

Progettare un sistema in grado di gestire le gare agonistiche di pesca in bergamasca. Ci sono diversi tipi di gare: la gara singola oppure i campionati (2 o più prove in giorni diversi).

Ogni gara è identificata da un codice, le prove nei campionati hanno lo stesso codice.

Le gare si svolgono in un campo gara (tratto di fiume/torrente dove è possibile organizzare gare).

I campi gara si possono dividere prima in zone (solitamente solo 1) e poi in settori.

Ogni gara ha una società organizzatrice.

Ogni gara prevede una tecnica di pesca specifica (sarà un'enumerazione) che devono rispettare i pescatori.

Una gara si può dividere in turni.

Ogni turno ha una certa durata.

Attenzione, non confondere turno con settore, una gara si può fare su un solo settore ed avere più turni ad esempio.

Alle gare partecipano i concorrenti. Ogni concorrente appartiene ad una società di pesca e può avere sponsor.

Le classifiche sia dei turni che delle prove dei campionati sono basate sulle penalità, le penalità vengono assegnate ai concorrenti in base ad un criterio (numero pesci pescati, peso totale pescato o chi fa la cattura più pesante).

In caso di pari punteggio (secondo il criterio della gara), si assegna mezza penalità ai concorrenti arrivati in parità (esempio 1°, 2°, 3.5°, 3.5°, 4)

I pescatori di una gara possono essere divisi in gruppi (se la gara si svolge in più settori) ciascun gruppo gareggia su un determinato settore. I pescatori gareggiano nello stesso gruppo in tutti i turni della giornata. I gruppi si spostano nei vari settori (della stessa zona) nei vari turni

Al termine della giornata si calcolano le classifiche di ogni turno per ogni gruppo, si sommano le penalità e si ottiene la classifica della gara/prova.

Si vuole gestire lo storico delle gare, alcune gare infatti soprattutto i campionati sono appuntamenti annuali.

Le gare hanno un massimo numero di concorrenti che possono partecipare, hanno anche un minimo, se non si raggiunge il minimo la gara viene annullata (Gestire attraverso variabile stato in gara)

il sistema deve fornire una pagina di autenticazione per:

- amministratori: sono gli organizzatori delle gare, hanno il potere di inserire nuove competizioni, assegnare arbitri
- concorrenti: possono solo consultare il sw per vedere le classifiche
- società: account delle società, possono iscrivere i loro concorrenti alle gare.
- arbitro: deve poter accedere alla gara per conteggiare le catture.

Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee - F.I.P.S.A.S.

Competenza : Sezione Provinciale di Bergamo
 Manifestazione : Provinciale E.Artif. Individuale
 Numero Gara : 1840412 Prova Nr. : 1
 Campo di gara : Torrente Imagna - Capizzone Strozza
 Data Gara : 09-03-2025
 Società Organizzatrice : Orobie A.S.D.



SETTORE : A

ZONA : A

P. G.	Concorrente	Società	Sponsor	Penalità (Finale)	Piazz. Turni (Totale)	Piazzamenti (Sing. Turni)	Catture (Totale)	Catture (migl. Turno)	Note
3	RONCELLI Nicola	Zogno Pesca Sport Dilettantistica		1.0	6.5	1 - 2.5 - 1 - 2	15	6	
2	COLOMBO Gilberto	Orobie A.S.D.		2.0	12.5	2.5 - 6.5 - 2.5 - 1	10	4	
4	BERGAMELLI Carlo	Molinello A.S.D.	(Tubertini)	3.0	16.5	2.5 - 2.5 - 7 - 4.5	6	3	
9	TOLONE Mauro	Zogno Pesca Sport Dilettantistica		4.0	18.0	4.5 - 6.5 - 2.5 - 4.5	6	2	
10	FORGIONE Domenico	Molinello A.S.D.	(Tubertini)	5.0	20.5	8 - 2.5 - 7 - 3	4	2	
7	PELLEGRINI Paolo	Zogno Pesca Sport Dilettantistica		6.0	25.5	8 - 2.5 - 7 - 8	2	2	C
8	COLOMBO Filippo	Orobie A.S.D.		7.0	26.0	4.5 - 6.5 - 7 - 8	3	2	C
5	CAVAGNIS Andrea	Molinello A.S.D.	(Tubertini)	8.0	29.5	8 - 6.5 - 7 - 8	1	1	C
1	CORTESI Omar	Orobie A.S.D.		9.5	32.5	8 - 9.5 - 7 - 8	0	0	C
6	CAPELLI Michael	Orobie A.S.D.		9.5	32.5	8 - 9.5 - 7 - 8	0	0	C

