

■ FA CUP BRITISH SEASON TORNEO 24 GIOCATORI

SISTEMA COMPLETO A 3 FASI

Sistema a 3 Fasi con Classificazione Completa

CARATTERISTICHE PRINCIPALI:

- 24 Giocatori partecipanti
- 3 Fasi progressive
- 4 Tabelloni finali (Gold, Silver, Bronze, Black)
- Classificazione completa dal 1° al 24° posto
- Minimo 4 partite garantite per ogni giocatore
- Sistema completamente automatizzato

1. PANORAMICA GENERALE

Il Torneo 24 Giocatori è un sistema completo progettato per gestire competizioni con 24 partecipanti, garantendo una classificazione finale completa e equa dal 1° al 24° posto.

1.1 Struttura del Torneo

Il torneo si articola in **3 FASI PROGRESSIVE**:

FASE	DESCRIZIONE	PARTITE
FASE 1	Eliminazione Diretta	12 partite
FASE 2	6 Gironi all'Italiana (3V + 3P)	36 partite
FASE 3	4 Tabelloni Finali	24 partite (gironi) + 12 finali

TOTALE PARTITE: Circa 84 partite per completare l'intero torneo.

2. FASE 1: ELIMINAZIONE DIRETTA

La Fase 1 è costituita da **12 partite di eliminazione diretta** che dividono i 24 giocatori in due gruppi: Vincenti e Perdenti.

2.1 Accoppiamenti

Gli accoppiamenti seguono questa logica:

- Giocatore 1 vs Giocatore 13
- Giocatore 2 vs Giocatore 14
- Giocatore 3 vs Giocatore 15
- ... fino a ...
- Giocatore 12 vs Giocatore 24

2.2 Risultato

Al termine della Fase 1 avremo:

- **12 VINCENTI** → Avanzano ai Gironi Vincenti
- **12 PERDENTI** → Avanzano ai Gironi Perdenti

■■ **IMPORTANTE:** Non sono ammessi pareggi nella Fase 1. In caso di parità, si procede ai calci di rigore o altro sistema di spareggio previsto dal regolamento.

3. FASE 2: GIRONI ALL'ITALIANA

La Fase 2 divide i 12 Vincenti e i 12 Perdenti in **6 GIRONI da 4 squadre ciascuno**, giocando partite di sola andata.

3.1 Composizione Gironi

GIRONI VINCENTI (3 gironi):

- Girone A Vincenti: 4 giocatori
- Girone B Vincenti: 4 giocatori
- Girone C Vincenti: 4 giocatori

GIRONI PERDENTI (3 gironi):

- Girone A Perdenti: 4 giocatori
- Girone B Perdenti: 4 giocatori
- Girone C Perdenti: 4 giocatori

3.2 Formato Partite

Ogni girone da 4 squadre gioca **6 PARTITE** (calendario all'italiana, sola andata).

- Totale partite Fase 2: **36 partite** (6 gironi × 6 partite)
- Ogni giocatore disputa **3 partite** nella Fase 2

3.3 Punteggi e Classifiche

Il punteggio segue il sistema standard:

- **Vittoria:** 3 punti
- **Pareggio:** 1 punto
- **Sconfitta:** 0 punti

Le classifiche si aggiornano automaticamente in tempo reale. In caso di parità di punti, si considerano: differenza reti, gol fatti, scontri diretti.

3.4 Qualificazione Fase 3

Al termine della Fase 2, ogni girone produce una classifica con 4 posizioni:

- **1° classificato** → Tabellone GOLD
- **2° classificato** → Tabellone SILVER

- **3° classificato** → Tabellone BRONZE

- **4° classificato** → Tabellone BLACK

4. FASE 3: TABELLONI FINALI

La Fase 3 è la fase finale del torneo, divisa in **4 TABELLONI** che assegnano tutte le posizioni dal 1° al 24° posto.

