**Функциональные требования**

Функциональные требования описывают, какие задачи должна решать система. Для любительского уровня волейбольных соревнований эти требования будут более простыми и ориентированными на минимизацию времени и усилий для участников и организаторов.

1. **Управление регистрацией команд и игроков**  
   Система должна обеспечивать простую регистрацию участников:
   1. Возможность создания команды (ввод названия команды, контактные данные капитана).
   2. Добавление игроков в команду (имя, фамилия, возраст, контактные данные, роль в команде).
   3. Лёгкая возможность редактирования или удаления игроков из команды (например, в случае замены игрока).
2. **Организация матчей и расписания**  
   Система должна поддерживать создание расписания:
   1. Создание матчей в расписании с указанием даты, времени и места.
   2. Возможность легко обновлять расписание в случае форс-мажоров или изменений.
3. **Подсчёт результатов и таблицы**  
   Для любительских соревнований система должна:
   1. Обеспечивать простой механизм подсчёта очков в матчах.
   2. Автоматически обновлять турнирную таблицу после каждого матча, показывая результаты и рейтинг команд.
4. **Личный кабинет пользователя**  
   Для каждого участника и тренера должна быть возможность создания личного кабинета с базовой информацией:
   1. Просмотр расписания команд и матчей.
   2. Отслеживание результатов своих матчей.
   3. Доступ к статистике индивидуальных и командных показателей (например, количество побед, очков, место в турнирной таблице).

**6.2 Нефункциональные требования**

Нефункциональные требования определяют, как система будет работать с точки зрения производительности, безопасности и удобства использования. Для любительского уровня важными аспектами будут простота, доступность и надёжность.

1. **Производительность и доступность**
   * Система должна работать быстро и без задержек.
   * Должна быть доступна в любое время, как для участников, так и для организаторов.
2. **Удобство использования**
   * Интерфейс должен быть максимально простым и интуитивно понятным.
3. **Безопасность**
   * Должен быть предусмотрен базовый механизм аутентификации (логин и пароль), чтобы избежать несанкционированного доступа.

**6.3 Технические требования**

1. **Платформа и технологии**
   * Система должна быть реализована как веб-приложение, доступное через интернет-браузер.
   * Система должна быть оптимизирована для работы на небольших экранах.
2. **Интерфейс**
   * Интерфейс должен быть адаптивным, с минималистичным дизайном, чтобы пользователи могли быстро ориентироваться в системе.
   * Поддержка нескольких языков, например, русского и английского, для удобства международных участников.

**6.4 Постановка задачи**

Задача разработки информационной системы для любительского уровня волейбольных соревнований заключается в создании простой, доступной и удобной платформы для организаторов и участников турниров. Система должна быть интуитивно понятной и способствовать эффективному управлению соревнованиями, включая регистрацию команд, составление расписания матчей, подсчёт результатов. Важно, чтобы система минимизировала усилия участников и организаторов, автоматизируя как можно больше процессов.

Основной акцент в разработке будет сделан на простоте и доступности для широкого круга пользователей, так как любительские турниры могут организовываться на любительском уровне с ограниченными ресурсами.

Таким образом, на данном этапе была определена чёткая постановка задачи, которая послужит основой для дальнейшей разработки информационной системы.