



Manuale d'uso

www.vdbronze.it

Sommario

1. Cos'è www.vdbronze.it?	3
1.1 Contenuti della homepage.....	4
1.2 Demo	5
1.3 Login	6
2. Dashboard.....	7
2.1 Atleti	7
2.2 Storico gare	8
2.3 Società.....	8
2.4 Impostazioni	8
2.5 Logout	8
3. Creazione e gestione di una nuova gara	9
3.1 Importare gli atleti	9
3.2 Attestati di partecipazione e fogli giudici	12
4. I layout.....	14
4.1 Layout_1: ARTISTICO	14
4.2 Layout_2: INTERPRETATIVO	15
4.3 Layout_3: SINCRONIZZATO	15
4.4 Layout_4: SOLO DANCE.....	16
5. I principali pulsanti dei layout	17
5.1 Gli altri pulsanti.....	18
6. Blocchi e controlli	18
7. Casi particolari e come gestirli.....	19
7.1 Inserimento sbagliato di un elemento tecnico	19
7.2 GoE non inseriti.....	19
7.3 Salti semplici down-graded	19
7.4 Categorie Open Under 13 e Open Over 13.....	19
7.5 Trottole con sigla diversa	20
8. Scorciatoie nei layout.....	20
9. Legenda e simboli	21

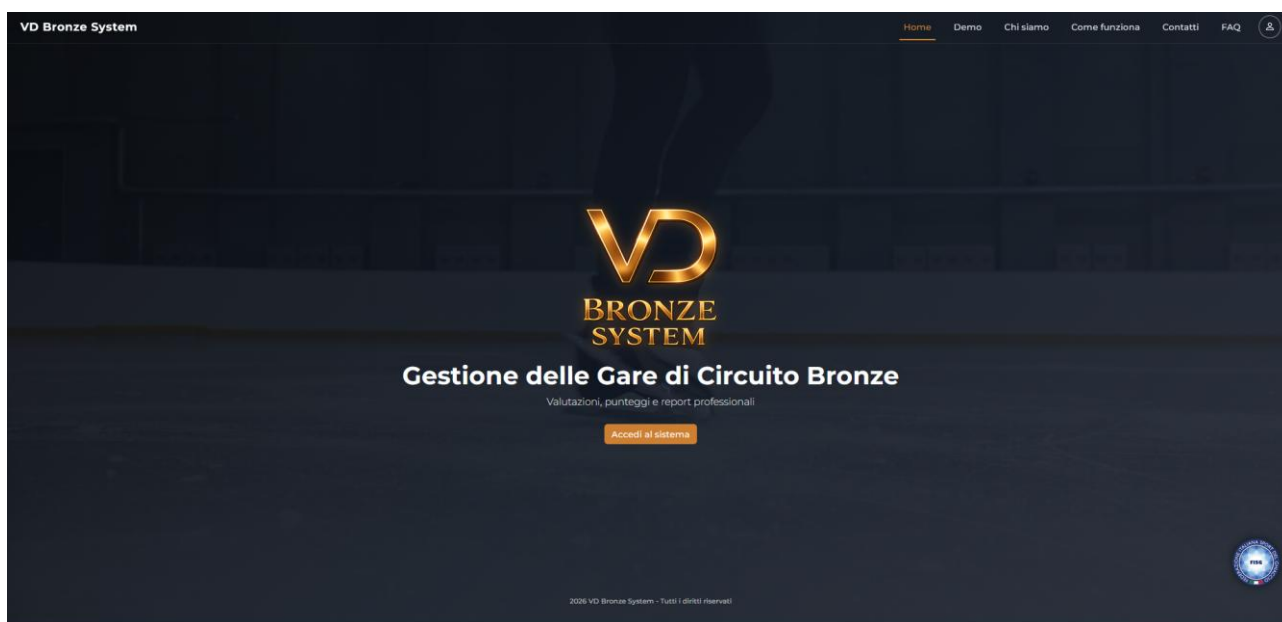
1. Cos'è www.vdbronze.it?

VD Bronze System nasce dall'esperienza diretta maturata nel mondo del pattinaggio e dall'esigenza concreta di rendere la gestione delle competizioni più semplice, precisa ed efficiente. Nel corso degli anni, l'organizzazione operativa delle gare ha richiesto spesso numerosi passaggi manuali, controlli continui e procedure ripetitive che rallentavano il lavoro della giuria e aumentavano il rischio di errori.

Da questa necessità prende forma un progetto pensato per supportare giudici, società e organizzatori attraverso uno strumento pratico, intuitivo e coerente con il ritmo reale delle competizioni. L'obiettivo di VD Bronze System è alleggerire il lavoro operativo, migliorare la fluidità della gestione gara e consentire a chi valuta di concentrarsi maggiormente sulla qualità e sulla chiarezza del giudizio.

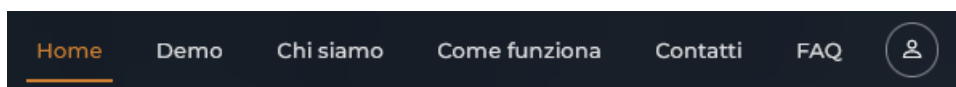
Il sistema rappresenta l'evoluzione naturale di un percorso sviluppato direttamente sul campo: dalle prime annotazioni cartacee, passando per strumenti avanzati basati su Excel, fino alla realizzazione di una piattaforma web moderna, ordinata e accessibile. Ogni fase di questa evoluzione è stata guidata dalla volontà di ridurre i tempi operativi, limitare gli errori e offrire un'esperienza sempre più immediata e affidabile.

Progettato per accompagnare tutte le fasi della competizione, dalla preparazione iniziale alla gestione in tempo reale della gara, VD Bronze System unisce semplicità d'uso, controllo operativo e continuità organizzativa in un unico ambiente di lavoro. La piattaforma è pensata per adattarsi alle esigenze concrete delle competizioni sportive, offrendo uno strumento chiaro fin dal primo utilizzo e capace di crescere insieme alle necessità di chi lo utilizza.



1.1 Contenuti della homepage

Accedendo al sito www.vdbronze.it, l'utente viene introdotto in un ambiente progettato per offrire una navigazione semplice, chiara e immediata. Tutte le principali funzionalità e sezioni informative del sito sono accessibili tramite la barra di navigazione posizionata nella parte superiore destra della pagina, pensata per permettere un accesso rapido ai contenuti principali della piattaforma.



Tra le sezioni disponibili è presente l'area **Demo**, creata per consentire agli utenti di esplorare il funzionamento del sistema di giudizio attraverso esempi pratici e categorie dimostrative. Questa sezione permette di comprendere in modo concreto la struttura operativa della piattaforma, offrendo una panoramica delle modalità di inserimento, gestione e visualizzazione delle valutazioni durante una competizione.

La pagina **Chi siamo** è dedicata alla presentazione del progetto e delle persone che ne hanno curato lo sviluppo. In questa sezione vengono illustrate l'origine di VD Bronze System, la filosofia che guida il progetto e gli obiettivi che hanno portato alla realizzazione della piattaforma, con particolare attenzione alle esigenze reali del mondo delle competizioni sportive.

Attraverso la sezione **Come funziona**, dalla quale è stato scaricato questo manuale, l'utente può consultare una guida introduttiva al funzionamento del sistema. Questa area è stata pensata per accompagnare passo dopo passo l'utilizzatore nella comprensione delle principali funzionalità della piattaforma, facilitando il primo approccio e rendendo più intuitivo l'utilizzo degli strumenti disponibili.

