



Software created and developed by: Ing. Marco Lazzeri

Autore: Ing. Marco Lazzeri

SCOPO E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Lo scopo del progetto è quello di offrire supporto ai Mister e alle figure tecniche, nel raggiungimento degli obiettivi, nel miglioramento della soddisfazione della propria squadra e di renderli ancor più professionali; offrendo supporto pre e postvendita per il nuovo sistema di immissione e elaborazione dati.

Attraverso una continua innovazione tecnologica e aggiornamenti, nasce COACH-GEST, il primo software on-line con database privato e dedicato, completamente personalizzabile e accessibile da ogni luogo. Grazie alla sua tecnologia, questo software è dinamico e interattivo, quindi gestibile da PC, Tablet o Smartphone.

Gli obiettivi del COACH -GEST sono semplici ma precisi :

Facilitare il lavoro

Velocizzare il lavoro

Standardizzare il lavoro

Informazioni sempre accessibili

PECULIARITA' DEL SOFTWARE

Le caratteristiche principali del COACH -GEST sono :

- Residenza in cloud, nessun rischio di perdita dati
- Accessi in totale sicurezza tramite username e password, e diversificati per tipologia di utenza (DIR. SPORTIVO, ALLENATORE, DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE)
- Immissione e consultazione in tempo reale dei dati
- Menu di ricerca intuitivo, pratico e veloce
- Funzione di Auto-backup al termine di ogni stagione calcistica
- Gestione e consultazione immediata di atleti con certificati medici in scadenza o compimento 12 anni, grazie all'ausilio di ALERT preventivo
- Monitoraggio del rendimento e della crescita sia anagrafica che sportiva degli atleti, grazie al calcolo automatico del IMC, nella fase iniziale, intermedia e finale della stagione
- Gestione e creazione delle convocazioni, esclusione automatica degli atleti con certificato medico scaduto, o in prestito; assegnazioni numeri maglia e stampa di DISTINTA GARA su modello ufficiale F.I.G.C.
- Gestione delle partite, e più precisamente, stesura di relazione sull'esito, e compilazione dei minuti di gioco effettivi di ogni singolo giocatore convocato con motivazione
- Gestione stato atleta (ATTIVO, CESSATO, PRESTITO)
- Gestione dello Staff, nello specifico creazione anagrafica divisa per tipologia di appartenenza (Dirigente, Medico, Allenatore) e instant check-out per membri dello staff non più attivi

- Gestione e creazione delle sedute di allenamento, suddivise in 4 fasi descrittive e con possibilità d'inserimento fino a 3 schemi \immagini per ogni fase, fino ad un totale di 12 schemi \immagini
- Creazione di Database interno di schemi \immagini relative ad allenamenti
- Area Scouting
- Gestione di presenze dell'atleta alle sedute di allenamento, con reportistica mensile o multi-mensile
- Gestione pacchetto tecnico atleta (assist, palle perse, palle recuperate, goal)
- Gestione e stampe cartellini, ammonizioni e espulsioni
- Report minutaggi singolo atleta e categoria
- Report pacchetto tecnico singolo atleta e categoria
- Report situazione complessiva squadra, punteggio attuale, gol subiti, gol fatti, partite perse, pareggiate e vinte, distinte tra girone di andata e ritorno.

LA NOSTRA PROPOSTA

I mister e i Direttori Sportivi svolgono un operato di tutto rispetto all'interno del mondo calcistico, offrendo un valido supporto ai giocatori, e altri membri dello staff, insegnandogli a crescere sia nel mondo sportivo che in quello della quotidianità.

Tuttavia, il loro lavoro è limitato da molti fattori che impediscono di trarre pienamente vantaggio dai miglioramenti.

Uno tra tutti è l'impossibilità di avere sempre a disposizione, le informazioni degli atleti appartenenti alle varie categorie o in riferimento alle stagioni passate. Abbiamo progettato e realizzato questa soluzione per aiutarvi nello svolgimento delle attività quotidiane. Il software è focalizzato sul sistema di gestione del TEAM e sull'automazione di molte delle fasi ancora manuali del processo di gestione dello stesso. Questa soluzione è facilmente utilizzabile, e consente ai Team Manager, DS o allenatori di ottenere in pieno i vantaggi derivanti da una migliore produttività nell'intero ciclo di allenamento degli atleti e non solo.

Tutto questo è possibile grazie a COACH -GEST, personalizzabile, on web, easy and pratiche.

PRESUPPOSTI, APPROCCIO TECNICO E RISULTATI ATTESI

Essendo completamente sviluppato online, questo software è gestibile sia da PC, che da Tablet che da Smartphone, qualunque sia il loro sistema operativo (Android, Apple, Windows).

I Presupposti del COACH -GEST :

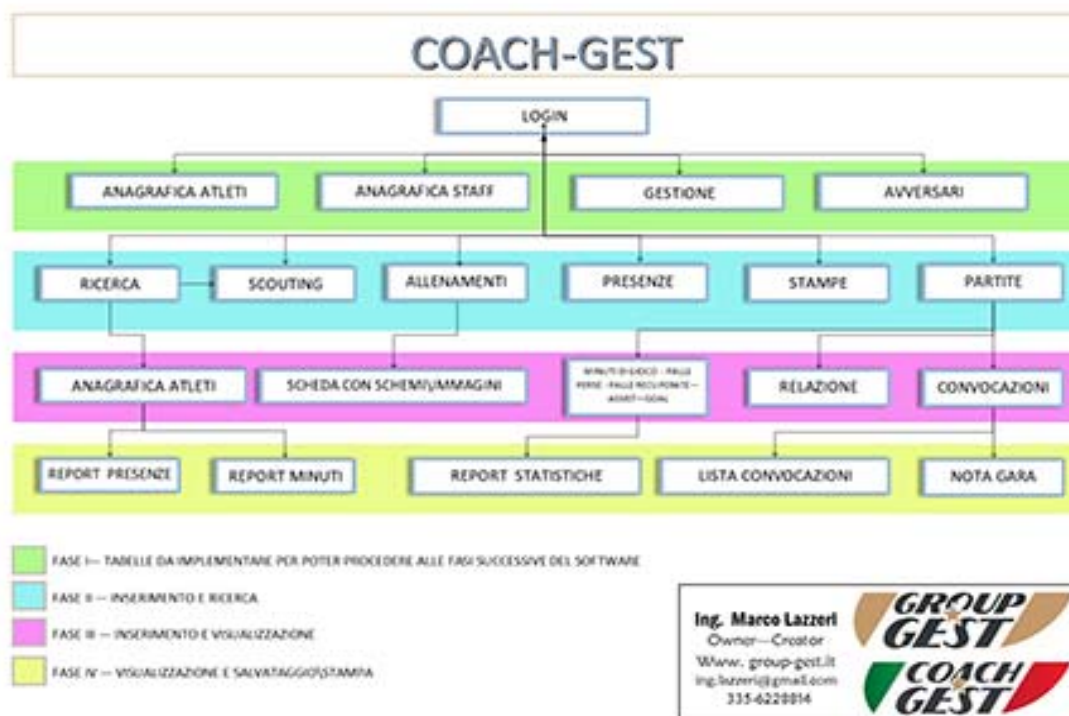
- Infinite personalizzazioni
- Accessibilità ovunque
- Semplicità e immediatezza
- Praticità