4.1 Struttura dei Tabelloni

Ogni tabellone è composto da:

- **1 Girone Vincenti** da 3 squadre (3 primi dei gironi Vincenti)
- **1 Girone Perdenti** da 3 squadre (3 primi dei gironi Perdenti)
- **3 Finali incrociate** tra i classificati dei due gironi

TABELLONE	COMPOSIZIONE	POSTI FINALI
■ GOLD	3 primi V + 3 primi P	1° - 2° - 3° - 4° - 5° - 6°
■ SILVER	3 secondi V + 3 secondi P	7° - 8° - 9° - 10° - 11° - 12°
■ BRONZE	3 terzi V + 3 terzi P	13° - 14° - 15° - 16° - 17° - 18°
■ BLACK	3 quarti V + 3 quarti P	19° - 20° - 21° - 22° - 23° - 24°

4.2 Fase Gironi (Tabelloni)

Ogni tabellone inizia con 2 gironi da 3 squadre che giocano **3 PARTITE** (calendario all'italiana, sola andata):

- Squadra A vs Squadra B
- Squadra A vs Squadra C
- Squadra B vs Squadra C

Al termine dei gironi si ottengono le classifiche 1°-2°-3° per ciascun girone (Vincenti e Perdenti).

4.3 Finali Incrociate

Le **3 FINALI** di ogni tabellone incrociano i classificati dei due gironi:

FINALE	ACCOPPIAMENTO	ASSEGNA
Finale 1	1° Girone Vincenti vs 1° Girone Perdenti	1° e 2° posto del tabellone
Finale 2	2° Girone Vincenti vs 2° Girone Perdenti	3° e 4° posto del tabellone
Finale 3	3° Girone Vincenti vs 3° Girone Perdenti	5° e 6° posto del tabellone

ESEMPIO TABELLONE GOLD:

Finale 1 (1°V vs 1°P) → assegna 1° e 2° posto assoluto

Finale 2 (2°V vs 2°P) → assegna 3° e 4° posto assoluto

Finale 3 (3°V vs 3°P) → assegna 5° e 6° posto assoluto

5. CLASSIFICA FINALE

Al termine del torneo, tutti i giocatori avranno una **posizione finale precisa** dal 1° al 24° posto, determinata dai risultati delle finali di ciascun tabellone.

5.1 Distribuzione Posti

TABELLONE	POSTI ASSEGNATI
■ GOLD	1° - 2° - 3° - 4° - 5° - 6°
■ SILVER	7° - 8° - 9° - 10° - 11° - 12°
■ BRONZE	13° - 14° - 15° - 16° - 17° - 18°
■ BLACK	19° - 20° - 21° - 22° - 23° - 24°

5.2 Generazione Automatica

Il sistema genera automaticamente la classifica finale completa raccogliendo i risultati di tutte le 12 finali (3 per ogni tabellone).

- La classifica è visualizzabile con colori distintivi per ogni tabellone
- Include medaglie per i primi 3 posti (■■■)
- Stampabile direttamente dalla piattaforma

6. FUNZIONALITÀ DEL SOFTWARE

Il sistema di gestione del Torneo 24 Giocatori offre numerose funzionalità per facilitare l'organizzazione e il monitoraggio della competizione.

6.1 Gestione Torneo

- **Inserimento Giocatori:** Form per inserire i 24 nomi dei partecipanti
- **Generazione Automatica:** Creazione automatica di tutte le fasi del torneo
- **Timer Integrato:** Cronometro per monitorare la durata delle partite
- **Inserimento Risultati:** Form intuitivi per registrare i punteggi

6.2 Classifiche e Statistiche

- **Classifiche in Tempo Reale:** Aggiornamento automatico per tutti i gironi
- **Statistiche Giocatori:** PG, Vittorie, Pareggi, Sconfitte, Gol Fatti/Subiti, DR, Punti
- **Classifica Finale Completa:** Visualizzazione finale 1°-24° con colori distintivi

6.3 Salvataggio e Export

- **Salvataggio Automatico:** Tutti i dati salvati in LocalStorage del browser
- **Export JSON:** Esportazione completa del torneo in formato JSON
- **Import JSON:** Importazione di tornei salvati in precedenza
- **Recupero da Cache:** Funzione di ripristino dati in caso di problemi

6.4 Stampa e Documentazione

- **Cartellini Stampabili:** Generazione automatica cartellini per Fase 1 (12 partite)
- **Stampa Classifiche:** Stampa diretta delle classifiche finali
- **Manuale Integrato:** Manuale completo accessibile dal software

7. GUIDA RAPIDA ALL'USO

Questa sezione fornisce una guida passo-passo per utilizzare il software di gestione.

