

■ 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 Parallele
- 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 Svizzero

Il sistema svizzero 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 svizzeri: 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 ($14 \text{ squadre} \times 4 \text{ partite} \div 2$).

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