

GUIDA AMMINISTRATORE & ORGANIZZATORE

Manuale d'uso completo per la configurazione dei tornei, gestione delle iscrizioni, caricamento documenti e aggiornamento risultati.

VERSIONE: V2.13 DATA: 20 MAGGIO 2026 RUOLO: ADMIN / ORGANIZZATORE

INDICE DEI CONTENUTI

1. Panoramica del Ruolo e Dashboard	1
2. Creazione del Torneo (Il Wizard 7 Passi)	2
3. Gestione delle Iscrizioni Squadre	4
4. Caricamento Documenti Statici	4
5. Gestione Partite e Classifiche	5
6. Gestione delle Sponsorizzazioni	6
7. Integrità Dati e Auto-Risoluzione Anomalie	6

1 PANORAMICA DEL RUOLO E DASHBOARD

Il sistema **Portale Tornei (Kinetic Stadium)** assegna privilegi specifici agli **Organizzatori** e agli **Amministratori**. Mentre l'Amministratore ha pieno controllo globale su tariffe di gioco, sblocco tornei e sponsor, l'Organizzatore gestisce i propri eventi sportivi attraverso un pannello avanzato di amministrazione.

All'accesso nella dashboard "*I Miei Tornei*", l'organizzatore ha immediatamente visione delle iscrizioni in sospeso per tutti i propri eventi. Questa visualizzazione globale permette di accettare o rifiutare le richieste delle squadre senza dover navigare singolarmente in ogni torneo, ottimizzando i tempi organizzativi.

PRIVILEGI DI AMMINISTRATORE

L'Amministratore dispone di un tab "Admin" dedicato per configurare la tariffa base a partita (*Prezzo Match*) e gestire i pagamenti e le quote di sblocco dei tornei creati dagli organizzatori esterni.

2 CREAZIONE DEL TORNEO (IL WIZARD 7 PASSI)

La configurazione di un evento avviene tramite una procedura guidata in 7 passi (Wizard). Il sistema effettua costantemente salvataggi automatici intermedi a partire dal Passo 4, preservando il lavoro in caso di disconnessione.

PASSO 1

Informazioni Generali

Configurazione dei dettagli di base: Nome del Torneo, Luogo dell'evento, Contatto telefonico/email dell'organizzatore, Formula del torneo (*Gironi + Eliminazione Diretta* oppure *Solo Eliminazione Diretta / KO*).

PASSO 2

Struttura del Tabellone

Definizione delle Squadre totali, del numero di squadre per girone, dei qualificati per girone e di eventuali ripescati extra. Il sistema calcola all'istante l'equilibrio del tabellone ed avverte l'organizzatore in caso di tabellone KO irregolare o asimmetrico, suggerendo i ripescaggi necessari.

PASSO 3

Tempi di Gioco

Impostazione dei dettagli temporali dei match: numero di tempi di gioco, durata di ciascun tempo (in minuti), durata dell'intervallo tra i tempi e intervallo tecnico tra una partita e la successiva per consentire il riscaldamento.

PASSO 4

Calendario & Orari giornalieri

Definizione dei giorni totali di durata del torneo e impostazione dell'orario di inizio esatto per ogni singolo giorno di gara. Il sistema utilizzerà questi dati per disporre automaticamente i match ed evitare sovrapposizioni orarie e di campo.

PASSO 5

Dettagli Squadre & Iscrizioni

Questo passo controlla la modalità di riempimento delle squadre ed il toggle "**Iscrizioni Aperte**":

- **Se "Iscrizioni Aperte" è su ON:** Il torneo accetta iscrizioni dal pubblico. Il pulsante inferiore mostra "*SALVA E APRI ISCRIZIONI*". Cliccandolo il torneo viene salvato e pubblicato, nascondendo i passi successivi (che non possono essere configurati finché i team reali non sono definiti).
- **Se "Iscrizioni Aperte" è su OFF:** Il torneo è in gestione privata. Il pulsante a sinistra mostra "*SALVA*" (per salvare lo stato ed uscire), mentre a destra compare il pulsante "*GENERA GIRONI*" per procedere ai passi successivi 6 e 7 di accoppiamento.
- **Seeding Rank:** All'interno di ogni squadra è possibile inserire un rank di merito (1, 2, 3...). Il sistema utilizzerà questo valore per calcolare in automatico i gironi tramite *Serpentine Seeding*, garantendo la perfetta equità competitiva.

PASSO 6**Revisione Gironi**

I gironi vengono autogenerati basandosi sui Seed Rank inseriti. L'organizzatore può scambiare manualmente le squadre tra i vari gironi cliccando su una squadra e successivamente sulla casella di destinazione nel girone opposto.

PASSO 7**Generazione Calendario**

Visualizzazione e generazione finale del calendario completo del torneo con date, orari ed assegnazione automatica dei campi di gioco. Da questo momento in poi il torneo è pronto per essere disputato.

