

TORNEO SUBBUTEO

FA Cup British Season

32 Giocatori
Manuale Utente Completo

Versione 1.0

Data: 31/12/2025

INDICE

1. Introduzione
2. Caratteristiche Principali
3. Gestione Torneo
4. Fase 1 - Eliminazione Diretta
5. Fase 2 - Gironi all'Italiana
6. Fase 3 - Le 8 Coppe
7. Tabella Riepilogativa Posizioni Finali
8. Timer Partite
9. Cartellini PDF Stampabili
10. Export e Backup
11. Operazioni di Emergenza
12. Esempi Pratici
13. Domande Frequenti (FAQ)

1. Introduzione

Il **Torneo FA Cup British Season** è un sistema completo per gestire tornei di Subbuteo con **32 giocatori** seguendo una formula in stile britannico. Il torneo si sviluppa in 3 fasi distinte con una complessità crescente:

- **Fase 1:** Eliminazione diretta con seeding (16 partite contemporanee)
- **Fase 2:** 8 gironi all'italiana da 4 giocatori (4 vincenti + 4 perdenti)
- **Fase 3:** 8 coppe parallele con finali e ripescaggi

Tutti i 32 giocatori ottengono una **posizione finale** dal 1° al 32°, garantendo a ognuno un risultato preciso nel torneo. Il sistema prevede **minimo 7 partite garantite** per ogni giocatore (1 Fase 1 + 3 Fase 2 + 3 Fase 3).

2. Caratteristiche Principali

- ✓ **32 giocatori con ranking** - Seeding basato sulla forza dei giocatori
- ✓ **16 campi disponibili** - Tutte le partite della Fase 1 si giocano contemporaneamente
- ✓ **3 fasi progressive** - Da eliminazione diretta a coppe parallele
- ✓ **Minimo 7 partite garantite** - Nessuno esce dopo una sola partita
- ✓ **8 coppe finali** - Coppa d'Inghilterra, FA Cup, Queen's Cup, King Cup, Princess of Wales, Duke of Kent, Scotland Yard, Green Ireland
- ✓ **Sistema ripescaggio** - I perdenti hanno una seconda chance
- ✓ **Timer integrato** - Countdown visivo per le partite (default 15 minuti)
- ✓ **Cartellini PDF** - Stampabili per ogni partita
- ✓ **Export Excel** - Backup completo in formato foglio di calcolo
- ✓ **Backup JSON** - Salvataggio tecnico dei dati
- ✓ **Salvataggio automatico** - I dati vengono salvati nel browser

3. Gestione Torneo

3.1 Inserimento Giocatori

Prima di iniziare il torneo, inserire i nomi dei 32 giocatori. I giocatori **DEVONO** essere ordinati per **ranking dal più forte al meno forte**. Questo ordine è **fondamentale** per il corretto accoppiamento della Fase 1 con il sistema di seeding.

Esempio di ordinamento corretto:

Giocatore 1: Mario Rossi (più forte)

Giocatore 2: Luigi Bianchi

...

Giocatore 31: Paolo Verdi

Giocatore 32: Andrea Neri (meno forte)

3.2 Titolo Torneo

È possibile personalizzare il titolo del torneo con due righe di testo che appariranno in tutte le schermate. La prima riga tipicamente contiene il nome del torneo, la seconda riga può contenere luogo e data.

3.3 Orario Inizio

Impostare l'orario di inizio della prima partita. Il sistema utilizzerà questo orario come riferimento per tutte le fasi. Ogni partita ha una durata standard di **15 minuti** più **5 minuti** di cambio campo (totale 20 minuti per partita).

4. Fase 1 - Eliminazione Diretta

La Fase 1 consiste in **16 partite ad eliminazione diretta** che si giocano tutte contemporaneamente su 16 campi. È la fase più veloce del torneo.