È inoltre disponibile la pagina **Contatti**, dedicata alla comunicazione diretta con il team di VD Bronze System. Questa sezione permette agli utenti di richiedere informazioni, assistenza o chiarimenti relativi al funzionamento della piattaforma, offrendo un punto di riferimento per supporto tecnico, domande operative o eventuali segnalazioni.

La sezione **FAQ** raccoglie le risposte alle domande più comuni degli utenti, organizzate per aree tematiche per una consultazione rapida e intuitiva. Si consiglia di consultarla prima di contattare il supporto tecnico: la maggior parte dei dubbi operativi trova risposta qui. Per domande non presenti o che richiedono approfondimento, è possibile contattare il team a info@vdbronze.it.

Nella stessa barra di navigazione è inoltre presente il pulsante dedicato al **Login**, attraverso il quale le società autorizzate possono accedere alla propria area riservata ed utilizzare le funzionalità operative del sistema.

Infine, cliccando sul **logo della FISG** presente all'interno del sito, è possibile consultare i regolamenti Bronze ufficiali sui quali si basa l'intero sistema di valutazione. Questo collegamento consente agli utenti di avere sempre a disposizione il riferimento normativo e tecnico utilizzato dalla piattaforma, garantendo maggiore trasparenza, coerenza e conformità rispetto ai criteri ufficiali di giudizio.

Ora andremo a vedere, nello specifico, i due aspetti più importanti della homepage: la Demo e il Login.

1.2 Demo

Questa sezione rappresenta una versione dimostrativa di VD Bronze System, progettata per permettere agli utenti di esplorare in modo pratico le principali funzionalità della piattaforma prima dell'utilizzo operativo reale.

Attraverso la demo è possibile simulare il funzionamento del sistema di giudizio e comprendere la struttura generale delle schermate utilizzate durante una competizione. L'obiettivo di questa modalità è offrire un'esperienza semplice e immediata, utile per familiarizzare con gli strumenti disponibili e con il flusso operativo del sistema.

All'interno della demo l'utente può:

- selezionare alcune categorie di esempio;
- inserire gli elementi tecnici;
- selezionare i GOE;
- selezionare i Components;
- testare le penalità.

Questa modalità consente quindi di visualizzare concretamente il comportamento del sistema durante le varie fasi di valutazione, offrendo una panoramica chiara delle logiche di compilazione e gestione del punteggio.

Per motivi dimostrativi, nella versione demo sono disponibili fino a 5 slot elementi tecnici, sufficienti per comprendere il funzionamento generale della piattaforma e simulare una sessione di utilizzo reale.

È importante ricordare che tutti i dati inseriti all'interno della demo hanno esclusivamente finalità illustrative: nessuna informazione verrà salvata o registrata nel sistema. Ogni sessione di prova è temporanea e permette agli utenti di testare liberamente le funzionalità disponibili senza modificare o memorizzare dati permanenti.

The screenshot displays the VD Bronze System demo interface. At the top, there's a navigation bar with links: Home, Demo (active), Chi siamo, Come funziona, Contatti, and FAQ. Below this, a header section contains input fields for CATEGORIA (Esordienti A), # (1), NOME ATLETA (Mario Rossi), SOCIETÀ (VD Bronze), and a table of scores: TES (7,25), PCS (3,75), DED (0,50), TSS (10,50), and a yellow button labeled WD.

The main interface is divided into several sections:

- SALTI** (Jumps): A table with columns UNDER, DOWN, and EDGE+. It lists jumps like AXEL, SALCHOW, TOELOOP, LOOP, FLIP, and LUTZ with their respective scores.
- REGOLAMENTI** (Rules): A list of rules including: Numero max salti: 4, Numero combinazioni: 1, Axel: NON permesso, Doppio: NON permessi, 2 trottole con sigla diversa, Cambio piede: consentito, Entrata saltata: NON consentita, Livello max: Base, ChStSq: 1/2 pista + 3° elemento di equilibrio, and Punteggio max components: 150.
- ELEMENTI** (Elements): A table with columns #, ELEMENT, INFO, GOE, and SCORE. It lists elements like IT+IT, 1Lz, 1Lo, CoSpB, and ChStSq with their GOE values and scores.
- TROTTOLE** (Patterns): A table with columns USp, SSp, LSp, and CoSp, each with a grid of letters (F, C, B, V) and scores.
- CHOREO STEP SEQUENCE**: A table with columns 1 and NV, showing scores for different sequences.
- COMPONENTS**: A table with columns SS, PE, COMPONENTS, and SCORE. It lists components like IMPOSTAZIONE DI BASE, SCORREVOLEZZA, MULTIDIREZIONALITÀ, STRUTTURA DEL PROGRAMMA, MUSICALITÀ, and INTERPRETAZIONE with their scores.
- DEDUCTION (FALL)** and **DEDUCTION (INTERRUPTION)**: Two red buttons with scores 1 and 0 respectively.
- NEXT SKATER**: A green button.
- TORNA A SCELTA CATEGORIA**: A grey button.

1.3 Login

Per accedere alle funzionalità operative di VD Bronze System è necessario effettuare il login all'area riservata del proprio club.

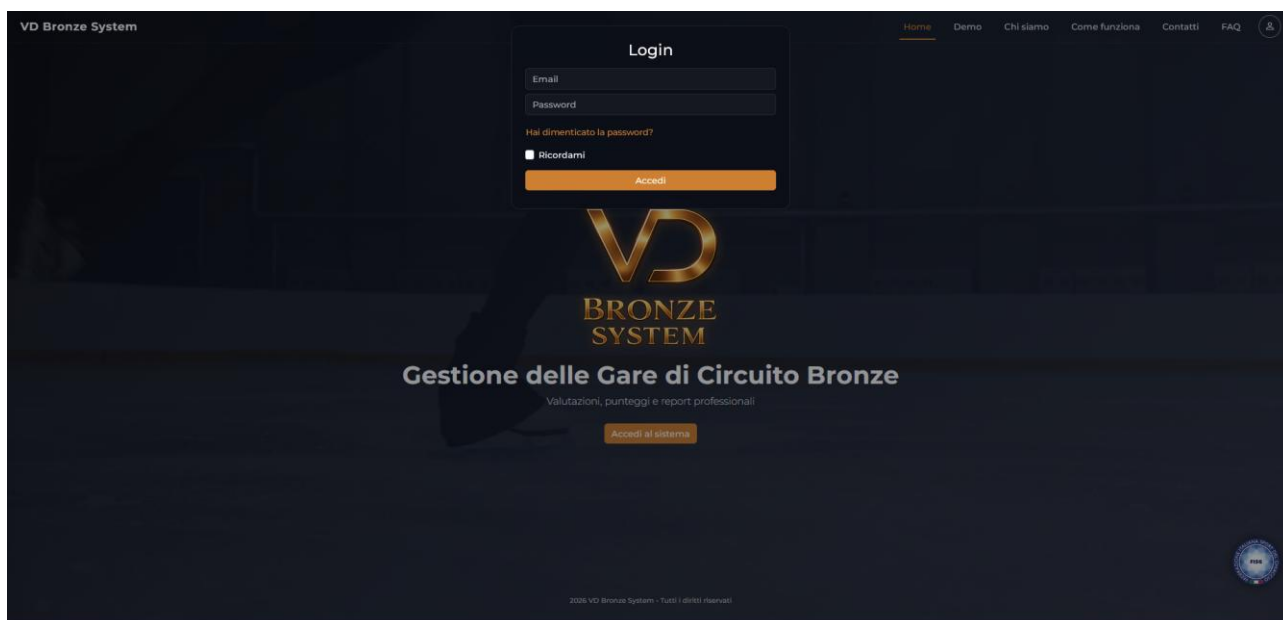
L'accesso può essere effettuato in due modi differenti direttamente dalla homepage del sito: selezionando il pulsante **"Accedi al sistema"** posizionato nella parte centrale della pagina principale, oppure cliccando sul pulsante **"Login"** presente nella barra di navigazione in alto a destra.

