UFFICIO DEL PRESIDENTE CALCIO

La società di calcio dilettantistica in un tabellone.
Convocazioni, comunicati e scadenze si compilano da soli; il presidente decide.

GABBIANO 3 : 1 PINETA

UFFICIO DEL PRESIDENTE
CALCIO

Come funziona
versione 1
Daniele Poerio, Develop © 2026

IL PROBLEMA

UNA SOCIETÀ DI CALCIO VIVE DI VOLONTARI, E DI MESSAGGI NEL GRUPPO DEI GENITORI

Il presidente risponde di tutto: ragazzi, campo, pullman, quote, sponsor, sicurezza. Lo fa nel tempo libero, con un telefono, un foglio di calcolo e molta pazienza.

1

LE CONVOCAZIONI

Ogni settimana: chi c'è, chi ha la visita scaduta, chi avvisare. Si fa a mano, e si sbaglia sempre alla vigilia.

2

IL CAMPO E IL PULLMAN

Una lettera al Comune per ogni allenamento, un preventivo per ogni trasferta, il meteo da controllare la sera prima.

3

QUOTE E SCADENZE

Chi ha pagato, chi no, chi deve rinnovare la visita. Un sollecito sbagliato rovina un rapporto con una famiglia.

4

QUANDO SUCCEDE QUALCOSA

Un infortunio, una partita sospesa, un pullman fermo in autostrada: nessuno ricorda l'ordine delle cose da fare.

Il gruppo dei genitori è il gestionale della società. Ufficio del Presidente – Calcio gli dà una struttura: ognuno vede ciò che gli spetta, l'avviso è uno solo e arriva a tutti, e il presidente non resta solo a decidere.

SEI LIMITI, DICHIARATI PRIMA DI OGNI COSA

Stanno nella prima schermata e in ogni scheda che li riguarda. Chi legge una nota in fondo ha già creduto un'altra cosa.

1. **È un prototipo di lavoro**
   Un solo file, nessun server. Nessuna società lo usa ancora; nessun collegamento con federazione, Comune o autonoleggi.

2. **Società e atleti sono di fantasia**
   Squadre, avversari, partite, quote e scorte sono generati per il comune scelto. I nomi dei ragazzi sono di fantasia e lo dicono.

3. **Dati sanitari**
   Le visite mediche sono solo date di scadenza. L'app non chiede esiti, certificati né diagnosi; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti.

4. **Gli invii restano nel browser**
   Avvisi, convocazioni, lettere al Comune, ordini: non raggiungono nessuno. La pagina lo scrive a ogni invio.

5. **Niente parte da solo**
   Nessuna esclusione di un atleta per una quota, nessun acquisto, nessuna chiamata di soccorso. L'app prepara; la persona firma.

6. **I club veri sono dati pubblici**
   I dati di Serie A, B e C vengono da fonti pubbliche, con la data. Nessun club ha aderito e nessun messaggio arriva davvero.

STRUTTURA

UN ARCHIVIO SOLO, QUATTRO LIVELLI E UNA MODALITÀ EMERGENZA

Il pubblico vede il profilo delle famiglie. Tutto il resto sta dietro una password per profilo.

RISERVATO

Presidente

Il tabellone della società: partite, scadenze, quote, campo, comunicati, club di Serie A, B e C, scatola nera. Il pulsante rosso per l'emergenza.

RISERVATO

Staff

Direttore sportivo, allenatore, segreteria, magazziniere: ognuno con le sue convocazioni, i suoi verbali, le sue scadenze.

RISERVATO

Esterni

Gestore del campo, autonoleggio, centro di medicina dello sport, sponsor: un terminale semplice, senza installare nulla.

PUBBLICO

Famiglie e atleti

Partite, convocazione, presenza, scadenze, avvisi, segnalazioni. L'app non chiede dati sanitari.

La modalità emergenza è un pulsante rosso del presidente: parte il cronometro, la barra diventa rossa in ogni profilo e compare l'elenco di che cosa fare, nell'ordine giusto. L'app non chiama nessuno: i soccorsi si chiamano a voce.

IL PRINCIPIO

ZERO DOPPIO INSERIMENTO, ZERO CHAT

Il presidente non ricopia, non rincorre e non scrive venti volte la stessa cosa. L'app prepara; la persona decide.

LEGGE

CIÒ CHE LA SOCIETÀ SA GIÀ

Rosa, calendario, scadenze, quote, scorte: dalle schede della società si ricava il resto, senza chiedere di nuovo le stesse cose.

PROPONE

BOZZE PRONTE

Convocazione, comunicato, lettera al Comune, ordine di materiale, denuncia all'assicurazione: scritte, da rileggere e correggere.

DECIDE

LA PERSONA FIRMA

Chi gioca lo decide l'allenatore, chi paga lo decide il consiglio, chi si ferma lo decide l'arbitro. L'app non sceglie al posto di nessuno.

E si può parlare. «Comunicato alle famiglie dei Giovanissimi: allenamento spostato a giovedì alle 18» sceglie la squadra e scrive l'avviso; «abbiamo vinto due a uno, un ammonito» compila il verbale. La persona rilegge e conferma.

IL CAMPO

SI PARTE DA DOVE SI GIOCA

Si scrive il comune del campo: da lì nascono le previsioni del tempo, la lettera al Comune e la società di prova.

7.894
comuni italiani tra cui scegliere (ISTAT)

6
squadre, dalla prima squadra ai Pulcini

4
profili: presidente, staff, esterni, famiglie

VERO

COMUNE E METEO

Nome, provincia, coordinate e popolazione; con la rete, le previsioni a 72 ore sul campo.

DI PROVA

TUTTO IL RESTO

Società, avversari, atleti con nomi di fantasia, partite, quote: uguali a ogni apertura.



La schermata iniziale: il comune del campo e i profili

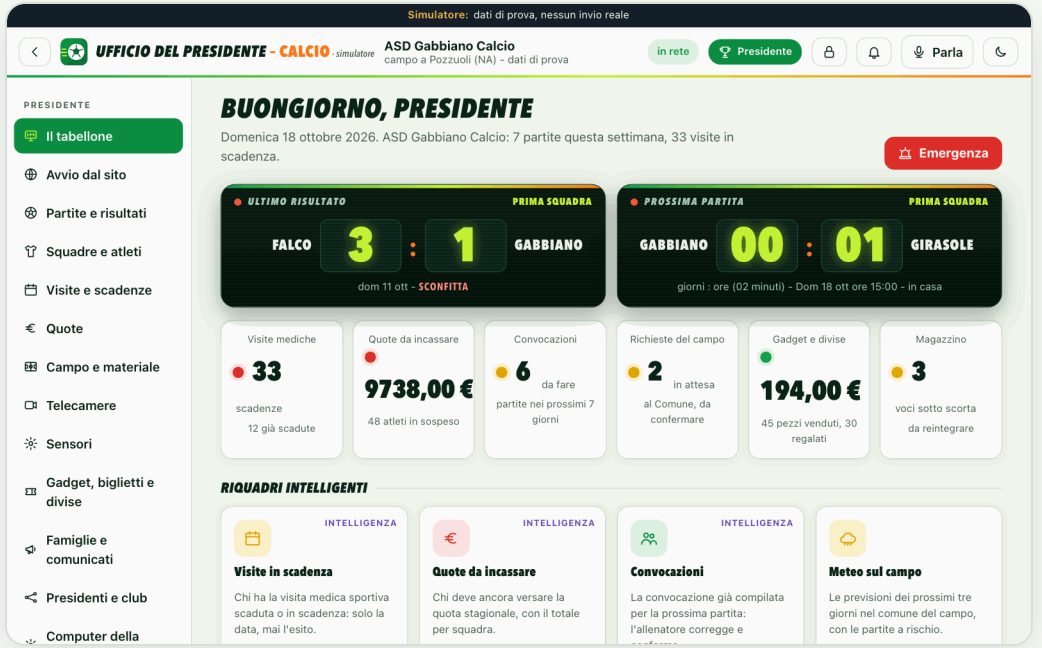
L'ULTIMO RISULTATO, LA PROSSIMA PARTITA, SEI INDICATORI

Il presidente apre l'app e vede dove guardare: senza telefonate, senza il gruppo dei genitori.

● Tutto bene ● Da seguire ● Urgente

Sei indicatori in alto, che portano alla loro sezione: visite in scadenza, quote da incassare, convocazioni da fare, richieste del campo in attesa, gadget e divise, magazzino sotto scorta. **Tredici riquadri** sotto, ciascuno con la sua funzione:

R1 **Visite in scadenza**	R2 **Quote da incassare**	R3 **Convocazioni**	R4 **Meteo sul campo**	R5 **Comunicato alle famiglie**
R6 **Richiesta del campo**	R7 **Verbale della partita**	R8 **Pullman per la trasferta**	R9 **Scorte di magazzino**	R10 **Gadget, biglietti e divise**
R11 **Sponsor da rinnovare**	R12 **Istruisci il cervello**	R13 **Storia del club**		



Il tabellone del presidente: due tabelloni e sei indicatori

> **Dieci riquadri mostrano l'istruzione che riceverà il cervello.** Finché il cervello non è collegato, l'esito è calcolato in locale sui dati di prova, e la scheda lo dice.

TRE CARTELLINI, E NEMMENO UNA DIAGNOSI

Senza una visita valida l'atleta non può scendere in campo. L'app tiene solo la data di scadenza.

VERDE

✓ VALIDA

La visita è in corso di validità: l'atleta si può convocare.

GIALLO

IN SCADENZA

Entro trenta giorni: l'avviso alle famiglie è già scritto.

ROSSO

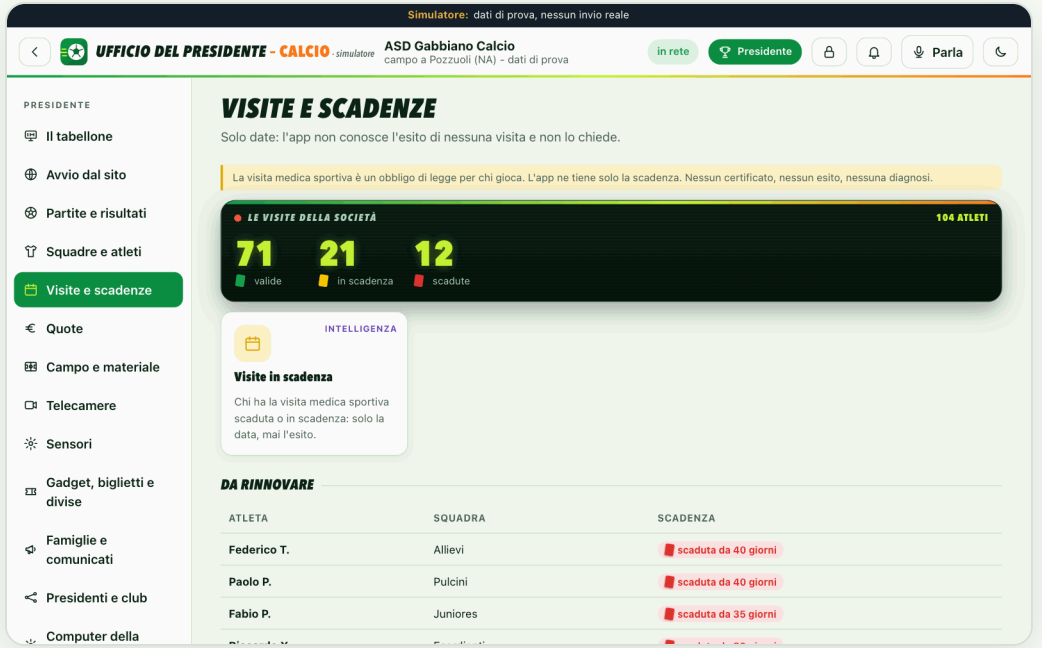
⚠ SCADUTA

Niente convocazione finché non si rinnova. Il centro di medicina dello sport segna la nuova data.

PRIVACY

DATI SANITARI

L'app non chiede esiti né certificati; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli (parole come frattura o ricovero), ma non li trova tutti.



Visite e scadenze: il tabellone con i tre cartellini

QUOTE

QUANTO È ENTRATO, QUANTO MANCA, E UN SOLLECITO CHE NON OFFENDE

L'app registra ciò che la segreteria riceve: non incassa nulla.

1. SI VEDE

Versato e da incassare

Il tabellone mostra gli importi e la percentuale, poi la situazione di ogni squadra.

2. SI SCEGLIE

Chi è in ritardo

L'elenco è per il presidente e la segreteria. Le famiglie non vedono mai i nomi degli altri.

3. SI SCRIVE

Il promemoria

Un testo gentile e uguale per tutti, senza nomi, con l'invito a parlare se c'è una difficoltà.

4. SI REGISTRA

Nella scatola nera

Chi ha mandato il promemoria e quando.

Nessun atleta viene escluso per una quota non versata. L'app non lo propone e non lo fa: è una decisione del consiglio, con il suo nome e la sua firma.

L'ALLENATORE DICE «CONVOCA», L'ELENCO È GIÀ PRONTO

La rosa, le scadenze e la partita danno la convocazione; l'allenatore corregge e invia.

A VOCE

«CONVOCA LA PRIMA SQUADRA»

L'app trova la prossima partita, propone i convocati e segna chi ha la visita scaduta.

BLOCCO

VISITA SCADUTA, NON SI INVIA

Se nell'elenco c'è un atleta con la visita scaduta, l'invio si ferma e dice chi è.

FAMIGLIE

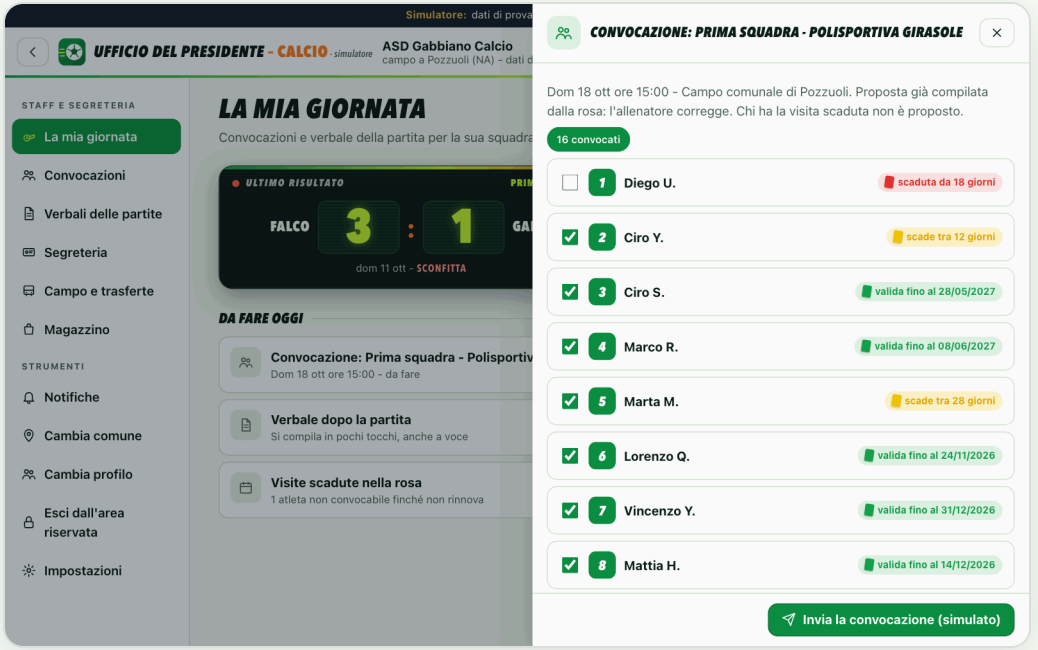
CONVOCATO O NO

La famiglia lo vede nella scheda del ragazzo e conferma la presenza con un tocco.

SCELTA TECNICA

LA DECIDE L'ALLENATORE

L'app non valuta le prestazioni: non dice chi è più bravo e non propone una formazione.



La convocazione già compilata, con la visita scaduta segnalata

IL VERBALE

UN RISULTATO DETTO A VOCE, E IL TABELLONE SI AGGIORNA

Subito dopo la partita: gol, ammoniti ed espulsi (solo il numero) e due righe di note.

GABBIANO **2** : **1** **PINETA**

abbiamo vinto due a uno, un ammonito: il verbale si compila da solo

VOCE

ANCHE IN TRASFERTA

«Abbiamo vinto due a uno» mette i gol dalla parte giusta sia in casa sia in trasferta; «abbiamo perso tre a uno» anche.

ARCHIVIO

NELLA SCATOLA NERA

Il verbale resta con l'ora e il nome di chi l'ha salvato. Il risultato compare sui tabelloni di tutti i profili.

FILTRO

NIENTE CONDIZIONI DI SALUTE

Se un atleta si fa male si scrive solo che è stato prestato soccorso: un filtro prova a rifiutare il resto, anche a voce.

LA LETTERA AL COMUNE, E IL TEMPO CHE FARÀ

Il campo comunale si prenota con una lettera: l'app la scrive. Il meteo si guarda la sera prima, non all'arrivo.