I Vantaggi del COACH -GEST :

- Snellimento di tutte le attività giornaliere e non, quindi maggior tempo da dedicare agli atleti e ad altre pratiche
- Possibilità di aggiornamento, inserimento e consultazione da remoto dei dati
- Possibilità di personalizzare il software in itinere

SCHEMA DI UTILIZZO

SUPERVISORI E ALLENATORI



1. ANAGRAFICA SOCIETA'
2. ANAGRAFICA STAFF, questo passaggio è fondamentale per poi la compilazione della lista dei convocati, e della successiva Nota gara.
3. ANAGRAFICA ATLETI, facendo attenzione a compilare i campi gialli, i quali sono obbligatori
4. AVVERSARI si dovranno elencare tutte le società avversarie che s'incontreranno durante la stagione, inoltre si dovrà anche indicare il nome e l'indirizzo degli\ dell'impianto sportivo nel quale si disputerà la gara in trasferta.
5. PARTITE trovano posto tutte le categorie della Società(SOLO per i DS, gli allenatori solo la loro categoria), ognuno dei pulsanti associati, se premuto, apre a sua volta una pagina dove si evidenziano le partite disputate fino a quel momento di quella categoria e la relativa stampa. Ritornando nella pagina principale, si trova in alto a sinistra il pulsante per la stampa di tutte le prossime partite di tutte le categorie, ma ben più importante è il menù a tendina che è posto al centro della pagina, tramite il quale sarà possibile, una volta selezionata la categoria, andare a compilare il campionato. In questa pagina si dovranno inserire tutte le partite sia di campionato che non, andando a specificare: giornata, avversario, data, luogo, girone, risultato e relazione. Il software offre la possibilità di redigere una relazione a fronte della partita sostenuta, premendo il pulsante(lente) a sinistra; nella pagina che si aprirà l'utilizzatore andrà a scrivere nel modo più dettagliato possibile l'andamento della gara, per poter essere revisionato un domani e cogliere spunti favorevoli. Una volta redatta la relazione e salvata tramite il pulsante posto in basso a sinistra (disco), è possibile gestire i MINUTI DI GIOCO e il rendimento per ogni atleta partecipante alla gara, premendo semplicemente il pulsante posto all'estrema destra (timer).

Con questa operazione si aprirà una pagina dove è possibile inserire i minuti di gioco effettivi per ogni singolo atleta, e scegliendo da un semplice menù anche la motivazione della tempistica rilevata. Le opzioni messe a disposizione sono: sostituzione infortunio, uscita, espulsione, entrata, turn-over). L'utilizzo di questo strumento permette di effettuare stampe personalizzate a livello di singolo, e quindi di visionare i minuti di gioco effettivi per singola partita, minuti di gioco totali per tutte le partite disputate, numero totale di partite disputate a fronte di quelle in cui è stato convocato.

In questo menù trovano anche spazio i parametri per definire l'andamento e il rendimento dell'atleta stesso, cioè palle perse, palle recuperate, assist e goal, nonché la gestione delle ammonizioni; dal semplice cartellino giallo fino a quello rosso passando attraverso il doppio giallo. In caso di cartellino rosso e o doppio giallo, l'atleta viene automaticamente tolto dalla lista delle convocazioni per le prossime partite fino alla data di riammissione al gioco indicata nella scheda anagrafica atleta; una volta giunti alla data di fine squalifica il software segnalerà automaticamente il numero dei giocatori riammessi al gioco.

6. CONVOCAZIONI alcuni campi sono già compilati, grazie alle informazioni immesse nel menù PARTITE ma altri, quali (Luogo ritrovo, orario ritrovo, luogo partita, orario partita, data convocazione, dir. Ufficiale, etc) sono mancanti e quindi andranno implementati. Nella parte sottostante apparirà l'elenco degli atleti disponibili per poter partecipare alla partita, quindi che non hanno uno stato di Prestito o Cessato e che non hanno il certificato medico scaduto. Tramite la lista, si potrà assegnare i numeri di maglia ad ognuno, andare a selezionare i convocati e gli esclusi, motivando la scelta; una volta creata la rosa dei giocatori basterà premere il pulsante in basso a destra per salvare la lista e quindi in una fase successiva selezionare eventuali giocatori di altre categorie da aggiungere alla lista appena stilata. Conclusa

questa fase, basterà premere sui bottoni (stampanti) a fianco del numero dei giocatori convocati, per produrre sia la stampa della lista della convocazione che la distinta gara su modello ufficiale F.I.G.C.

7. RICERCA sia di tipo anagrafico, che di tipo tecnico, le ricerche di tipo anagrafico si basano su ricerca tramite Nome\Cognome, Categoria o lista degli atleti con certificato medico in scadenza o richiedenti certificato agonistico. Unitamente alla ricerca per categoria sarà possibile stampare la lista completa di tutte le anagrafiche degli atleti.
8. PRESENZE dopo aver selezionato la data della seduta, si andrà a definire chi era presente e chi no all'allenamento, scegliendo tra più motivazioni. Questo inserimento offrirà la possibilità di produrre stampe sia su base mensile, che su base multi mensile, così facendo sarà sempre possibile sapere quante volte si è allenato un atleta e qual è stato il suo rendimento in campo.
9. ALLENAMENTI un'interfaccia molto semplice e intuitiva, come del resto la totalità delle sue funzioni.

Si potrà costruire una seduta di allenamento, dove il primo step sarà associargli un nome, la data, il numero della seduta e i minuti di durata.

Il passaggio successivo è quello di descrivere le fasi dell'allenamento in forma testuale. Dopo aver concluso questa fase, e aver specificato per ognuna di esse il numero dei minuti, salvando tramite il pulsante (disco), nella parte sottostante comparirà l'allenamento appena compilato; a questo punto sarà possibile associare ad ogni fase descritta in precedenza fino a 3 immagini. Prima di poter caricare le immagini nella seduta di allenamento, tali immagini andranno caricate nel database interno tramite l'apposito bottone (scudetto con 3 stelle). Dopo aver selezionato la fase tramite menù a tendina, si potrà selezionare una o più immagini e quindi concludere l'importazione premendo il pulsante salva (disco). Se l'importazione dell'immagine è

andata a buon fine il software lo segnala, così come se l'import fallisce, le cause per il quale esso fallisca possono essere principalmente 2:

- Formato immagine non supportato, il software supporta solo immagini di tipo JPG, JPEG
- Dimensioni immagine eccessive, per ragioni di praticità il software scarta le immagini più larghe di 1500 pixel, questo poiché l'upload su internet di immagini con dimensioni più elevate farebbe accrescere di molto il tempo per il salvataggio, penalizzando in questo modo l'utilizzo del software.

FUNZIONE AUTO - BACKUP

FUNZIONE DI AUTO - BACKUP

Il COACH -GEST è stato progettato con la funzione di auto-backup; tale strumento, come si evince dalla sua denominazione, in modo del tutto automatizzato effettua la copia di tutti i dati contenuti nelle diverse tabelle del Database, rendendolo così pronto per la stagione calcistica successiva.