Una volta selezionato uno dei due pulsanti, verrà visualizzata la finestra dedicata all'autenticazione dell'utente. Per completare l'accesso sarà sufficiente inserire le proprie credenziali, composte da indirizzo email e password.

Per il primo accesso al sistema, il team di VD Bronze System fornirà una password standard temporanea associata all'account del club. La richiesta delle credenziali iniziali dovrà essere effettuata tramite email all'indirizzo info@vdbronze.it, così da permettere l'attivazione dell'account e la configurazione dell'accesso riservato.

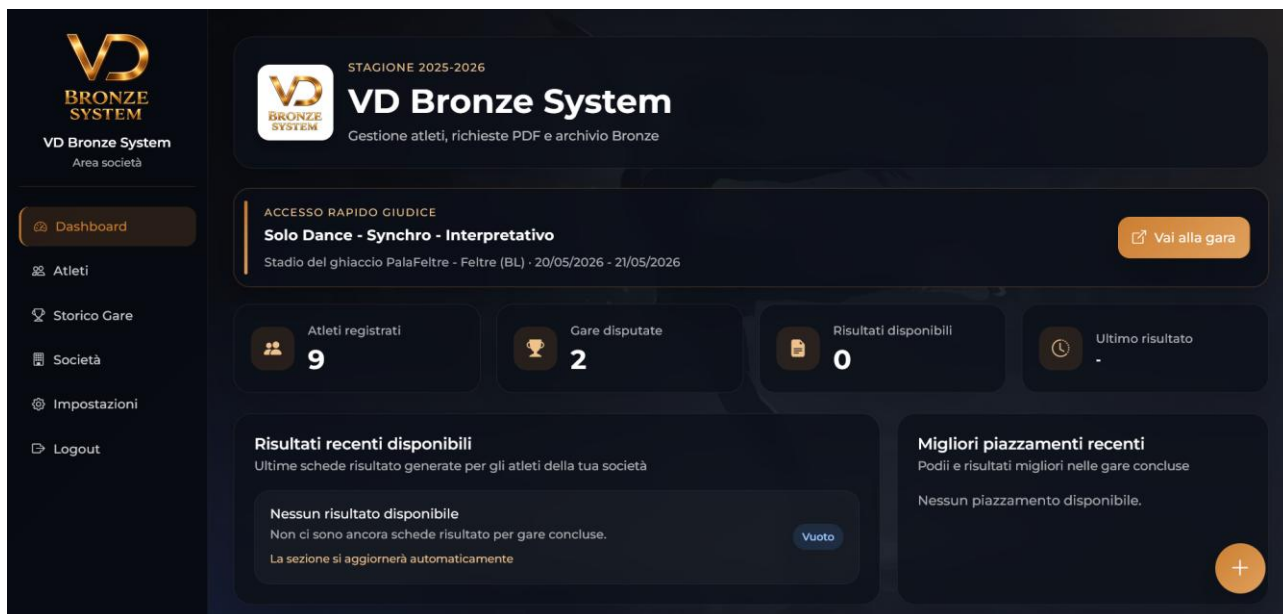
Dopo aver effettuato il primo login, sarà possibile modificare la password temporanea e sostituirla con una password personale scelta direttamente dall'utente, garantendo così maggiore sicurezza e gestione autonoma dell'account.

Nel caso in cui si dimentichi la password in un momento successivo al primo accesso, è disponibile la funzione **"Hai dimenticato la password?"**, raggiungibile direttamente dalla schermata di login. Cliccando su questo collegamento, il sistema invierà automaticamente un'email all'indirizzo associato all'account con le istruzioni per reimpostare la password. Qualora non si riceva alcuna email entro pochi minuti, si consiglia di verificare la cartella spam o di contattare il supporto tecnico all'indirizzo info@vdbronze.it.



Una volta completato l'accesso al sistema, l'utente verrà reindirizzato alla **Dashboard**, progettata per offrire una panoramica chiara e immediata delle informazioni più importanti relative alla propria società sportiva.

2. Dashboard



La **Dashboard** rappresenta il centro operativo della piattaforma e consente di accedere rapidamente alle principali funzionalità disponibili. All'interno di questa schermata saranno visibili dati riepilogativi relativi al club, come il numero totale degli atleti registrati, l'elenco delle gare disputate, la disponibilità dei PDF generati dal sistema e ulteriori informazioni utili alla gestione dell'attività sportiva e organizzativa.

L'interfaccia è stata sviluppata per garantire semplicità di utilizzo e rapidità di consultazione, permettendo agli utenti di orientarsi facilmente tra le diverse sezioni della piattaforma.

2.1 Atleti

La sezione **Atleti** è dedicata alla gestione completa dell'elenco degli atleti appartenenti alla società.

Da questa schermata è possibile:

- visualizzare l'elenco completo degli atleti registrati;
- importare nuovi atleti nel sistema (vedi [Importare gli atleti](#));
- esportare i dati disponibili;
- consultare rapidamente le informazioni individuali di ciascun tesserato.

Selezionando un atleta specifico verrà aperta la relativa scheda personale, contenente le principali informazioni anagrafiche e sportive, tra cui il numero di tesseramento, la categoria di appartenenza e altri dati utili alla gestione delle competizioni.

All'interno della stessa schermata è inoltre disponibile un grafico riepilogativo dei risultati ottenuti dall'atleta nel tempo, accompagnato dallo storico completo delle gare disputate. Questa funzione consente di monitorare con maggiore facilità l'andamento sportivo dell'atleta durante la stagione.

2.2 Storico gare

La sezione **Storico gare** permette di consultare tutte le competizioni organizzate dalla società oppure quelle alle quali il club ha partecipato nel corso della stagione.

All'interno dell'elenco sarà possibile visualizzare rapidamente le gare disponibili e selezionare una competizione specifica per accedere ai relativi dettagli. Ogni schermata gara contiene informazioni utili riguardanti l'evento, gli atleti coinvolti, i risultati ottenuti e gli eventuali documenti generati dal sistema.

Questa sezione è stata progettata per mantenere uno storico ordinato e facilmente consultabile delle attività svolte nel tempo; inoltre, c'è la possibilità di [creare una nuova gara](#).

2.3 Società

Accedendo alla sezione **Società** sarà possibile visualizzare e modificare le informazioni principali relative al proprio club sportivo.

Tra i dati disponibili sono presenti anche:

- numero di affiliazione;
- indirizzo email;
- sito web ufficiale;
- informazioni identificative della società;
- logo del club.

Tutte queste informazioni possono essere aggiornate direttamente in autonomia tramite la piattaforma, consentendo una gestione semplice e immediata dei dati societari.

All'interno della stessa schermata è inoltre disponibile un riepilogo sportivo della stagione corrente. Questa area comprende un podio virtuale che mostra le medaglie conquistate dagli atleti della società durante le varie competizioni, offrendo una panoramica visiva dei risultati ottenuti dal club nel corso dell'anno sportivo.

2.4 Impostazioni

La sezione **Impostazioni** raccoglie le principali configurazioni di base dell'account societario.

Da questa schermata è possibile:

- modificare la password dell'account;
- gestire alcune preferenze di utilizzo;
- attivare il tema chiaro o scuro dell'interfaccia;
- personalizzare alcune opzioni legate all'esperienza utente, come le [scorciatoie](#).