LETTERA

RICHIESTA DEL CAMPO

«Chiedi il campo per l'allenamento dei Pulcini giovedì alle 17»: squadra, giorno, ora e lettera già pronti.

GESTORE

CONFERMA CON UN TOCCO

Il gestore del campo vede la richiesta e risponde: conferma o non disponibile. La risposta torna alla società.

METEO

TRE GIORNI SUL CAMPO

Previsioni vere, lette adesso per il comune del campo, con le partite in casa a rischio. Se il servizio non risponde, lo dice.

Sospendere è una decisione dell'arbitro e della società. Le soglie sono del prototipo e non sono allerte ufficiali: il riquadro segnala, non decide. Le previsioni arrivano da un servizio esterno e servono la rete: se non risponde, il riquadro lo dice.

AVVIO DAL SITO

NON SI COMPILA NIENTE A MANO: IL BRAIN PROPONE IPOTESI, IL RESPONSABILE CONFERMA

La società dà l'indirizzo del sito e qualche file di testo. Con il Brain collegato, la pagina propone delle ipotesi su staff, impianti, sponsor, fornitori e scadenze, ciascuna con la fonte.

1

L'INDIRIZZO DEL SITO

Una riga: con il Brain collegato, il testo del sito passa al Brain della società, che propone delle ipotesi. Da provare con il Brain vero.

2

FILE E FOTO

Un elenco, un registro in formato testo: il Brain li legge. La lettura di foto e PDF non è ancora attiva. Mai documenti sanitari degli atleti.

3

SI CONFERMA, NON SI COMPILA

Ogni riga è un'ipotesi («potrebbe essere…») e porta la fonte. Il responsabile sceglie le giuste: non entra niente senza un tocco.

Che cosa c'è davvero. Senza il Brain collegato l'app non propone nulla. Nel simulatore si vede un esempio di prova, con un sito e delle righe inventati, marcato «di prova» e non confermabile nell'app vera. Gli sponsor confermati compaiono senza importo né scadenza; staff, impianti, fornitori e scadenze restano per ora solo nell'elenco «Già confermato». La lettura delle foto non è ancora attiva.

DOMANDE ALLE TELECAMERE DEL CAMPO DI ALLENAMENTO

Le telecamere del centro sportivo si interrogano a voce o per iscritto. Ogni risposta dice quale telecamera e a che ora, e dice quando non è sicura; il Brain, quando sarà collegato, serve solo a capire la domanda.

IL CASO TIPICO

IL CAMPO DI ALLENAMENTO

«L'allenamento è iniziato?», «quanti giocatori sono in campo?», «il campo è allagato o ghiacciato?», «sono rimaste attrezzature o porte fuori posto?», «le luci sono accese a campo vuoto?».

INGRESSI

CANCELLO, PARCHEGGIO, MAGAZZINO

«Il cancello B è aperto?», «il pullman è arrivato?», «chi è entrato dal cancello dopo la fine?»: a questa risponde solo con un conteggio, senza dire chi è.

AVVISI

SU RICHIESTA

«Avvisami se il cancello resta aperto dopo le 23», «se le luci restano accese a campo vuoto». Nel prototipo l'avviso si prova a mano.

Le regole, prima di accendere una telecamera vera. Nessun riconoscimento facciale; nessuna telecamera negli spogliatoi, nelle docce e nei bagni; cartello e informativa. *Lavoratori:* accordo sindacale o autorizzazione dell'Ispettorato (Statuto dei lavoratori, art. 4, comma 1); uso delle immagini per il rapporto di lavoro solo con informazione adeguata (comma 3); se lo staff volontario sia «lavoratori» è da verificare. *Conservazione:* solo per il tempo necessario; indicazione prudenziale di 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi o nelle festività, oltre solo con motivo documentato e valutazione d'impatto (art. 35 GDPR); non è un obbligo di legge, da validare con chi segue la privacy; il tetto di 7 giorni del D.L. 11/2009 riguarda i Comuni e non vale in automatico per una società privata. *Minori:* la base è l'informativa, da verificare. Qui immagini disegnate e risposte simulate: nessuna telecamera vera è collegata e la lettura reale delle immagini non è ancora attiva.

SENSORI

IL CAMPO E GLI IMPIANTI MISURATI, CON AVVISI SU SOGLIA

Umidità e temperatura del terreno, irrigazione, consumo delle luci, spogliatoi, passaggi al cancello: il valore di adesso e lo storico di un giorno.

VALORI

SEI SENSORI DI PROVA

Umidità e temperatura del terreno, irrigazione, consumo delle luci, temperatura degli spogliatoi, passaggi al cancello B. Uno non risponde, e lo dice.

AVVISI

SE SUPERA, AVVISA

«Se l'umidità del terreno scende sotto 40, avvisa il Presidente». L'avviso manda una notifica: non accende impianti da solo.

COLLEGARE

UN SENSORE O UNA TELECAMERA IP

Nodo ESP32 o Arduino, telecamera IP con flusso RTSP, webcam o telefono: si sceglie e si scrive l'indirizzo. Previsto, non ancora provato.

Che cosa c'è davvero. Nel prototipo i valori sono di prova e il collegamento è simulato. Previsto, non ancora provato: il collegamento richiede il servizio sul computer della società e un'installazione. Previsto: telecamere IP RTSP, da provare sul posto. Il rilevatore è un aiuto, non un sistema di sicurezza certificato.

IL PULLMAN PRENOTATO PRIMA, I PALLONI PRIMA DELLA PARTITA

Due cose che si scoprono mancanti sempre troppo tardi.

TRASFERTE

IL PULLMAN

Le trasferte senza mezzo prenotato, con distanza e orario, e la richiesta di preventivo scritta. L'autonoleggio conferma; il fornitore lo sceglie la società.

MAGAZZINO

SCORTE E MINIMO

Divise, palloni, pettorine, borracce: per ogni voce la scorta e il minimo. Le voci sotto scorta hanno già l'ordine di reintegro.

SPONSOR

CONTRATTI IN SCADENZA

I rinnovi entro novanta giorni, con la lettera di ringraziamento e proposta. Lo sponsor conferma con un tocco.

FIRMA

NIENTE ACQUISTI DALL'APP

Gli ordini e le lettere le rilegge e le firma il presidente: nulla parte da solo.

QUELLO CHE LA SOCIETÀ VENDE O REGALA, REGISTRATO PEZZO PER PEZZO

Sciarpe e cappellini, biglietti e abbonamenti, maglie e completi: oggi stanno in un quaderno. Qui ogni pezzo che esce è nel registro.

CATALOGO

TRE GRUPPI, PREZZO E SCORTE

Gadget, biglietti (partita, abbonamento, cena sociale) e maglie e completi, con gli articoli in esaurimento segnalati.

VENDI O REGALA

ANCHE A VOCE

«Vendi due sciarpe», «regala una maglia a uno sponsor»: articolo, quantità e destinatario già scelti; si conferma con un tocco.

FAMIGLIE

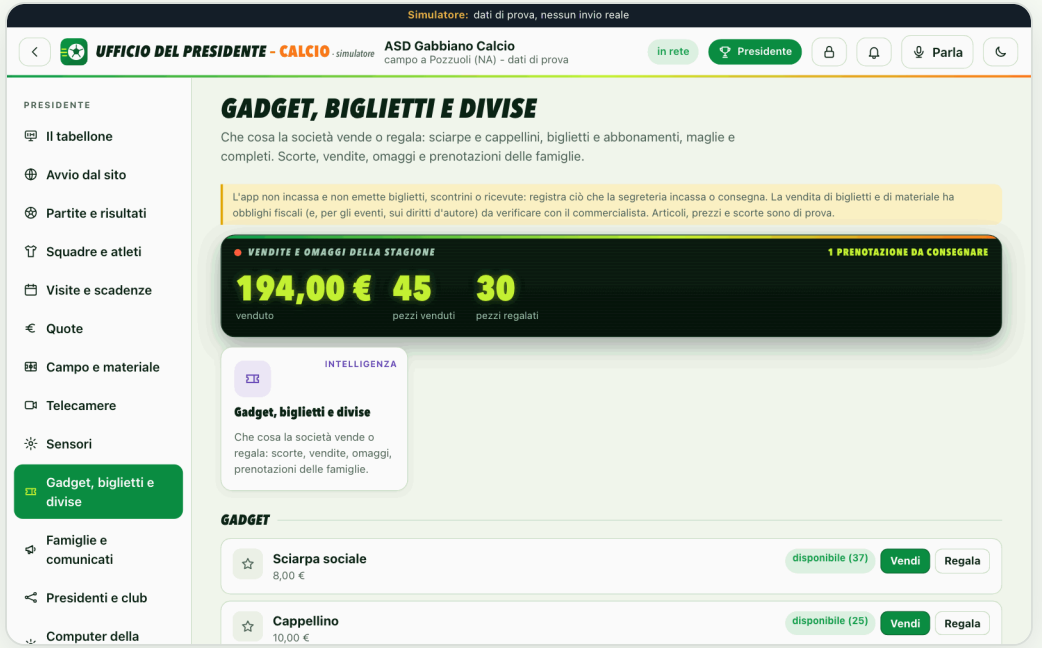
PRENOTANO, LA SEGRETERIA CONSEGNA

La famiglia prenota dall'app; alla consegna la segreteria incassa di persona e la vendita entra nel registro.

LIMITI

NESSUN PAGAMENTO

L'app non incassa e non emette biglietti o ricevute. Gli obblighi fiscali, e sui diritti d'autore per gli eventi, si verificano con il commercialista.



Gadget, biglietti e divise: vendite, omaggi e catalogo

COMUNICATI ALLE FAMIGLIE

UN AVVISO SOLO, UGUALE PER TUTTI, CHE NON SI PERDE NEL GRUPPO

Allenamento spostato, partita sospesa, convocazioni, quote, eventi: il testo è già scritto, il presidente rilegge e invia.

1. SI DICE

A voce o a tocchi

«Comunicato alle famiglie dei Giovanissimi: allenamento spostato a giovedì alle 18».

2. SI SCEGLIE

A chi e di che cosa

A tutta la società o a una squadra; cinque temi già pronti.

3. SI RILEGGE

La bozza

Tono caloroso e breve, firmato dalla Presidenza. Se c'è una condizione di salute o un dato personale (telefono, e-mail, nome di una persona), l'app prova a bloccare il testo. Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare.

4. SI INVIA

Alle famiglie

Compare nella sezione «Avvisi» e nel registro, con data e firma.

Nel prototipo non parte davvero: l'avviso compare ai profili famiglie di questo browser. Per arrivare ai telefoni serve il servizio online.

EMERGENZA

INFORTUNIO, PARTITA SOSPESA, PULLMAN FERMO: UN TOCCO E PARTE IL CRONOMETRO

La barra diventa rossa in ogni profilo e compare l'elenco di che cosa fare, nell'ordine giusto.

INFORTUNIO

IN CAMPO

Fermare il gioco, chiamare il 112 se serve, avvisare famiglia e presidente, annotare ora e luogo senza diagnosi, preparare la denuncia.

SOSPESA

PARTITA SOSPESA

Avvisare arbitro e avversari, le famiglie, chiedere il recupero, mettere in sicurezza il campo.

PULLMAN

MEZZO FERMO

Capire dov'è, avvisare l'altra squadra e l'arbitro, cercare un mezzo, avvisare le famiglie, decidere.

RAPPORTO

SCRITTO DAL REGISTRO

Ora, chi ha fatto che cosa, durata: per l'assicurazione e per la federazione.



Il cronometro dell'emergenza e i passi da fare

L'app non chiama nessuno. È un supporto organizzativo, non un servizio di soccorso: i soccorsi si chiamano a voce, subito. Nessuna azione dell'emergenza parte da sola.

LO STAFF

QUATTRO FUNZIONI: UNA COMODITÀ, NON UN PERMESSO

La funzione si sceglie in alto e cambia i pulsanti che si vedono; se un pulsante è di un'altra funzione, l'app lo dice. La separazione vera dei compiti per persona arriverà con gli accessi individuali. Il presidente può fare tutto.

DIRETTORE SPORTIVO

CAMPO E TRASFERTE

Richieste al Comune, pullman, meteo.

ALLENATORE

CONVOCAZIONI E VERBALI

Per la sua squadra, anche a voce.

SEGRETERIA

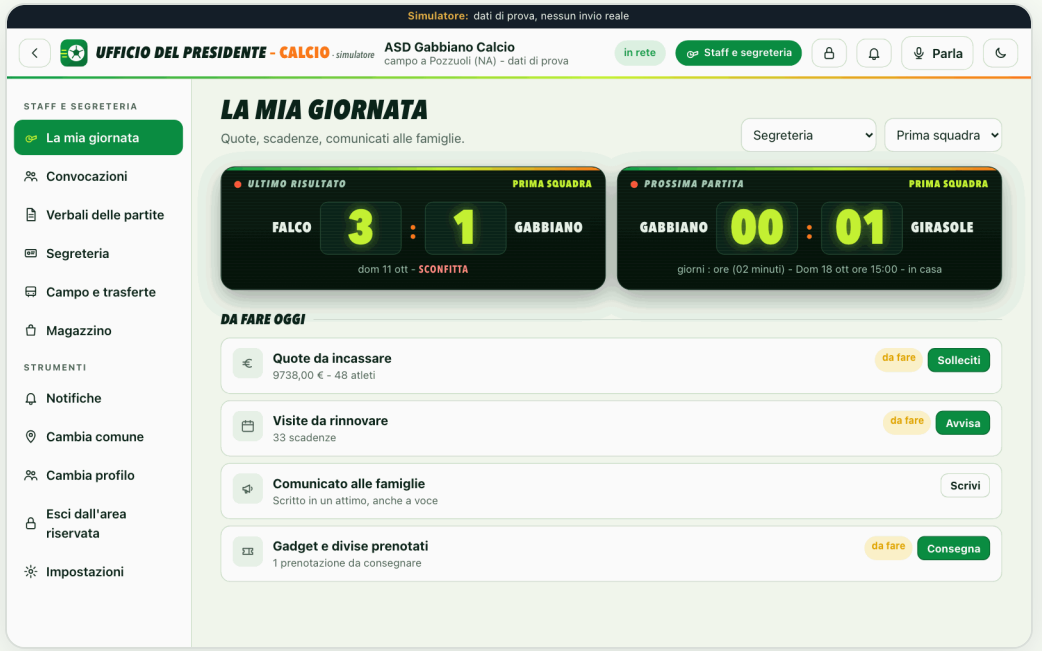
QUOTE E SCADENZE

Promemoria, comunicati, archivio del cervello.

MAGAZZINIERE

SCORTE E ORDINI

La scorta minima e l'ordine di reintegro.



La giornata della segreteria: i compiti di oggi

GLI ESTERNI

UN TELEFONO E DUE PULSANTI, SENZA INSTALLARE NULLA

Chi lavora con la società vede solo i suoi compiti e risponde con un tocco.

GESTORE DEL CAMPO

CONFERMA O NO

Le richieste di uso del campo, con squadra, giorno e ora.

AUTONOLEGGIO

CORSA, RITARDO, FERMO

Conferma la corsa, segnala venti minuti di ritardo o un mezzo fermo: il presidente riceve l'avviso rosso.

MEDICINA DELLO SPORT

SOLO LA NUOVA DATA

Registra la nuova scadenza della visita. Nessun esito, nessun certificato, nessuna diagnosi.

SPONSOR

CONFERMA IL RINNOVO

Vede il contratto e conferma, con un tocco.

L'app non chiede a nessuno di cambiare i propri programmi. È un terminale di ricezione e invio per le cose logistiche, con la società al centro.

LA SCHEDA DEL RAGAZZO: CONVOCATO, QUANDO, DOVE, E CHE COSA RINNOVARE

Una pagina sola con quello che serve sapere questa settimana. L'app non chiede dati sanitari.

CONVOCAZIONE

CONVOCATO O NO

Con partita, orario e campo. La scelta tecnica non si discute nell'app.

PRESENZA

«CI SARÀ» CON UN TOCCO

L'allenatore sa se ha undici giocatori prima di partire.