4.1 Accoppiamenti con Seeding

Gli accoppiamenti seguono il **sistema classico del seeding** per garantire che i giocatori più forti non si affrontino subito:

Partita	Campo	Giocatore Casa	vs	Giocatore Trasferta
1	1	Giocatore 1	vs	Giocatore 32
2	2	Giocatore 2	vs	Giocatore 31
3	3	Giocatore 3	vs	Giocatore 30
4	4	Giocatore 4	vs	Giocatore 29
5	5	Giocatore 5	vs	Giocatore 28
6	6	Giocatore 6	vs	Giocatore 27
7	7	Giocatore 7	vs	Giocatore 26
8	8	Giocatore 8	vs	Giocatore 25
9	9	Giocatore 9	vs	Giocatore 24
10	10	Giocatore 10	vs	Giocatore 23
11	11	Giocatore 11	vs	Giocatore 22
12	12	Giocatore 12	vs	Giocatore 21
13	13	Giocatore 13	vs	Giocatore 20
14	14	Giocatore 14	vs	Giocatore 19
15	15	Giocatore 15	vs	Giocatore 18
16	16	Giocatore 16	vs	Giocatore 17

4.2 Inserimento Risultati

Per ogni partita, inserire il numero di gol segnati da ciascun giocatore. In caso di **pareggio**, il sistema chiederà automaticamente chi ha vinto ai **rigori** tramite una finestra popup. È importante decidere subito per non bloccare il torneo.

4.3 Risultato Fase 1

Al termine della Fase 1, avremo due gruppi di giocatori:

- **16 Vincitori** - Passano ai 4 gironi vincenti della Fase 2
- **16 Perdenti** - Passano ai 4 gironi perdenti della Fase 2

IMPORTANTE: Anche i perdenti continuano il torneo! Non vengono eliminati ma giocano nei gironi perdenti per determinare le posizioni dal 17° al 32°.

5. Fase 2 - Gironi all'Italiana

La Fase 2 divide i 16 vincitori e i 16 perdenti della Fase 1 in **8 gironi da 4 giocatori** ciascuno: 4 gironi vincenti + 4 gironi perdenti. Ogni giocatore gioca **3 partite** (girone all'italiana di sola andata).

5.1 Composizione Gironi Vincenti

La composizione dei gironi vincenti segue una **logica precisa** basata sui numeri delle partite della Fase 1:

Girone	Composizione
Girone 1 Vincenti	Vincitori partite: 1, 16, 13, 8
Girone 2 Vincenti	Vincitori partite: 2, 15, 10, 7
Girone 3 Vincenti	Vincitori partite: 3, 11, 14, 6
Girone 4 Vincenti	Vincitori partite: 4, 5, 9, 12

5.2 Composizione Gironi Perdenti

I gironi perdenti seguono la **stessa identica logica** ma con i perdenti delle stesse partite:

Girone	Composizione
Girone 1 Perdenti	Perdenti partite: 1, 16, 13, 8
Girone 2 Perdenti	Perdenti partite: 2, 15, 10, 7
Girone 3 Perdenti	Perdenti partite: 3, 11, 14, 6
Girone 4 Perdenti	Perdenti partite: 4, 5, 9, 12

5.3 Calendario Gironi

Ogni girone gioca **all'italiana con partite di sola andata**. Con 4 squadre, ci sono 6 partite totali distribuite in 3 giornate (2 partite per giornata):

Giornata	Partita 1	Partita 2
Giornata 1	A vs B	C vs D
Giornata 2	A vs C	B vs D
Giornata 3	A vs D	B vs C

5.4 Classifiche Automatiche

Ogni girone ha il pulsante "**Mostra Classifica**" che calcola automaticamente:

- **Punti**: 3 per vittoria, 1 per pareggio, 0 per sconfitta
- **Partite giocate, vinte, pareggiate, perse**
- **Gol fatti e subiti**
- **Differenza reti**

Criteri di ordinamento classifica:

1. Punti (maggiore è meglio)
2. Differenza reti (maggiore è meglio)
3. Gol fatti (maggiore è meglio)

6. Fase 3 - Le 8 Coppe

La Fase 3 è la parte più spettacolare del torneo: **8 coppe parallele** con struttura ad eliminazione diretta. Ogni posizione di classifica (1°, 2°, 3°, 4°) dei gironi ha la sua coppa principale + coppa ripescaggio!