L'obiettivo di questa sezione è consentire una gestione autonoma e flessibile delle impostazioni principali del sistema.

2.5 Logout

Infine, tramite l'icona dedicata al **Logout**, l'utente può uscire in qualsiasi momento dalla propria area riservata e tornare alla schermata iniziale del sito. Questa funzione permette di terminare la sessione in modo sicuro, garantendo la protezione dell'account e dei dati associati alla società.

3. Creazione e gestione di una nuova gara

All'interno della dashboard principale, nella parte inferiore destra della schermata, è presente il pulsante **" + Nuova gara "**, attraverso il quale è possibile avviare la creazione di una nuova competizione all'interno di VD Bronze System. Questa funzione rappresenta il punto di partenza dell'intera gestione operativa della gara e consente di configurare rapidamente tutti i dati necessari allo svolgimento della competizione.

Una volta selezionato il pulsante **" + Nuova gara "**, si aprirà la schermata dedicata alla configurazione dell'evento. In questa sezione sarà possibile inserire tutte le informazioni principali riguardanti la gara, tra cui:

- nome della competizione;
- tipologia di gara (ad esempio qualificazione o finale);
- data di svolgimento;
- luogo della competizione;
- eventuali informazioni organizzative aggiuntive.

3.1 Importare gli atleti

Dopo aver completato la configurazione iniziale della gara, sarà necessario importare l'elenco degli atleti iscritti tramite file in formato **.csv**. Questa procedura consente di velocizzare notevolmente la preparazione dell'evento, evitando inserimenti manuali lunghi e ripetitivi.

Si consiglia di scaricare e compilare il template base fornito dalla piattaforma, disponibile direttamente nella schermata di importazione tramite il pulsante **"Scarica template CSV"**, che una volta aperto si presenterà così:

Il file CSV (Comma Separated Values) è utilizzato per l'importazione dei dati degli atleti nel sistema. Ogni riga del file rappresenta un singolo atleta, mentre ogni colonna rappresenta un campo informativo specifico.

La compilazione deve essere effettuata rispettando rigorosamente l'ordine delle colonne e il formato dei dati richiesto. Qualsiasi modifica alla struttura del file può compromettere l'importazione dei dati. È fondamentale che l'ordine delle colonne non venga modificato e che non vengano aggiunte o rimosse colonne.

Il file può essere compilato tramite software di foglio elettronico come Microsoft Excel, LibreOffice Calc o Google Sheets.

Il file è composto da undici colonne, identificate dalle lettere A fino a K. Ogni colonna corrisponde a un campo obbligatorio o opzionale secondo la seguente struttura logica:

Colonna	Nome Campo	Cosa inserire	Esempio 1	Esempio 2	Necessario?
A	Ordine di discesa	L'ordine di partenza in pista dell'atleta espresso in numero intero.	1	14	Sì
B	Numero Tesseramento	Il codice numerico identificativo dell'atleta assegnato dalla federazione.	1234	4321	Sì
C	Nome	Solo il nome, senza inserire caratteri speciali o simboli.	Giulia	Mario	Sì
D	Cognome	Solo il cognome, senza inserire caratteri speciali.	Rossi	Rossi	Sì
E	Data di Nascita	La data nel formato esatto giorno/mese/anno (GG/MM/AAAA) con le barre oblique.	15/04/2012	27/05/2017	Sì
F	Sesso	La lettera indicante il sesso: inserire solo M (Maschio) o F (Femmina).	F	M	Sì
G	Categoria	La denominazione ufficiale esatta della categoria a cui partecipa l'atleta.	Sincro Mixed Age Under 15	Esordienti A	Sì
H	Girone	Il girone (se previsto dalla gara). Se non c'è, lascia la casella vuota.		Gruppo 1	No
I	Numero Affiliazione	Il codice numerico univoco della società sportiva di appartenenza. Mettere un' apostrofo (') davanti, se inizia con il numero zero.	161	'002	Sì
J	Nome Società	Il nome della società sportiva scritto per esteso, senza abbreviazioni non ufficiali.	Sporting Ghiaccio Pinzolo Artistico e Ritmico	Sportivi Ghiaccio Cortina A.S.D.	Sì
K	Nome Gruppo	Il nome della squadra (es. per il Sincronizzato). Se è un atleta singolo, lascia la casella vuota.	Stars On Ice		Solo in alcune categorie

Durante la compilazione del file è obbligatorio mantenere invariata la struttura delle colonne. Non è consentito modificare l'ordine, eliminare colonne o aggiungerne di nuove.

I dati devono essere inseriti rispettando il formato previsto per ciascun campo. In particolare, la data di nascita deve essere sempre espressa nel formato GG/MM/AAAA e il campo sesso deve contenere esclusivamente i valori M o F (nelle categorie "miste" apparirà in automatico nel sito la lettera "X").

I campi opzionali devono essere lasciati vuoti qualora non applicabili, ed è necessario prestare attenzione alla pulizia dei dati, evitando spazi superflui prima o dopo i valori inseriti.

Al termine della compilazione, il file deve essere salvato nel formato CSV. Nel caso di utilizzo di software di foglio elettronico, è necessario selezionare l'opzione "Salva con nome" e scegliere il formato CSV (Comma Separated Values). Qualora venga richiesto, è necessario confermare la volontà di mantenere il formato CSV anche in presenza di avvisi di compatibilità.

Così il file sarà pronto per essere importato nel sistema ed una volta caricato nel sito saranno elaborati automaticamente i dati e, dopo pochi secondi, verranno visualizzate a schermo tutte le categorie presenti nella competizione, organizzate secondo l'ordine ufficiale di discesa in pista e complete dell'elenco degli atleti associati.

N.B.: Se il file contiene errori di formato (ad esempio una data nel formato errato o un campo obbligatorio vuoto), il sistema segnalerà il problema indicando la riga interessata. In questo caso sarà sufficiente correggere il file e ripetere l'importazione.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	ordine_discesa	numero_tesseramento	nome_cognome	data_nascita	sesso	categoria	girone	numero_affiliazione	nome_societa	nome_gruppo		regole_compilazione										
2	1	234	Mario Rossi	01/03/2014	M	PRINCIPIANTI B		1234	FISG			1. ordine_discesa: ordine di discesa in pista atleta										
3	2	585	Diego Bianchi	09/06/2014	M	PRINCIPIANTI B		1234	FISG			2. numero_tesseramento: numero di tesseramento atleta										
4	3	786	Luigi Verdi	17/02/2014	M	PRINCIPIANTI B		1234	FISG			3. nome: nome atleta										
5	4	1087	Paolo Gialli	26/12/2013	M	PRINCIPIANTI B		1234	FISG			4. cognome: cognome atleta										
6												5. data_nascita: data nascita atleta										
7												6. sesso: M oppure F										
8												7. categoria: categoria standard, esempio 'Esordienti A'										
9												8. girone: opzionale; solo se presente, esempio 'Gruppo 1'										
10												9. numero_affiliazione: numero affiliazione univoco della societa, usato per associare l'atleta alla societa										
11												10. nome_societa: nome societa'										
12												11. nome_gruppo: nome della squadra di sincronizzato, da compilare solo per categoria di gruppo										

La gestione di una gara dovrà avere sempre questo ordine:

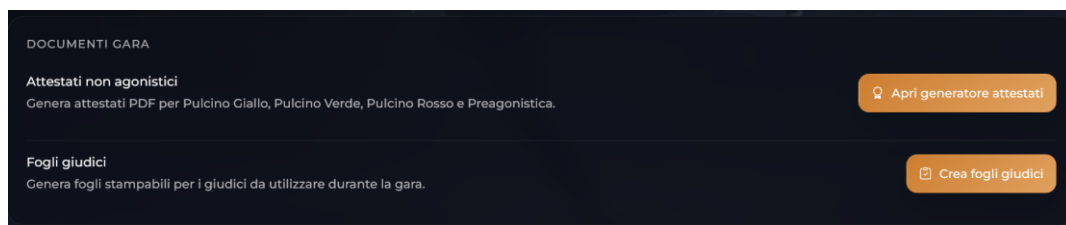
1. Crea la gara → 2. Importa gli atleti tramite CSV → 3. Genera attestati e fogli giudici → 4. Avvia il giudizio per categoria → 5. Esporta e stampa le classifiche finali

Seguire questo ordine garantisce una preparazione completa e riduce il rischio di errori o passaggi mancati durante la competizione.