SCADENZE

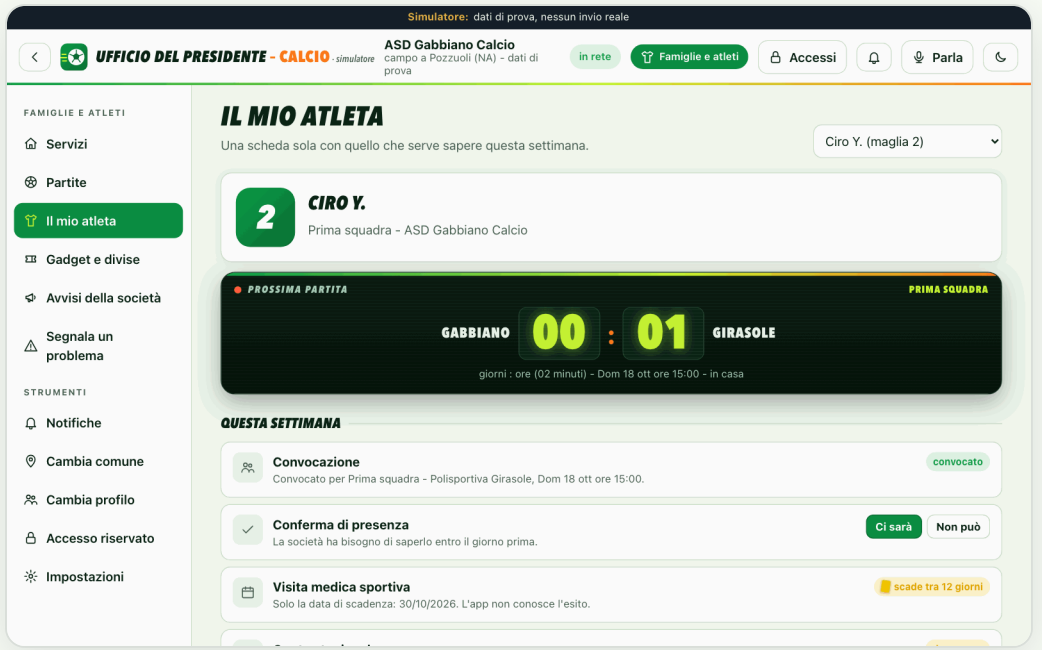
VISITA E QUOTA

Solo la data della visita e quanto manca della quota.

SEGNALAZIONI

UN PROBLEMA AL CAMPO

Testo e una foto del guasto: niente fotografie di persone, e nel testo nessun nome, telefono o e-mail.



La scheda dell'atleta: convocazione, presenza, scadenze

CENTO CLUB CON PRESIDENTE, STADIO, ALLENATORE E PROPRIETÀ, DA FONTI PUBBLICHE

Per un'amichevole, un torneo giovanile, una collaborazione: il presidente di una piccola società ha i dati essenziali sotto mano.

DATI

PUBBLICI E DATATI

Presidente e carica, città, stadio con la capienza, anno di fondazione, colori, allenatore, proprietà, sito. Fonte e data su ogni scheda.

ONESTÀ

«DA CONFERMARE»

I club con un cambio recente di presidenza e quelli senza un nome verificato sono segnati come tali.

RICERCA

PER CLUB, PRESIDENTE, CITTÀ

E per Serie A, B o C. «Scrivi» apre un messaggio al presidente.

LIMITI

NESSUN CLUB HA ADERITO

I messaggi non partono davvero e nessun presidente risponde. Niente stemmi, contatti o rose di giocatori.



Presidenti e club (schermata di esempio con i nomi dei presidenti nascosti)

LA VOCE

PARLARE INVECE DI COMPILARE

Si tocca «Parla», si dice la frase, si fa una pausa: l'app apre la funzione giusta e compila i campi.

COMUNICATI

«COMUNICATO ALLE FAMIGLIE DEI GIOVANISSIMI: ALLENAMENTO SPOSTATO A GIOVEDÌ ALLE 18»

Squadra, tema e testo, pronti da rileggere.

CAMPO

«CHIEDI IL CAMPO PER L'ALLENAMENTO DEI PULCINI GIOVEDÌ ALLE 17»

La lettera al Comune con il giorno e l'ora giusti.

PARTITA

«CONVOCA LA PRIMA SQUADRA PER DOMENICA», «ABBIAMO VINTO DUE A UNO»

La convocazione già compilata e il verbale.

Come funziona, e i limiti. Il riconoscimento della voce è quello del browser; la comprensione è in locale, con regole scritte in italiano: capisce frasi semplici e dirette. Con il cervello collegato capirà di più. Il filtro prova a rifiutare una frase con una condizione di salute, e le emergenze si aprono solo con un tocco.

UN COMPUTER DELLA SOCIETÀ: I DATI RESTANO NELLA SEDE

Il telefono del presidente è un terminale leggero. Il calcolo, quando ci sarà, sta su un computer della società.

DOVE

IN SEDE, NON NEL CLOUD

Su un computer della società, senza monitor, aggiornato da remoto: i dati dei ragazzi non passano da servizi di terzi. L'app non parla con un cervello fuori dalla sede: un indirizzo che non è sul computer o nella rete locale viene rifiutato.

COME

COME NELLE ALTRE APP

Impostazioni del cervello, «Chiedi al cervello» in ogni riquadro, voce che compila i moduli: lo stesso schema di Ufficio del Sindaco.

OGGI

NON È COLLEGATO

I riquadri calcolano l'esito in locale sui dati di prova e lo dichiarano. Le impostazioni prevedono già indirizzo e token.

Una società piccola non ha bisogno di una macchina grande: la taglia si decide con prove sui dati veri, non a stima, e nessuna cifra viene promessa prima delle prove.

IL PRESIDENTE INSEGNA AL CERVELLO DELLA SOCIETÀ, SENZA SCRIVERE CODICE

Assemblee, riunioni, documenti e siti da seguire entrano in un archivio che il cervello consulta. Ogni risposta cita la fonte.

UN EVENTO

DETTO A VOCE

«Ricorda l'assemblea dei soci di ieri alle 21 in sala del circolo sul bilancio: approvato all'unanimità» compila la scheda.

FOTO E DOCUMENTI

CON L'AVVISO PRIVACY

Foto, PDF, presentazioni fino a 8 MB. Senza la spunta sui dati personali il file non entra. Mai certificati medici.

UN SITO DA SEGUIRE

CON LA FREQUENZA

Il bando del Comune, la pagina della federazione: ogni giorno, settimana o mese.

CHE COSA SA

CON LA FONTE

Fonte, data, chi l'ha caricata (il Presidente, anche a nome della segreteria con delega), ricerca a parole, «Togli».

Non è un addestramento del modello. È un archivio che il cervello consulta, cercando e citando la fonte; ogni caricamento entra nella scatola nera. Nel prototipo funziona nel browser; la risposta «intelligente» resta simulata.

UNA DOMANDA SULLE REGOLE, E LA RISPOSTA CITA L'ARTICOLO

Il cervello risponde solo con i testi caricati: documento, articolo e versione, con l'invito a verificare sul testo ufficiale.

DOMANDA

A VOCE O PER ISCRITTO

«Quanti cambi posso fare?», «quando scatta il fuorigioco?», «quanto vale il certificato di idoneità?». A voce valgono le stesse domande, e anche «cosa dice il regolamento su…»; con la scheda aperta, «Parla» detta la domanda nel campo.

CITAZIONE

DOCUMENTO, ARTICOLO, VERSIONE

Ogni risposta dice da dove viene e con quale versione, e invita a verificare sul testo ufficiale.

ONESTÀ

SE NON LO TROVA, LO DICE

«Non lo trovo nei testi caricati»: non risponde a memoria e non inventa un articolo.

FONTI

REGOLE DEL GIOCO, NOIF, GIUSTIZIA SPORTIVA, LEGGI

Diciassette fonti elencate con ente, versione e licenza: regolamenti di federazione e di lega, e le leggi italiane che riguardano le società.

Che cosa c'è davvero. I regolamenti di federazioni e leghe non sono nel pacchetto: si scaricano dal sito ufficiale o li carica la società, e vanno aggiornati a ogni stagione. Le leggi italiane (come il D.Lgs. 36/2021, l'art. 4 dello Statuto dei lavoratori, il D.M. 18/2/1982, la cui periodicità delle visite è nelle tabelle, non lette qui: da verificare) sono libere. Con il cervello collegato, un riassunto compare sotto le citazioni solo se non aggiunge articoli, numeri o nomi che non stanno nei brani. Nel simulatore le risposte sono simulate: sono scritte a mano e controllate sulle fonti.

ACCADDE OGGI: GLI EVENTI IMPORTANTI DI QUESTA DATA, CON LA FONTE

Ogni evento ha la data certa, la fonte e il link. Se manca una di queste cose, non si mostra.

ACCADDE OGGI

GLI EVENTI DI QUESTA DATA

Fondazioni, trofei, anniversari: ciascuno con quanti anni fa e il collegamento alla fonte. Si può copiare il testo del ricordo; non si invia nulla.

FONTI

ARCHIVIO, SITO, WIKIPEDIA

L'archivio caricato dal club, il suo sito e Wikipedia, riassunta da noi con il titolo della voce, il link e la licenza CC BY-SA 4.0 con attribuzione.

PRUDENZA

IL CERVELLO PROPONE, LA PERSONA CONFERMA

Niente notizie su persone vive che non siano sportive e pubbliche nel loro ruolo. Una data impossibile o un evento senza fonte vengono scartati.

Che cosa c'è davvero. Gli eventi di prova sono novantanove, di club professionistici, ciascuno con la sua fonte: la società di prova non ha una storia propria. Nel simulatore nessun sito viene letto e le proposte da Wikipedia sono simulate.

LO SCHERMO GRANDE IN SEDE, COMANDATO DAL TELEFONO DEL PRESIDENTE

Il computer mostra un cruscotto di numeri, senza nomi né quote delle singole famiglie. Il telefono si abbina con un codice e lo guida.

1. CODICE

Il computer lo mostra

Nella vista sala compare un codice di sei cifre. Un telefono alla volta.

2. ABBINAMENTO

Il telefono lo scrive

«Telefono collegato» compare su tutti e due. Il computer può revocare.

3. COMANDO

Apri, avvia, detta

Una sezione di numeri, un riquadro di numeri, una frase con «Parla» che apre solo sezioni e riquadri. Il testo dettato e i dettagli con i nomi restano sul telefono, mai sullo schermo.

4. ESITO

Su computer e telefono

«Comando ricevuto», poi «eseguito». Nel registro chi ha comandato cosa e da quale dispositivo.

Simulato: serve il servizio della società. Nel prototipo telefono e computer sono due finestre dello stesso browser. Nell'app vera servono il servizio sul computer della società, l'abbinamento verificato e un canale cifrato.

CHE COSA PROVA E CHE COSA NON PROVA

Registro a sola aggiunta. Ogni voce porta l'ora e un'impronta che include la voce precedente.

COME È FATTO

IMPRONTE CONCATENATE

Ogni voce è sigillata con un'impronta SHA-256 che incorpora quella precedente: alterare una voce rompe la catena, e la verifica lo mostra.

CHE COSA PROVA

LA SEQUENZA

Chi ha fatto cosa e in quale ordine: avvisi, convocazioni, verbali, lettere, ordini, emergenze, accessi.

CHE COSA NON PROVA

L'ORA CERTA, OGGI

L'ora è quella del dispositivo e il registro si può azzerare dalle impostazioni. L'ora certificata arriva con il servizio online.

Si verifica e si esporta con un tocco. Il rapporto dell'emergenza è la stessa catena, letta dall'apertura alla chiusura.

PRIMA DI ADOTTARLA

CHE COSA SERVE DAVVERO, E CHE COSA PUÒ ANDARE STORTO

Detto prima che qualcuno lo chieda. Nessuna di queste voci è risolta dal prototipo.

SERVIZIO

CONDIVISO TRA DISPOSITIVI

Presidente, staff, esterni e famiglie vedono gli stessi dati: serve un servizio online, oggi non c'è.

ACCESSI

UNA FAMIGLIA, UN ATLETA: DA FARE

Oggi la sezione delle famiglie mostra tutti gli atleti. Per mostrare a ogni famiglia solo il proprio ragazzo serve un accesso per famiglia, con una verifica.

MINORENNI

INFORMATIVA E VALUTAZIONE

Per i minori la base è l'informativa (da verificare con chi segue la privacy), la valutazione d'impatto sulla protezione dei dati, i tempi di conservazione.

ACCORDI

COMUNE, AUTONOLEGGIO, FEDERAZIONE

L'app prepara, non sostituisce: tesseramento e referti ufficiali restano sui sistemi della federazione.

USCITE VERSO TERZI

DICHIARATE

Posta della rete (non ancora attiva), fonti dei regolamenti e di Wikipedia, meteo del servizio pubblico norvegese MET Norway, che riceve le coordinate del comune (4 decimali) e l'indirizzo IP, senza garanzia di disponibilità e con uso dal browser tollerato. Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0). Se la rete non risponde, il riquadro lo dice.

DATI DEI CLUB

CHI LI AGGIORNA

Cariche e allenatori cambiano ogni settimana: va deciso chi li tiene aggiornati e con quale fonte.

VOLONTARI

TEMPO RISPARMIATO DAL PRIMO GIORNO

Una società vive di volontari: se l'app non fa risparmiare tempo subito, non sarà usata.

RISCHIO

PROMETTERE TROPPO

Per questo ogni capacità mostrata qui è verificata e ogni cosa simulata lo dice.

PROVARE L'APP

LA GUIDA MOSTRA DOVE TOCCARE E FA IL PASSO DAVANTI A TE

40 passi in quattro gruppi, nell'ordine in cui la società lavora: presidente, staff, esterni, famiglie e atleti. Gli accessi riservati sono aperti senza password; i dati restano di prova.

1. PRESIDENTE, 22 PASSI

Dal tabellone all'emergenza

Scadenze, quote, gadget e divise, meteo, comunicato e richiesta del campo a voce, club di Serie A, B e C, archivio del cervello, regolamenti e storia del club, computer di sala, emergenza, registro.

2. STAFF, 7 PASSI

Quattro funzioni

Convocazione e verbale a voce, solleciti, pullman, magazzino.

3. ESTERNI, 4 PASSI

Chi lavora con la società

Gestore del campo, autista del pullman, centro di medicina dello sport, sponsor.

4. FAMIGLIE, 7 PASSI

Il profilo pubblico

Il tabellone, la scheda dell'atleta, la presenza, gli avvisi, la segnalazione.

MOSTRA, POI FA

IL CONTORNO SULL'ELEMENTO

Un contorno arancione segna che cosa toccare; la guida lo tocca davanti a te e lascia il testo finché non premi Avanti.

TESTO PER OGNI PASSO

CHE COSA, PERCHÉ, DOPO

Che cosa fa la funzione, perché serve, chi vede il risultato, e «Come si fa» in passi numerati. Sul telefono il pannello si sposta dove non copre l'elemento; se serve si riduce con il tasto in alto.

INDICE

SALTI TRA I GRUPPI

Indietro, Avanti, Rifai il passo, e l'indice per passare tra i gruppi. È la stessa sequenza dell'Appendice A.

Apri il simulatore
Provalo adesso, con i dati di prova

CHE COSA FUNZIONA OGGI, E CHE COSA NO

Versione 1. Questa è la pagina più importante: un elenco di funzioni senza questa pagina sarebbe pubblicità.

FUNZIONA ED È VERIFICATO

- Tutte le schermate dei quattro profili, su computer e telefono
- Tabellone, partite, squadre, scadenze, quote, campo e materiale
- Convocazione con blocco della visita scaduta; verbale; comunicati; vendite, omaggi e prenotazioni di gadget e divise
- Emergenza con cronometro, passi e rapporto dal registro
- Filtro che prova a bloccare i dati sanitari nei testi liberi
- Presidenti e club di Serie A, B e C, con fonte e data
- Comandi a voce: comunicato, campo, convocazione, verbale, evento, messaggio, emergenza
- Meteo dal vivo sul campo; telecamere con immagini di prova e risposte simulate, con cartello e informativa; registro a sola aggiunta con verifica
- Archivio del cervello; regolamenti e storia del club (risposte simulate); computer della società comandato dal telefono (tra finestre); simulatore guidato

NON ANCORA, E LO DICIAMO

- **Nessuna telecamera vera collegata**: immagini disegnate dal programma, risposte simulate
- **Nessun invio reale**: avvisi, convocazioni, lettere e ordini restano nel browser
- **Nessun cervello collegato**: gli esiti dei riquadri sono calcolati in locale sui dati di prova
- **Società e atleti sono di fantasia**; nessuna società la usa
- Nessun collegamento con federazione, Comune, autonoleggi; nessun pagamento
- Firme simulate; la password nasconde ma non protegge
- Nessun servizio condiviso: un solo browser per utente
- Nessun club ha aderito; cariche e allenatori cambiano spesso
- Regolamenti di federazioni e leghe: non nel pacchetto, da caricare e aggiornare a ogni stagione
- **Avvio dal sito, sensori, telecamere vere**: previsti, non ancora provati

IL PRINCIPIO

DOVE NON SAPPIAMO, LO DICIAMO. L'APP PREPARA; LA SOCIETÀ DECIDE E FIRMA.

OGNI AZIONE LASCIA UNA TRACCIA

Chi, cosa, quando: con ora e impronta. Il registro non assolve nessuno; mostra la sequenza.

LE PERSONE DECIDONO

Nessuna esclusione, nessun acquisto, nessuna chiamata parte da un algoritmo. Prepara; firma chi ne ha il potere.

DATI SANITARI

Le visite mediche sono date. L'app non chiede dati sanitari; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti. Se un ragazzo si fa male, si scrive solo che è stato prestato soccorso.