Tramite l'auto-backup si archivia i dati anagrafici degli atleti, dei dirigenti, i dati relativi alle convocazioni, alle presenze\assenze degli atleti alle sedute di allenamento, alle partite di campionato, nonché tutti gli eventi descritti nella sezione Tornei. A tal proposito è giusto segnalare che attraverso questa funzione è possibile andare a gestire le stagioni passate, andando così a prelevare, visionare o stampare qualsiasi dato contenuto nelle tabelle relativo alla stagione in quel momento selezionata.

Questa funzione è impostata direttamente dal menù gestione Società, il software comunicherà già fin da 14 giorni precedenti, ad ogni accesso, tramite alert che il giorno scelto avrà luogo il backup dei dati.

LOGIN E MENU PRINCIPALE

LOGIN E MENU PRINCIPALE

Dopo aver digitato l'indirizzo completo dovrete inevitabilmente utilizzare le vostre credenziali, custodite con cautela da occhi indiscreti, per poter accedere al menu principale. Nella pagina di login oltre alla cella di input per la username e per la password, trova posto anche un menu per la tipologia di accesso, il quale unitamente alle credenziali, valida o meno l'accesso al software, permettendo così all'utente di poter utilizzare lo stesso oppure rimanerne escluso in caso di credenziali errate oppure disattivate. Questo metodo di login è stato sviluppato per rendere migliore la sicurezza del software e dei dati in esso contenuti. Come già accennato precedentemente le tipologie di accesso sono tre:

- SUPERVISORE
- ALLENATORE
- DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE

SUPERVISORE

Questo tipo di account dà diritto alla completa gestione del software, potrà accedere ai menu di GESTIONE SOCIETA', GESTIONE STAFF E GESTIONE STAGIONE; potrà gestire tutti gli atleti di qualsiasi categoria, potrà implementare e eliminare le convocazioni e le partite, inserire gli atleti in anagrafica, inserire atleti in scouting, effettuare ricerche, tramite apposito menu, inserire le presenze\assenze dei giocatori alle sedute di allenamento, creare e gestire in piena autonomia gli allenamenti stessi.

ALLENATORE

Questo tipo di account è totalmente identico al precedente, ma potrà gestire solamente gli atleti della categoria che gli è stata assegnata al momento della sua registrazione.

DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE

Questo tipo di account è limitato alla sola categoria di riferimento, la quale sarà indicata al momento della sua attivazione. Questa tipologia di account potrà solamente creare nota gara e lista convocazione della categoria che gli è stata assegnata al momento della sua registrazione.

GESTIONE ANAGRAFICA SOCIETA'

In questo menù, trovano spazio i campi relativi alla Società, quali Denominazione, Rag Sociale, Indirizzo, Comune, Cap, e data di backup.



Denominazione Sociale	ASD COACHGEST
Indirizzo	via MASACCIO 63
Comune	CERTALDO
Cap	50052
Preavviso scad. certificato	60
Data Backup	30/06/2022

GESTIONE ANAGRAFICA STAFF

In questo menù, trovano spazio i campi relativi ai membri dello staff; quali Cognome, Nome, Indirizzo, Comune, Telefono, Mail, N. Tessera o N. Documento, e anche il campo Tipologia, il quale identifica se il membro fa parte degli allenatori, dei medici o dei dirigenti accompagnatori.

The screenshot displays the 'Gestione Anagrafica Staff' interface. At the top, there is a form with the following fields: Nome, Cognome, Indirizzo, Comune, Telefono, Tessera N., Tipo Documento, Documento N., Filosofato Da, Tipologia, Categoria, Username, Password, and E-Mail. A red warning message below the form reads: 'ATTENZIONE! PER ALLENATORI E DIRIGENTI ACCOMPAGNATORI SELEZIONARE LA CATEGORIA DI RIFERIMENTO'. Below the form is a table titled 'STAFF CARICATO' with columns for 'ABILITATO' and a list of staff members.

STAFF CARICATO		ABILITATO
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	AMBROSONE CARLO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	AMERIGHI ANGELO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BACCARIN ANGELO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BALONNI MICHELE	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BARBERI FRANCO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BIAZZI CRISTIANO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BITTANTE MIRKO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALLENATORE - GIOVANISSIMI B	BONFOLIA GIAMFRANCO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Si potrà bloccare immediatamente l'accesso al software, semplicemente andando a spuntare il flag di ATTIVATO; se viene tolto il flag, vengono disattivate le credenziali, quindi il membro dello staff sarà impossibilitato all'accesso al Software; il suo accesso rimarrà interdetto fino a quando si porrà il flag su ATTIVATO.

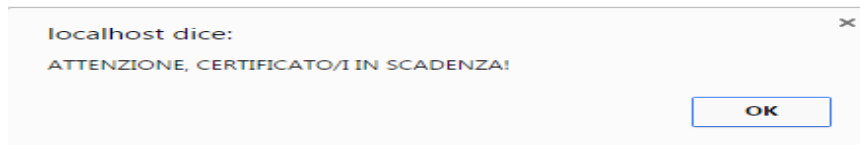
GESTIONE STAGIONE

In questo menù, trova spazio un solo campo, nel quale saranno presenti tutte le annate calcistiche passate.

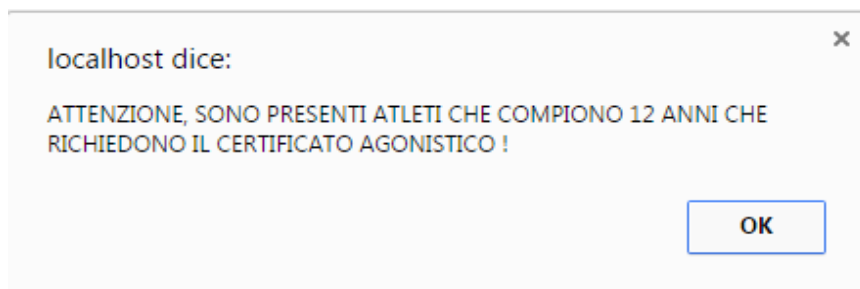
Tramite questo menù possiamo selezionare una stagione passata, e quindi andare a consultare, visionare e quindi se necessario stampare i dati relativi a quella stagione calcistica oramai trascorsa.

Questa operazione è fattibile poiché il software, AUTOMATICAMENTE, effettua un backup di tutti i dati contenuti nelle tabelle alla fine della stagione calcistica in essere, quindi ricrea le stesse tabelle completamente vuote e pronte per poter accogliere i dati della stagione avvenire.

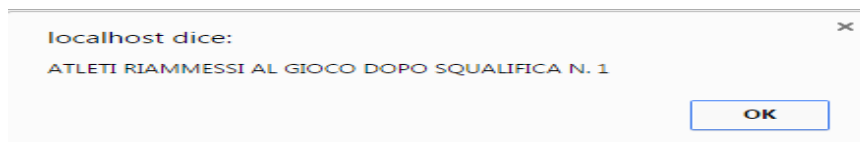
Prima di poter accedere al menù principale del COACH -Gest, è importante porre attenzione ad eventuali segnalazioni di atleti con certificato medico in scadenza entro xx giorni (quota personalizzabile),



o atleti che compiono il 12esimo anno di età, e che quindi necessitano di richiesta visita medica agonistica, (OPZIONE)



oppure segnalazioni a riguardo di atleti riammessi al gioco dopo aver scontato un periodo di squalifica.