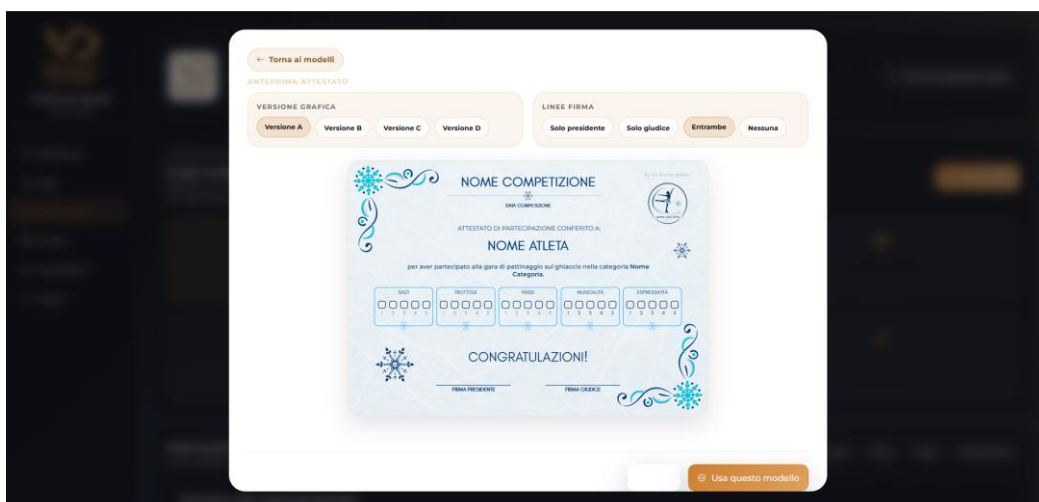
3.2 Attestati di partecipazione e fogli giudici

In questa fase preliminare sarà inoltre possibile accedere ad alcune funzionalità utili per la preparazione della gara, tra cui:

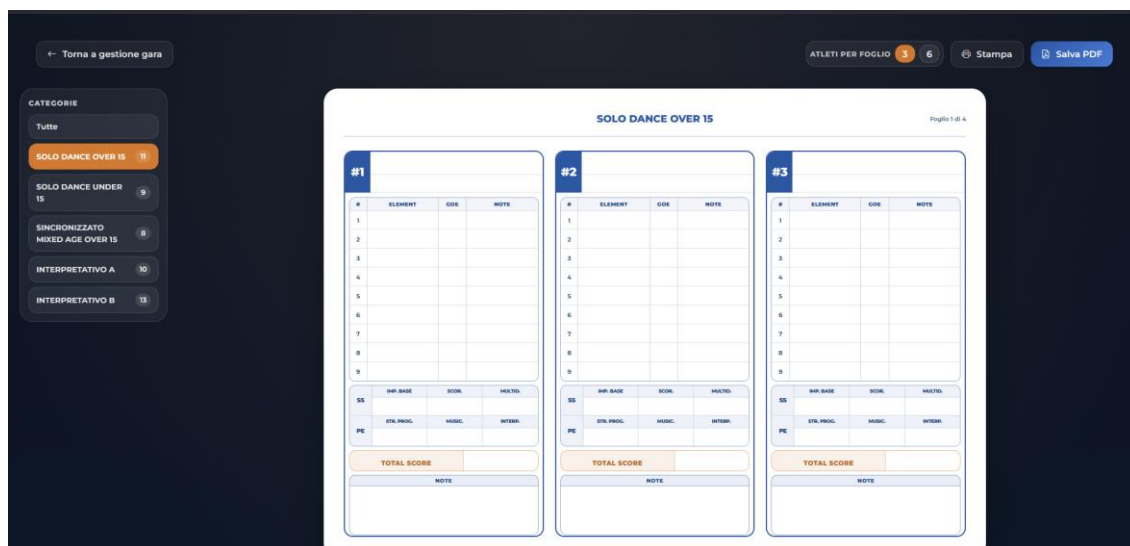
- il download degli **attestati di partecipazione** dedicati agli atleti non agonisti;
- la generazione dei **fogli di supporto per i giudici**, utilizzabili durante la competizione per eventuali annotazioni manuali cartacee.



Un esempio di attestato che nel vivo della competizione sarà già compilato con il nome della competizione, il nome e cognome dell'atleta non agonista, il logo della società organizzatrice, ecc, a cui si potrà applicare anche lo spazio per le firme:



Per i fogli giudici si potrà selezionare la pagina con 3 o 6 atleti per facciata. Come detto in precedenza si potranno usare come supporto per il giudizio degli atleti, per mantenere un "backup fisico".



Questi strumenti permettono di semplificare l'organizzazione generale dell'evento e di fornire rapidamente tutta la documentazione necessaria allo staff tecnico e alla giuria.

Successivamente, selezionando una delle categorie presenti nell'elenco, il sistema aprirà automaticamente il **layout operativo** corrispondente alla specifica categoria. Da questo momento sarà possibile iniziare la fase di giudizio vera e propria.

L'interfaccia è stata progettata per offrire ai giudici una gestione chiara, ordinata e fluida delle valutazioni durante tutta la competizione, riducendo al minimo i tempi tecnici tra un atleta e l'altro.

Al termine della categoria, VD Bronze System elaborerà automaticamente i risultati e renderà immediatamente disponibili le classifiche finali. Le **classifiche** potranno essere:

- visualizzate direttamente a schermo;
- scaricate in formato PDF;
- stampate rapidamente per la pubblicazione ufficiale o la consegna durante la premiazione.

Inoltre, si potrà applicare la **firma in corsivo** di uno dei due giudici.

Questa gestione automatizzata consente di velocizzare notevolmente tutte le operazioni post-gara, migliorando l'organizzazione generale della competizione e riducendo il rischio di errori manuali nella compilazione dei risultati.