Il nome. Ufficio del Presidente dice il posto, come Ufficio del Sindaco: la stanza dove le decisioni si prendono e si firmano. Dopo il trattino cambia lo sport; la struttura resta. Il pallone che corre del simbolo è lo stesso di ogni partita di ogni domenica.

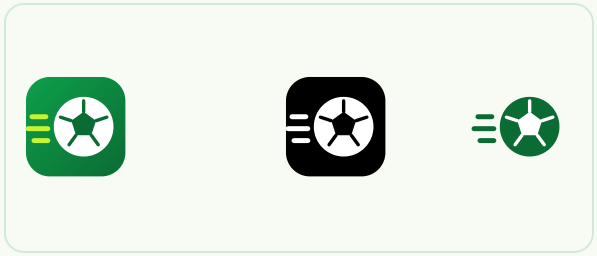
UN PALLONE CHE CORRE, UN TABELLONE, UN FILO DI COLORE

Meno seria e più dinamica del Sindaco, della stessa famiglia: quadrato arrotondato, filo a gradiente. Regge a 48 pixel e in bianco e nero.









Prato il campo

Prato scuro titoli e copertina

Lime numeri del tabellone

Arancio accento energico

Cartellino giallo in scadenza

Cartellino rosso scaduto, emergenza

Notte tabellone

Avorio fondo

REGOLA	COME
Famiglia	Stessa struttura e qualità di Ufficio del Sindaco; cambia la veste: colori vivi, titoli condensati in corsivo, tabellone dei risultati ricorrente.
Titoli	Corsivo pesante, maiuscolo, carattere condensato di sistema; il testo resta leggibile e regolare.
Movimento	Numeri che contano, tabellone che lampeggia, ingressi veloci: tutto spento con la riduzione dei movimenti.
Cosa non fare	Niente stemmi o loghi di squadre o federazioni; non deformare, non ruotare, non cambiare i colori del marchio.

APPENDICE A. GUIDA PASSO PER PASSO

Gli stessi 40 passi della guida del simulatore, nello stesso ordine: prima il presidente, poi lo staff, gli esterni e infine le famiglie e gli atleti. Il comune di prova è Pozzuoli.

PRESIDENTE: 22 PASSI

1. Fischio d'inizio: come funziona questa guida

Che cosa fa. Questa è l'app Ufficio del Presidente – Calcio, con dati di prova: una società di calcio dilettantistica con sei squadre, dalla prima squadra ai Pulcini. La guida percorre le funzioni nell'ordine in cui la società lavora: prima il presidente, poi lo staff, poi gli esterni, infine le famiglie e gli atleti.

Perché serve. A ogni passo leggi che cosa fa la funzione, perché serve e chi altro vede il risultato. Poi la guida esegue il passo davanti a te: un contorno arancione segna l'elemento da toccare e la guida lo tocca al posto tuo.

Dopo, e chi lo vede. Il testo resta qui finché non premi Avanti. Con Indietro torni al passo precedente, con Rifai rivedi il passo, con l'indice in alto salti a un gruppo. Puoi sempre toccare l'app liberamente; il tasto in alto a destra del pannello lo riduce.

Come si fa

1. Leggi il testo del passo.
2. Guarda il contorno arancione: è l'elemento che la guida tocca.
3. Quando hai finito di leggere, premi Avanti.

> **Nel simulatore.** Nessuna società la usa ancora. Società, avversari, atleti (nomi di fantasia), partite, quote e scadenze sono di prova. L'area riservata è aperta senza password. L'app non chiede dati sanitari: le visite mediche sono solo date di scadenza; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti.

2. Scegli dove sta il campo

Che cosa fa. Si scrive il nome del comune dove gioca la società. L'app lo usa per le previsioni del tempo sul campo e per scrivere le lettere al Comune. Per la guida scegliamo Pozzuoli.

Perché serve. Tutta la società di prova si genera intorno a quel comune e resta uguale a ogni apertura. Cambia comune e cambia il campo, il meteo, i nomi dei campi di casa.

Dopo, e chi lo vede. Sotto compare la scheda della società: squadre, atleti e partite in calendario. La scelta resta memorizzata in questo browser.

Come si fa

1. Scrivi il nome del comune nella casella.
2. Tocca il comune nell'elenco che compare.
3. Controlla la scheda sotto: è la tua società di prova.

> **Nel simulatore.** La società non esiste: è generata. Veri sono solo il comune, la provincia e la popolazione.

3. Avvio dal sito: non si compila niente a mano

Che cosa fa. La società dà l'indirizzo del suo sito e, se vuole, qualche file di testo (un elenco, un registro); le foto e i PDF si leggeranno più avanti. Con il Brain collegato, la pagina propone delle ipotesi («potrebbe essere…») su staff, impianti, sponsor, fornitori e scadenze, ciascuna con la fonte.

Perché serve. Una società vive di volontari: nessuno ha tempo di ricopiare l'organigramma, gli impianti e i fornitori. Il Brain prepara delle ipotesi, il responsabile conferma riga per riga: non entra niente senza un tocco. Senza il Brain collegato l'app non propone nulla.

Dopo, e chi lo vede. Le righe confermate restano con la fonte e la data nella scatola nera. Gli sponsor confermati compaiono nell'elenco degli sponsor, senza importo né scadenza (da completare sul contratto); staff, impianti, fornitori e scadenze restano per ora solo nell'elenco «Già confermato» di questa pagina e non alimentano le altre viste. Non si caricano documenti sanitari degli atleti.

Come si fa

1. Apri «Avvio dal sito» nel menu.
2. Scrivi l'indirizzo del sito e tocca «Leggi il sito».
3. Scegli le righe giuste e tocca «Conferma le righe scelte».

> **Nel simulatore.** Nel simulatore il sito, i file e le righe sono un esempio inventato, marcato «di prova»: non è una lettura vera. La lettura del sito con il Brain della società è prevista, non ancora provata: da provare con il Brain vero.

4. Entra nell'area riservata come Presidente

Che cosa fa. Presidente, staff ed esterni stanno nell'area riservata, ognuno con la sua password. Chi apre l'app senza password vede solo il profilo delle famiglie e degli atleti.

Perché serve. Ogni profilo vede solo ciò che gli spetta, e ogni accesso entra nella scatola nera con l'ora.

Dopo, e chi lo vede. Nell'app completa ogni profilo ha la sua password, confrontata come impronta sul dispositivo; dopo cinque tentativi sbagliati l'accesso si blocca per trenta secondi.

Come si fa

1. Tocca la tessera dell'area riservata.
2. Scegli il profilo: Presidente.
3. Nell'app completa scrivi la password; qui tocca Entra.

> **Nel simulatore.** Nel simulatore si entra senza password.

5. Il tabellone della società

Che cosa fa. In alto due tabelloni: l'ultimo risultato della prima squadra e il conto alla rovescia per la prossima partita. Sotto sei indicatori: visite mediche in scadenza, quote da incassare, convocazioni da fare, richieste del campo in attesa, gadget e divise, magazzino sotto scorta.

Perché serve. Il presidente vede in un colpo d'occhio dove guardare oggi, senza aspettare che qualcuno glielo dica nel gruppo dei genitori.

Dopo, e chi lo vede. Ogni indicatore porta alla sua sezione. Sotto ci sono i riquadri intelligenti e le prossime partite. Gli stessi dati, per la propria squadra, li vedono gli allenatori.

Come si fa

1. Tocca «Il tabellone» nel menu.
2. Guarda i due tabelloni in alto.
3. Tocca un indicatore giallo o rosso per aprire la sua sezione.

> **Nel simulatore.** I numeri vengono dai dati di prova.

6. Visite e scadenze: solo le date

Che cosa fa. Il tabellone delle visite mediche sportive mostra quante sono valide, in scadenza o scadute, con un cartellino verde, giallo o rosso. Sotto l'elenco di chi deve rinnovare e il riquadro per avvisare le famiglie.

Perché serve. Senza una visita valida l'atleta non può scendere in campo. L'app tiene solo la data di scadenza: non conosce l'esito di nessuna visita e non lo chiede, perché i dati sanitari non devono entrare qui.

Dopo, e chi lo vede. «Avvisa le famiglie» scrive l'avviso e lo manda ai profili famiglie; ogni famiglia trova la data nella scheda del proprio atleta. L'invio entra nella scatola nera.

Come si fa

1. Apri «Visite e scadenze» nel menu.
2. Guarda il tabellone con i tre cartellini.
3. Tocca il riquadro «Visite in scadenza».
4. Tocca «Avvisa le famiglie».

> **Nel simulatore.** L'avviso resta in questo browser: nessuna famiglia lo riceve davvero.

7. Quote: quanto è entrato e quanto manca

Che cosa fa. Il tabellone mostra l'importo versato in segreteria e quello ancora da incassare, con la percentuale. Sotto, la situazione di ogni squadra e l'elenco di chi deve versare.

Perché serve. Il presidente sa a che punto è la stagione senza chiedere a tre persone e un foglio di calcolo.

Dopo, e chi lo vede. «Prepara i solleciti» scrive un promemoria gentile e lo manda alle famiglie interessate, senza nomi. Nessun atleta viene escluso da allenamenti o partite per una quota non versata: lo decide il consiglio, non l'app.

Come si fa

1. Apri «Quote» nel menu.
2. Guarda il tabellone.
3. Tocca il riquadro «Quote da incassare».
4. Tocca «Prepara i solleciti».

> **Nel simulatore.** Importi di prova. L'app non incassa nulla: registra.

8. Gadget, biglietti e divise: vendere e regalare

Che cosa fa. Il catalogo di ciò che la società vende o regala: sciarpe e cappellini, biglietti e abbonamenti, maglie e completi. Per ogni articolo prezzo e scorte, e due tasti: «Vendi» e «Regala».

Perché serve. Le sciarpe regalate al torneo, le maglie vendute alle famiglie, i biglietti della partita: oggi stanno in un quaderno. Qui ogni pezzo che esce è registrato, e il presidente sa che cosa resta e quanto è entrato.

Dopo, e chi lo vede. Ogni vendita e ogni omaggio scala le scorte ed entra nella scatola nera. Gli articoli in esaurimento sono segnalati. L'app non incassa e non emette biglietti o ricevute: registra ciò che la segreteria incassa o consegna.

Come si fa

1. Apri «Gadget, biglietti e divise» nel menu.
2. Guarda il tabellone di vendite e omaggi.
3. Tocca «Regala» su un articolo, scegli «sponsor» e tocca «Conferma».
4. Tocca «Vendi» su un altro, indica la quantità e tocca «Conferma».

> **Nel simulatore.** Articoli, prezzi e scorte sono di prova. Nessun pagamento passa dall'app; biglietti e ricevute hanno obblighi fiscali da verificare con il commercialista.

9. Meteo sul campo, dal vivo

Che cosa fa. Le previsioni dei prossimi tre giorni nel comune del campo: tempo, pioggia, vento medio, temperature. Il riquadro segna le partite in casa a rischio.

Perché serve. Avvisare le famiglie la sera prima, e non mezz'ora dopo l'arrivo al campo, fa la differenza per chi accompagna i ragazzi.

Dopo, e chi lo vede. Se una partita è a rischio, il riquadro lo dice e ricorda che sospendere è una decisione dell'arbitro e della società. Il comunicato alle famiglie è a un passo.

Come si fa

1. Apri «Campo e materiale» nel menu.
2. Tocca il riquadro «Meteo sul campo».
3. Leggi la tabella e l'avviso sulle partite.

> **Nel simulatore.** Le previsioni sono vere (servizio pubblico norvegese MET Norway, lette adesso) e arrivano solo con la rete. Al servizio arrivano le coordinate del comune con 4 decimali e l'indirizzo IP, senza dati delle persone; il servizio non dà garanzia di disponibilità e l'uso dal browser è tollerato a basso volume. Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0). Il vento è quello medio a 10 metri e la previsione è indicativa (il servizio arriva fino a circa 9 giorni, qui se ne mostrano tre). Le partite sono di prova. Le soglie sono del prototipo e non sono allerte ufficiali: fa fede la Protezione civile.

10. Chiedi alle telecamere: il campo di allenamento

Che cosa fa. Le telecamere del centro sportivo (campo di allenamento, ingressi, parcheggio, magazzino) si guardano dall'app e si interrogano a voce o per iscritto: «l'allenamento è iniziato?», «quanti giocatori sono in campo?», «il campo è allagato o ghiacciato?», «sono rimaste attrezzature fuori posto?», «le luci sono accese a campo vuoto?», «chi è entrato dal cancello dopo la fine?».

Perché serve. Il presidente non può essere sempre al campo. Una domanda dice che cosa si vede, da quale telecamera e a che ora, e dice quando non è sicuro. Il Brain, quando sarà collegato, serve solo a capire quale domanda hai fatto: la risposta si compone dalle immagini e non è mai un testo libero del Brain. Per il cancello risponde solo con un conteggio: non identifica nessuno.

Dopo, e chi lo vede. Si possono anche impostare avvisi, per esempio «avvisami se il cancello resta aperto dopo le 23». Nelle Impostazioni ci sono il cartello e l'informativa. Per le telecamere che possono riprendere lavoratori serve prima l'accordo sindacale o, in mancanza, l'autorizzazione dell'Ispettorato del lavoro (Statuto dei lavoratori, art. 4, comma 1); l'uso delle immagini per il rapporto di lavoro è ammesso solo con informazione adeguata (comma 3); se lo staff volontario rientri tra i lavoratori è da verificare. Per le squadre giovanili valgono le regole sui minori (la base è l'informativa, da verificare). Le immagini si conservano solo per il tempo necessario: indicazione prudenziale di 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi o nelle festività, oltre solo con un motivo documentato e una valutazione d'impatto (art. 35 GDPR); non è un obbligo di legge, da validare con chi segue la privacy. Negli spogliatoi, nelle docce e nei bagni non ci sono telecamere; niente riconoscimento facciale. Previsto: le immagini resterebbero sul computer della società.

Come si fa

1. Apri «Telecamere» nel menu.
2. Guarda il campo di allenamento tra le telecamere.
3. Scrivi (o di') «L'allenamento è iniziato?» e tocca «Chiedi».

> **Nel simulatore.** Le immagini sono disegnate dal programma e le risposte sono simulate: nessuna telecamera vera è collegata e la lettura reale delle immagini non è ancora attiva.

11. Sensori: umidità del campo, luci, cancello

Che cosa fa. I sensori misurano il campo e gli impianti: umidità e temperatura del terreno, irrigazione, consumo delle luci, temperatura degli spogliatoi, passaggi al cancello. Ogni sensore ha il valore di adesso e lo storico di 24 ore.

Perché serve. Il presidente non può controllare il campo a ogni ora. Un avviso su soglia, per esempio «se l'umidità del terreno scende sotto 40, avvisa il Presidente», lo fa al posto suo.

Dopo, e chi lo vede. L'avviso manda una notifica; non apre nessuna scheda, non accende impianti e non apre cancelli da solo. Previsto, non ancora provato: con sensori veri i pacchetti arriverebbero al computer della società e resterebbero lì.

Come si fa

1. Apri «Sensori» nel menu.
2. Guarda il valore e il grafico di un sensore.
3. Crea un avviso: scegli il sensore, «scende sotto», un valore, e tocca «Crea l'avviso».

> **Nel simulatore.** I valori sono di prova generati dal programma: nessun sensore vero è collegato.

12. Collega un sensore o una telecamera IP

Che cosa fa. Si collega un nodo di sensori (ESP32 o Arduino) o una telecamera IP con il suo indirizzo sulla rete locale; una webcam o un telefono possono fare da telecamera.

Perché serve. Previsto, non ancora provato: il collegamento richiede il servizio sul computer della società e un'installazione (un nodo va programmato e alimentato, una telecamera IP va collegata alla rete). Si farebbe una volta, dal computer della società.

Dopo, e chi lo vede. Previsto: telecamere IP RTSP, da provare sul posto. Previsto: le immagini e i dati resterebbero sul computer della società. Nessuna telecamera negli spogliatoi, nelle docce e nei bagni.

Come si fa

1. Tocca «Collega un sensore o una telecamera IP».
2. Scegli che cosa colleghi, scrivi il nome e l'indirizzo.
3. Tocca «Collega».

Nel simulatore. Il collegamento è simulato: non si apre nessuna connessione e i valori e le immagini sono di prova.

13. Il comunicato alle famiglie, anche a voce

Che cosa fa. Un avviso a tutte le famiglie o a una squadra, già scritto. Il presidente lo detta e l'app sceglie la squadra, il tema e scrive il testo.

Perché serve. Un allenamento spostato non deve diventare venti messaggi nel gruppo dei genitori: un avviso solo, uguale per tutti, con ora e firma.

Dopo, e chi lo vede. Il presidente rilegge e tocca «Invia». L'avviso compare ai profili famiglie e il registro ricorda chi l'ha mandato. Se nel testo si scrive una condizione di salute o un dato personale (un telefono, un indirizzo e-mail, il nome di una persona), il filtro prova a bloccarlo.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Di': «comunicato alle famiglie dei Giovanissimi: allenamento spostato a giovedì alle 18».
3. Controlla a chi va, il tema e la bozza.
4. Tocca «Invia».

