

# ■ FA CUP BRITISH SEASON

## TORNEO 28 GIOCATORI

### **Manuale Utente - Versione 1.0**

Sistema completo per la gestione di tornei Subbuteo con formula British Style

■ Gennaio 2026

## ■ INDICE

- 1. Introduzione
- 2. Requisiti e Configurazione Iniziale
- 3. Fase 1: Eliminazione Diretta (14 partite)
- 4. Fase 2: Sistema Svizzera (2 gironi da 14)
- 5. Fase 3: Le 7 Coppe Parallelle
- 6. Statistiche Giocatori
- 7. Classifica Finale (1° - 28°)
- 8. Salvataggio e Ripristino Dati
- 9. Export e Import JSON
- 10. Cartellini Stampabili
- 11. Timer Partite
- 12. Risoluzione Problemi
- 13. Changelog Versione 1.0

# 1. INTRODUZIONE

## 1.1 Cos'è il Torneo FA Cup British Season 28

Il sistema FA Cup British Season 28 è una piattaforma web completa per gestire tornei di Subbuteo con 28 giocatori. Il torneo si articola in 3 fasi progressive che garantiscono a ogni partecipante un minimo di 8 partite e una posizione finale dal 1° al 28° posto.

## 1.2 Struttura del Torneo

**Fase 1 - Eliminazione Diretta:** 14 partite contemporanee. Accoppiamenti: 1° vs 28°, 2° vs 27°, fino al 14° vs 15°. Tutti i 14 campi sono utilizzati simultaneamente.

**Fase 2 - Sistema Svizzera:** I 14 vincitori e i 14 perdenti vengono divisi in due gironi separati. Ogni girone utilizza il sistema svizzera: 4 turni da 7 partite contemporanee (7 campi), ogni squadra gioca 4 partite contro avversari sempre diversi. Accoppiamenti completamente RANDOM.

**Fase 3 - Le 7 Coppe:** In base alle classifiche della Fase 2, le squadre accedono a 7 coppe parallele: England Cup (1°-4° Vinc vs 1°-4° Perd), FA Cup (perdenti quarti England), Queen's Cup (5°-8° Vinc), King Cup (5°-8° Perd), Princess of Wales (9°-12° Vinc), Duke of Kent (9°-12° Perd), Scotland Yard Cup (13°-14° Vinc vs 13°-14° Perd).

## 1.3 Partite Garantite

Ogni giocatore è garantito di giocare almeno **8 partite**: 1 partita in Fase 1 (eliminazione), 4 partite in Fase 2 (sistema svizzera), e minimo 3 partite in Fase 3 (quarti + semifinale + finale/finalina).

## 2. REQUISITI E CONFIGURAZIONE INIZIALE

### 2.1 Browser Compatibili

Il sistema funziona su tutti i browser moderni: Chrome, Firefox, Safari, Edge. È consigliato utilizzare Chrome o Firefox per la migliore esperienza.

### 2.2 Inserimento Giocatori

Nel tab 'Gestione Torneo', inserire i 28 giocatori in ordine di forza (dal più forte al meno forte). Questo ordine determina gli accoppiamenti della Fase 1 con sistema di seeding: il 1° gioca contro il 28°, il 2° contro il 27°, e così via.

### 2.3 Titolo e Orario

È possibile personalizzare il titolo del torneo (2 righe) e impostare l'orario di inizio. L'orario viene utilizzato dal Timer Partite per calcolare gli orari teorici di ogni turno.

### 2.4 Salvataggio Iniziale

Dopo aver inserito tutti i dati, cliccare 'Salva Dati' per memorizzare le informazioni nel browser. Il sistema salva automaticamente anche a ogni modifica successiva.

## 3. FASE 1: ELIMINAZIONE DIRETTA

### 3.1 Generazione Accoppiamenti

Cliccare 'Genera Fase 1' per creare automaticamente le 14 partite. Gli accoppiamenti seguono il sistema di seeding British: 1 vs 28, 2 vs 27, 3 vs 26, ..., 14 vs 15.

### 3.2 Inserimento Risultati

Inserire i gol per ogni partita. Il sistema calcola automaticamente i vincitori e i perdenti. Tutte le 14 partite si giocano contemporaneamente su 14 campi diversi.

### 3.3 Passaggio a Fase 2

Una volta completati tutti i risultati della Fase 1, il pulsante 'Genera Fase 2' si attiva. ATTENZIONE: verificare che tutti i risultati siano corretti prima di procedere, perché la Fase 2 utilizza questi dati per comporre i gironi.