← Torna alla gestione gara

Stampa

PDF completa

PDF ufficiale

Salva entrambe

Applica firma

Invia classifiche

PDF CLASSIFICA COMPLETA

BIG TEST 3.0

FASCIA BRONZE
13/06/2026 - 14/06/2026
VD Bronze System
Stadio del ghiaccio PalaFeltre - Feltre (BL)
info@vdbronze.it

CATEGORIA

CADETTI OPEN FEMMINILE

CLASSIFICA COMPLETA						
PL	ATLETA	SOCIETÀ	TES	PCS	DED.	TSS
1	Camilla Esposito	A.s.d. Liguria Ghiaccio	12,50	3,50	-0,50	15,50
2	Arianna Barbieri	Ice Pole Pinerolo A.S.D.	9,00	4,75	0,00	13,75
3	Alessia Sartori	A.s.d. Young Goose Academy	10,00	3,00	0,00	13,00
4	Creta Bianchi	Pattinatori Artistici Torino A.s.d.	8,50	3,75	0,00	12,25
5	Elena Fontana	S.S.D. S.r.l. IceLab	8,50	3,50	0,00	12,00
6	Giorgia D'Angelo	Ice Emotion	6,25	5,50	0,00	11,75
7	Patrizia Ferraro	A.s.d. Ice Angels Feltre	7,50	3,00	0,00	10,50
WD	Caterina Bruno	WSV Brixen ASV	0,00	0,00	0,00	0,00

PDF CLASSIFICA UFFICIALE

BIG TEST 3.0

FASCIA BRONZE
13/06/2026 - 14/06/2026
VD Bronze System
Stadio del ghiaccio PalaFeltre - Feltre (BL)
info@vdbronze.it

CATEGORIA

CADETTI OPEN FEMMINILE

CLASSIFICA UFFICIALE		
PL	ATLETA	SOCIETÀ
1	Camilla Esposito	A.s.d. Liguria Ghiaccio
2	Arianna Barbieri	Ice Pole Pinerolo A.S.D.
3	Alessia Sartori	A.s.d. Young Goose Academy
4	Creta Bianchi	Pattinatori Artistici Torino A.s.d.
5	Elena Fontana	S.S.D. S.r.l. IceLab
PAB	Giorgia D'Angelo	Ice Emotion
PAB	Patrizia Ferraro	A.s.d. Ice Angels Feltre
WD	Caterina Bruno	WSV Brixen ASV

3.3 File excel per la federazione

Al termine della competizione sarà possibile scaricare un file Excel con tutti i dati relativi alla competizione, pronto per essere inviato alla FISG.

Foglio Excel per federazione
Genera il file Excel ripiegativo da inviare alla federazione al termine della competizione.

Genera foglio Excel

4. I layout

Il nostro programma è stato ideato con l'obiettivo di abbracciare tutte le categorie del circuito Bronze, offrendo un'esperienza completa e coinvolgente per ogni livello di partecipazione.

Dai più piccoli come gli Esordienti, passando per Cadetti e Open, fino ad arrivare alle specialità artistiche come Interpretativo/Esibizioni di gruppo, Sincronizzato e Solo Dance.

Per rendere tutto questo possibile, abbiamo pensato a diversi Layout, studiati per adattarsi al meglio alle diverse categorie.

In ogni layout sono presenti dei riquadri contenenti una sintesi del regolamento relativo alla categoria selezionata, così che i giudici possano visualizzarlo rapidamente a schermo senza doverlo cercare. A seconda del layout, i riquadri possono essere suddivisi in regolamento generale, salti, trottole, sequenze e components.

Inoltre, abbiamo inserito una colonna dove appariranno i valori singoli degli elementi tecnici e dei components, una volta inseriti, nei layout dell'Artistico, Sincronizzato e Solo Dance.

4.1 Layout_1: ARTISTICO

Per tutte le categorie dell'artistico, compresa la preagonistica, abbiamo realizzato un layout con blocchi e controlli per evitare errori umani di qualsiasi tipo.

Infatti, una volta selezionata la categoria, in background, vengono svolti una serie di verifiche sugli elementi tecnici permessi.

Per l'inserimento degli elementi tecnici, segnare le deductions, passare al prossimo atleta, ecc., abbiamo scelto di utilizzare i pulsanti di controllo come per l'assegnazione dei GoE e i vari components.

Per esempio, nel layout dell'artistico il riquadro giallo riguarda i salti, quello viola le trottole e quello azzurrino la ChSq.

Layout Artistico

← Torna a gestione gara

CATEGORIA: Novice # NOME ATLETA SOCIETÀ TES: 22,00 PCS: 9,25 DED: 0,00 TSS: 31,25 WD

SALTI

UNDER DOWN EDGE

AXEL W 1

SALCHOW 1 2

TOELOOP 1 2

LOOP 1 2

FLIP 1 2

LUTZ 1 2

#	ELEMENT	INFO	-2	-1	0	1	2	SCORE
1	1A		-2	-1	0	1	2	3,75
2	2S + 1T		-2	-1	0	1	2	3,75
3	SSp2		-2	-1	0	1	2	2,00
4	ChSq		-2	-1	0	1	2	1,50
5	CoSpIV		-2	-1	0	1	2	2,00
6	2T + 1Lo		-2	-1	0	1	2	5,50
7	1Lz		-2	-1	0	1	2	2,50
8	1Lz+		-2	-1	0	1	2	1,00

ELEMENT + ADD ELEMENT ELEMENT +

TROTTOLE

USp F C B 1 2 3

SSp F C B 1 2 3

LSp F C B 1 2 3

CSp F C B 1 2 3

CoSp F C V B 1 2 3

NV

CHOREO STEP SEQUENCE

1 NV

REGOLAMENTI

- Numero max salti: 5
- Numero combinazioni: 2
- Assti permesso
- Dopp: 2 (ripetibili)
- 2 trottole: CoSp obbligatoria
- Cambio piede: consentito
- Entrata saltata: consentita una volta
- Livello max: 2
- ChSq: intera pista + 3° elemento di equilibrio o free skate move
- Punteggio max components: 2,50

		COMPONENTS	2	1	0,75	0,5	0,25	SCORE
SS	IMPOSTAZIONE DI BASE		2	1	0,75	0,5	0,25	1,75
	SCORREVOLEZZA		2	1	0,75	0,5	0,25	1,50
	MULTIDIREZIONALITÀ		2	1	0,75	0,5	0,25	1,50
PE	STRUTTURA DEL PROGRAMMA		2	1	0,75	0,5	0,25	1,25
	MUSICALITÀ		2	1	0,75	0,5	0,25	1,75
	INTERPRETAZIONE		2	1	0,75	0,5	0,25	1,50

DEDUCTION (FALL) 0

DEDUCTION (INTERRUPTION) 0

NEXT SKATER

TORNA A SCELTA CATEGORIA

4.2 Layout_2: INTERPRETATIVO

Per quanto riguarda il layout Interpretativo, è possibile inserire i valori di *Presentazione Generale* e di *Punteggio Tecnico* selezionando il quadrato posto sotto al numero che si desidera assegnare alla singola voce. Se il giudice cambia idea, o clicca per errore, sarà sufficiente scegliere un altro riquadro: il valore precedente verrà automaticamente rimosso e verrà mostrato quello corretto.

Inoltre, è disponibile un riquadro Note per scrivere eventuali dettagli sull'interpretazione dell'atleta/gruppo.

Layout Interpretativo

← Torna a gestione gara

CATEGORIA # NOME ATLETA SOCIETÀ TES PCS DED TSS WD

INTERPRETATIVO B

REGOLAMENTI

- Numero max salti: 2
- Axel: permesso
- Doppi: permessi
- 2 trottole

PRESENTAZIONE GENERALE

Si terrà conto dell'originalità nella scelta del pezzo, del senso della storia e dell'interpretazione.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PUNTEGGIO TECNICO

Verranno giudicati gli skating skills e si terrà conto di eventuali cadute.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NOTE

Scrivi qui eventuali note...

NEXT SKATER

TORNA A SCELTA CATEGORIA

4.3 Layout_3: SINCRONIZZATO

Il Sincronizzato, diviso in Under 15 e Over 15, rappresenta una delle discipline presenti nel circuito Bronze fin dalla sua nascita. Una squadra deve essere composta da almeno 8 partecipanti. Il programma di gara prevede cinque elementi tecnici.

A differenza dell'Artistico, il GoE può essere negativo -0,5, neutro 0 o positivo 0,5; mentre i components vanno da un minimo di 1 ad un massimo di 3 (con intervalli di 0,25), per ognuna delle tre voci.