6.1 Elenco delle 8 Coppe

Coppa	Giocatori	Tipo
■ Coppa d'Inghilterra	1° classificati gironi	Principale
■ FA Cup	Perdenti Coppa d'Inghilterra	Ripescaggio
■ Queen's Cup	2° classificati gironi	Principale
■ King Cup	Perdenti Queen's Cup	Ripescaggio
■ Princess of Wales	3° classificati gironi	Principale
■ Duke of Kent	Perdenti Princess of Wales	Ripescaggio
■ Scotland Yard	4° classificati gironi	Principale
■ Green Ireland	Perdenti Scotland Yard	Ripescaggio

6.2 Struttura Coppe Principali

Ogni coppa principale (Inghilterra, Queen's, Princess, Scotland) segue questa struttura ad eliminazione:

QUARTI DI FINALE (4 partite):

- Q1: 1° Girone 1 Vincenti vs 1° Girone 1 Perdenti
- Q2: 1° Girone 2 Vincenti vs 1° Girone 2 Perdenti
- Q3: 1° Girone 3 Vincenti vs 1° Girone 3 Perdenti
- Q4: 1° Girone 4 Vincenti vs 1° Girone 4 Perdenti

SEMIFINALI (2 partite):

- SF1: Vincitore Q1 vs Vincitore Q2
- SF2: Vincitore Q3 vs Vincitore Q4

FINALI (2 partite):

- Finale 1°-2° posto: Vincitore SF1 vs Vincitore SF2
- Finale 3°-4° posto: Perdente SF1 vs Perdente SF2

6.3 Struttura Coppe Ripescaggio

Le coppe ripescaggio (FA Cup, King, Duke, Ireland) accolgono i **perdenti dei quarti** della coppa principale. Anche qui si gioca ad eliminazione:

QUARTI RIPESCAGGIO (2 partite):

- QR1: Perdente Q1 vs Perdente Q2
- QR2: Perdente Q3 vs Perdente Q4

SEMIFINALI (2 partite):

- SF1: Vincitore QR1 vs perdenti semifinali coppa principale
- SF2: Vincitore QR2 vs perdenti semifinali coppa principale

FINALI (2 partite):

- Finale 1°-2° posto ripescaggio
- Finale 3°-4° posto ripescaggio

7. Tabella Riepilogativa Posizioni Finali

Al termine del torneo, tutti i 32 giocatori avranno una posizione precisa determinata dalle 8 coppe:

Posizione	Determinata da
1° posto assoluto	Vincitore Coppa d'Inghilterra
2° posto assoluto	2° classificato Coppa d'Inghilterra
3° posto assoluto	3° classificato Coppa d'Inghilterra
4° posto assoluto	4° classificato Coppa d'Inghilterra
5°-8° posto	Queen's Cup (posizioni 5-6-7-8)
9°-12° posto	Princess of Wales (posizioni 9-10-11-12)
13°-16° posto	Scotland Yard (posizioni 13-14-15-16)
17°-20° posto	FA Cup Ripescaggio (posizioni 17-18-19-20)
21°-24° posto	King Cup Ripescaggio (posizioni 21-22-23-24)
25°-28° posto	Duke of Kent Ripescaggio (posizioni 25-26-27-28)
29°-32° posto	Green Ireland Ripescaggio (posizioni 29-30-31-32)

8. Timer Partite

Il sistema include un **timer integrato** con countdown visivo per gestire il tempo delle partite.

8.1 Come Usare il Timer

1. Cliccare il pulsante "**■■■ TIMER PARTITE**" sotto il titolo del torneo
2. Si apre una finestra popup con il timer in grande formato
3. Impostare la durata desiderata in minuti (default: 15 minuti)
4. Cliccare "**■■■ Avvia**" per iniziare il countdown
5. Il timer diventa **rosso** quando rimane meno di 1 minuto
6. Al termine: alert sonoro (beep) + messaggio di avviso

8.2 Controlli Timer

- **■■■ Avvia:** Inizia il countdown da durata impostata
- **■■■ Pausa:** Mette in pausa il timer (può essere riavviato)
- **■ Reset:** Riporta il timer alla durata impostata e ferma
- **Durata personalizzabile:** Da 1 a 60 minuti

9. Cartellini PDF Stampabili

Il sistema può generare cartellini stampabili in formato PDF per gestire fisicamente le partite sui campi di gioco.