## 4. FASE 2: SISTEMA SVIZZERA

### 4.1 Cos'è il Sistema Svizzera

Il sistema svizzera è un metodo di abbinamento in cui ogni squadra gioca un numero fisso di partite contro avversari sempre diversi, senza eliminazione. Nel nostro torneo: 14 squadre, 4 turni, ogni squadra gioca esattamente 4 partite.

### 4.2 Generazione Calendario

Cliccando 'Genera Fase 2', il sistema crea automaticamente due calendari svizzera: uno per i 14 vincenti e uno per i 14 perdenti della Fase 1. Gli accoppiamenti sono completamente RANDOM ma garantiscono che nessuna squadra incontri la stessa avversaria due volte.

### 4.3 Struttura Turni

Ogni turno ha 7 partite contemporanee (7 campi occupati). Ci sono 4 turni totali. Questo significa 28 partite per girone (14 squadre  $\times$  4 partite  $\div$  2).

### 4.4 Inserimento Risultati

Inserire i risultati turno per turno. La classifica si aggiorna automaticamente in tempo reale mostrando: PG (partite giocate), V (vittorie), P (pareggi), S (sconfitte), GF (gol fatti), GS (gol subiti), DR (differenza reti), Punti (3 per vittoria, 1 per pareggio).

### 4.5 Evidenziazione Posizioni

La classifica evidenzia automaticamente le posizioni che accedono alle varie coppe: 1°-4° (verde chiaro) → England Cup, 5°-8° (giallo) → Queen's/King Cup, 9°-12° (arancione) → Princess/Duke Cup, 13°-14° → Scotland Yard Cup.

## 5. FASE 3: LE 7 COPPE PARALLELE

### 5.1 Struttura Coppe

La Fase 3 prevede 7 coppe ad eliminazione diretta che si svolgono parallelamente:

- 1. England Cup** - 1°-4° classificati Vincenti vs 1°-4° Perdenti. Quarti: 1V vs 4P, 2V vs 3P, 3V vs 2P, 4V vs 1P. I perdenti dei quarti vanno alla FA Cup.
- 2. FA Cup** - I 4 perdenti dei quarti di England Cup.
- 3. Queen's Cup** - 5°-8° classificati Vincenti.
- 4. King Cup** - 5°-8° classificati Perdenti.
- 5. Princess of Wales Cup** - 9°-12° classificati Vincenti.
- 6. Duke of Kent Cup** - 9°-12° classificati Perdenti.
- 7. Scotland Yard Cup** - 13° Vinc vs 13° Perd + 14° Vinc vs 14° Perd. I 2 vincenti giocano per 1°-2° posto, i 2 perdenti per 3°-4° posto.

### 5.2 Inserimento Risultati Fase 3

Per ogni coppa, inserire i risultati di: Quarti di Finale → Semifinali → Finali (1°-2° posto e 3°-4° posto). Il sistema salva automaticamente ogni risultato inserito.

## 6. STATISTICHE GIOCATORI

### 6.1 Generazione Statistiche

Nel tab 'Statistiche Giocatori', cliccare 'Genera Statistiche Complete' per ottenere una tabella con le statistiche di tutti i 28 giocatori comprensive di tutte e 3 le fasi.

### 6.2 Dati Raccolti

Le statistiche includono: PG (partite giocate totali), V (vittorie), P (pareggi), S (sconfitte), GF (gol fatti), GS (gol subiti), DR (differenza reti), Punti totali. La tabella è ordinata per: Punti → DR → GF.

### 6.3 Evidenziazioni

I primi 3 classificati sono evidenziati in giallo. Le vittorie sono in verde, le sconfitte in rosso. La differenza reti usa colori diversi: verde per positiva, rosso per negativa.

### 6.4 Stampa Statistiche

Dopo aver generato le statistiche, è possibile stamparle cliccando 'Stampa Statistiche'. Si aprirà la finestra di stampa del browser.

## 7. CLASSIFICA FINALE (1° - 28°)

### 7.1 Quando Generarla

La classifica finale va generata al termine di tutte le finali della Fase 3. Cliccare il pulsante 'Genera Classifica Finale (1° - 28°)' presente in fondo al tab Fase 3.

### 7.2 Composizione Classifica

Il sistema raccoglie automaticamente i risultati finali di tutte le 7 coppe e determina le posizioni dal 1° al 28° posto in base ai piazzamenti nelle rispettive coppe.