Nel simulatore. La frase la scrive la guida al posto della tua voce; l'invio è simulato e resta in questo browser.

14. La richiesta del campo al Comune

Che cosa fa. La lettera al Comune per usare il campo, con squadra, giorno e ora già compilati. Il presidente detta, l'app scrive.

Perché serve. Il campo comunale si prenota con una lettera: scriverla ogni volta è tempo tolto allo sport.

Dopo, e chi lo vede. Firmata, la richiesta compare al gestore del campo, che può confermare o dire che non è disponibile. La risposta torna al presidente e allo staff.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Di': «chiedi il campo per l'allenamento dei Pulcini giovedì alle 17».
3. Rileggi la lettera.
4. Tocca «Firma e invia».

Nel simulatore. La lettera non parte davvero: resta in questo browser. La concessione la decide il Comune.

15. Presidenti e club di Serie A, B e C

Che cosa fa. L'elenco dei club professionistici con presidente, stadio, allenatore e proprietà, da fonti pubbliche, con la data di verifica. Si cerca per club, presidente o città e si scrive al presidente.

Perché serve. Un'amichevole, un torneo giovanile, una collaborazione: il presidente di una piccola società sa a chi rivolgersi e ha i dati essenziali sotto mano.

Dopo, e chi lo vede. «Scheda» mostra tutti i dati del club e le fonti; «Scrivi» apre un messaggio al presidente. I messaggi restano in questo browser.

Come si fa

1. Apri «Presidenti e club» nel menu.
2. Tocca «Serie B» per restringere l'elenco.
3. Tocca «Scheda» su un club per vedere i dati.
4. Tocca «Scrivi» e invia un messaggio.

> **Nel simulatore.** I dati dei club sono veri, con la data di verifica; le cariche cambiano e qualche club è segnato «da confermare». I messaggi non partono davvero.

16. Istruisci il cervello della società

Che cosa fa. Eventi (assemblee, riunioni del consiglio, incontri con i genitori), foto e documenti, siti da seguire: entrano nell'archivio della società che il cervello consulta.

Perché serve. Quello che la società decide resta disponibile ai riquadri e alle bozze, citato con la fonte. Il prossimo presidente, o il nuovo segretario, non parte da zero.

Dopo, e chi lo vede. Ogni voce ha fonte, data e chi l'ha caricata (il Presidente, anche a nome della segreteria con delega) e si toglie con un tocco. Prima di caricare foto e documenti compare l'avviso sui dati personali: mai certificati medici.

Come si fa

1. Tocca «Istruisci il cervello».
2. Nella scheda «Un evento» tocca «Detta e compila».
3. Di': «ricorda l'assemblea dei soci di ieri alle 21 in sala del circolo sul bilancio: approvato all'unanimità».
4. Apri «Che cosa sa» e cerca a parole.

> **Nel simulatore.** Non è un vero addestramento del modello: è un archivio consultato e citato. Nel prototipo funziona in questo browser; la risposta «intelligente» resta simulata.

17. Regolamenti e leggi: la domanda e l'articolo citato

Che cosa fa. Nella scheda «Regolamenti e leggi» di «Istruisci il cervello» si fa una domanda sulle regole, per esempio «quanti cambi posso fare?» o «quando scatta il fuorigioco?», e la risposta cita il documento, l'articolo e la versione, con l'invito a verificare sul testo ufficiale. Si può anche dire a voce: «cosa dice il regolamento su…».

Perché serve. Un dirigente non ha tempo di cercare nei documenti il numero delle sostituzioni, la validità del certificato di idoneità o chi risponde della tutela dei minori. Il cervello risponde solo con i testi caricati e, se non li trova, dice «Non lo trovo nei testi caricati» invece di rispondere a memoria.

Dopo, e chi lo vede. I regolamenti di federazioni e leghe non sono nel pacchetto: si scaricano dal sito ufficiale o li carica la società, e vanno aggiornati a ogni stagione. Le leggi italiane sono libere e si caricano allo stesso modo. La risposta non sostituisce il testo ufficiale.

Come si fa

1. Tocca «Istruisci il cervello» e apri la scheda «Regolamenti e leggi».
2. Tocca una domanda di prova, per esempio «Quanti cambi posso fare?».
3. Leggi la risposta: documento, articolo, versione e l'invito a verificare.
4. Prova le altre domande di prova.

> **Nel simulatore.** Nel simulatore nessun testo viene letto e nessun sito viene scaricato: le risposte che vedi sono simulate, scritte a mano e controllate sulle fonti in fase di preparazione.

18. Accadde oggi: la storia del club, con la fonte

Che cosa fa. Il riquadro «Storia del club» mostra gli eventi importanti accaduti in quella data: ogni evento ha la data certa, la fonte e il link. Si può aggiungere un evento dal proprio archivio e confermare quelli che il cervello propone leggendo Wikipedia.

Perché serve. Una società ha una storia che i volontari ricordano a pezzi: un anniversario ritrovato in tempo diventa un ricordo per le famiglie o per la cena sociale. Se la data non è certa o manca la fonte, l'evento non si mostra.

Dopo, e chi lo vede. Gli eventi di Wikipedia sono riassunti da noi, con titolo della voce, link e licenza CC BY-SA 4.0 con attribuzione; il cervello propone e il responsabile conferma. Niente notizie su persone vive che non siano sportive e pubbliche nel loro ruolo. «Copia il testo del ricordo» non invia nulla a nessuno.

Come si fa

1. Tocca «Storia del club» tra i riquadri.
2. Tocca «Vai a un giorno con eventi (prova)».
3. Leggi gli eventi: data, fonte e link.
4. Tocca «Copia il testo del ricordo» se vuoi usarlo in un messaggio.

> **Nel simulatore.** Gli eventi di prova sono quelli di club professionistici, con fonte e data; la società di prova non ha una storia propria. Nel simulatore nessun sito viene letto: le proposte da Wikipedia sono simulate.

19. Il computer della società, comandato dal telefono

Che cosa fa. Il computer della sede, o quello nello spogliatoio, mostra un cruscotto di numeri riassuntivi per lo schermo della società: nessun nome di atleta, nessuna quota di una singola famiglia. Il telefono del presidente si abbina con il codice mostrato dal computer e lo comanda: apre una sezione di numeri, avvia un riquadro di numeri (meteo, magazzino) o, a voce, apre sezioni e riquadri di numeri. Il testo dettato non compare mai sullo schermo condiviso.

Perché serve. In riunione, o davanti ai genitori, tutti guardano lo stesso schermo e il presidente lo guida dal telefono, senza dover stare al computer. I dettagli con i nomi restano sul telefono, non sullo schermo condiviso.

Dopo, e chi lo vede. Il risultato compare sul computer e torna sul telefono: «comando ricevuto», poi «eseguito». Un telefono alla volta; il computer può revocarlo. Tutto entra nella scatola nera con il nome del dispositivo.

Come si fa

1. Apri «Computer della società» nel menu.
2. Sul computer compare un codice di sei cifre.
3. Sul telefono scrivi il codice e tocca «Abbina questo telefono».
4. Scegli «Visite e scadenze, in numeri» e tocca «Apri».

> **Nel simulatore.** Simulato: qui il computer è il riquadro affiancato, o un'altra finestra dello stesso browser; nell'app vera servono il servizio sul computer della società e un canale cifrato.

20. Emergenza: il pullman è fermo

Che cosa fa. Tre emergenze tipiche del calcio dilettantistico: infortunio in campo, partita sospesa, pullman fermo in trasferta. Un tocco e parte il cronometro, con l'elenco di che cosa fare nell'ordine giusto.

Perché serve. Quando succede, nessuno ricorda l'ordine delle cose. L'elenco lo tiene: avvisare l'altra squadra e l'arbitro, cercare un mezzo, avvisare le famiglie, decidere.

Dopo, e chi lo vede. La barra in alto diventa rossa e mostra il cronometro in ogni schermata. L'app non chiama nessuno: per un infortunio si chiama il 112 a voce, subito. Lo stesso vale per qualunque comando: nessuna azione parte da sola. L'emergenza si apre dal profilo del Presidente: lo staff non può aprirla senza la password del Presidente.

Come si fa

1. Apri «Emergenza» nel menu.
2. Tocca «Pullman fermo in trasferta».
3. Scegli la partita e tocca «Apri l'emergenza».
4. Tocca «Fatto» sui primi passi, man mano che li fai.

> **Nel simulatore.** Tutto è simulato: nessuna chiamata, nessun avviso reale.

21. Il rapporto dell'emergenza

Che cosa fa. A emergenza finita il rapporto cronologico è già scritto dal registro: ora, chi ha fatto che cosa, durata. Sotto, le bozze pronte: l'avviso all'altra squadra e all'arbitro, la richiesta di recupero, la denuncia all'assicurazione.

Perché serve. Per l'assicurazione e per la federazione serve la sequenza dei fatti. Ricostruirla a memoria il giorno dopo è il modo più sicuro per sbagliare.

Dopo, e chi lo vede. Archiviata l'emergenza, la barra torna normale e il rapporto resta nella scatola nera. Il programma blocca le parole sanitarie più comuni, ma non le trova tutte: rileggi prima di copiare.

Come si fa

1. Tocca «Chiudi e fai il rapporto».
2. Leggi la sequenza e la durata.
3. Tocca «Archivia e chiudi l'emergenza».

> **Nel simulatore.** Il rapporto è costruito sulle azioni fatte in questa prova.

22. La scatola nera

Che cosa fa. Il registro a sola aggiunta: avvisi, convocazioni, verbali, richieste del campo, emergenze. Ogni voce ha l'ora e un'impronta che include la voce precedente.

Perché serve. Chi ha fatto cosa, in quale ordine: alterare una voce rompe la catena, e la verifica lo mostra.

Dopo, e chi lo vede. Si verifica e si esporta con un tocco. Non si modifica voce per voce.

Come si fa

1. Apri «Scatola nera» nel menu.
2. Tocca «Verifica integrità».
3. Leggi l'esito: catena integra e numero di voci.

> **Nel simulatore.** L'ora è quella del dispositivo: l'ora certificata e la conservazione fuori dal dispositivo arrivano con il servizio online.

STAFF: 7 PASSI

23. Staff: quattro funzioni distinte

Che cosa fa. Il Direttore sportivo organizza campo e trasferte, l'Allenatore fa le convocazioni e i verbali, la Segreteria segue quote, scadenze e comunicati, il Magazziniere tiene le scorte. La funzione si sceglie in alto e cambia i pulsanti che si vedono.

Perché serve. Ognuno trova davanti le azioni del suo lavoro. La funzione è una comodità e non un permesso: la sceglie lo stesso utente, e la separazione vera dei compiti per persona arriverà con gli accessi individuali. Se un pulsante spetta a un'altra funzione, l'app lo dice e non lo esegue, finché non si cambia funzione.

Dopo, e chi lo vede. «La mia giornata» elenca che cosa c'è da fare oggi per la funzione e la squadra scelte, con i due tabelloni della squadra.

Come si fa

1. Torna alla scelta del profilo e tocca «Staff e segreteria».
2. In alto scegli la funzione: Allenatore.
3. Scegli la squadra: Giovanissimi.

> **Nel simulatore.** Staff e compiti sono di prova.

24. La convocazione, già compilata

Che cosa fa. L'allenatore dice «convoca» e il nome della squadra: l'app trova la prossima partita e propone l'elenco dalla rosa. Chi ha la visita scaduta o non registrata alla data della partita non è proposto.

Perché serve. Compilare a mano l'elenco, scrivere alle famiglie e ricordarsi chi ha la visita scaduta è il lavoro più noioso della settimana.

Dopo, e chi lo vede. L'allenatore corregge l'elenco e invia. Se nell'elenco c'è un atleta con la visita scaduta o non registrata, l'invio si blocca e l'app dice chi. Le scelte tecniche sono sue: l'app non valuta le prestazioni degli atleti.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Di': «convoca la prima squadra per domenica».
3. Rileggi l'elenco e correggilo se serve.
4. Tocca «Invia la convocazione».

> **Nel simulatore.** L'invio è simulato: l'avviso compare ai profili famiglie di questo browser.

25. Il verbale, a fine partita

Che cosa fa. Subito dopo la partita l'allenatore o il dirigente detta il risultato: l'app compila gol, ammoniti ed espulsi (solo il numero) e le note.

Perché serve. Un verbale scritto a caldo, in dieci secondi, vale più di uno ricostruito il lunedì.

Dopo, e chi lo vede. Salvato il verbale, il risultato compare sul tabellone della società. Nelle note non si scrivono condizioni di salute: se un atleta si è fatto male si annota solo che è stato prestato soccorso, e il filtro prova a bloccare il resto.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Di': «abbiamo vinto due a uno, un ammonito».
3. Controlla il risultato.
4. Tocca «Salva il verbale».

> **Nel simulatore.** La frase la scrive la guida al posto della tua voce.

26. Segreteria: i solleciti delle quote

Che cosa fa. La segreteria vede quanto resta da incassare per ogni squadra e prepara un promemoria gentile per le famiglie in ritardo.

Perché serve. Un sollecito cortese, uguale per tutti e senza nomi, evita imbarazzi e discussioni.

Dopo, e chi lo vede. Il promemoria compare ai profili famiglie. Nessun atleta viene escluso per una quota non versata. L'azione entra nella scatola nera con il nome della funzione.

Come si fa

1. Scegli la funzione Segreteria.
2. Apri «Segreteria» nel menu.
3. Tocca il riquadro «Quote da incassare».
4. Tocca «Prepara i solleciti».

> **Nel simulatore.** L'invio è simulato.

27. La segreteria consegna una prenotazione

Che cosa fa. Le famiglie prenotano gadget e divise dall'app. La segreteria vede le prenotazioni e, alla consegna, segna «Consegna e incassa».

Perché serve. Il pagamento avviene di persona, alla consegna: l'app non tocca denaro. La segreteria sa che cosa preparare e le scorte si aggiornano da sole.

Dopo, e chi lo vede. La prenotazione passa a «consegnato», diventa una vendita nel registro e scala le scorte; la famiglia riceve l'avviso.

Come si fa

1. Scegli la funzione Segreteria.
2. Apri «Segreteria» nel menu.
3. Nella sezione «Prenotazioni di gadget e divise» tocca «Consegna e incassa».

> **Nel simulatore.** L'incasso è simulato: nessun denaro passa dall'app.

28. Il Direttore sportivo: il pullman per la trasferta

Che cosa fa. Le trasferte senza pullman prenotato e la richiesta di preventivo all'autonoleggio già scritta, con distanza, orario e numero di posti.

Perché serve. Una trasferta senza mezzo si scopre il venerdì sera. Qui si vede con settimane di anticipo.

Dopo, e chi lo vede. La richiesta compare all'autonoleggio, che conferma la corsa. Il fornitore lo sceglie la società: l'app non compra nulla.

Come si fa

1. Scegli la funzione Direttore sportivo.
2. Apri «Campo e trasferte» nel menu.
3. Tocca il riquadro «Pullman per la trasferta».
4. Tocca «Chiedi il preventivo» su una trasferta.

> **Nel simulatore.** Fornitore e trasferte sono di prova; la richiesta non parte davvero.

29. Il Magazziniere: scorte e ordine

Che cosa fa. Divise, palloni, pettorine, borracce: per ogni voce la scorta e il minimo. Il riquadro elenca quelle sotto scorta e scrive l'ordine di reintegro.

Perché serve. Scoprire che mancano i palloni il giorno della partita è il guaio più evitabile.

Dopo, e chi lo vede. L'ordine lo rilegge e lo firma il presidente: nessun acquisto parte dall'app. Resta nella scatola nera.

Come si fa

1. Scegli la funzione Magazziniere.
2. Apri «Magazzino» nel menu.
3. Tocca il riquadro «Scorte di magazzino».
4. Tocca «Prepara l'ordine», poi «Firma e invia».

> **Nel simulatore.** Quantità di prova; l'ordine non parte davvero.

ESTERNI: 4 PASSI

30. Il gestore del campo conferma la richiesta

Che cosa fa. Il gestore del campo comunale vede le richieste della società e risponde con un tocco: conferma o non disponibile.

Perché serve. Il Comune non deve installare nulla né imparare un programma: gli basta un telefono e due pulsanti.

Dopo, e chi lo vede. La risposta torna al presidente e allo staff come avviso, e il registro la ricorda.

Come si fa

1. Torna alla scelta del profilo e tocca «Esterni».
2. In alto scegli «Gestore del campo comunale».
3. Tocca «Conferma» su una richiesta in attesa.

> **Nel simulatore.** Il gestore è simulato: nessun Comune è collegato.

31. L'autista segnala: mezzo fermo

Che cosa fa. L'autonoleggio vede le corse e segnala un ritardo di venti minuti o un mezzo fermo, con un tocco.

Perché serve. Chi guida il pullman sa per primo che c'è un problema: la società lo deve sapere subito, non dal capitano che chiama dall'autostrada.