9.1 Generazione Cartellini

1. Inserire i nomi dei 32 giocatori nel tab "Gestione Torneo"
2. Cliccare su "Genera Fase 1" per creare gli accoppiamenti
3. Nel tab "**Fase 1**", cliccare "**■ Genera Cartellini Partite (PDF)**"
4. Il sistema crea automaticamente un file PDF scaricabile

9.2 Contenuto File PDF

Il file PDF generato contiene un totale di **64 cartellini** così distribuiti:

- **16 cartellini compilati** per la Fase 1 (con nomi giocatori già inseriti)
- **Pagina separatrice "CARTELLINI FASE 2"**
- **48 cartellini vuoti** per la Fase 2 gironi (da compilare manualmente)

9.3 Formato Cartellino Standard

Ogni cartellino ha questa struttura:

Campo	Squadra Casa	Risultato	Squadra Trasferta
1	Mario Rossi	— - —	Andrea Neri

10. Export e Backup

Il sistema offre due modalità di esportazione per salvare e archiviare i dati del torneo in modo sicuro.

10.1 Export Excel Completo

Il pulsante "**■ ESPORTA TORNEO IN EXCEL**" (disponibile nel tab Fase 3) crea un file .xlsx contenente:

- Foglio "**Giocatori**" - Elenco completo dei 32 giocatori con numerazione
- Foglio "**Fase 1 - Eliminazione**" - Tutte le 16 partite con risultati, vincitori e perdenti
- 4 Fogli "**Girone X Vincenti**" - Calendari completi e risultati dei gironi vincenti
- 4 Fogli "**Girone X Perdenti**" - Calendari completi e risultati dei gironi perdenti
- Foglio "**Info Torneo**" - Titolo, sottotitolo, orario inizio, data export

Nome file generato: Torneo_FA_Cup_[DATA].xlsx

10.2 Backup JSON Tecnico

Il pulsante "**■ BACKUP JSON**" (disponibile nel tab Fase 3) crea un file di backup in formato JSON che contiene:

- Versione del sistema
- Data e ora esatta del backup
- Informazioni torneo (titolo, orario)
- Array completo dei 32 giocatori
- Dati Fase 1: partite e risultati
- Dati Fase 2: gironi, calendari, risultati
- Dati Fase 3: classifiche finali

Nome file generato: Backup_FA_Cup_[DATA]_[ORA].json

Vantaggi del formato JSON: File leggero, facilmente archiviabile, formato universale leggibile da qualsiasi linguaggio di programmazione, ideale per sviluppi futuri come funzione di ripristino torneo.

10.3 Quando Esportare

Si consiglia di esportare regolarmente durante il torneo:

- **Dopo la Fase 1:** Backup di sicurezza intermedio
- **Dopo la Fase 2:** Prima di iniziare le complesse coppe finali
- **A fine torneo:** Archivio completo definitivo

11. Operazioni di Emergenza

In caso di problemi tecnici o perdita di dati, il sistema include alcune funzioni di emergenza per recuperare i risultati inseriti e salvare il lavoro svolto.

11.1 Recupero Risultati Fase 2 da Cache Browser

Se hai inserito tutti i risultati della Fase 2 ma non sei riuscito a esportare il JSON prima di chiudere il browser o cambiare computer, puoi tentare un **recupero di emergenza** dai dati salvati automaticamente nel browser.

■■■ **ATTENZIONE - Questa funzione funziona SOLO se:**

- Stai usando lo stesso browser dove hai inserito i risultati
- Non hai cancellato la cache/dati del browser
- Sei sullo stesso computer

Procedura di recupero passo-passo:

1. Apri il file HTML del torneo nel browser
2. Vai al tab "**Gestione Torneo**"
3. Trova il box "**Import/Export Torneo**"
4. Clicca il pulsante arancione "**RECUPERA RISULTATI FASE 2 DA CACHE**"
5. Il sistema ti chiederà conferma - clicca **OK**
6. Se i dati sono presenti, verrai automaticamente portato al tab Fase 2
7. Attendi 1-2 secondi: vedrai gli input popolarsi con i risultati
8. Apparirà un messaggio: "*Recuperati X risultati dal localStorage!*"
9. Clicca immediatamente "**Salva e Verifica Fase 2**"
10. Vai al tab "**Fase 3**"
11. Clicca "**BACKUP JSON**" per creare un file di backup completo
12. Salva il file JSON in un luogo sicuro

IMPORTANTE: Questa è una funzione di emergenza da usare UNA VOLTA SOLA. Dopo aver recuperato i dati, esporta immediatamente il JSON. Da quel momento in poi, usa sempre il file JSON per importare/esportare i dati tra computer o browser diversi.

