

Инструкция по работе со скриптом

1. Вводим буквенный или числовой id команды или числовой id сборной И отмечаем, либо не отмечаем чекбокс “Показывать имена футболистов”. Если он не отмечен, то в списке состава команды будут показаны только фамилии игроков.
2. Скрипт парсит состав (нужно подождать) и выводит окно настроек
3. Выбор схемы:
 - 3.1. **Строгие схемы.** Это схемы в списке типа 3-5-2, 3-4-3 и так далее. То есть, те, которые заданы четко.
 - 3.1.1. **Схемы с тремя защитниками.** Скрипт покажет только те составы, в которых есть 3 игрока с позицией (или совмещением) Cd. Причем, строго 3, не больше и не меньше. Нападающие - только Cf (или с совмещением Cf) и ровно указанное в схеме кол-во.
 - 3.1.2. **Схемы с четырьмя защитниками.** Для них характерно обязательное наличие хотя бы 2-х Cd. И игроков с позициями или совмещением Rd и Ld. Причем, это должны быть два разных игрока, а не один с совмещением Ld/Rd, например. Нападающие - только Cf (или с совмещением Cf) и ровно указанное в схеме кол-во.
 - 3.1.3. **Схема с двумя защитниками.** Для нее характерно наличие 2-х Cd (или с совмещением Cd) - не больше и не меньше. Нападающие - только Cf (или с совмещением Cf) и ровно указанное в схеме кол-во.
 - 3.2. **Нестрогие схемы.** Это схемы типа “3 заща и 2 напа”, “4 заща и два напа” и так далее. Если в схеме написано 3 заща, то скрипт покажет схемы с абсолютно любыми тремя защитниками (Cd, Ld, Rd, Lwd, Rwd, Sw). То же относится и к нападающим (Cf, Rf, Lf).
 - 3.3. **Схема “все”.** Покажет все возможные варианты состава с ограничениями, указанными в пунктах ниже или без них, если ограничения указаны не будут.
4. **Lm и Rm.** Данная настройка позволяет исключить показ “кривых” схем, где нет крайних полузащитников, либо отсутствует хотя бы один из них. Причем, скрипт покажет составы, где это именно два отдельных игрока, а не один с совмещением Lm/Rm, например.
5. **Исключать составы с двумя чистыми крайними одной позиции и с двумя Sw.** Если отмечен чекбокс, то скрипт не будет показывать составы, где есть два и более чистых (без совмещений) крайних игрока и Sw. Например, иногда попадаются составы с двумя Ld, двумя Lwd, двумя Lm, двумя Lw, двумя Lf, двумя Sw. Эта опция позволяет исключить их показ.
6. **Исключать составы, в которых есть крайний игрок и крайний вингер того же амплуа**

Если отмечен чекбокс, то скрипт не будет показывать составы, в которых, например, есть и чистый Lwd, и чистый Ld. Или чистый Ld и игрок с позицией

Ld/Lwd, и так далее. Более подробно описано тут

<http://forum.butsa.ru/index.php?showtopic=340810&view=findpost&p=9959055>

7. **Dm от.** Сколько игроков с позицией или совмещением Dm обязательно должно быть в составе.
8. **Дома/В гостях.** В зависимости от выбора будет рассчитано расчетное мастерство игроков на поле при условии, что у всех игроков мораль по 20 и посещаемость, в случае с домашней игрой, оптимальная.
9. **МУСК.** Выбирается, с каким МУСК показывать составы (от и до). На данный момент стоит ограничение - разница между минимальным и максимальным МУСК не должна превышать 20.
10. **Состав.** Выбираются игроки, из которых скрипт будет составлять варианты возможных составов.

Настоятельно рекомендую оставлять выбранными ВСЕХ полузащитников

Чекбокс в столбце "С" (расширенный состав). Здесь выбираем, из каких игроков скрипт будет подбирать составы. Каждый игрок может либо войти, либо не войти в подобранный состав. Выбирайте больше 11 игроков. На данный момент стоит ограничение - не больше 22 игроков в столбце "Н" всего.

Чекбокс в столбце "О" (обязательные игроки). Если отмечены игроки, то скрипт покажет только те составы, в которые входят данные игроки все ОДНОВРЕМЕННО. Игроки, отмеченные в столбце "О" обязательно должны быть отмечены и в столбце "С".

Добавить игрока. Данная опция позволяет добавить в текущий состав любого произвольного игрока произвольной позиции и мастерства. Для этого нужно выбрать категорию (вратари, защитники, полузащитники, нападающие), вручную вписать позицию (можно с совмещением), вручную вписать мастерство и, если хотите задать имя, то имя (это не обязательный параметр). Если имя не будет задано, то игрок появится в составе под именем НОВЫЙ. Дальше нужно нажать на ссылку "Добавить игрока". Добавлять можно неограниченное кол-во игроков. Также можно удалить всех добавленных игроков, нажав на соответствующую ссылку.

Внимание! Позиции игроков нужно писать с большой буквы, как в Бутсе, например, Cd/Dm, Cf, Lm и так далее. Не допускайте лишних пробелов. В поле "Мастерство" разделитель дробной части НЕ запятая, а точка, как в Бутсе.

11. После выбора настроек и нажатия кнопки "Отправить запрос", появятся схемы. У каждой из них есть своя карточка:
 - 11.1. МУСК - МУСК состава. **Внимание! МУСК, отображаемый в результатах работы скрипта больше, чем МУСК в билдере! Это связано с тем, что на сайте Бутсы, откуда скрипт берет значение мастерства, оно округляется до сотых, а на самом деле там есть**

тысячная доля. Подробнее описано тут:

<http://forum.butsa.ru/index.php?showtopic=340810&view=findpost&p=9960713>

- 11.2. РМ - расчетное мастерство игроков на поле
- 11.3. Блок с позициями. Здесь показано количество игроков тех или иных позиций в составе для более быстрого поиска нужных схем. Наличие совмещений учитываются. То есть, если у игрока совмещение Cd/Dm, то он будет включен и в количество Cd и в количество Dm.
- 11.4. Список игроков в подобранном составе.