Se si presentano una o più segnalazioni è obbligo premere OK, in questo modo si conferma al software di aver preso visione dell'avvertimento, quindi quest'ultimo ci aprirà la pagina del menù principale.

MENU' PRINCIPALE

Il menù principale presenta al suo interno tutte le voci per poterlo amministrare.

In basso trova posto la stagione calcistica attuale, mentre nelle righe soprastanti vi sono i pulsanti per la navigazione.



ANAGRAFICA ATLETI

MENU' ANAGRAFICA ATLETI

In questo menù sono inseriti tutti i campi inerenti alle informazioni anagrafiche e non dell'atleta, dei suoi familiari e dati di tesseramento; sono stati inseriti anche tutti i dati fisici e tecnici riguardanti gli allenatori, quali altezza e peso iniziale, intermedio e finale, calcolo automatico del IMC, e altri campi a descrizione sulla salute, qualità tecniche, infortuni, etc...

E' stato introdotto un campo Stato, per evidenziare se l'atleta è iscritto presso la società, oppure ha abbandonato la Società o se è stato ceduto in Prestito, in questo caso il software prevede la possibilità di inserire la cifra del prestito, la durata e la Società a cui è stato ceduto.

DATI ANAGRAFICI ATLETA

Nome: Cognome: Indirizzo: Comune: Nato il:
 Nato a: Categoria: Cellulare: Stato Attuale:
 Cod. Fiscale: Tessera: Tipo Doc: Doc N: Rilasciato:

DATI ANAGRAFICI PADRE

Nome: Cognome: Indirizzo: Comune: Cod. Fiscale:
 Nato a: Cellulare: E-Mail:

DATI ANAGRAFICI MADRE

Nome: Cognome: Indirizzo: Comune: Cod. Fiscale:
 Nata a: Cellulare: E-Mail:

DATI FISICI

Altezza: Scadenza Certificato:
 Peso:
 Imc:
 Ruolo:
 Salute:
 Qualità Fisiche:

Carattere Personalità Socializzazione:
 Impegno:

Una volta entrati al suo interno sono facilmente individuabili i campi di IMC, il quale si colora in modo diverso in base al valore espresso in esso, passando quindi da un verde per i normo-pesi fino ad un rosso fuoco per gli obesi di III livello; altro campo facilmente individuabile è quello riferito alla scadenza del certificato medico, anche in questo caso si passa da un colore verde se la data di scadenza è oltre il limite massimo di giorni prefissati dalla data attuale, ad un giallo paglierino per una differenza di giorni che va da 20 a 30, per passare ad un

color arancio se i giorni sono tra 10 e 20; infine si ha un color rosso se i giorni di divario sono 10 o meno di 10.

Altro elemento che assume diverse colorazioni in base allo stato è proprio il campo Stato, il quale se è impostato su ATTIVO è verde, quindi l'atleta sta effettivamente giocando per la vostra Società, passa ad un rosso se l'atleta è in uno stato di CESSATO, quindi non gioca presso la vostra Società.

Quindi entrando in questo menù, si ha immediatamente la percezione di quali siano i campi che necessitano di attenzione, senza però ignorare tutti gli altri, che comunque offrono informazioni importanti sull'andamento tecnico e fisico del giocatore, per gli allenatori e i DS.

Da questa maschera è possibile produrre molteplici stampe, tutte a livello di singolo atleta:

- stampa anagrafica.
- stampa report di presenze alle sedute di allenamento, con indice percentuale dei risultati
- Report grafico presenze alle sedute di allenamento
- stampa report minuti di gioco per ogni singola partita a cui è stato convocato, motivazioni per cui non ha disputato l'intera partita, numero partite alle quali ha preso parte, e quindi quanti minuti totali ha giocato fino a quella data.
- Report statistiche rendimento atleta, con palle perse, palle recuperate, assist e goal

SCOUTING

MENU' SCOUTING

In questo semplice menù sono inseriti i campi, che necessitano agli osservatori per poter segnalare alla Società o ai DS, atleti di altre Società, per una prossima campagna acquisti o per eventuali prossime gare.

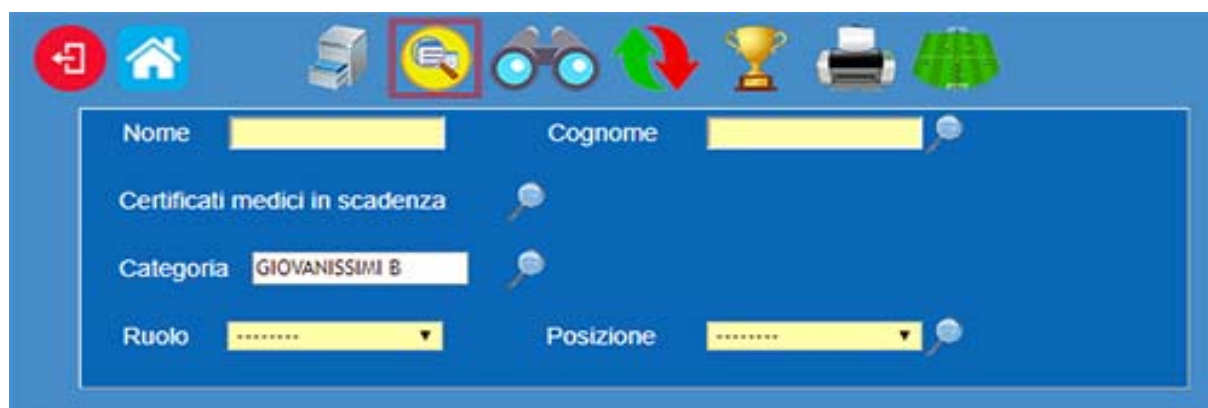
I campi sono nome, cognome, anno di nascita, società e ruolo, nonché un campo a descrizione libera per dettagliare tutte le informazioni riguardanti l'atleta stesso. Nella parte sottostante l'inserimento, trova posto la consultazione, premendo sul pulsante alla sinistra dei nominativi, si entra nel dettaglio, dove si possono variare o semplicemente leggere i dati, piuttosto che stamparli.

Cognome	<input type="text"/>	Nome	<input type="text"/>	Anno	<input type="text"/>	Categoria	GIOVANISSIMI B
Ruolo	<input type="text"/>	Società	<input type="text"/>				
Visto il	<input type="text"/>	Visionato da:	LAZZERI MARCO				
Informazioni	<input type="text"/>						

RICERCA

MENU' RICERCA

Questo menù è uno dei fulcri principali del software, poiché da qui si effettuano ricerche immediate sugli atleti.



RICERCA DI ATLETI

In questo caso la ricerca può avvenire digitando semplicemente il nome, o il cognome oppure entrambi per restringere ulteriormente la ricerca. Una volta digitato un valore basta premere il pulsante di ricerca e il COACH-GEST elaborerà la vostra richiesta, e immediatamente produrrà i risultati.