11.2 Cosa Fare Se Il Recupero Non Funziona

- **Messaggio "Nessun dato trovato":** I dati nel browser sono stati cancellati o non esistono. Dovrai reinserire manualmente i risultati.
- **Recuperati 0 risultati:** Il localStorage contiene dati ma non i risultati della Fase 2. Significa che hai salvato solo la struttura del torneo senza i risultati.
- **Browser diverso:** Il localStorage è specifico per ogni browser. Se hai usato Chrome per inserire i dati, devi usare Chrome anche per recuperarli (non funziona con Firefox, Edge, ecc.).

- **Modalità Incognito:** La modalità privata/incognito non salva dati nel localStorage. Se hai lavorato in incognito, i dati sono persi alla chiusura della finestra.

11.3 Prevenire La Perdita Di Dati

Per evitare di dover usare il recupero di emergenza, segui queste **best practices**:

- ✓ **Esporta il JSON frequentemente:** Dopo ogni fase completata, crea un backup JSON
- ✓ **Salva in più luoghi:** Tieni copie del JSON su computer, chiavetta USB e cloud (Dropbox, Google Drive)
- ✓ **Usa sempre lo stesso browser:** Per continuità, lavora sempre con lo stesso browser
- ✓ **Non cancellare la cache durante il torneo:** Aspetta di aver esportato il JSON finale
- ✓ **Testa il recupero prima del torneo:** Fai una prova di export/import prima del giorno dell'evento
- ✓ **Tieni una copia cartacea dei risultati:** Come backup analogico, annota i risultati chiave su carta

11.4 Scenario di Emergenza Tipo

PROBLEMA: Hai inserito tutti i 48 risultati della Fase 2 su PC1, hai chiuso il browser senza esportare, e ora devi continuare su PC2.

SOLUZIONE:

1. Su PC1: Riapri il browser e il file HTML del torneo
2. Usa "**RECUPERA RISULTATI FASE 2 DA CACHE**"
3. Esporta immediatamente il JSON completo
4. Trasferisci il file JSON su PC2 (email, chiavetta, cloud)
5. Su PC2: Apri il file HTML e clicca "**IMPORTA TORNEO DA JSON**"
6. Continua il torneo normalmente

Tempo richiesto: 2-3 minuti se tutto funziona correttamente.

12. Esempi Pratici

11.1 Esempio Percorso Vincitore Assoluto

Supponiamo che Mario Rossi (Giocatore 1, il più forte) vinca il torneo. Ecco il suo percorso completo:

Fase	Avversario	Risultato	Note
Fase 1 - Partita 1	Giocatore 32	3-1	Vince ed entra nei gironi vincenti
Fase 2 - Girone 1 Vinc.	3 partite	3V-0N-0P	Finisce 1° del girone
Fase 3 - Quarti Inghilt.	1° Girone Perd.	2-0	Accede alle semifinali
Fase 3 - Semi Inghilt.	Altro vincitore	1-0	Accede alla finale
Fase 3 - Finale Inghilt.	Altro finalista	2-1	VINCE IL TORNEO!

Totale partite giocate: 8 partite (1 + 3 + 4 = massimo possibile)

11.2 Esempio Percorso Giocatore Medio

Supponiamo che Luigi Verdi (Giocatore 20) finisca al 10° posto. Ecco il suo percorso:

Fase	Avversario	Risultato	Note
Fase 1 - Partita 13	Giocatore 13	1-2	Perde ed entra nei gironi perdenti
Fase 2 - Girone 1 Perd.	3 partite	1V-1N-1P	Finisce 2° del girone
Fase 3 - Quarti Queen's	2° Girone Vinc.	0-1	Perde, va in ripescaggio
Fase 3 - Quarti King Cup	Altro perdente	2-1	Vince e va in semi
Fase 3 - Semi King Cup	Altro vincitore	1-1 (rig.)	Vince ai rigori
Fase 3 - Finale King Cup	Altro finalista	1-0	Vince King Cup!
			Posizione finale: 10°

Totale partite giocate: 8 partite (1 + 3 + 4 = anche lui gioca il massimo!)