Layout Sincronizzato

← Torna a gestione gara

CATEGORIA # NOME ATLETA SOCIETÀ TES PCS DED TSS WD

10,00 5,25 0,00 15,25

ELEMENTI

CERCHIO C

RUOTA W

INTERSEZIONE I

LINEA L

BLOCCO B

#	ELEMENT	INFO	GOE	SCORE
1	C		-0,5 0 +0,5	2,00
2	W		-0,5 0 +0,5	2,50
3	I		-0,5 0 +0,5	1,50
4	B		-0,5 0 +0,5	2,00
5	L		-0,5 0 +0,5	2,00

ELEMENT + ADD ELEMENT ELEMENT +

COMPONENT	VALUES	SCORE
UNISONO	3 2 1 0,75 0,5 0,25	1,75
SCORREVOLEZZA / PATTINATA	3 2 1 0,75 0,5 0,25	1,50
COREOGRAFIA	3 2 1 0,75 0,5 0,25	2,00

REGOLAMENTI

- Cerchio: minimo 360°
- Ruota: minimo 360°
- Linea: minimo 1/2 pista
- Blocco: minimo 1/2 pista
- Intersezione

Chorus

- Components: da 1 a 3, con intervalli di 0,25

DEDUCTION (FALL) 0

NEXT SKATER

TORNA A SCELTA CATEGORIA

N.B: sotto gli 8 partecipanti, premere Deductions per il -0,5 previsto dal regolamento.

4.4 Layout_4: SOLO DANCE

La Solo Dance è entrata ufficialmente nel circuito Bronze con la stagione 2025-2026, con due categorie: Under 15 e Over 15.

Il Layout, in linea con quello dell'Artistico, è stato progettato per essere semplice e intuitivo: l'inserimento degli elementi tecnici, il GoE e i Components vengono gestiti attraverso l'uso di pulsanti.

Un'interfaccia pulita, chiara e funzionale: tutto studiato per una compilazione semplice, senza margini d'errore e pensato per agevolare il lavoro della giuria.

Layout Solo Dance

← Torna a gestione gara

CATEGORIA#NOME ATLETA

SOCIETÀ

TESPCSDEDTSS

SOLO DANCE UNDER 1511,506,500,0018,00WD

ELEMENTI

DANCE SPINB123

SEQUENTIAL TWIZZLEB123

EDGE ELEMENTB123

NV

#	ELEMENT	INFO	GOE	SCORE
1	DSp1		-2-1012	3,50
2	ChSt1		-2-1012	1,50
3	SqTw1		-2-1012	3,00
4	Eel		-2-1012	3,50
5			-2-1012	0,00

ELEMENT +ADD ELEMENTELEMENT -

CHOREOGRAPHIC CHARACTER STEP SEQUENCE

1NV

CHOREOGRAPHIC SLIDING MOVEMENT

1NV

REGOLAMENTI

- Livello max: 1
- N. Edge Element: 1
- Asse ChSt: corto
- Uno dei due twizzle con una different features
- Max un passo fra Tw-1 e Tw-2
- Punteggio max components: 1,50

COMPONENTS

					SCORE
SS	IMPOSTAZIONE DI BASE	2	1	0,750,50,25	0,75
	SCORREVOLEZZA	2	1	0,750,50,25	0,75
	MULTIDIREZIONALITÀ	2	1	0,750,50,25	1,00
PE	STRUTTURA DEL PROGRAMMA	2	1	0,750,50,25	1,25
	MUSICALITÀ	2	1	0,750,50,25	1,50
	INTERPRETAZIONE	2	1	0,750,50,25	1,25

DEDUCTION (FALL)0

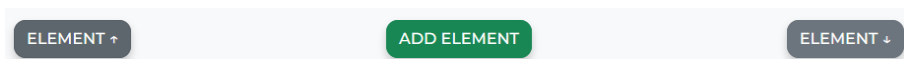
NEXT SKATER

TORNA A SCELTA CATEGORIA

5. I principali pulsanti dei layout

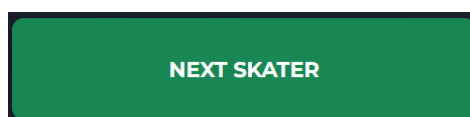
Ora vediamo quando e come utilizzare i principali pulsanti di controllo, che sono presenti in tutti i layout visti precedentemente: **Added Element**, **Next Skater**, **WD**, **Deductions** e **Torna a scelta categoria**.

- **Added Element** è il pulsante che serve per confermare l'elemento tecnico e passare all'inserimento del successivo. In caso di necessità si possono usare i pulsanti "Element ^" e "Element v" per muoversi all'interno dello specchietto.



N.B: è possibile modificare il GoE in qualsiasi momento per aggiornare lo score.

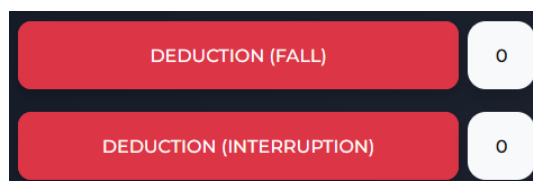
- **Next Skater / Group** è il pulsante da utilizzare una volta inseriti tutti gli elementi tecnici, tutti i GoE, tutti i components ed eventuali deductions per cadute o interruzioni del programma. Verrà salvato il PDF dell'atleta, all'interno del database, e il layout verrà pulito per poter essere utilizzato per il prossimo atleta. Una volta cliccato non si può tornare indietro.



- **WD**, che sta per *Withdraw*, è il pulsante da utilizzare in caso di un ritiro dalla competizione (per esempio a causa di un infortunio). Una volta cliccato il pulsante verrà attivata l'opzione ritiro e cliccando sul pulsante "Next Skater" il layout verrà pulito e potrà essere utilizzato per il prossimo atleta.



- **Deduction (Fall):** è il pulsante per registrare ogni caduta dell'atleta.
 - *Nota per i giudici:* Se clicchi questo tasto mentre stai inserendo un elemento tecnico, il sistema è già programmato per assegnare automaticamente la lettera "F" e impostare il GoE a -2. Invece, per segnalare una caduta fuori da un elemento tecnico basterà premere il pulsante in un box elemento vuoto.
- **Deduction (Interruption):** da usare ogni volta che il programma di gara subisce un'interruzione.



Il sistema calcolerà poi in automatico il totale delle detrazioni finali moltiplicando per 0,5.

5.1 Gli altri pulsanti

Esistono altri pulsanti specifici per ogni layout, per esempio nel layout Artistico abbiamo i pulsanti per segnare i salti under-rotated " < ", down-graded " << " e con filo sbagliato del Lutz " e ".