RICERCA DI ATLETI CON CERTIFICATI MEDICI IN SCADENZA

Al momento del login, il COACH -GEST, segnala se esistono atleti con il certificato medico in scadenza nei prossimi XX giorni (il numero dei giorni è personalizzabile). Premendo il relativo pulsante di ricerca (lente), sarà possibile individuarli immediatamente; infatti saranno visualizzati i cognomi, i nomi, le date di scadenza e le relative categorie di appartenenza.

I risultati possono essere visualizzati per ordine crescente o decrescente sia di cognome, che di nome, nonché di data di nascita. Una volta individuato l'atleta interessato, l'utente non dovrà fare altro che entrare all'interno della sua anagrafica, premendo semplicemente il pulsante (lente), per poi andare ad aggiornare la data di scadenza del certificato con quella nuova e più recente, questa operazione farà riammettere automaticamente tra la lista dei convocabili l'atleta.

*REGISTRO
PRESENZE*

MENU' PRESENZE

In questa sezione l'utente, inserirà, dopo aver selezionato la categoria (solo SUPERVISORI) e la data in cui viene effettuata la verifica, chi era presente o in caso contrario, chi era assente, alla seduta di allenamento.

Una volta scelta la categoria e la data, premendo il pulsante di convalida, si visualizzeranno tutti gli atleti relativi alla categoria selezionata, quindi si dovrà procedere alla spunta di chi era presente o meno, il tutto in modo molto semplice; tramite radio button, infatti si sceglierà quale sia l'acronimo più indicato per descrivere il comportamento dell'atleta. Una legenda aiuterà gli utilizzatori a capire il loro significato.

The screenshot shows the 'MENU' PRESENZE interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home, search, and refresh. Below the navigation bar, the date '20/10/2023' is displayed. The main area contains a table of athletes with columns for status selection. The legend on the right explains the status codes.

NOME	COGNOME	AING	M	AG	AS	A	AINF	P	G	PINF
FEDERICO	ANTONELLI								<input checked="" type="radio"/>	
TOMMASO	BARTOLINI								<input checked="" type="radio"/>	
LEONARDO	BENEDETTI		<input checked="" type="radio"/>							
MATTIA	BERTI		<input checked="" type="radio"/>							
MATTIA	BINDO		<input checked="" type="radio"/>							
CLAUDIO	BRACCHI								<input checked="" type="radio"/>	
PIER	CACCIA								<input checked="" type="radio"/>	
VITO	CALOGIRI								<input checked="" type="radio"/>	
ALESSANDRO	CANTORO								<input checked="" type="radio"/>	
MICHELE	GALLO								<input checked="" type="radio"/>	
ENRICO	GUALDI								<input checked="" type="radio"/>	
FILIPPO	LANZA								<input checked="" type="radio"/>	
CLAUDIO	MIRACOLI								<input checked="" type="radio"/>	
LUCA	MISTRETTA								<input checked="" type="radio"/>	
ELIA	MORGANTI								<input checked="" type="radio"/>	
MASSIMO	PASI								<input checked="" type="radio"/>	
THOMAS	PIZZINI								<input checked="" type="radio"/>	
DANIELE	PIZZINI								<input checked="" type="radio"/>	
DAVIDE	PORETTI								<input checked="" type="radio"/>	
FRANCO	ROMEI								<input checked="" type="radio"/>	
LORENZO	ROMELE								<input checked="" type="radio"/>	
ANDREA	TAROLLI								<input checked="" type="radio"/>	

LEGENDA

- AING=Assente Ingiustificato
- M=Malato
- AG=Assente Giustificato
- AS=Assente Scuola
- A=Assente
- AINF=Assente Infortunio
- P=Allenato
- PINF=Presente Infortunio
- G=Giocato

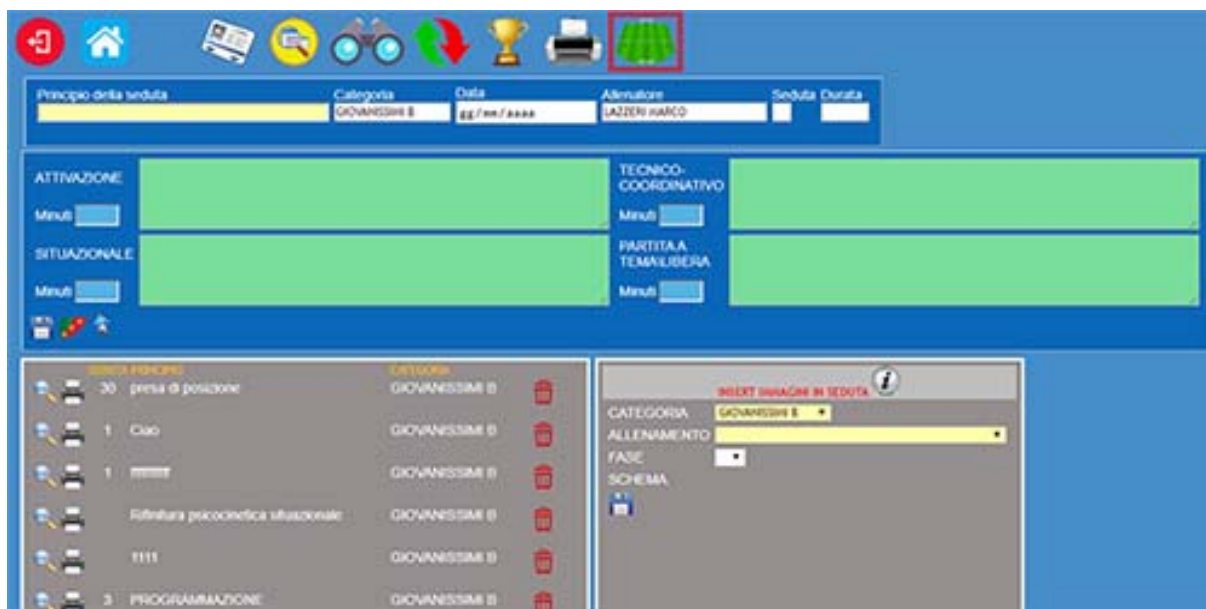
Una volta eseguito l'inserimento delle presenze o assenze, per visualizzare i dati da esso ottenuti, basterà entrare nel menù STAMPE, dal quale si potrà generare report in base alla categoria, o selezionando il cognome e nome dell'atleta e il mese\i di riferimento. Tuttavia sarà possibile, tramite un comodo elenco posto all'interno della pagina principale della scheda PRESENZE, visualizzare, stampare, modificare e eliminare le sedute già effettuate; il tutto suddiviso per data e categoria.

I risultati attesi daranno luogo ad un report di stampa dove verranno visualizzate, distinte per giorno di seduta di allenamento, le presenze\assenze; quindi nella parte finale del report i valori espressi in formato percentuale.

ALLENAMENTI

MENU' ALLENAMENTI

In questa sezione l'utente, creerà, dopo aver selezionato la categoria (solo SUPERVISORI) e aver compilato gli altri campi, la seduta di allenamento; la quale è composta da 4 fasi distinte con relativi minutaggi.