7.1 Avvio del Torneo

- STEP 1:** Aprire il file HTML del torneo nel browser
- STEP 2:** Andare nel tab "Gestione Torneo"
- STEP 3:** Compilare i campi "Titolo Riga 1", "Titolo Riga 2" e "Orario Inizio"
- STEP 4:** Inserire i nomi dei 24 giocatori negli appositi campi
- STEP 5:** Cliccare "GENERA FASE 1 - ELIMINAZIONE DIRETTA"

7.2 Gestione Fase 1

- STEP 1:** Andare nel tab "Fase 1: Eliminazione"
- STEP 2:** Inserire i risultati delle 12 partite
- STEP 3:** Il sistema calcolerà automaticamente i vincitori
- STEP 4:** Quando tutte le partite sono completate, cliccare "GENERA FASE 2 - GIRONI"

7.3 Gestione Fase 2

- STEP 1:** Andare nel tab "Fase 2: Gironi"
- STEP 2:** Inserire i risultati delle 36 partite dei 6 gironi
- STEP 3:** Le classifiche si aggiorneranno automaticamente
- STEP 4:** Completati tutti i gironi, cliccare "GENERA FASE 3 - TABELLONI FINALI"

7.4 Gestione Fase 3

- STEP 1:** Andare nel tab "Fase 3: Finali"
- STEP 2:** Per ogni tabellone, inserire i risultati dei gironi da 3
- STEP 3:** Cliccare "Genera Finali" per ogni tabellone
- STEP 4:** Inserire i risultati delle 12 finali
- STEP 5:** Cliccare "GENERA CLASSIFICA FINALE 1-24"

8. SUGGERIMENTI E BEST PRACTICES

8.1 Prima del Torneo

- Testare il software con dati di prova prima del torneo reale
- Preparare l'elenco dei 24 giocatori in anticipo
- Verificare il corretto funzionamento del browser e della connessione
- Stampare i cartellini della Fase 1 prima dell'inizio

8.2 Durante il Torneo

- Inserire i risultati immediatamente dopo ogni partita
- Verificare le classifiche dopo ogni giornata
- Utilizzare il timer per gestire i tempi delle partite
- Fare backup regolari utilizzando "Esporta JSON"

8.3 Gestione Problemi

- In caso di chiusura accidentale: i dati sono salvati automaticamente
- Se il browser viene ricaricato: i dati vengono ripristinati da LocalStorage
- Per sicurezza: esportare il JSON dopo ogni fase completata
- Funzione "Recupera da Cache" disponibile per emergenze

8.4 Consigli per l'Organizzazione

- Assegnare un responsabile all'inserimento dati
- Proiettare le classifiche su schermo per i partecipanti
- Comunicare chiaramente l'avanzamento delle fasi
- Prevedere pause tra le fasi per verifiche e riposo

9. DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

D: Cosa succede se chiudo il browser durante il torneo?

R: Non ti preoccupare! Tutti i dati sono salvati automaticamente nel LocalStorage del browser. Quando riapri la pagina, il torneo riprenderà esattamente da dove era rimasto.

D: Posso fare backup del torneo?

R: Sì! Usa il pulsante "Esporta JSON" nel tab Gestione Torneo. Salverai un file .json completo che potrai reimportare in qualsiasi momento usando "Importa JSON".

D: Sono ammessi pareggi?

R: Nella Fase 1 (eliminazione diretta) NON sono ammessi pareggi. Nelle Fasi 2 e 3 (gironi) i pareggi sono ammessi e valgono 1 punto per squadra.

D: Quante partite gioca ogni giocatore?

R: Ogni giocatore gioca MINIMO 4 partite: 1 in Fase 1 + 3 in Fase 2 + almeno 3 in Fase 3 (girone) + eventualmente 1 finale. Il massimo è circa 8-9 partite.

D: Posso modificare un risultato già inserito?

R: Sì, puoi modificare i risultati in qualsiasi momento. Basta cambiare il valore nei campi numerici e le classifiche si aggiorneranno automaticamente.

D: Come funziona il timer?

R: Il timer è un semplice cronometro che parte, si ferma e si resetta. Utile per monitorare la durata delle partite, ma non influisce sui risultati.

■ SUPPORTO TECNICO:

Per assistenza tecnica o segnalazione bug, contattare l'amministratore del sistema o visitare il sito Subbuteo.org nella sezione Contatti.