(esempio di una prova di campionato, con 4 turni e 1 zona)

Class.	Cognome	Nome	Società	Pen. Eff. (Totale)	Piazz. Eff. (sing. prove)	Punt. (Totale)	Punteggio (Sing. Prove)	Penalità (Sing. Turni)	Catture (Totale)	Catture (migl. Prova)	Catture (migl. Turno)	Note
1	Roncelli	Nicola	Zogno Pesca Sport Dilettantistica	2.0	1 - 1 - 6	38.5	6½-10 -22	1 - 1 - 2 - 2½ 1½- 1½- 2½- 4½ 3½- 5½- 6½- 6½	24	15	6	
2	Spadoni	Giordano	Orobie A.S.D.	2.0	2 - 1 - 1	40	16½-13½-10	1 - 3 - 3½- 9 1 - 2 - 4 - 6½ 1 - 1 - 3½- 4½	26	19	10	
3	Zanardi	Daniele	Orobie A.S.D.	3.0	1 - 3 - 2	32	6½-17 - 8½	1 - 1 - 2 - 2½ 1 - 4½- 5½- 6 1½- 2 - 2 - 3	38	22	8	
4	Colombo	Gilberto	Orobie A.S.D.	3.0	2 - 6 - 1	40.5	12½-23½- 4½	1 - 2½- 2½- 6½ 3 - 4½- 7½- 8½ 1 - 1 - 1 - 1½	31	21	9	
5	Airoldi	Ludovik	Orobie A.S.D.	3.0	2 - 1 - 4	47.5	12½-14½-20½	1 - 2½- 3½- 5½ 1 - 2 - 5½- 6 3½- 4 - 6½- 6½	20	15	4	

(esempio di classifica finale campionato (dello stesso di sopra))

(Un altro esempio: c'è un campionato di 4 prove, in ciascuna prova ci sono 3 turni. Il campo gara della prima prova è diviso in 3 tratti. Un concorrente gareggia in un tratto (che cambia nei vari turni) insieme ad altri pescatori avversari formando un gruppo. Ad ogni turno si calcolano le classifiche per ogni gruppo (che hanno gareggiato in settori diversi, 3 gruppi per 3 settori). Avremo allora 3 classifiche per ogni turno. A fine giornata si sommano le classifiche di ciascun turno per ciascun gruppo (i gruppi non cambiano nei vari turni) e si uniscono ottenendo la classifica generale della gara, a fine campionato si sommano i punteggi di ogni gara e si ottiene la classifica finale del campionato)

Possibile complicazione esercizio, ci sono anche gare di coppia e gare di squadra (della società), il sistema di punteggi e classifiche rimane lo stesso (bisogna solo sommare).
 Persiste la regola che un concorrente pesca solo in settori di una zona.
 Ci possono essere più squadre iscritte della stessa società, in questo caso presentano un codice progressivo diverso (B C D...)

l'arbitro può compilare i punteggi in 2 modalità: nelle gare senza rilascio vengono conteggiate alla fine per ogni partecipante. Nelle gare con rilascio il sistema deve permettere di segnalare catture in tempo live.