Queste quattro fasi andranno a descrivere in formato testuale, quello che gli atleti svolgeranno all'interno della seduta stessa; una volta compilata questa prima parte e dopo aver premuto il pulsante di conferma, si potrà andare ad associare ad ognuna delle fasi precedentemente impostate, fino a 3 immagini diverse per delucidare con più chiarezza lo svolgersi dell'allenamento.

Gli schemi di allenamento o immagini dovranno essere caricate preventivamente all'interno del gestionale, in questo modo potranno essere richiamate ogni qualvolta sia necessario. In questo modo si creerà una libreria di sedute di allenamento disponibili online e quindi sarà possibile richiamare le stesse durante la progettazione di una nuova seduta. La possibilità di inserimento, fino a 3 immagini per fase, sarà utile anche nel caso si debbano effettuare allenamenti a stazioni variabili, o nel caso in cui si abbia un numero elevato di atleti da allenare contemporaneamente. Le immagini dovranno

essere nel solo formato JPG, JPEG e con dimensione massima di 1500 pixel, altrimenti il software rifiuterà il caricamento; questi limiti sono stati imposti per ragioni tecniche, poiché sarebbe inutilmente lungo effettuare l'upload di immagini con risoluzioni alte o molto alte e anche di immagini con dimensioni eccessive, le quali poi dovrebbero comunque essere riadattate ad un foglio A4.

Per eseguire l'upload delle immagini basterà semplicemente, individuare la riga della seduta interessata, quindi scegliere la fase alla quale si vuole associare l'immagine dal menù a tendina, scegliere il file e premere il pulsante CARICA, se cliccato due volte il nome dell'immagine compare l'anteprima.

Dopo aver caricato tutte le immagini, sarà possibile visualizzare, eventualmente modificare nonché stampare l'allenamento; infatti basterà cliccare sul pulsante del dettaglio (lente) per avere accesso alla seduta stessa e quindi anche a tutte le sue funzioni.

La stampa prodotta avrà un aspetto come la seguente, tenendo conto del numero delle immagini per singola fase caricate.

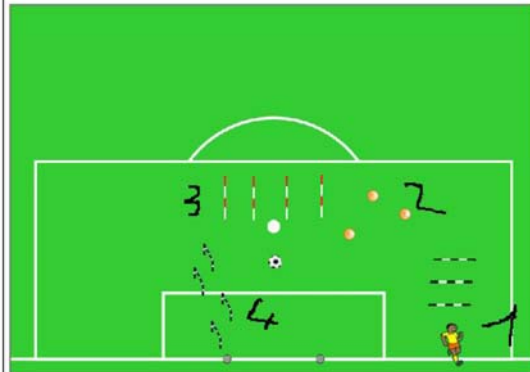


Via Masaccio, 63 - 50052 - Certaldo (FI)
 E-mail: ing.lazzeri@gmail.com - info@team-gest.it
 www.group-gest.it - Cell. 335 622 8814



ALLENATORE : LAZZERI MARCO		COLLABORATORE TECNICO :	
PREPARATORE COORDINATIVO :		SEDUTA N. 1	TOT. TEMPO SEDUTA: 100
OBIETTIVO DELLA SEDUTA : PROGRAMMAZIONE			

25	ATTIVAZIONE E LAVORO METABOLICO
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA	



CONVOCAZIONI

MENU' CONVOCAZIONI

Categoria GIOVANISSIMI B Raggiungimento COMPLETA GioiGir 5/B Girone ANDATA Casa/Trasferta CASA
 Convocazione 22/10/2023 Luogo Ritrovo IMPIANTO SPORTIVO 'PANELLI' - VIALE DEI RE - CERTALD Orario Ritrovo 11:00
 Avversario GIOVANI ROSSONERI 2010 Luogo Partita IMPIANTO SPORTIVO 'PANELLI' - VIALE DEI RE - CERTALD Orario Partita 12:30
 All. in seconda GIARDINI ROBERTO Dir. Ufficiale PINELLI ENRICO Allenatore LAZZERI MARCO
 Massaggiatore Medico Dir. Addetto arbitro SECCI SIMONE

Note

GIOCATORI CONVOCATI: 15 ASSEGNARE I NUMERI AI PORTIERI PRIMA DI STAMPARE

Maglia	Riserva/Titolare	Cognome	Nome	Convocato	K \ VK \ J	Motivo
1	R T	ANTONELLI	FEDERICO	No Si		
2	R T	BENEDETTI	LEONARDO	No Si		
3	R T	BERTI	MATTIA	No Si		
4	R T	BINDO	MATTIA	No Si	✓	
5	R T	BRACCHI	CLAUDIO	No Si		
6	R T	CACCIA	PIER	No Si		
7	R T	CALOGIRI	VITO	No Si	✓	
8	R T	CANTORO	ALESSANDRO	No Si		
9	R T	GALLO	MICHELE	No Si		
10	R T	GUALDI	ENRICO	No Si		

GIOCATORI EXTRA

CATEGORIA
COGNOME
NOME
N. MAGLIA

Per poter effettuare la convocazione, e quindi stampare la nota gara ufficiale, basata su modello F.I.G.C. e la lista dei convocati, si dovranno compilare tutti i campi obbligatori (gialli) e premere il pulsante verde in alto a destra, per validare l'inserimento; a questo punto il software raccoglie tutte le informazioni già inserite e elencherà tutti i giocatori appartenenti alla categoria selezionata (escludendo quelli che hanno il certificato medico scaduto, che sono in prestito o cessati)

Effettuate tutte le variazioni e dopo aver premuto il pulsante di convalida (dischetto), nel menù i giocatori convocati il cui valore prima era 0 cambierà nel reale valore dei convocati e apparirà nella parte destra un'ulteriore possibilità di convocazione, in particolare la possibilità di importare giocatori che non fanno parte della categoria scelta inizialmente.

Nella parte dedicata alla scelta dei giocatori EXTRA categoria, facoltativa, si potranno andar a scegliere giocatori, come menzionato precedentemente, che non appartengono alla categoria di diretto interesse.

Una volta scelta la categoria da cui attingere il giocatore extra, il suo cognome e quindi il suo nome occorrerà semplicemente premere il pulsante IMPORTA (dischetto).

A questo punto abbiamo veramente concluso la convocazione, quindi per stampare sia la lista dei convocati che la nota gara, occorrerà solamente premere una delle due stampanti poste in alto a fianco del numero dei giocatori selezionati.

