



Burraco Studio

Guida Utente — Versione Base

v1.4.1 — marzo 2026

Indice

1. [Panoramica](#)
 2. [Schermata principale](#)
 3. [Gestire un torneo](#)
 - [3.1 Creare un torneo](#)
 - [3.2 Iscrivere le coppie](#)
 - [3.3 Turni e punteggi](#)
 - [3.4 Classifica e statistiche](#)
 - [3.5 Premi](#)
 - [3.6 Proiettore](#)
 - [3.7 Chiudere e pubblicare il torneo](#)
 - [3.8 Riaprire un torneo](#)
 - [3.9 Penalizzazioni](#)
 4. [Campionati](#)
 5. [Gestione Giocatori](#)
 6. [Impostazioni e configurazione](#)
 7. [Backup e aggiornamenti](#)
-

1. Panoramica

Burraco Studio è un'applicazione desktop per organizzare e seguire tornei di Burraco in tempo reale.

Con la versione base puoi:

- condurre un torneo con abbinamenti e classifica automatici;
- organizzare più tornei in un **campionato** con classifica cumulativa;
- tenere uno storico dei giocatori con livello di abilità calcolato in automatico;
- proiettare classifiche e abbinamenti su un secondo schermo durante il torneo.

L'applicazione si apre direttamente sulla schermata principale, senza bisogno di login.

2. Schermata principale

La schermata principale mostra subito quanti tornei e giocatori hai in archivio, e da qui accedi a tutto:

- **Gestionale** — crea e conduci tornei
 - **Campionati** — gestisci i circuiti di tornei
 - **Gestione Giocatori** — consulta e mantieni l'anagrafica
 - **Impostazioni** — nome del circolo, livelli, tabelle di conversione
-

3. Gestire un torneo

3.1 Creare un torneo

Vai su **Gestionale** e premi "**Nuovo torneo**". Inserisci il nome, la data, il tipo (Italiano o Internazionale) e il costo di iscrizione per coppia, poi premi **Crea**.


Il torneo viene creato in bozza e puoi subito iniziare ad iscrivere le coppie.

3.2 Iscrivere le coppie

Nella scheda **Iscrizioni** aggiungi le coppie una alla volta: cerca ogni giocatore per nome nel campo di ricerca. Se un giocatore non è in archivio puoi inserirlo come **ospite** digitandone il nome.

Quando hai finito di iscrivere le coppie, premi "**► Avvia Torneo**" per iniziare.

Ritiri: a torneo avviato, se una coppia si ritira, usa il pulsante **Ritira** accanto ad essa. Le coppie ritirate vengono escluse dagli abbinamenti futuri e dai premi finali. Se ti accorgi di un errore, puoi annullare il ritiro con **Ripristina**, purché non sia stato generato nessun nuovo turno nel frattempo.

Sostituzione di un giocatore: se un giocatore deve essere sostituito a torneo in corso, clicca l'icona  accanto al suo nome nella scheda Iscrizioni. Puoi sostituirlo con un giocatore dall'archivio o aggiungerne uno nuovo come ospite. La sostituzione non cambia i punteggi già registrati.

3.3 Turni e punteggi

Generare un turno

Dalla scheda **Turni**, premi "**Genera turno**" e scegli il tipo:

- **Mitchell** — le coppie sono divise in fisse e mobili; le mobili ruotano di tavolo in tavolo. Ideale per tornei con un numero pari di coppie e molti tavoli.
- **Danese** — gli abbinamenti vengono calcolati in base alla classifica del momento (le coppie più forti tra loro). Adatto a qualsiasi numero di coppie, anche dispari.

Con il Danese puoi attivare "**Evita già scontrati**": il programma cerca di non abbinare coppie che si sono già affrontate nei turni precedenti.

Se il numero di coppie è dispari, il programma gestisce automaticamente un **bye**: la coppia senza avversario riceve un punteggio prefissato.

Cambiare gli abbinamenti prima dei punteggi

Se vuoi spostare manualmente una coppia su un tavolo diverso prima di inserire i risultati, usa il pulsante "**Cambia coppie**": trascina le coppie per scambiarle, poi conferma.


Inserire i punteggi

Premi "**Inserisci punteggi**" accanto al turno in corso. Si apre un pannello con un tavolo per volta: inserisci il differenziale in Match Points (la differenza tra i punti delle due coppie). I Victory Points vengono calcolati in automatico. Usa **Avanti** / **Indietro** o il tasto Invio per spostarti tra i tavoli.