Dopo, e chi lo vede. Il presidente riceve un avviso rosso e trova in «Emergenza» il pullman già indicato. Da lì apre l'emergenza e parte l'elenco delle cose da fare.

Come si fa

1. Scegli «Autonoleggio dei pullman».
2. Tocca «Conferma la corsa» se serve.
3. Tocca «Mezzo fermo» su una corsa.

> **Nel simulatore.** Nessuna segnalazione arriva a un autista vero.

32. Il centro di medicina dello sport: solo la nuova data

Che cosa fa. Il centro vede chi ha la visita da rinnovare e segna la nuova data di scadenza. Nient'altro.

Perché serve. La società deve sapere se l'atleta può giocare, non perché. L'app non chiede esiti, certificati né diagnosi.

Dopo, e chi lo vede. La scadenza si aggiorna per tutti: il cartellino dell'atleta diventa verde, la convocazione si sblocca. La data è obbligatoria e non può essere già passata. Il registro ricorda solo la data.

Come si fa

1. Scegli «Centro di medicina dello sport».
2. Cerca un atleta con il cartellino rosso o giallo.
3. Tocca «Registra la nuova scadenza», scrivi la data segnata dal centro e tocca «Registra».

> **Nel simulatore.** Il centro è simulato: l'app non chiede dati sanitari.

33. Lo sponsor conferma il rinnovo

Che cosa fa. Lo sponsor vede il suo contratto e conferma il rinnovo. Il presidente, dal suo lato, ha già la lettera di ringraziamento e proposta.

Perché serve. Le piccole attività del paese che sostengono la società vanno ringraziate in tempo e senza rincorrerle.

Dopo, e chi lo vede. Il contratto passa a «rinnovato» e la scadenza slitta di un anno; il presidente riceve l'avviso.

Come si fa

1. Scegli «Sponsor».
2. Tocca «Conferma il rinnovo» su un contratto.

> **Nel simulatore.** Sponsor e importi di prova.

FAMIGLIE E ATLETI: 7 PASSI

34. Le famiglie: i servizi in una pagina

Che cosa fa. Chi apre l'app senza password vede i servizi per le famiglie: il tabellone della squadra del proprio atleta, le partite, la scheda del ragazzo, gli avvisi e la segnalazione dei problemi.

Perché serve. Un posto solo dove trovare orari, convocazioni e avvisi, invece del gruppo dei genitori.

Dopo, e chi lo vede. Nel prototipo l'atleta si sceglie da un menu e la sezione mostra tutti gli atleti: un accesso per ogni famiglia non c'è ancora.

Come si fa

1. Torna alla scelta del profilo.
2. Tocca la tessera «Famiglie e atleti».
3. Guarda il tabellone della squadra.

> **Nel simulatore.** I nomi degli atleti sono di fantasia.

35. Il mio atleta: convocazione e scadenze

Che cosa fa. Una scheda sola: la maglia, la convocazione per la prossima partita, la conferma di presenza, la data di scadenza della visita e la situazione della quota.

Perché serve. La famiglia sa subito se il ragazzo è convocato, quando e dove, e se c'è qualcosa da rinnovare.

Dopo, e chi lo vede. Tutto ciò che la scheda mostra è informazione di servizio. L'app non chiede dati sanitari né valutazioni tecniche dell'atleta.

Come si fa

1. Apri «Il mio atleta» nel menu.
2. Guarda la convocazione.
3. Guarda la data della visita e la quota.

> **Nel simulatore.** La convocazione è quella inviata dallo staff in questa prova.

36. Conferma di presenza, con un tocco

Che cosa fa. Se il ragazzo è convocato, la famiglia conferma con un tocco che ci sarà, o avvisa che non può.

Perché serve. L'allenatore sa se ha undici giocatori prima di partire, senza telefonare a nessuno.

Dopo, e chi lo vede. L'avviso arriva allo staff e resta nel registro.

Come si fa

1. Apri «Il mio atleta» nel menu.
2. Tocca «Ci sarà».

> **Nel simulatore.** La conferma resta in questo browser.

37. Gli avvisi della società

Che cosa fa. Allenamenti spostati, partite sospese, visite da rinnovare, quote: tutti gli avvisi mandati dalla società, in ordine, con data e firma.

Perché serve. Un avviso solo, uguale per tutti, che non si perde tra le foto delle vacanze nel gruppo.

Dopo, e chi lo vede. Gli avvisi di questa prova sono quelli che hai mandato nei passi del presidente.

Come si fa

1. Apri «Avvisi della società» nel menu.
2. Leggi l'avviso più recente.

> **Nel simulatore.** Gli avvisi sono di prova.

38. Gadget e divise: la famiglia prenota

Che cosa fa. La famiglia vede il listino della società: sciarpe, cappellini, biglietti, abbonamenti, maglie e completi, con prezzo e disponibilità. Con «Prenota» avvisa la segreteria.

Perché serve. Niente messaggi nel gruppo per sapere se c'è la taglia: si prenota e la segreteria prepara.

Dopo, e chi lo vede. La segreteria trova la prenotazione tra i compiti della giornata; il pagamento si fa di persona alla consegna. L'app non incassa nulla.

Come si fa

1. Apri «Gadget e divise» nel menu.
2. Scegli un articolo, per esempio la maglia da gara.
3. Tocca «Prenota».

> **Nel simulatore.** Prezzi e disponibilità sono di prova.

39. Segnala un problema al campo

Che cosa fa. Un guasto allo spogliatoio, una buca sul campo, una porta che non chiude: la famiglia scrive che cosa ha notato e può allegare una foto.

Perché serve. Chi accompagna i ragazzi vede i problemi per primo. La segnalazione arriva allo staff e al gestore invece di restare un lamento nel gruppo.

Dopo, e chi lo vede. Lo staff trova la segnalazione tra i compiti della giornata e la prende in carico. Niente fotografie di persone e nel testo nessun nome, telefono o indirizzo e-mail: solo il problema; se ci sono, l'app rifiuta la segnalazione. Le altre famiglie vedono solo il tipo della segnalazione, non il testo.

Come si fa

1. Apri «Segnala un problema» nel menu.
2. Scrivi che cosa hai notato.
3. Tocca «Invia la segnalazione».

> **Nel simulatore.** La segnalazione resta in questo browser.

40. Fischio finale

Che cosa fa. Hai visto il presidente, lo staff, gli esterni e le famiglie, nell'ordine in cui la società lavora insieme.

Perché serve. Ogni azione dei passi precedenti è nella scatola nera, con l'ora e l'impronta.

Dopo, e chi lo vede. Puoi continuare a usare il simulatore liberamente, saltare a un gruppo dall'indice o ricominciare. Prima di usare l'app in una società vera servono un servizio condiviso tra presidente, staff e famiglie, l'accordo con il Comune e con le famiglie sui dati dei minorenni, e la valutazione sulla privacy.

Come si fa

1. Tocca un gruppo nell'indice per rivederlo.
2. Oppure tocca Ricomincia.
3. Oppure riduci la guida e usa l'app liberamente.

APPENDICE B. SCHEDE DI RIFERIMENTO

Il manuale operativo per sezione, nello stesso ordine della guida, con impostazioni, dati e privacy, prerequisiti e rischi, domande frequenti e scheda tecnica.

PRIMA DI COMINCIARE: CHE COSA È E CHE COSA NON È

Ufficio del Presidente – Calcio è un'applicazione in un solo file, che si apre con il browser del telefono o del computer, senza installazione. Si scrive il comune dove gioca la società e si entra con uno dei quattro profili: Presidente, Staff, Esterni, Famiglie e atleti. Il pubblico vede solo il profilo delle famiglie; presidente, staff ed esterni stanno dietro una password per profilo. È un'app indipendente: non è costruita sopra altre app di DEVELOP e non ne richiede nessuna. Fa parte della stessa famiglia di Ufficio del Sindaco.

Limiti da sapere subito. Questa versione è un prototipo di lavoro. Nessuna società la usa ancora e non c'è nessun collegamento con la federazione, il Comune, gli autonoleggi o le famiglie. La società, gli avversari, gli atleti (con nomi di fantasia), le partite, le quote, le scorte e le scadenze sono dati di prova, generati per il comune scelto e uguali a ogni apertura. Nessun avviso, convocazione, lettera o ordine parte davvero: restano nel browser e la pagina lo dichiara ogni volta. Nessun pagamento passa dall'app: gadget, biglietti e divise si registrano, non si incassano. Le firme sono registrazioni, non firme. La password nasconde le sezioni dentro il file, ma non è una protezione vera: quella arriva con il servizio online.

Dati sanitari. Le visite mediche sportive compaiono solo come date di scadenza: l'app non conosce l'esito di nessuna visita. L'app non chiede dati sanitari; se qualcuno li scrive in un testo libero (verbale, comunicati, note della partita sospesa, segnalazioni, comandi a voce), un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti: cerca le parole che indicano condizioni di salute, come frattura, diagnosi o ricovero. Se un atleta si fa male, si annota solo che è stato prestato soccorso.

Che cosa è vero già ora. Il registro a sola aggiunta con le impronte concatenate; con la rete, le previsioni meteo sul campo; l'elenco dei comuni italiani con la popolazione; e, nella sezione «Presidenti e club», i dati pubblici dei club di Serie A, B e C raccolti il 17 ottobre 2026 da fonti pubbliche, con la data di verifica.

1. PRIMI PASSI

Aprire l'app

Fai doppio clic sul file `UFFICIO_DEL_PRESIDENTE_CALCIO.html`, oppure aprilo dal browser del telefono. Funziona anche senza rete; con la rete si accendono le previsioni del tempo sul campo.

Scegliere il comune del campo

La prima schermata chiede dove sta il campo. Scrivi il nome del comune e tocca quello giusto nell'elenco: sotto compare la scheda della società di prova, con squadre, atleti e partite in calendario. Il comune serve per le previsioni del tempo e per le lettere al Comune; cambiando comune cambiano il campo e i nomi dei campi di casa. Finché il comune non è scelto, i profili restano spenti.

Entrare con un profilo

A destra trovi la tessera **Famiglie e atleti**, aperta a tutti, e la tessera **Accesso con password** per i profili riservati. Dentro ogni profilo il menu a sinistra (o le schede in basso sul telefono) porta alle sezioni; **Cambia comune** riporta alla scelta del campo, **Cambia profilo** alla scelta dei profili.

Tornare indietro

La freccia in alto a sinistra torna alla schermata precedente: chiude prima le finestre aperte, poi risale di sezione, poi torna alla scelta del comune. Sul telefono funziona anche il tasto indietro del sistema.

Il tabellone dei risultati

Il tabellone scuro con i numeri a segmenti compare in tutte le pagine: l'ultimo risultato, il conto alla rovescia per la prossima partita, le visite valide, le quote versate. I numeri partono da zero e salgono al valore; se nel dispositivo è attiva la riduzione dei movimenti, compaiono subito.

I riquadri

Ogni funzione è un riquadro con icona, titolo e una riga di spiegazione. Non esiste una casella di chat: si tocca il riquadro e si apre una scheda laterale con l'esito. I riquadri segnati «intelligenza» mostrano in cima l'istruzione pronta che riceverà il cervello della società: ruolo, fonti, compito, forma della risposta. Finché il cervello non è collegato, l'esito è calcolato in locale sui dati di prova e la scheda lo dice.

2. L'AREA RISERVATA E LE PASSWORD

Presidente, Staff ed Esterni hanno ciascuno una password. Si apre dalla tessera «Accesso con password» nella schermata iniziale, dal lucchetto «Accessi» in alto o dalla voce «Accesso riservato» del menu. Lo sblocco vale finché la scheda del browser resta aperta, oppure fino al tasto «Esci dall'area riservata». Dopo cinque tentativi sbagliati l'app attende trenta secondi; ogni tentativo finisce nel registro.

> Le password non sono scritte nell'app: nel file ci sono solo le impronte. Chi amministra il file le trova in un documento separato e può cambiarle con lo script di impostazione, ricostruendo poi il file. Nel simulatore l'area riservata è aperta senza password e il file non contiene le impronte delle password vere.

3. IL PRESIDENTE

Il tabellone

In alto due tabelloni: l'ultimo risultato della prima squadra, con vittoria, pareggio o sconfitta, e il conto alla rovescia per la prossima partita. Sotto sei indicatori: visite mediche in scadenza, quote da incassare, convocazioni da fare nei prossimi sette giorni, richieste del campo in attesa, gadget e divise (incasso e pezzi), voci di magazzino sotto scorta. Ogni indicatore porta alla sua sezione. Sotto ci sono i riquadri intelligenti e le prossime partite.

Partite e risultati

Il calendario di tutte le squadre, dalla prima squadra ai Pulcini, con i risultati e lo stato delle convocazioni. In cima il tabellone della stagione: vittorie, pareggi, sconfitte, gol fatti e subiti, per tutta la società o per una squadra.

Squadre e atleti

La rosa di ogni squadra: maglia, nome (di fantasia), scadenza della visita e quota. L'app non chiede dati sanitari e non fa nessuna valutazione tecnica.

Visite e scadenze

Il tabellone mostra quante visite mediche sportive sono valide, in scadenza (entro 30 giorni) o scadute, con un cartellino verde, giallo o rosso. Sotto l'elenco di chi deve rinnovare. Il riquadro **Visite in scadenza** prepara l'avviso alle famiglie. Senza una visita valida l'atleta non può scendere in campo: l'app tiene solo la data.

Quote

Il tabellone mostra quanto è stato versato in segreteria e quanto manca, con la percentuale; sotto la situazione di ogni squadra e l'elenco di chi deve versare. Il riquadro **Quote da incassare** prepara un promemoria gentile, senza nomi. L'app non incassa nulla e nessun atleta viene escluso da allenamenti o partite per una quota non versata: lo decide il consiglio.

Campo e materiale

Le richieste del campo al Comune, le trasferte, il magazzino e il meteo.

- **Richiesta del campo.** La lettera al Comune con squadra, giorno e ora compilati; il gestore del campo conferma o dice che non è disponibile.
- **Meteo sul campo.** Le previsioni dei prossimi tre giorni nel comune del campo (tempo, pioggia, vento medio, temperature) e le partite in casa a rischio. Il vento è quello medio a 10 metri: i colpi di vento locali possono essere più forti. La decisione di sospendere è dell'arbitro e della società; le soglie sono del prototipo (giallo da 10 mm di pioggia o 35 km/h di vento medio; rosso da 25 mm, 50 km/h o temporale) e non sono allerte ufficiali: fa fede la Protezione civile.
- **Pullman per la trasferta.** Le trasferte senza mezzo prenotato e la richiesta di preventivo all'autonoleggio.
- **Scorte di magazzino.** Divise, palloni, pettorine e materiale sotto la scorta minima, con l'ordine di reintegro già scritto. L'ordine lo firma il presidente: nessun acquisto parte dall'app.
- **Sponsor da rinnovare.** I contratti in scadenza e la lettera di rinnovo.

Gadget, biglietti e divise

Il catalogo di ciò che la società vende o regala, in tre gruppi: **gadget** (sciarpe, cappellini, borracce, adesivi), **biglietti** (partita, abbonamento stagionale, cena sociale e torneo) e **maglie e completi** (maglia da gara, completo da allenamento, completo gara, tuta di rappresentanza). Per ogni articolo prezzo e scorte; «Vendi» e «Regala» registrano un movimento con quantità, destinatario (famiglia, atleta, pubblico, sponsor, ospite, premio di un torneo) e una nota. Ogni movimento scala le scorte, entra nella scatola nera e compare nel tabellone delle vendite e degli omaggi; gli articoli in esaurimento sono segnalati. Il riquadro **Gadget, biglietti e divise** riassume vendite e omaggi, le prenotazioni da consegnare e prepara l'avviso alle famiglie. Vendere e regalare si può anche a voce: «vendi due sciarpe», «regala una maglia a uno sponsor».

> **Che cosa non fa.** L'app non incassa nulla e non emette biglietti, scontrini o ricevute: registra ciò che la segreteria incassa o consegna di persona. La vendita di biglietti e di materiale ha obblighi fiscali, e per gli eventi anche sui diritti d'autore, da verificare con il commercialista. Articoli, prezzi e scorte sono di prova.

Famiglie e comunicati

Un avviso a tutte le famiglie o a una squadra, già scritto. Si scelgono a chi, il tema (allenamento spostato, partita sospesa, convocazioni, quote, evento) e si corregge la bozza, poi **Invia**. L'avviso compare ai profili famiglie e il registro ricorda chi l'ha mandato. Se nel testo c'è una condizione di salute, o un dato personale (un telefono, un indirizzo e-mail, il nome di una persona), l'app prova a bloccare l'invio. Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare.

La scatola nera

Il registro a sola aggiunta: avvisi, convocazioni, verbali, richieste del campo, emergenze. Ogni voce porta l'ora del dispositivo e un'impronta SHA-256 che include quella precedente: alterare una voce rompe la catena e **Verifica integrità** lo mostra. **Esporta** salva il registro in un file. L'ora certificata e la conservazione fuori dal dispositivo arrivano con il servizio online.