## 8. SALVATAGGIO E RIPRISTINO DATI

### 8.1 Salvataggio Automatico

Il sistema salva automaticamente tutti i dati nel browser (localStorage) ogni volta che: si inserisce un risultato, si genera una fase, si completa un turno. Non è necessario salvare manualmente.

### 8.2 Ripristino Automatico

Quando si riapre la pagina, il sistema carica automaticamente tutti i dati salvati, inclusi: giocatori, risultati Fase 1, risultati Fase 2 (sistema svizzera), risultati Fase 3 (tutte le coppe).

### 8.3 Recupero da Cache

In caso di problemi, è disponibile il pulsante 'Recupera Risultati da Cache' nel tab Gestione Torneo. Questo forza il ricaricamento di tutti i dati dal localStorage del browser.

### 8.4 Azzeramento Torneo

Per iniziare un nuovo torneo, usare il pulsante rosso 'AZZERA TORNEO' in fondo al tab Gestione. ATTENZIONE: questa operazione cancella tutti i dati ed è irreversibile. Viene richiesta una doppia conferma.

## 9. EXPORT E IMPORT JSON

### 9.1 Export Torneo

Per creare un backup completo del torneo, cliccare 'Esporta Torneo in JSON'. Verrà scaricato un file .json contenente tutti i dati del torneo.

### 9.2 Import Torneo

Per ripristinare un torneo da backup, cliccare 'Importa Torneo da JSON' e selezionare il file .json salvato. Il sistema caricherà tutti i dati e ricostruirà lo stato del torneo.

## 10. CARTELLINI STAMPABILI

### 10.1 Cartellini Fase 1

Nel tab Fase 1, cliccare 'Stampa Cartellini Fase 1' per generare 14 cartellini prestampati con i nomi delle squadre già inseriti, pronti per essere compilati durante le partite.

### 10.2 Formato Cartellini

Ogni cartellino mostra: numero campo, squadra casa, caselle per il risultato, squadra trasferta. I cartellini sono ottimizzati per la stampa su fogli A4.

## 11. TIMER PARTITE

### 11.1 Funzionamento

Il timer calcola automaticamente gli orari teorici di inizio di ogni turno basandosi su: orario di inizio torneo impostato, durata partite (15 minuti), tempo cambio campo (5 minuti). Ogni turno dura quindi 20 minuti.

### 11.2 Visualizzazione

Nel tab Timer Partite vengono mostrati gli orari di: Fase 1 (14 partite simultanee), Fase 2 Turno 1-4 (Vincenti e Perdenti), Fase 3 (Quarti, Semi, Finali di ogni coppa).

## 12. RISOLUZIONE PROBLEMI

### 12.1 Dati Non Salvati

**Problema:** I dati inseriti non vengono salvati.

**Soluzione:** Verificare che il browser abbia i cookie/localStorage abilitati. Evitare di usare modalità Incognito.

### 12.2 Statistiche Non Corrette

**Problema:** Le statistiche non mostrano tutti i giocatori o i numeri sono sbagliati.

**Soluzione:** Verificare che tutti i risultati siano stati inseriti correttamente in tutte e 3 le fasi. Provare a rigenerare le statistiche.

### 12.3 Fase 2 Non Si Genera

**Problema:** Il pulsante 'Genera Fase 2' è disabilitato.

**Soluzione:** Assicurarsi che TUTTI i 14 risultati della Fase 1 siano stati inseriti. Il sistema verifica che non ci siano campi vuoti.

## 13. CHANGELOG VERSIONE 1.0

### 13.1 Novità Gennaio 2026

- Torneo da 28 giocatori (invece di 32)
- Fase 1: 14 partite eliminazione diretta
- Fase 2: Sistema Svizzera con accoppiamenti RANDOM
- 2 gironi da 14 squadre (Vincenti + Perdenti)
- 4 turni da 7 partite contemporanee
- Fase 3: 7 coppe parallele
- Minimo 8 partite garantite per giocatore
- Classifica in tempo reale per sistema svizzera
- Salvataggio automatico completo
- Export/Import JSON
- Cartellini stampabili PDF
- Statistiche complete per tutti i 28 giocatori
- Timer partite integrato
- Pulsante Azzera Torneo con doppia conferma

Per assistenza o segnalazione bug, contattare [www.subbuteo.org](http://www.subbuteo.org)