3 GESTIONE DELLE ISCRIZIONI SQUADRE

Quando un torneo ha le iscrizioni aperte, i Team Manager possono inviare le proprie richieste compilando i dettagli dei giocatori. L'organizzatore gestisce queste iscrizioni dalla pagina di gestione del torneo:

- **Richieste In Attesa:** L'organizzatore può esaminare la lista dei giocatori e approvare o rifiutare l'iscrizione.
- **Approvazione:** Approvando la richiesta, il sistema sostituisce automaticamente il primo segnaposto numerico libero del torneo (es. "Squadra 1") con la squadra reale, sincronizzando istantaneamente il roster dei giocatori.
- **Cancellazione o Rifiuto di Squadre Approvate:** Se una squadra precedentemente approvata deve essere rimossa, l'organizzatore può cliccare sul pulsante "Cancella" all'interno della riga della squadra. Il sistema rigenera automaticamente lo slot come segnaposto numerico vuoto, riallineando in tempo reale i gironi e il calendario.
- **Riapprovazione di Squadre Rifutate:** Le squadre rifiutate o cancellate rimangono in uno storico. L'organizzatore può riapprovarle in qualsiasi momento con un solo clic; verranno ricollocate nel primo slot vuoto disponibile.

4 CARICAMENTO DOCUMENTI STATICI

A partire dalla versione **v2.13**, il sistema ha abbandonato la generazione automatica standard dei file per favorire la massima personalizzazione. L'amministratore o l'organizzatore hanno ora a disposizione un pannello dedicato denominato "**DOCUMENTI TORNEO**" all'interno della schermata di gestione del torneo.

Istruzioni per l'Upload dei Documenti:

I documenti richiesti che le squadre dovranno scaricare e compilare sono due:

1. **Modulo Team Manager:** Accordo di responsabilità e dati del referente di squadra.
2. **Liberatoria Atleti:** Dichiarazione di consenso per il trattamento dei dati e idoneità sportiva.

Come procedere:

- Fai clic sul pulsante "**Carica**" in corrispondenza del documento d'interesse.
- Seleziona il file dal tuo computer (sono supportati formati standard come **.pdf, .docx, .doc, .png, .jpg**). Dimensione massima: **8 Megabytes**.

- All'upload completato, lo stato passerà a **Caricato** in verde e verrà visualizzato il nome originale del file caricato.
- Per rimuovere o sostituire un documento, fai semplicemente clic sull'icona "**Elimina**" (**Cestino rosso**) a fianco e procedi a un nuovo caricamento.

ATTENZIONE: COMPORTAMENTO IN MANCANZA DI FILE

Se i documenti non vengono caricati dall'organizzatore, i Team Manager che proveranno a effettuarne il download visualizzeranno una schermata di cortesia scura che notifica l'indisponibilità temporanea del file, salvaguardando l'estetica del portale rispetto ad errori o crash generici del server.

5 GESTIONE PARTITE E CLASSIFICHE

Nel pannello di gestione, la sezione centrale mostra l'elenco delle partite suddivise per girone o fase ad eliminazione diretta.

Inserimento Risultati e Punteggi:

I punteggi di ogni incontro possono essere digitati direttamente all'interno delle caselle di testo del match (sotto le colonne dei gol delle squadre in casa ed in trasferta). All'inserimento del punteggio:

- La partita viene contrassegnata come **Terminata**.
- Il motore di calcolo del frontend elabora istantaneamente la classifica del girone aggiornando: Punti (**pt**), Gol Fatti (**gf**), Gol Subiti (**gs**), Differenza Reti (**dr**) e Partite Giocate (**played**).
- **Punti di Penalità o Bonus Manuali (Manurial Tiebreakers)**: In caso di sanzioni disciplinari o bonus di condotta, l'organizzatore può inserire punti incrementali positivi o negativi direttamente in classifica per forzare o sbloccare situazioni di parità.

6 GESTIONE DELLE SPONSORIZZAZIONI

Il sistema include un potente modulo di visualizzazione degli sponsor con messaggi informativi promozionali visualizzati a rotazione automatica sulla Home Page pubblica e sui tabelloni.

PROPRIETÀ SPONSOR	DESCRIZIONE E FORMATO
Nome Sponsor	Identificativo testuale dell'azienda o partner commerciale.
Immagine (Logo)	Caricata tramite file manager e convertita internamente in Base64 all'interno del database.
Testo Informativo	Messaggio pubblicitario o promozionale visibile a schermo durante gli intervalli dei match.
Priorità e Durata	Livello di importanza (1-10) per regolare la frequenza di comparsa e tempo di visualizzazione (in secondi).
Tornei Collegati	Filtro per associare la promozione a singoli tornei o a tutti gli eventi in generale.

7 INTEGRITÀ DATI E AUTO-RISOLUZIONE ANOMALIE

Per prevenire interruzioni o errori derivanti da problemi di rete o disconnessione nel database, il Portale integra un sistema invisibile di **Self-Healing (Autorigenerazione)** e **Auto-Deduplicazione**:

- **Rilevamento Nomi Duplicati**: Se a causa di vecchi salvataggi corrotti si presentano squadre reali duplicate (es. due squadre denominate "Roma"), il sistema rileva l'anomalia al primo avvio del torneo e riconverte in automatico le successive in segnaposto numerici corretti (es. "Squadra 8").
- **Auto-Riallineamento Roster**: Se la disposizione interna dei gironi risulta disallineata con la lista delle squadre iscritte, il sistema rigenera la lista teams partendo dall'assetto reale del Passo 6, proteggendo i roster e i nomi inseriti dagli utenti.