Di seguito la stampa relativa alla lista dei convocati e la distinta gara ufficiale:



Via Masaccio, 63 - 50052 - Certaldo (FI)
E-mail: ing.lazzeri@gmail.com - info@team-gest.it
www.group-gest.it - Cell. 335 622 8814



Giocatori convocati: ASD COACHGEST - GIOVANI ROSSONERI 2010	Campionato: GIOVANISSIMI B
LUOGO RITROVO: IMPIANTO SPORTIVO PANELLI - VIALE DEI RE - CERTALDO	ORA RITROVO: 11:00 il: 22/10/2023
LUOGO PARTITA: IMPIANTO SPORTIVO PANELLI - VIALE DEI RE - CERTALDO	ORA PARTITA: 12:30
GIORGIA: -SB	
INFO:	
1 ANTONELLI FEDERICO	
2 BENEDETTI LEONARDO	
3 BERTI MATTIA	
4 BINDO MATTIA	
5 BRACCHI CLAUDIO	
6 CACCIA PIER	
7 CALOGIRI VITO	
8 CANTORO ALESSANDRO	
9 GALLO MICHELE	
10 GUALDI ENRICO	
11 LANZA FILIPPO	
12 MIRACOLI CLAUDIO	
13 PORETTI DAVIDE	
14 ROMEI FRANCO	
15 ROMELE LORENZO	
MISTRETTA LUCA	
MORGANTI ELIA	
PASI MASSIMO	
PIZZINI DANIELE	
PIZZINI THOMAS	
TAROLLI ANDREA	

SI RACCOMANDA LA MASSIMA PUNTUALITA'



Via Masaccio, 63 - 50052 - Certaldo (FI)
 E-mail: ing.lazzeri@gmail.com - info@team-gest.it
 www.group-gest.it - Cell. 335 622 8814



Giornata 5 – Girone B – CAMPIONATO 2023.2024 – GIOVANISSIMI B

TUR. N.		Data Nascita	Cognome e Nome	K1 V.K I, J	Miscela F.I.G.C.	Documento di identificazione			E	A
						Tip	Numero	Rilasciato da		
T	1	10/08/1972	ANTONELLI FEDERICO		696324	TESS	695324	LND		
T	2	30/12/2008	BENEDETTI LEONARDO		2300236					
T	3	22/03/2008	BERTI MATTIA		7778214					
T	4	29/08/2008	BINDO MATTIA	K	3044024					
T	5	15/01/1985	BRACCHI CLAUDIO			ci	123456	15/1/2020		
T	6	12/10/2002	CACCIA PIER			Ca				
T	7	28/08/2007	CALOGRI VITO	VK	000000					
T	8	13/12/2007	CANTORO ALESSANDRO		2361855					
T	9	10/10/2008	GALLO MICHELE		2361855					
T	10	05/08/2008	GIALDI ENRICO		902574					
T	11	11/05/2008	LANZA FILIPPO		7412586					
R	12	12/07/2008	MIRACOLI CLAUDIO		2300236					
R	14	18/08/2007	PORETTI DAVIDE		2361855					
R	15	11/05/2008	ROMEI FRANCO		7412586					
R	17	15/12/2008	ROMELE LORENZO		3044024					
Allenatore Sig.:		LAZZERI MARCO			Tessera n° 1606860					
Dir. addetto arbitro		SECCI SIMONE			Tessera n° 01650853		Doc. N. AG57348K			
Dirigente Accompagnatore Uff.		PINELLI ENRICO			Tessera n° 4898769		Doc. N. AG57348K			
Allenatore in seconda		GIARDINI ROBERTO			Tessera n° 12345769		Doc. N. AG57348K			
Medico					Tessera n°		Doc. N.			
Massaggiatore					Tessera n°		Doc. N.			
L'ARBITRO		IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE UFFICIALE								
Firma		Firma								
		Distinta consegnata al Direttore di Gara alle ore:								
Il sottoscritto Dirigente Accompagnatore Ufficiale dichiara che i giocatori sopra elencati sono regolarmente iscritti e partecipano alle gare sotto la responsabilità della Società di appartenenza (già le nomine rigate).										
COPPIA DA ALLINEARE AL Rapporto di gara <input type="checkbox"/> Copia Archivio <input type="checkbox"/> Copia archivio dati anno di nascita <input type="checkbox"/> Copia Società archivio <input type="checkbox"/>										



24/09/2023 - ORE 14:00
CAMPIONATO GIOVANISSIMI B - 2023.2024

1° GIORNATA - ANDATA

ASD COACHGEST **ACADEMY AGLIANESE**

IMPIANTO SPORTIVO 'PANELL' - VIALE DEI RE - CERTALDO

SOSTITUZIONI				ASD COACHGEST		ACADEMY AGLIANESE		SOSTITUZIONI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE	N°	GIOCATORE	N°	GIOCATORE	N°	GIOCATORE	MIN	NOTE
				1	ANTONELLI FEDERICO	9/2	1	Morsale Giacomo			
				2	BENEDETTI LEONARDO	(R) 20/0	2	BERTOZZI MARCO			
				3	BERTI MATTIA	20/0	3	Gabriele SIMONE			
				4	BINDI MATTIA	20/0	4	PASOLI FRANCO			
				8	BRACCHI CLAUDIO	19/0	5	TETTONI LUCA			
				5	CACCIA PIER	(V) 20/0	6	LAZZERI JURI			
				6	CALOGRI VITO	20/1	7	FROSINI MATTEO			
				8	GALLO MICHELE	20/0	8	MICHELOTTI LUCIANO			
				10	GUALDI ENRICO	20/0	9	GABICCE SIMONE			
				11	LANZA FILIPPO	20/0	10	MARCHIANI MATTEO			
				12	MISTRETTA LUCA	20/0	11	LENZI FRANCESCO			
							12	LUZZO MASSIMO			
				14	MORGANTI ELIA	20/0	14	gallo FABIO			
				15	PASI MASSIMO	20/0	15	TOMMASINI LUIGI			
				20	PIZZI THOMAS	20/1					

AMMONIZIONI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

AMMONIZIONI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

ESPULSIONI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

ESPULSIONI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

RETI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

RETI			
N°	GIOCATORE	MIN	NOTE

LAZZERI	ALL	SIG. BATTISTONI MASSIMO
ETA' MEDIA SQUADRA TITOLARI	21,28	ETA' MEDIA SQUADRA TITOLARI
ETA' MEDIA GIOCATORI IN LISTA	19,67	ETA' MEDIA GIOCATORI IN LISTA
TEMPO RECUPERO	1°T.	
	2°T.	
TERNA ARBITRALE		
ARBITRO: SIG. LUCARELLI STEFANO		
1° ASSISTENTE: SIG. MANFREDI LUCIANO		
2° ASSISTENTE: SIG. PASQUALETTI ALESSANDRO		

