран
- Мяч поднят без своей атаки
- + Мяч поднят со своей атакой

Атака

- = Удар в сетку, аут
- / Удар в блок (зачехлили)
- Удар с ответной атакой соперника
- + Удар без ответной атаки соперника или с повторной своей атакой
- # Мяч выигран

Коды

Подача

- SQ** – силовая в прыжке
- SM** – планер в прыжке
- ST** – планер от линии
- SH** – планер издалека

Блок

- BQ** – блокирование первого темпа
- BT** – блокирование быстрой передачи в 4 и 2 (задняя линия)
- BH** – блокирование высокой передачи
- BM** – блокирование комбинации
- BO** – блок скидки пасующего или переходящего

Приём

- RQ** – силовая в прыжке
- RM** – планер в прыжке
- RT** – планер от линии
- RH** – планер издалека

Защита

- DQ** – от первого темпа
- DT** – от быстрой в край
- DH** – от высокой
- DM** – от комбинации
- DO** – от скидки

Атака

- AQ** – первый темп
- AT** – быстрая передача в 4 и 2 (задняя линия)
- AH** – высокая передача
- AM** – комбинация (волна, крест, пайп)
- AO** – скидка пасующего, переходящий

Комбинации

Первый темп

X7 – зона
XD – широкий взлёт «от себя»
XG – показ «зона», играет взлёт «от себя»
XC – взлёт «от себя»
XM – приём ближе к 2, атака в 3
X1 – взлёт на голове
X2 – взлёт за головой
XS – взлёт за головой «от себя»
XF – показ взлёт на голове и забег в 2
XO – диагональный играет взлёт за головой
CB – атака с одной ноги за головой связки
CF – атака с одной ноги за головой связки «от себя»

Быстрые мячи

X5 – быстро в 4
X0 – быстро в 5
X6 – быстро в 2
X8 – быстро в 1 (диагональному на заднюю линию)
XP – быстро в 6 (быстрый пайп)
XR – быстрый пайп из зоны 5
XB – быстрый пайп из зоны 1

Высокие мячи

V5 – высоко в 4
V0 – высоко в 5
V6 – высоко в 2
V8 – высоко в 1 (диагональному на заднюю линию)
VP – высоко в 6 (высокий пайп)
VR – высокий пайп из зоны 5
VB – высокий пайп из зоны 1

Комбинации

X3 – крест
XT – вход в зону или волна
X4 – обратный крест
XQ – волна за головой
X9 – зона над зоной

Другие варианты

PR – переходящий мяч
PP – обман связующим
P2 – обман нападающего 2 касанием
V3 – высокий мяч в 3

Заказ связки

K1 – Идеальный приём между 2 и 3 с возможностью передачи любому нападающему

KC – Хороший приём в 2 с возможностью передачи любому нападающему и первый темп идёт в зону 3

K7 – Идеальный приём между 2-3 с возможностью передачи любому нападающему, центральный идёт на «зону»

K2 – Идеальный приём между 2-3 с возможностью передачи любому нападающему, центральный идёт на «взлёт за головой»

KM – Приём в 2 с возможностью передачи любому нападающему, центральный идёт на «взлёт на голове в зону 2»

KP – Приём в 4 с возможностью передачи любому нападающему, центральный идёт на «взлёт на голове»

KE – Приём ! на 3 метра в центре. Центральный не прыгает или идёт для галочки. Связка может пасовать в 4 и 2.

Настройка клавиш и раскладки (стандартная, можно настроить свою)

Оценка качества действия – раскладка клавиш (в скобках – знак оценки, за скобкой – клавиша на которой располагается знак).

(=) = (-) - (/) [(+) [(#); (!)' (a) `

Расстановка и очки

Очко команде слева (**z**), Очко команде справа (**END**)

Плюс одно очко команде слева (**Ctrl+Up**), Минус одно команде слева (**Ctrl+Down**)

Плюс одно очко команде справа (**Alt+Up**), Минус одно команде справа (**Alt+Down**)

Плюс одна расстановка команды слева (**Ctrl+Right**), Минус одна расстановка команды слева (**Ctrl+Left**)

Плюс одна расстановка команды справа (**Alt+Right**), Минус одна расстановка команды справа (**Alt+Left**)

Связка кодов

В связке кодов после точки пробел и маленькая **(a)** не ставится. После определения качества элемента пробел - обязательно!!!

Точка • служит для связки кодов элементов **1SQ15.4#** подача-приём.

10SM16.4# K2 a7X76.5D=

10 – № подающего игрока команды хозяев, **SM** – подача планер в прыжке, **16** – с зоны 1 по зоне 6, **.4#** - игрок гостей под номером 4 довёл идеально, **K2** – заказ связующего (взлёт за головой; заказ можно писать в конце записи, а не только после приёма), **a7X76** – игрок соперника под номером 7 сыграл комбинацию «зона» по зоне 6 (если пишется в зонах), **5D** – игрок хозяев под номером 5 проиграл в защите. Розыгрыш закончен.

Это произведение распространяется по лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike (Атрибуция — Некоммерческое использование — С сохранением условий) 3.0 Непортированная. Чтобы ознакомиться с экземпляром этой лицензии, посетите <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> или отправьте письмо на адрес Creative Commons: 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.