4. PRESIDENTI E CLUB DI SERIE A, B E C

Una sezione del Presidente con i club professionistici, per cercare un'amichevole, un torneo giovanile o una collaborazione. Per ogni club: presidente e carica, città, stadio con la capienza, anno di fondazione, colori, allenatore, proprietà, sito ufficiale. Si cerca per club, presidente o città e si filtra per Serie A, B e C. **Scheda** mostra tutti i dati con la fonte e la data di verifica; **Scrivi** apre un messaggio al presidente.

> **Che cosa sono questi dati.** Sono dati pubblici, raccolti il 17 ottobre 2026 da fonti pubbliche (Wikipedia in italiano, siti dei club, notizie di agenzie e quotidiani) e riportati con la data. Le cariche e gli allenatori cambiano spesso: i club con un cambio recente di presidenza sono segnati «da confermare» e quelli senza un nome verificato «da verificare». Controlla sempre il sito del club prima di scrivere. Non ci sono stemmi, contatti personali né rose di giocatori. I nomi di club e presidenti sono pubblici e reali; messaggi e adesioni sono simulati: **nessun club ha aderito a Ufficio del Presidente – Calcio**, i messaggi non partono davvero, restano nel browser, e nessun presidente risponde.

5. PARLARE ALL'APP

In alto a destra, quando il comune è scelto, c'è il pulsante **Parla**. Si tocca, si dice la frase in italiano, si fa una pausa: l'app apre la funzione giusta e compila i campi da sola. Lo stesso pulsante («Detta e compila») sta dentro i moduli: comunicato, richiesta del campo, verbale, evento dell'archivio, messaggio a un presidente.

Esempi che funzionano oggi:

- «Comunicato alle famiglie dei Giovanissimi: allenamento spostato a giovedì alle 18»: sceglie la squadra e il tema e scrive l'avviso.
- «Chiedi il campo per l'allenamento dei Pulcini giovedì alle 17»: compila squadra, giorno e ora e scrive la lettera al Comune.

- «Convoca la prima squadra per domenica»: apre la convocazione già compilata della partita giusta.
- «Abbiamo vinto due a uno, un ammonito»: compila il risultato, gli ammoniti e le note del verbale; «abbiamo perso tre a uno» mette i gol dalla parte giusta anche in trasferta.
- «Ricorda l'assemblea dei soci di ieri alle 21 in sala del circolo sul bilancio: approvato all'unanimità»: aggiunge l'evento all'archivio del cervello.
- «Il pullman è fermo in autostrada», «infortunio in campo», «partita sospesa per pioggia»: preparano l'emergenza giusta, che però si apre solo con un tocco.
- «Scrivi al presidente del Bologna: proponiamo un'amichevole giovanile»; «vai alle scadenze»; «mostra la scatola nera»; «sollecita le quote».
- «Vendi due sciarpe», «regala una maglia a uno sponsor», «regala cinque cappellini al torneo»: aprono la vendita o l'omaggio con articolo, quantità e destinatario già scelti; si conferma con un tocco.
- «Cosa dice il regolamento su…», «quanti cambi posso fare?», «quando scatta il fuorigioco?»: aprono la scheda dei regolamenti con la domanda già posta; «cosa è successo oggi nella storia del club»: apre il riquadro «Storia del club».
- Per le famiglie: «ci sarà» o «non può venire» per la conferma di presenza.

Dopo ogni frase un pannello in basso mostra che cosa ha capito e che cosa manca: basta dire solo la parte mancante. Il filtro prova a rifiutare una frase con una condizione di salute.

> **Come funziona davvero, e i limiti.** Il riconoscimento della voce è quello del browser (dove manca, lo stesso pulsante apre un campo in cui scrivere la frase). La comprensione della frase avviene in locale, con regole scritte in italiano: squadre, giorni e ore, risultati, temi, nomi dei campi dei moduli. Capisce frasi semplici e dirette; con giri di parole può sbagliare o chiedere la parte mancante. Quando il cervello della società sarà collegato, la frase dettata andrà prima al cervello con l'elenco dei campi, e la regola locale resterà come riserva. In ogni caso la voce compila e prepara: invii, firme e aperture di emergenza restano un tocco della persona.

6. ISTRUISCI IL CERVELLO

Il riquadro **Istruisci il cervello** sta nel tabellone del Presidente e nella segreteria. Serve a dare al cervello della società conoscenze nuove senza scrivere codice. L'archivio lo istruisce il Presidente; il menu «Chi carica» scrive su ogni voce se lo fa a suo nome o a nome della segreteria con delega: è un'indicazione nel registro, non un accesso separato per la segreteria.

- **Un evento.** Riunione del consiglio, assemblea dei soci, incontro con i genitori, cena sociale, torneo o amichevole: tipo, data e ora, titolo, luogo, presenti, note su che cosa si è deciso. Si può dettare con «Parla».
- **Foto e documenti.** Foto, PDF, presentazioni e documenti fino a 8 MB. Prima del caricamento compare l'avviso sui dati personali, con una spunta obbligatoria: senza la spunta il file non entra. Mai certificati medici. Dei file di testo si legge il contenuto per la ricerca; foto, PDF e presentazioni nel prototipo si cercano per nome e descrizione.

- **Un sito da seguire.** Una pagina su una notizia o un tema, con la frequenza (ogni giorno, settimana, mese). Il browser prova a leggerla; se il sito non lo permette, l'app lo dice.
- **Che cosa sa.** L'elenco di ogni voce con fonte, data e chi l'ha caricata, la ricerca a parole e «Togli» con conferma.

Da quel momento i riquadri con l'istruzione pronta mostrano in fondo «Dall'archivio» le voci trovate, con la fonte, e l'istruzione inviata al cervello include quelle voci con l'obbligo di citarle.

> **Non è un addestramento del modello.** È un archivio di conoscenze della società che il cervello consulta, cercando e citando la fonte; tutto resta sul computer della società e ogni caricamento o rimozione entra nel registro. Nel prototipo l'archivio funziona in questo browser; il ricontrollo periodico dei siti non è attivo e la risposta «intelligente» resta simulata.

7. REGOLAMENTI E LEGGI

Nella finestra **Istruisci il cervello** c'è la scheda **Regolamenti e leggi**. Si scrive o si dice una domanda sulle regole («quanti cambi posso fare?», «quando scatta il fuorigioco?», «quanto vale il certificato di idoneità agonistica?», «chi risponde della protezione dei minori?») e si tocca «Cerca nei testi». A voce si può dire «cosa dice il regolamento su…», «quanti cambi posso fare?» o «quando scatta il fuorigioco?»; con la scheda aperta, il pulsante «Parla» detta la domanda nel campo. La risposta **cita sempre il documento, l'articolo e la versione** e invita a verificare sul testo ufficiale. Se la risposta non c'è nei testi caricati, l'app scrive «Non lo trovo nei testi caricati» e non risponde a memoria.

- **Le fonti.** La scheda elenca diciassette fonti, ciascuna con ente, versione e licenza: le Regole del Gioco (IFAB e traduzione italiana con la circolare dell'AIA), lo Statuto federale, il Codice di Giustizia Sportiva e le NOIF della FIGC, il regolamento sulla prevenzione di abusi e discriminazioni, gli statuti delle Leghe di Serie A, di Serie B e di Serie C, e le leggi italiane che riguardano le società (il D.Lgs. 36/2021 sulla riforma dello sport, il D.Lgs. 39/2021, il D.M. 18/2/1982 sulla tutela sanitaria dell'attività agonistica e l'art. 4 dello Statuto dei lavoratori).
- **Come si caricano.** Con «Scarica dal sito ufficiale» (se il browser permette di leggere il sito) oppure con «Carica un file» (testo, markdown o html; un PDF va convertito prima). Il testo si divide per articolo e si cerca a parole nel browser. Carica e toglie i testi il Presidente; le domande le fanno il Presidente e lo staff.
- **Con il cervello collegato.** I brani trovati possono essere riassunti dal Brain, che deve usare solo quei brani. Il riassunto compare sotto le citazioni solo se cita un articolo dei brani e non aggiunge articoli, numeri, riferimenti di legge o nomi che non stanno nei brani; se non supera questi controlli si vedono solo le citazioni. Il filtro sanitario lascia passare le domande sulle regole («serve l'assicurazione infortuni?», «il certificato medico non agonistico è obbligatorio?») e ferma ciò che riguarda la salute di una persona.

Come funziona davvero, e i limiti. I regolamenti di federazioni e leghe **non sono nel pacchetto** (possono essere protetti dal diritto d'autore): si scaricano dal sito ufficiale o li carica il cliente, e vanno **aggiornati a ogni stagione**. Le leggi italiane sono libere (art. 5 della legge 633/1941). Nel **simulatore** nessun testo viene letto e nessun sito viene scaricato: le risposte sono simulate, scritte a mano per quattro domande di prova e controllate sulle fonti in fase di preparazione. La risposta non sostituisce mai la consultazione del testo ufficiale.

8. STORIA DEL CLUB: ACCADDE OGGI

Il riquadro **Storia del club**, nel tabellone del Presidente, mostra gli eventi importanti accaduti nella data di oggi (fondazioni, trofei, anniversari), con quanti anni fa sono accaduti. **Ogni evento ha la data certa al giorno, la fonte e il link**: se la data non è certa, o manca la fonte, l'evento non si mostra. «Copia il testo del ricordo» mette il testo negli appunti: non viene inviato a nessuno.

- **Aggiungere un evento.** Dall'archivio del club: data precisa (giorno, mese e anno), titolo, due frasi e la fonte. Una data impossibile viene rifiutata.
- **Aggiornare dalle fonti.** Si scrive il titolo di una voce di Wikipedia: il cervello cerca le frasi con una data completa e le propone come «da confermare»; il Presidente conferma o scarta. Wikipedia è sotto licenza CC BY-SA 4.0: il testo è riassunto da noi e si indicano sempre il titolo della voce, il link e la licenza.
- **Prudenza.** Niente notizie su persone vive che non siano sportive e pubbliche nel loro ruolo. A voce: «cosa è successo oggi nella storia del club».

Come funziona davvero, e i limiti. Gli eventi di prova sono novantanove, di quattordici club professionistici, ciascuno con la sua fonte; la società di prova (di fantasia) non ha una storia propria. Nel **simulatore** nessun sito viene letto: le proposte da Wikipedia sono simulate e si può andare a un giorno con eventi. Nell'app vera il browser potrebbe non poter leggere Wikipedia: la lettura fatta dal servizio sul computer della società è prevista, non ancora provata.

9. IL COMPUTER DELLA SOCIETÀ, COMANDATO DAL TELEFONO

La voce di menu **Computer della società** apre, accanto al telefono, la vista sala: un cruscotto di numeri riassuntivi in grande (il tabellone, le visite e le quote per squadra, le prossime partite), per lo schermo della sede o dello spogliatoio. Lo schermo è visibile a chiunque passi: non mostra nomi di atleti né quote delle singole famiglie, né telecamere o registro; quei dettagli si vedono dal telefono. Si può aprire anche in un'altra finestra con «Apri la vista sala del computer».

1. Il computer mostra un codice di sei cifre.
2. Sul telefono si scrive il codice e si tocca «Abbina questo telefono». Un telefono alla volta: un secondo telefono viene respinto finché il computer non revoca il primo.

3. Dal telefono si comanda: apri una sezione di numeri, avvia un riquadro di numeri (meteo, magazzino), oppure una frase dettata con «Parla». Sul computer la voce apre solo sezioni, riquadri di numeri e «indietro»: un comunicato, un verbale, un evento o un messaggio dettati non vengono eseguiti, il testo dettato non compare mai sullo schermo e non entra nel registro del computer, e il profilo del computer non cambia. Il computer rifiuta, e lo scrive nell'esito, anche i comandi che aprirebbero elenchi con nomi (per esempio una convocazione).
4. Il computer esegue e risponde: «comando ricevuto», poi «eseguito». In cima alla vista sala una riga dice quale telefono è collegato e qual è l'ultimo comando.

Ogni abbinamento, comando e revoca entra nel registro con il nome del dispositivo.

> **Simulato.** Nel prototipo telefono e computer si parlano tra due finestre dello stesso browser, o con il riquadro affiancato. Nell'app vera servono il servizio sul computer della società, l'abbinamento con codice o QR verificato dal servizio e un canale cifrato.

10. AVVIO DAL SITO

Il menu **Avvio dal sito** serve a non compilare niente a mano. La società scrive l'indirizzo del suo sito e, se vuole, carica qualche file di testo (un elenco, un registro). Con il Brain collegato la pagina **propone delle ipotesi** («potrebbe essere…») su staff e dirigenti, impianti, sponsor, fornitori e scadenze, ciascuna con la fonte («dal sito», «dal file»). Ogni riga è **da confermare**: il responsabile sceglie le righe giuste e tocca «Conferma le righe scelte»; le altre si scartano. Non entra niente senza un tocco, e la conferma finisce nella scatola nera con la fonte e la data.

> **Come funziona davvero, e i limiti.** Senza il Brain collegato l'app non propone nulla: compare solo l'invito a collegarlo dalle Impostazioni, e non vengono inventate righe. Nel **simulatore** si vede un **esempio di prova**, con un sito, dei file e delle righe inventati, marcato «di prova» e non confermabile nell'app vera. Con il Brain collegato il sito si legge dal browser (se il sito lo consente) e il testo passa al Brain della società, che propone le ipotesi: da provare con il Brain vero. Si leggono tutti i file di testo caricati; la lettura di foto e PDF non è ancora attiva. Le conferme ripetute non duplicano le righe. Gli sponsor confermati entrano nell'elenco degli sponsor senza importo né scadenza (da completare sul contratto); staff, impianti, fornitori e scadenze restano per ora solo nell'elenco «Già confermato» della pagina e non alimentano le altre viste. Non si caricano documenti sanitari degli atleti.

11. LE TELECAMERE

Dal menu **Telecamere** il Presidente vede l'elenco delle telecamere del centro sportivo: **campo di allenamento**, **campo da gioco e tribuna**, **ingresso nord**, **cancello B**, **parcheggio e piazzale pullman** e **magazzino**, ognuna con lo stato (attiva o senza segnale). Spogliatoi, docce e bagni non hanno telecamere.

Sotto l'elenco c'è il campo **Chiedi alle telecamere**: si scrive o si dice una domanda e la risposta dice **da quale telecamera e a che ora**, e dice anche quando non è sicura. Il Brain, quando sarà collegato, serve solo a capire quale domanda è stata fatta tra quelle previste: la risposta si compone sempre dalle immagini, mai da un testo libero del Brain. Domande tipiche, a partire dal campo di allenamento:

- «L'allenamento è iniziato?», «quanti giocatori sono in campo?»
- «Il campo è allagato o ghiacciato?», «sono rimaste attrezzature o porte fuori posto?»
- «Le luci sono accese a campo vuoto?»
- «Il cancello B è aperto?», «il pullman è arrivato?»
- «Chi è entrato dal cancello dopo la fine?»: l'app risponde solo con un conteggio e non dice chi sono le persone.

Avvisi su richiesta. Si scrive o si dice, per esempio, «avvisami se il cancello resta aperto dopo le 23» oppure «avvisami se le luci restano accese a campo vuoto». Nel prototipo l'avviso si prova a mano sulla scena di prova.

Come funziona davvero, e i limiti. Nel prototipo non c'è nessuna telecamera vera: le immagini sono disegnate dal programma, con l'ora e la scritta «immagine di prova», e le risposte sono simulate e lo dicono. Previsto, non ancora provato: con telecamere vere le immagini resterebbero sul computer della società e il Brain lavorerebbe lì, senza inviare nulla fuori; la lettura reale delle immagini non è ancora attiva. Nelle domande e nel collegamento i luoghi dove non si riprende sono rifiutati: spogliatoi, docce, bagni, «toilet», «W.C.», camerini, infermeria, sauna, lavabo, stanza del cambio, anche scritti con trattini, spazi o lettere cambiate. Il nome di un Comune («Bagni di Lucca», «Bagno a Ripoli») non è un luogo vietato; «Camerino», che è un Comune ma anche una parola vietata, si collega solo con la conferma del tecnico, scritta nel registro. Una domanda con un nome di persona o un numero di telefono non riceve risposta. Il rilevatore è un aiuto: può sbagliare e non sostituisce un impianto di sicurezza certificato.

Le regole, prima di accendere una telecamera vera

- **Nessun riconoscimento facciale** e nessuna identificazione delle persone: l'app dà solo conteggi e stati.
- **Cartello e informativa.** Il cartello va esposto prima dell'area ripresa; l'informativa dice titolare, finalità, conservazione, diritti e contatti. Il testo di partenza sta nelle Impostazioni.