6. Blocchi e controlli

Abbiamo apportato alcuni accorgimenti per evitare errori umani, ad esempio:

- In base alla categoria selezionata verranno bloccati in automatico i pulsanti degli elementi tecnici non consentiti ([vedi foto nel capitolo Demo](#));
- In caso di edge «e» sul salto Lutz il GoE viene già impostato su -2 e gli altri valori vengono bloccati, lo stesso vale anche per gli elementi tecnici con caduta «F» ([vedi foto nel capitolo Demo](#));
- Per le categorie Esordienti, Principianti e Cadetti, ogni voce dei components non può superare il punteggio di 1.50 e i pulsanti per assegnare il valore 2 sono bloccate. Inoltre, non è possibile selezionare i pulsanti del valore di 1 e 0.75 contemporaneamente. Vale anche per le categorie con 2.50 come valore massimo. Anche per le categorie di Sincronizzato e Solo Dance sono stati apportati questi accorgimenti;

		COMPONENTS						SCORE
SS	IMPOSTAZIONE DI BASE	2	1	0.75	0.5	0.25	1,50	
	SCORREVOLEZZA	2	1	0.75	0.5	0.25	1,25	
	MULTIDIREZIONALITÀ	2	1	0.75	0.5	0.25	1,50	
PE	STRUTTURA DEL PROGRAMMA	2	1	0.75	0.5	0.25	0,75	
	MUSICALITÀ	2	1	0.75	0.5	0.25	0,50	
	INTERPRETAZIONE	2	1	0.75	0.5	0.25	0,25	

- Sono presenti controlli sulle ripetizioni di salti e sulle ripetizioni di combinazioni (secondo il regolamento di ogni categoria, *in questo caso la categoria è Esordienti A*). E anche per le trottole viene calcolato l'obbligo della CoSp e la ripetizione delle sigle delle trottole;

#	ELEMENT	INFO	GOE					SCORE
1	1T + 1T		-2	-1	0	1	2	2,00
2	1T*	NV	-2	-1	0	1	2	0,00
3	1Lo + 1Lo*	NV	-2	-1	0	1	2	1,50
4	1A*	NV	-2	-1	0	1	2	0,00

ELEMENT ↑

ADD ELEMENT

ELEMENT ↓

7. Casi particolari e come gestirli

7.1 Inserimento sbagliato di un elemento tecnico

Se si dovesse cliccare il pulsante dell'elemento tecnico sbagliato, basterà cliccare sul bottone corretto e quest'ultimo verrà sostituito (es. l'atleta esegue 1T ma per sbaglio clicchiamo 1S). Questo vale anche per le trottole, la ChStSq e per tutti gli elementi tecnici del Sincronizzato e della Solo Dance.

7.2 GoE non inseriti

Qualora non venisse inserito il GoE in un elemento tecnico verrà preso come riferimento il valore neutro "0".

7.3 Salti semplici down-graded

Nel caso in cui un'atleta dovesse eseguire un salto semplice down-graded (es. 1S<<), dopo aver premuto il pulsante del salto corrispondente e successivamente il pulsante di down-graded nello specchietto "ELEMENT" apparirà automaticamente la sigla del salto seguita da un asterisco (es. S*) e il NV nella colonna "INFO".

#	ELEMENT	INFO	GOE					SCORE
1	S*	NV	-2	-1	0	1	2	0,00

ELEMENT ↑ADD ELEMENTELEMENT ↓

7.4 Categorie Open Under 13 e Open Over 13

Nel caso in cui la società organizzatrice voglia raggruppare le categorie Open, è sufficiente inserire nel file .csv, nella colonna dedicata alla categoria, le diciture "Open Under 13" e/o "Open Over 13" al posto della denominazione standard.

N.B: in questo caso le classifiche, delle categorie open, per le qualificazioni alla finale Bronze saranno a carico degli organizzatori.

Come previsto dal regolamento del circuito Bronze:

"Nel gruppo Open nel caso ci siano pochi iscritti ogni Comitato/Delegazione può decidere di accorpare le categorie Principianti e Cadetti nella categoria Under 13 (regolamento tecnico è lo stesso) e le categorie Novice e Junior nella categoria Over 13 (regolamento tecnico è lo stesso). Ma questa divisione sarà valida solo per la gara, per partecipare alla finale bisognerà scorporare le varie categorie e fare le classifiche divise nelle giuste categorie."

7.5 Trottole con sigla diversa

Nel regolamento di alcune categorie è specificato che le due trottole eseguite dall'atleta, all'interno del programma di gara, devono avere sigla diversa. Noi l'abbiamo interpretato secondo il regolamento ISU. Ad esempio, se l'atleta esegue una "Usp" e una "CUsp" la seconda trottole verrà valutata "No Value".

Di seguito riportato l'estratto del "TECHNICAL PANEL HANDBOOK SINGLE SKATING 2025-2026" dove si tratta l'argomento:

Free Skating	A well balanced Free Skating program for Men & Women (Senior & Junior) must contain max of 3 spins: – one of which must be a spin combination – one a flying spin or a spin with flying entrance – one a spin with only one position. All Spins must be of a different character. Any Spin with the same character (abbreviation) as the one executed before will not be counted (but will occupy a spinning box). If no performed spin has a flying entrance, or if there is no spin in one position, or no spin combination, the wrong executed spin will be automatically deleted by the computer.
---------------------	--

8. Scorciatoie nei layout

Il sistema mette a disposizione una serie di scorciatoie da tastiera che consentono di velocizzare le operazioni più frequenti durante l'utilizzo dell'applicazione.

L'utilizzo dei comandi rapidi permette di ridurre l'uso del mouse e di gestire più rapidamente gli elementi, la navigazione tra gli atleti e le operazioni di gara.

Le scorciatoie sono attive all'interno delle schermate operative del sistema, possono essere utilizzate all'interno dei vari layout e si possono attivare/disattivare dalle [impostazioni](#).

Elenco delle scorciatoie disponibili

• Invio ↵ Aggiunge un nuovo elemento. • Freccia su ↑ Seleziona o sposta l'elemento verso l'alto. • Freccia giù ↓ Seleziona o sposta l'elemento verso il basso. • Tasto F - Registra una caduta (Fall) per l'atleta corrente. • Tasti Shift + F - Cancella tutte le deductions assegnate in precedenza.	• Tasto Canc - Elimina l'elemento attualmente selezionato. • Barra spaziatrice - Passa all'atleta successivo. • Tasti Shift + W - Imposta lo stato WD per l'atleta corrente. • Tasto Esc - Chiude la finestra modale attualmente aperta. • Tasto ? - Visualizza la schermata di aiuto delle scorciatoie da tastiera.
---	---

9. Legenda e simboli

Simboli e sigle sono in ordine alfabetico:

<<	Down graded - Salto a cui manca mezzo giro	PCS	Program Component Score - Punteggio componenti del programma
<	Under rotated - Salto a cui manca un quarto di giro	S	Salchow
*	Elemento non permesso/valido	SSp	Sit Spin - Trottola Bassa
A	Axel	StSq	Step Sequence - Sequenza di passi
B	Base Level - Livello base per trottole e sequenze di passi Blocco (sincronizzato)	StTw	Sequential Twizzle - Sequenza di Twizzle
C	Change of Foot - Cambio di piede per trottole Cerchio (sincronizzato)	T	Toeloop
ChSI	Choreographic Sliding Movements - Elemento coreografico che prevede una scivolata	TES	Technical Element Score - Punteggio tecnico
ChStSq	Choreo Step Sequence - Sequenza di passi coreografica	TSS	Total Segment Score - Punteggio totale del segmento di gara
ChSt	Choreographic Character Step Sequence	USp	Upright Spin - Trottola Alta
CoSp	Combo Spin - Trottola Combinata	V	Una delle tre posizioni base non viene mantenuta per almeno due giri nella trottola combinata
CSp	Camel Spin - Trottola Angelo	W	Waltz Jump - Salto del tre Wheel - Ruota (sincronizzato)
DED	Deductions - Deduzioni totali		
DSp	Dance Spin - Trottola di Danza		
Ee	Edge Element		
e	Edge - Filo sbagliato per Lutz e Flip		
F	Flying entry - Entrata saltata per trottole (pulsante trottole) Fall - Caduta (info) Flip (pulsante salti)		
GoE	<i>Grade of Execution</i> - Grado di Esecuzione		
I	Intersezione (sincronizzato)		
L	Linea (sincronizzato)		
Lo	Loop - Rittberger		
LSp	Layback Spin - Trottola Rovesciata		
Lz	Lutz		
NV	No Value - Elemento non valido		