CLASSIFICA PROGRESSIVA SQUADRE



Class.	Società	Sq	Prov	Penalità Effettive	Penalità Singole Prove	Peso Totale
1	Lenza Paradiso A.P.S.D. Maver (Maver)	(A)	(MI)	35,0	14,0- 10,0- 22,0- 11,0	82.960
2	A.S.D. Team Lbfitalia (Preston Innovations)	(B)	(CO)	39,0	22,0- 10,0- 24,0- 7,0	76.500
3	I Cagnacci Ads Gps (Trabucco)	(A)	(MI)	43,0	19,0- 17,0- 13,0- 13,0	71.280
4	Lenza Paradiso A.P.S.D. Maver (Maver)	(B)	(MN)	43,5	12,0- 25,0- 9,0- 22,5	82.690
5	Lanza A.D.P.S. (Fishingitalia)	(D)	(CO)	44,0	11,0- 22,0- 15,0- 18,0	74.850
6	Lanza A.D.P.S. (Fishingitalia)	(C)	(CO)	45,0	12,0- 22,5- 17,0- 16,0	70.350
7	Lanza A.D.P.S. (Fishingitalia)	(B)	(CO)	49,0	17,0- 17,0- 15,0- 20,5	70.390
8	A.S.D. Team Lbfitalia (Preston Innovations)	(A)	(CR)	49,5	21,5- 11,0- 27,0- 17,0	67.840
9	Lenza Paradiso A.P.S.D. Maver (Maver)	(C)	(MN)	53,0	13,0- 19,0- 29,0- 21,0	58.800
10	I Cagnacci Ads Gps (Trabucco)	(B)	(MN)	54,0	11,0- 30,0- 22,0- 21,0	57.740
11	La Torre S.P.S.D.	(A)	(MI)	59,5	24,0- 26,0- 20,0- 15,5	60.540

(esempio gara di squadra)

classificazione Kano

A - attraente

M - must -be

U - unilaterale

R - rovescio

I - indifferente

B - bho, non sappiamo

Specifica requisiti

P.s: i requisiti dell'utente esterno devono essere garantiti anche per tutti gli altri attori

Sistema

- A: Il sistema invia una notifica a tutti gli iscritti il giorno prima della gara
- M: fornisce un'interfaccia diversa di autenticazione per ogni attore
- A: fornisce all'arbitro un sistema casuale che associa i concorrenti (non assenti) ai gruppi (se ci sono) di una gara
- I: fornisce un regolamento a società/amministratori per la definizione delle gare, come disporre turni su zone e settori
- M: fornisce un'interfaccia semplice per le varie ricerche
- M: gestisce lo storico delle gare
- I: ci sarà una pagina in cui si ringraziano i creatori del software
- M: non accetta più iscrizioni quando si è raggiunto il numero massimo di concorrenti
- M: annulla la gara prevista quando non si è raggiunto il numero minimo di iscrizioni
- A: cartina con i campi gara interattiva
- I: indica le condizioni metereologiche previste per una gara
- M: permette di gestire pagamenti, iscrizione alla gara
- R: il sistema consiglia agli utenti gare simili (pubblicità)
- M: a fine gara verranno inviati a tutti i partecipanti la classifica finale in formato pdf, nel pdf saranno presenti anche i nomi degli sponsor della gara
- M: gestisce rimborsi in caso di iscrizione annullata/ gara sospesa

Utente esterno

- M: deve poter consultare i risultati delle gare
- M: deve poter visionare le gare future
- M: deve poter controllare i campi gara e verificare le gare su di essi fatte e che si faranno
- M: deve poter accedere ad uno specifico concorrente per visionare la sua carriera

Concorrente

- M: Quando l'utente si iscrive deve poter inserire oltre che i dati anagrafici anche la mail per ricevere comunicazioni
- M: l'utente deve potersi registrare al sistema come concorrente
- M: l'utente può potersi iscrivere ad una gara (oppure lo inserisce la società)
- M: il concorrente non si può iscrivere ad una gara se non è una società
- M: un concorrente non si può iscrivere personalmente ad una gara di squadra (lo fa la società (vedi sotto))
- M: il concorrente può indicare un solo sponsor
- M: il concorrente può cambiare sponsor ma deve essere confermato dalla società d'appartenenza
- M: il concorrente può cambiare società d'appartenenza
- M: nelle gare a squadra, un concorrente si può iscrivere solo con altri membri della sua società
- R: può valutare con una recensione l'organizzazione della gara