- **Conservazione.** Solo per il tempo necessario alla finalità dichiarata. Indicazione prudenziale diffusa: di norma 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi o nelle festività; oltre solo con un motivo documentato e dopo una valutazione d'impatto (art. 35 GDPR). Non è un obbligo di legge: da validare con chi segue la privacy della società. Il tetto di 7 giorni del D.L. 11/2009 riguarda la sicurezza urbana dei Comuni e non vale in automatico per una società privata.
- **Lavoratori.** Statuto dei lavoratori, art. 4: le telecamere da cui possono derivare riprese dei lavoratori richiedono un accordo sindacale o, in mancanza, l'autorizzazione dell'Ispettorato del lavoro (comma 1); le immagini si possono usare per il rapporto di lavoro solo se i lavoratori hanno ricevuto un'informazione adeguata (comma 3). Se lo staff delle società dilettantistiche, spesso volontario, rientri tra i lavoratori è da verificare. È un obbligo della società, prima di accendere le telecamere.
- **Minori.** Per le squadre giovanili valgono le regole sui minori: la base è l'informativa ai genitori (non «il consenso dei genitori»: da verificare con chi segue la privacy), riprese solo se necessarie, accesso alle immagini ristretto, nessuna diffusione. Nessuna telecamera dove i ragazzi si cambiano.

Questo è un promemoria, non un parere legale: le regole si controllano con chi segue la società per la privacy.

12. SENSORI E COLLEGAMENTO DI SENSORI E TELECAMERE IP

Dal menu **Sensori** il Presidente vede i sensori del campo e degli impianti: **umidità e temperatura del terreno**, **irrigazione**, **consumo delle luci**, **temperatura degli spogliatoi** e **passaggi al cancello B**. Ogni sensore mostra il valore di adesso, lo storico di 24 ore e lo stato (attivo o senza segnale).

Avvisi su soglia. Si sceglie il sensore, «supera» o «scende sotto», un valore e chi avvisare: per esempio «se l'umidità del terreno scende sotto 40, avvisa il Presidente». L'avviso manda una notifica; non apre nessuna scheda, non accende impianti e non apre cancelli da solo.

Collega un sensore o una telecamera IP. Si sceglie che cosa si collega (un nodo ESP32 o Arduino, una telecamera IP con flusso RTSP, una webcam o un telefono), si scrive il nome e l'indirizzo sulla rete locale e si tocca «Collega». **Previsto, non ancora provato**: il collegamento richiede il servizio sul computer della società e un'installazione (un nodo va programmato e alimentato, una telecamera IP va collegata alla rete); qui il collegamento è simulato.

> **Come funziona davvero, e i limiti.** Nel prototipo i valori sono di prova generati dal programma e il collegamento è simulato: non si apre nessuna connessione. Previsto, non ancora provato: con sensori veri i nodi manderebbero i pacchetti al computer della società, che terrebbe lo storico in un database locale. Previsto: telecamere IP RTSP, da provare sul posto. Nessun sensore sulle persone.

13. L'EMERGENZA

Dal menu **Emergenza** il Presidente apre una delle tre emergenze tipiche: **infortunio in campo**, **partita sospesa**, **pullman fermo in trasferta**. Si sceglie la partita (e, per l'infortunio, l'atleta, solo per la denuncia all'assicurazione) e si tocca «Apri l'emergenza».

- La barra in alto diventa rossa e mostra il cronometro in ogni schermata; lo staff vede in più una striscia rossa «Emergenza in corso» con il cronometro, senza il tipo di emergenza e senza dettagli: segue le indicazioni del Presidente.
- Compare l'elenco di che cosa fare, nell'ordine giusto: per l'infortunio fermare il gioco, chiamare il 112 se serve, avvisare la famiglia e il presidente, annotare ora e luogo senza diagnosi, preparare la denuncia all'assicurazione; per la partita sospesa avvisare arbitro e avversari, le famiglie, chiedere il recupero, mettere in sicurezza il campo; per il pullman capire dove si trova, avvisare l'altra squadra e l'arbitro, cercare un mezzo, avvisare le famiglie, decidere. «Fatto» segna il passo con l'ora.
- Solo per la partita sospesa si possono annotare fatti con ora; per le note con condizioni di salute o dati personali il filtro prova a rifiutarle. Per l'infortunio e il pullman fermo non si scrivono note in testo libero.
- Le bozze sono già pronte (denuncia, richiesta di recupero, avviso agli avversari) e le firma una persona.
- **Chiudi e fai il rapporto** costruisce dal registro il rapporto cronologico: ora, chi ha fatto che cosa, durata. «Archivia» chiude l'emergenza.

> **L'app non chiama nessuno.** È un supporto organizzativo, non un servizio di soccorso: in caso di infortunio i soccorsi si chiamano a voce, subito, senza aspettare l'app. Nessuna azione dell'emergenza parte da sola.

14. LO STAFF

In alto si scelgono la funzione e la squadra. Le funzioni sono quattro: il **Direttore sportivo** organizza campo e trasferte; l'**Allenatore** fa le convocazioni e i verbali; la **Segreteria** segue quote, scadenze e comunicati; il **Magazziniere** tiene le scorte. La funzione si sceglie da sé e cambia i pulsanti che si vedono: è una **comodità, non un permesso** (la separazione vera dei compiti per persona arriverà con gli accessi individuali). Se un pulsante spetta a un'altra funzione, l'app lo dice e non lo esegue, finché non si cambia funzione. Il Presidente può fare tutto.

- **La mia giornata.** I due tabelloni della squadra e l'elenco di che cosa c'è da fare oggi per la funzione scelta, comprese le segnalazioni arrivate dalle famiglie.
- **Convocazioni.** La convocazione arriva già compilata dalla rosa; chi ha la visita scaduta o non registrata alla data della partita non è proposto, e se l'allenatore lo aggiunge l'invio si blocca. L'allenatore corregge e invia. L'app non valuta le prestazioni degli atleti: le scelte tecniche sono dell'allenatore.
- **Verbali delle partite.** Risultato (i numeri del tabellone sono obbligatori), ammoniti ed espulsi (solo il numero) e note, subito dopo la partita, anche a voce.

- **Segreteria.** Visite in scadenza, quote da incassare, comunicati, gadget e divise (vendite, omaggi e le prenotazioni delle famiglie, con «Consegna e incassa» alla consegna), «Istruisci il cervello».
- **Campo e trasferte.** Richiesta del campo, pullman per la trasferta, meteo.
- **Magazzino.** Le scorte, la scorta minima e l'ordine di reintegro.

15. GLI ESTERNI

Un terminale semplice per chi lavora con la società, senza installare nulla. In alto si sceglie chi si è. Le due sezioni sono **I miei compiti**, con le richieste e le azioni dell'ente scelto (di seguito), e **Avvisi**, con le notifiche per gli esterni.

- **Gestore del campo comunale.** Vede le richieste e risponde con «Conferma» o «Non disponibile». La risposta torna al presidente e allo staff.
- **Autonoleggio dei pullman.** Vede le corse, conferma, segnala un ritardo di venti minuti o un mezzo fermo. Il mezzo fermo arriva al presidente come avviso rosso e compare in «Emergenza».
- **Centro di medicina dello sport.** Vede chi ha la visita da rinnovare e registra solo la nuova data di scadenza (la data è obbligatoria e non può essere già passata). Nessun esito, nessun certificato, nessuna diagnosi.
- **Sponsor.** Vede il contratto e conferma il rinnovo; se il contratto è stato aggiunto dall'avvio dal sito, importo e scadenza sono «non indicati» finché non si completano.

16. FAMIGLIE E ATLETI

- **Servizi.** I tabelloni della squadra del proprio atleta e le scorciatoie.
- **Partite.** Orari, campi e risultati; gli avversari sono squadre di fantasia.
- **Il mio atleta.** La maglia, la convocazione per la prossima partita, la conferma di presenza («Ci sarà» o «Non può»), la data di scadenza della visita e la situazione della quota. L'app non chiede dati sanitari e non fa nessuna valutazione tecnica.
- **Gadget e divise.** Il listino con prezzo e disponibilità; «Prenota» avvisa la segreteria, che consegna e incassa di persona. L'app non incassa nulla.
- **Avvisi della società.** Allenamenti spostati, partite sospese, visite da rinnovare, quote.
- **Segnala un problema.** Un guasto allo spogliatoio, una buca sul campo, una porta che non chiude: si scrive che cosa si è notato e si può allegare una foto (niente fotografie di persone). Nel testo non si scrivono nomi di persona, numeri di telefono o indirizzi e-mail: il filtro prova a rifiutare la segnalazione. Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare. La segnalazione arriva allo staff, che la prende in carico.

> Nel prototipo l'atleta si sceglie da un menu e la sezione mostra tutti gli atleti: un accesso per ogni famiglia non c'è ancora.

17. IMPOSTAZIONI

Dal menu «Impostazioni»: azzeramento dei dati (riporta i dati di prova allo stato iniziale e svuota il registro, i file e le foto dell'archivio), rigenerazione dei dati di prova della società, cervello della società (indirizzo sul computer o nella rete locale e token, con prova del collegamento; un indirizzo esterno non viene salvato; visibile solo al Presidente; nel simulatore solo «non collegato nella versione di prova»), cartello e informativa sulla videosorveglianza (Statuto dei lavoratori, minori, conservazione, nessun riconoscimento facciale), note sui limiti del prototipo, tema chiaro o scuro.

18. DATI, PRIVACY E FONTI

- **Dove stanno i dati.** Tutto resta nel browser di chi usa l'app; i file dell'archivio e le foto in un archivio separato dello stesso browser. Niente viene inviato a un server dell'app, perché un server non c'è ancora.
- **Dati sanitari.** L'app non li chiede. Le visite mediche sportive sono solo date di scadenza; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti (la società rilegge). Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare.
- **Minorenni.** Gli atleti sono in gran parte minorenni. Nel prototipo i nomi sono di fantasia. In una società vera servono l'informativa a chi esercita la responsabilità genitoriale (la base giuridica è da verificare con chi segue la privacy: non va data per scontata come «consenso dei genitori») e una valutazione d'impatto sulla protezione dei dati; la società è titolare del trattamento.
- **Servizio dal vivo.** Con la rete, le previsioni meteo sul campo (servizio pubblico norvegese MET Norway, dati con licenza NLOD 2.0 / CC BY 4.0, riportata nell'app come «Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0)»; «Based on data from MET Norway»). Riceve solo le coordinate del comune con quattro decimali e, come ogni richiesta web, l'indirizzo IP; mai dati delle persone. Il servizio non dà garanzie di disponibilità e l'uso dal browser è tollerato a basso volume; se non risponde entro quindici secondi, il riquadro mostra l'ultimo dato salvato con la sua ora oppure dice che la previsione non è disponibile, e non inventa nulla.
- **Il cervello solo in sede.** Nessuna richiesta parte verso un cervello che non sia collegato sul computer o nella rete locale della sede, e un indirizzo esterno non viene accettato: il token non esce mai.
- **Uscite verso terzi dichiarate.** Posta della rete (non ancora attiva: gli invii restano nel browser), fonti dei regolamenti e di Wikipedia, meteo del servizio pubblico norvegese MET Norway. Nient'altro esce dal browser.
- **Presidenti e club.** Dati pubblici di Serie A, B e C, raccolti il 17 ottobre 2026 da Wikipedia in italiano, siti dei club e notizie, con la data di verifica su ogni scheda. Nessun club ha aderito all'app.
- **Comuni.** Nome, provincia, coordinate e popolazione dai dati pubblici (ISTAT).
- **Tesseramento e referti ufficiali.** Restano sui sistemi della federazione: l'app non li sostituisce e non è collegata.

19. PRIMA DI ADOTTARLA: PREREQUISITI E RISCHI

Che cosa serve perché l'app esca dal prototipo, detto prima che qualcuno lo chieda.

- **Un servizio condiviso.** Presidente, staff, esterni e famiglie devono vedere gli stessi dati da dispositivi diversi: serve un servizio online, oggi non c'è.
- **Il riconoscimento delle persone.** Oggi la sezione delle famiglie mostra tutti gli atleti: per far vedere a ogni famiglia solo il proprio serve un accesso per famiglia, con una verifica, che non c'è ancora.
- **I dati dei minorenni.** Informativa ai genitori (la base giuridica è da verificare con chi segue la privacy), valutazione d'impatto sulla protezione dei dati, tempi di conservazione.
- **Gli accordi.** Con il Comune per le richieste del campo, con l'autonoleggio per le corse, con la federazione per tutto ciò che è ufficiale: l'app prepara, non sostituisce.
- **Vendite e biglietti.** Chi vende biglietti, abbonamenti e materiale ha obblighi fiscali, e per gli eventi sui diritti d'autore: vanno verificati con il commercialista. L'app registra e tiene le scorte; non incassa, non emette biglietti né ricevute.
- **Il servizio meteo.** Le previsioni arrivano da un servizio pubblico norvegese (MET Norway) e servono la rete: senza garanzia di disponibilità, con uso dal browser tollerato a basso volume. Se non risponde, il riquadro lo dice. Le previsioni sono indicative.
- **I dati dei club professionistici.** Cariche e allenatori cambiano ogni settimana: va deciso chi li aggiorna e con quale fonte.
- **Il tempo dei volontari.** Una società dilettantistica vive di volontari: l'app deve far risparmiare tempo dal primo giorno, o non sarà usata.
- **Il rischio più grande.** Promettere troppo. L'app non promette ciò che non ha verificato.

20. DOMANDE FREQUENTI

Ho aperto l'app e c'è un altro comune. L'app ricorda l'ultimo comune di lavoro. Vai su «Cambia comune» e scegline un altro.

Non trovo la password. Non è nell'app: chi amministra il file la conserva in un documento separato e può cambiarla.

Gli atleti e le partite sono veri? No. Sono dati di prova, con nomi di fantasia, generati per il comune scelto.

Perché non posso inviare la convocazione? Nell'elenco c'è un atleta con la visita medica scaduta o non registrata alla data della partita. L'app dice chi è: toglilo dall'elenco o fai rinnovare la visita.

Perché l'app rifiuta il mio testo? Contiene una parola che indica una condizione di salute (per esempio frattura o ricovero), oppure, nei testi che altri vedranno (comunicati, segnalazioni), un dato personale come un telefono, un indirizzo e-mail o il nome di una persona. Nell'app non si scrivono: basta dire che è stato prestato soccorso.

I riquadri intelligenti rispondono in modo generico. Senza il cervello della società collegato l'esito è calcolato in locale sui dati di prova; la scheda lo dichiara.

Le previsioni dicono che il servizio non risponde. Il servizio a volte è lento o fermo: dopo quindici secondi l'app smette di aspettare e lo dice.

Ho cancellato tutto per sbaglio. L'azzeramento è definitivo per questo browser; per questo il registro si esporta prima.

La dettatura non parte. Dipende dal browser: dove non è disponibile, il pulsante lo dice e si può scrivere.

21. SCHEDA TECNICA

Voce	Valore
Motore	Motore comune della famiglia Ufficio, versione 2.1.6 (identificata dall'impronta dei file di motore)
Forma	Un solo file HTML, autonomo, circa 1 MB; nessuna installazione, nessun server
Browser	Chrome, Safari, Firefox ed Edge recenti, su telefono e computer
Lingua	Italiano
Territorio	I 7.894 comuni italiani con provincia, coordinate e popolazione (ISTAT)
Servizio dal vivo	MET Norway (NLOD 2.0 / CC BY 4.0), previsioni a 72 ore nel comune del campo (il servizio arriva fino a circa 9 giorni); vento medio a 10 metri; dato salvato per 2 ore; attesa massima 15 secondi; nessuna garanzia di disponibilità
Registro	A sola aggiunta, impronte SHA-256 concatenate, verifica ed esportazione
Archivio	Archivio locale del browser; file e foto in IndexedDB
Voce	Riconoscimento vocale del browser; comprensione in locale con regole in italiano; con il cervello collegato, estrazione dei campi dal cervello con riserva locale
Dati sanitari	Non richiesti; filtro sui testi liberi (non trova tutto)
Telecamere	Elenco di sei telecamere di prova con immagini disegnate dal programma; domande a voce o scritte con risposta simulata (telecamera, ora, grado di sicurezza); avvisi su richiesta; cartello e informativa nelle Impostazioni; nessun riconoscimento facciale
Regolamenti e storia	17 fonti elencate (regolamenti e leggi) da scaricare o caricare, divise per articolo e cercate a parole nel browser, con citazione di documento, articolo e versione; 99 eventi datati e con fonte per «Accadde oggi». I regolamenti di federazioni e leghe non sono nel pacchetto
Club professionistici	100 club di Serie A, B e C, dati pubblici del 17 ottobre 2026, con fonte e data; nessuno stemma, contatto o rosa
Computer della società	Vista sala con codice di abbinamento; nel prototipo telefono e computer comunicano tra finestre dello stesso browser
Simulatore	File separato con una guida passo per passo, dati di prova per la società, gli stessi dati pubblici dei club dell'app, accessi riservati aperti, nessuna impronta di password

Ufficio del Presidente – Calcio è un prodotto DEVELOP, della stessa famiglia di Ufficio del Sindaco. Manuale redatto il 18 ottobre 2026 per la versione 1; aggiornare il manuale a ogni versione dell'app.