Chiudere il turno

Quando hai inserito i punteggi di tutti i tavoli, premi "**Chiudi turno**". La classifica si aggiorna subito.

Eliminare un turno

Se hai commesso un errore, puoi eliminare l'ultimo turno con il pulsante . Questa operazione è irreversibile.

Stampa Scorecard

Premi l'icona  accanto a un turno per aprire la scorecard in formato A4, pronta per la stampa o per il salvataggio in PDF.

Gironi di Merito

Dopo aver concluso almeno un turno, puoi dividere le coppie in **Gironi di Merito**: le coppie con punteggio maggiore vanno nel Girone A, le successive nel Girone B, e così via. Da quel momento ogni girone gioca i propri turni separatamente.

Per creare i gironi, nella scheda **Gironi di merito** premi "**Crea Gironi**", scegli quanti gironi vuoi e quante coppie metti in ciascuno, poi conferma.

3.4 Classifica e statistiche

La scheda **Classifica** mostra la posizione aggiornata di tutte le coppie dopo ogni turno. Se hai creato i gironi, puoi filtrare la classifica per girone o visualizzarla globalmente.

La scheda **Statistiche** mostra:

- i punteggi turno per turno;
 - la classifica **Best 2**, basata sulla somma dei due turni migliori di ogni coppia.
-

3.5 Premi

Nella scheda **Premi** puoi configurare i premi prima di pubblicare il torneo.

Premi per posizione: vengono assegnati automaticamente alla pubblicazione in base alla classifica finale. Aggiungi un premio indicando posizione, nome e importo.

Premi speciali: per premi extra (es. miglior coppia ospite, miglior resa nell'ultimo turno) puoi scegliere se assegnarli manualmente selezionando tu la coppia vincitrice, oppure in automatico in base a criteri come il miglior risultato nell'ultimo turno o nei due turni migliori.

⚠ I premi che hai scelto di assegnare manualmente devono avere una coppia vincitrice selezionata prima di poter pubblicare il torneo.

3.6 Proiettore

Puoi proiettare su un monitor secondario la classifica in tempo reale o gli abbinamenti di un turno:

- Nella scheda **Classifica**, premi il pulsante ► **Proietta** (icona schermo con play) per mostrare la classifica live.
- Nell'elenco **Turni**, ogni turno ha il pulsante ► **Proietta** (icona schermo con play) per mostrare gli abbinamenti.


Si apre una sola finestra proiettore per tutta la sessione: premere di nuovo il pulsante aggiorna il contenuto senza aprirne una nuova.

Per configurare lo scorrimento automatico e la velocità, clicca l'icona schermo con play nella barra in alto, disponibile su qualsiasi pagina.

3.7 Chiudere e pubblicare il torneo

Al termine di un torneo ci sono due passaggi distinti: prima si **chiude**, poi si **pubblica**.

Passo 1 — Chiudi Torneo

Quando hai almeno **4 turni conclusi**, nessun turno aperto e tutti i premi speciali manuali assegnati, compare il pulsante "  **Chiudi Torneo**".

Chiudere il torneo:

- calcola la classifica finale;
- assegna i premi di posizione e i premi speciali automatici;
- congela i dati (non è più possibile aggiungere turni, modificare punteggi o cambiare i premi).

Il torneo passa nello stato **Concluso** ma non è ancora visibile nell'archivio storico né nelle statistiche dei giocatori.

Passo 2 — Pubblica Torneo

Dopo la chiusura compare il pulsante "**Pubblica Torneo**". Questo passaggio rende il torneo visibile nell'archivio storico e aggiorna le statistiche e i livelli dei giocatori.

Se ci sono giocatori ospiti (non in archivio), prima della pubblicazione ti viene chiesto cosa fare per ciascuno: puoi registrarli come nuovi giocatori, collegarli a un giocatore già esistente, oppure lasciarli senza anagrafica.

Puoi anche saltare questo passaggio e gestirli in seguito dalla sezione **Gestione Giocatori**.

3.8 Riaprire un torneo

Se devi correggere qualcosa dopo la chiusura o la pubblicazione, usa il pulsante "**Riapri Torneo**".

- Se il torneo è **Concluso** (chiuso ma non ancora pubblicato): torna in stato modificabile senza conseguenze sull'archivio.
- Se il torneo è **Pubblicato**: torna in stato modificabile e viene rimosso temporaneamente dall'archivio storico e dalle statistiche, fino a quando non lo ripubblichi.