- R: può valutare l'operato dell'arbitro

Arbitro

- M: l'arbitro deve potersi registrare al sistema
- M: l'arbitro deve poter registrare i risultati in differita (al termine della gara)
- A: oppure l'applicazione permette all'arbitro di segnare in diretta le catture (i punteggi)
- M: l'arbitro può decidere di rinviare una gara per condizioni non adeguate alla pesca, in questo caso deve poter modificare la data della gara
- M: l'arbitro può penalizzare un concorrente in caso di irregolarità
- M: l'arbitro può annullare la gara di un concorrente
- I: l'arbitro può dichiarare un suo sostituto in caso di necessità
- M: l'arbitro deve poter pubblicare i risultati di una gara/prova
- M: l'arbitro crea tramite sorteggio i gruppi della gara
- M: in caso di assenza da parte di un concorrente, questo verrà squalificato per la prova/gara. Nel caso in cui la gara divide i concorrenti in gruppi, non c'è problema, i gruppi vengono creati equamente il giorno stesso della gara

Società

- M: la società deve potersi registrare al sistema
- M: la società può iscrivere uno o più dei suoi concorrenti ad una gara
- M: nelle gare a squadra, un concorrente si può iscrivere solo con altri membri della sua società, l'iscrizione in questo caso è fatto esclusivamente dalla società
- M: può proporre all'amministratore nuove gare con proprie regole

Amministratore

- M: deve poter annunciare una nuova gara, con tutti i suoi dati
- M: può accettare/negare la proposta di gare da parte delle società
- M: non può inserire/accettare gare che si trovano nello stesso campo gara con una distanza temporale di una settimana
- M: deve occuparsi della comunicazione al territorio della gara (con email al comune), e predisporre cartelli nello spot in questione nei giorni precedenti la gara

R - cliccando su uno degli sponsor delle gare deve portare alla pagina web dello sponsor

A - deve essere visibile la cartina con il campo gara diviso nei vari settori

M - la home page è diversa in base al tipo di utente

A - deve essere disponibile la funzione cerca e la funzione filtra per anno, pescatore e campo gara nella pagina dello storico delle gare

A - deve essere visibile sulla pagina di iscrizione ad una gara il meteo previsto per quel giorno

B- il pagamento per l'iscrizione alla gara deve essere fatto al momento dell'iscrizione online

A - i colori usati nelle varie pagine devono essere a prova di daltonico

M - l'utente si iscrive alle gare

M - le gare possono avere un max e min di partecipanti in base alle dimensioni del campo di gioco

M - le gare possono essere rinviate in caso di mal tempo (i pescatori temono grandine e fulmini)

M - le gare possono essere rinviate in caso che quando si chiudono le iscrizioni ci sono troppo pochi iscritti

M - gli arbitri saranno valutati a fine gara e sospesi in caso di errori chiari ed evidenti

M - chi non è registrato non può vedere nulla

M - i dati degli utenti vanno gestiti in modo sicuro

M - gli amministratori creano gare inserendo tutti i campi necessari (luogo, arbitro, numero max e min partecipanti)

M -Le societa possono iscrivere piu partecipanti in un colpo avendo uno sconto del 20 % se iscrivono più 5 partecipanti

M - a fine gara verranno inviati a tutti i partecipanti la classifica finale in formato pdf, nel pdf saranno presenti anche i nomi degli sponsor della gara

M - le iscrizioni alle gare si chiudono in automatico quando si raggiunge il max di partecipanti

M - i punti sono calcolati come specificato nei dettagli della gara, ad esempio:

--- locatelli scrivi qualcosa tu che non ho idea di cosa scrivere ---

--grazie --

M - in caso di annullamento della gara i concorrenti vanno rimborsati entro 24h