13. Domande Frequenti (FAQ)

Q1: I dati vengono salvati automaticamente?

R: Sì, il sistema salva automaticamente tutti i dati nel browser usando localStorage. I dati persistono anche se chiudi la pagina o il browser. Attenzione: se cancelli i dati del browser perderai il torneo!

Q2: Posso modificare i nomi dei giocatori dopo aver iniziato?

R: Tecnicamente sì, ma è fortemente sconsigliato dopo aver generato la Fase 1 perché potrebbe creare confusione negli accoppiamenti. Controlla sempre bene i nomi prima di iniziare.

Q3: Cosa succede in caso di pareggio?

R: Il sistema chiede automaticamente chi ha vinto ai rigori tramite una finestra popup. È importante decidere subito e inserire il vincitore per non bloccare l'avanzamento del torneo.

Q4: Perché è importante l'ordine dei giocatori?

R: L'ordine determina il seeding della Fase 1. I giocatori più forti (1-16) affrontano i più deboli (17-32) per evitare eliminazioni precoci dei favoriti. Un ordine sbagliato rende il torneo sbilanciato.

Q5: Quante partite gioca ogni giocatore?

R: Minimo 7 partite garantite (1 Fase 1 + 3 Fase 2 + 3 Fase 3). Chi arriva in fondo alle coppe può giocare fino a 8 partite totali.

Q6: Cosa succede ai perdenti della Fase 1?

R: Non vengono eliminati! Continuano nei gironi perdenti della Fase 2 e poi nelle coppe ripescaggio della Fase 3. Tutti i 32 giocatori completano il torneo con una posizione finale precisa.

Q7: Posso stampare le classifiche?

R: Sì, puoi usare la funzione di stampa del browser (Ctrl+P o Cmd+P) dopo aver visualizzato le classifiche dei gironi. In alternativa, esporta tutto in Excel e stampa da lì per un formato migliore.

Q8: Il timer fa suonare un allarme?

R: Sì, quando il tempo scade il timer emette un beep sonoro tramite Web Audio API e mostra un messaggio di alert. Il timer diventa rosso nell'ultimo minuto come preavviso.

Q9: Posso usare il sistema su tablet o smartphone?

R: Sì, l'interfaccia è completamente responsive e funziona su tutti i dispositivi. Tuttavia, per tornei così grandi si consiglia un computer o tablet grande per maggiore comodità nella gestione.

Q10: Come faccio a ricominciare un nuovo torneo?

R: Nel tab "Gestione Torneo" puoi ricaricare la pagina e ricominciare. Se vuoi cancellare completamente i dati salvati, devi cancellare i dati del browser per il sito (localStorage). Attenzione: questa operazione è irreversibile!

Q11: Quanto tempo dura un torneo completo?

R: Con 15 minuti per partita + 5 minuti cambio campo (20 minuti totali): Fase 1 = 20 min, Fase 2 = circa 2 ore (6 giornate x 20 min), Fase 3 = circa 2-3 ore. Totale stimato: 4-5 ore per un torneo completo.

Q12: Posso modificare la durata delle partite?

R: Sì, il timer è completamente personalizzabile da 1 a 60 minuti. Puoi impostare partite più brevi (10 minuti) o più lunghe (20 minuti) a seconda delle tue esigenze.

Conclusioni

Il **Torneo FA Cup British Season** rappresenta il culmine della complessità nei tornei di Subbuteo: 32 giocatori, 3 fasi progressive, 8 coppe parallele con sistema di ripescaggio. È un torneo che richiede organizzazione meticolosa ma offre un'esperienza di gioco completa e spettacolare.

La formula British Style garantisce che **nessun giocatore venga escluso** dopo una singola sconfitta: tutti continuano attraverso i gironi perdenti e le coppe di ripescaggio, assicurando che ogni partecipante giochi almeno 7 partite e ottenga una posizione finale precisa dal 1° al 32°.

Grazie all'automazione completa di calendari, classifiche, accoppiamenti e export, gli organizzatori possono concentrarsi sull'atmosfera del torneo e sul coinvolgimento dei giocatori, lasciando al sistema la gestione di tutti gli aspetti tecnici e logistici.

Che vinca il migliore!

Team C&C; AI - Cobi & Claude

Versione 1.0 - Dicembre 2024