⚠ Non è possibile riaprire un torneo che fa già parte di un campionato. Rimuovilo prima dal campionato.

3.9 Penalizzazioni

Se devi sottrarre Victory Points o Match Points a una coppia (es. per un'infrazione al regolamento), usa la scheda **Penalizzazioni**.

Premi "+ **Aggiungi penalizzazione**", scegli la coppia, il turno di riferimento, i punti da sottrarre e una motivazione facoltativa. La classifica si aggiorna immediatamente.

Cosa puoi modificare e quando:

- Puoi aggiungere, modificare o eliminare penalizzazioni finché il torneo non è **pubblicato** (anche dopo averlo chiuso, finché non premi "Pubblica Torneo").
 - Tutte le penalizzazioni sui turni precedenti a un turno Danese diventano **bloccate** . Restano attive nel calcolo ma non possono essere toccate.
 - Se vengono creati i **Gironi di Merito**, tutte le penalizzazioni sui turni precedenti al primo turno di girone diventano **bloccate** . Restano attive nel calcolo ma non possono essere toccate.
 - Dopo la pubblicazione tutte le penalizzazioni sono bloccate senza eccezioni.
-

4. Campionati

Un campionato raggruppa più tornei in un unico circuito con classifica individuale cumulativa.

Creare un campionato: vai su **Campionati**, premi "**Nuovo campionato**", inserisci il nome e, se vuoi, il numero di risultati peggiori da scartare nel calcolo finale.


Aggiungere tornei: apri il campionato e usa il menu a tendina nella scheda **Tornei inclusi** per selezionare i tornei da includere. Sono disponibili solo i tornei già pubblicati.

Classifica: nella scheda **Classifica** vedi la graduatoria individuale: ogni coppia viene separata nei due singoli giocatori, che accumulano i punti torneo per torneo. La classifica è esportabile in CSV.


5. Gestione Giocatori


Accessibile dalla schermata principale tramite **Gestione Giocatori**.


Lista giocatori: elenco di tutti i giocatori in archivio con livello, numero di tornei disputati e posizione media. Usa il campo di ricerca per trovarne uno rapidamente.

Rinominare: clicca l'icona  accanto al nome, inserisci quello nuovo e conferma.

Unire giocatori duplicati: la scheda **Duplicati sospetti** mostra automaticamente i giocatori con nomi simili. Premi **"Unisci"** sulla coppia da fondere, scegli quale nome tenere e conferma. Tutte le partecipazioni vengono riunite e i livelli vengono ricalcolati.

Se vuoi unire due giocatori qualsiasi (non solo quelli suggeriti come duplicati), dalla lista giocatori clicca l'icona  accanto al nome e cerca l'altro giocatore da fondere.

Eliminare: premi  accanto al giocatore. Le sue partecipazioni restano in archivio ma il nome appare come "Sconosciuto".

Ospiti da registrare: la scheda **Ospiti non anagrafati** raccoglie tutti i giocatori ospiti presenti nei tornei pubblicati che non sono ancora stati collegati a un'anagrafica. Da qui puoi registrarli come nuovi giocatori o collegarli a giocatori già esistenti, anche molto tempo dopo la pubblicazione del torneo. Puoi filtrare la lista per **nome ospite** (campo di ricerca) o per **torneo** (pulsante " Filtra torneo"). Dopo la registrazione appare un dialog di conferma con il risultato; chiudendolo la lista si aggiorna automaticamente.

6. Impostazioni e configurazione

Nome del circolo

Da **Impostazioni Generali** puoi cambiare il nome del tuo circolo, che compare nell'applicazione.

Livelli di abilità

Da **Configura Livelli** puoi definire i livelli dei giocatori (es. Principiante, Intermedio, Avanzato...) e le soglie per assegnarli automaticamente in base al numero di tornei disputati e alla posizione media. I livelli predefiniti sono già configurati; modifica pure le soglie in base alle necessità del tuo circolo.

Tabelle di conversione MP / VP

Da **Tabelle di conversione MP / VP** puoi gestire le tabelle che convertono il differenziale in Match Points nei Victory Points assegnati. Premi **"Ripristina default"** per tornare ai valori originali.

Pulizia archivio

Da **Ripristino** puoi eliminare in blocco tutti i tornei in archivio. Questa operazione è **irreversibile**: ti verrà chiesto di digitare la parola **ELIMINA** come conferma.