PARTITE

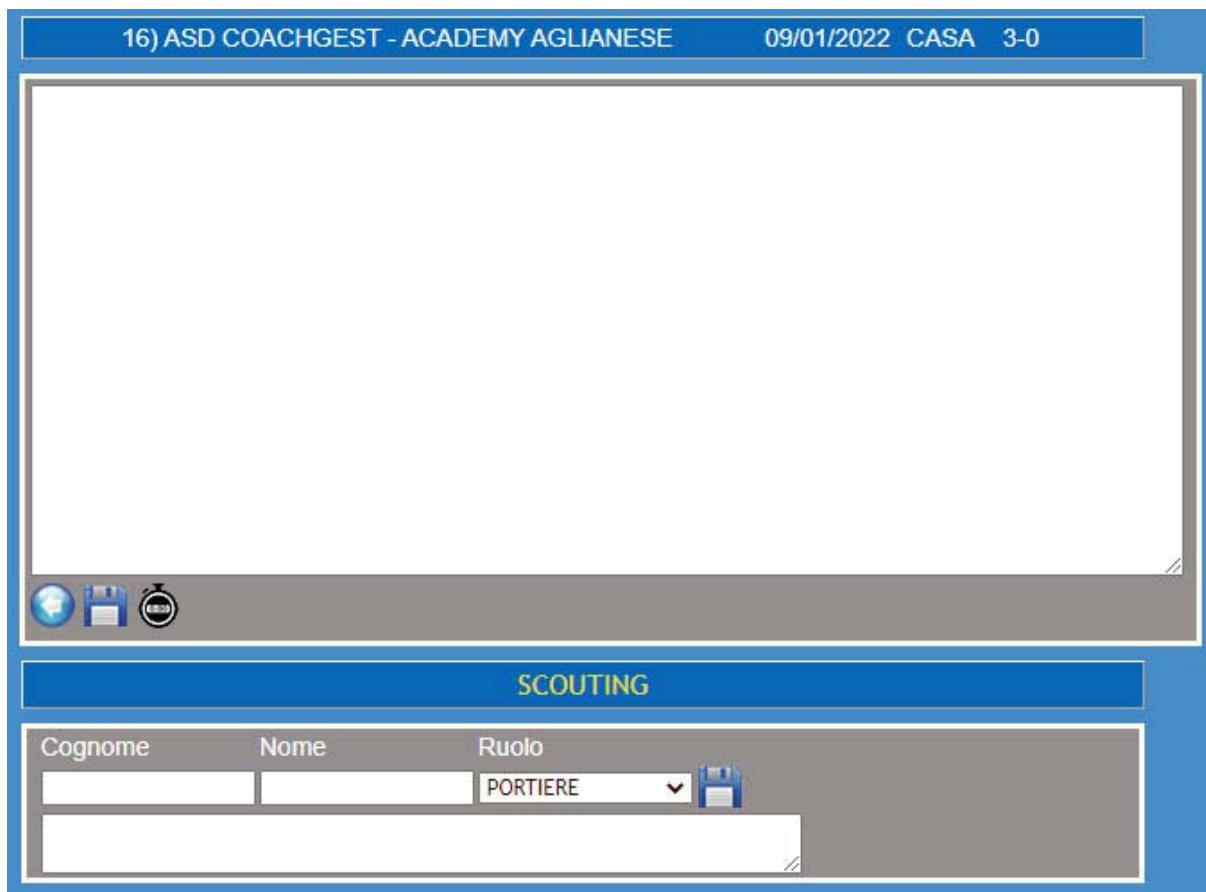
MENU' PARTITE

Sarà possibile stampare tutte le prossime partite in programma (stampante in alto a sinistra) oppure stampare i risultati (stampante centrale) oppure stampare il rendimento della squadra.

L'altra opzione sarà quella di scegliere una categoria (menù a discesa solo per DS), quindi confermare per poi visualizzare tutte le partite, in casa o trasferta, girone di andata o ritorno.

TORNEO-AMICHEVOLE	GIOR. GIR.	PARTITA	DATA	LUOGO A/R	RISULTATO
AMICHEVOLE	-	ASD COACHGEST - PISA	05/07/2023	C -	0 0
AMICHEVOLE	-	ASD COACHGEST - POGGIBONSI	08/07/2023	C -	1 0
AMICHEVOLE	-	ASD COACHGEST - GAMBASSI TERME	12/07/2023	C -	3 2
AMICHEVOLE	-	PISTOIA NORD - ASD COACHGEST	15/07/2023	T -	0 0
AMICHEVOLE	-	ASD COACHGEST - LIVORNO SORGENTI	22/07/2023	C -	0 0
AMICHEVOLE	-	AGNA - ASD COACHGEST	28/07/2023	T -	0 1
	-	ASD COACHGEST - CENAI	09/09/2023	C -	1 1
	1 B	ASD COACHGEST - ACADEMY AGLIANESE	24/09/2023	C A	2 1
	2 B	ALTA VALDINIEVOLE - ASD COACHGEST	01/10/2023	T A	4 2
	3 B	ASD COACHGEST - CAROSTRADA BELVEDERE	08/10/2023	C A	3 0

Una volta giunti in questa fase si dovrà selezionare se stiamo trattando una partita di campionato, quindi inserire giornata e girone, o di torneo, nonché la data e il luogo e infine il risultato una volta conclusa la partita. Come si nota dall'immagine immediatamente sopra, sulla destra, come sempre, trovano posto i pulsanti di eliminazione e il pulsante di conferma, mentre sulla sinistra c'è il pulsante del dettaglio(lente), per la compilazione della relazione, pulsante per la modifica delle informazioni immesse, stampa della relazione della partita, pulsante per importazione documenti allegati, e creazione della lista di convocazione e distinta gara.



Utilizzando il pulsante TIMER, accediamo al menù relativo alla gestione dei minutaggi e della resa sul campo dell'atleta, con la gestione delle palle perse, palle recuperate, assist e goal, non potevano mancare le ammonizioni.

GESTIONE MINUTI

Partita ASD COACHGEST - P.S.B. PISTOIA S.D. Data Partita 08/11/2020 Luogo CASA Girone A
 Categoria GIOVANISSIMI B - COMPLETA

Nome	Cognome	Palle Perse	Palle Rec	Assist	Goal	Cartellini	Minuti	Motivazione
Ioris	altamura	5	4	0			90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
MOUSSA	ATTA	4	4	70			90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
Tommaso	Bartolini	22	23				90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
Leonardo	Benedetti	14	17	30	1		90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
MATTIA	BERTI	11	12	9			90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
MATTIA	BINDO	22			2		90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
BRIAN	BONOMINI						0	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
MICHELE	GALLO						0	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]
ENRICO	GUALDI	19	23		1		90	[Red Down] [Cross] [Yellow] [Red] [Green] [Soccer] [Blue Circle]

STAMPE

MENU' STAMPE

Una volta cliccato sul pulsante STAMPE nel menù principale, ci si troverà di fronte ad una pagina come la seguente, dove sarà possibile stampare la gestione delle ammonizioni per tutti i nostri atleti, le statistiche sulle palle perse, palle recuperate, assist e goal, i minuti giocati in ogni partita dai singoli atleti, le presenze della Categoria su base mensile, le presenze individuali su base mensile o multi-mensile; inoltre sarà possibile anche effettuare la stampa del riepilogo dei risultati, con goal fatti e/o subiti, differenza reti, partite vince, perse e pareggiate, sia nel girone di Andate che in quello di Ritorno

CARTELLINI
Categoria **GIOVANISSIMI B**

GOAL-PALLE PERSE/RECUPERATE-ASSIST
Categoria **GIOVANISSIMI B**

MINUTI PARTITE
Categoria **GIOVANISSIMI B**

RISULTATI PARTITE
Categoria **GIOVANISSIMI B**

PRESENZE ALLENAMENTI MENSILI
Categoria **GIOVANISSIMI B** Mese

PRESENZE ALLENAMENTI INDIVIDUALI MENSILI
Nome Cognome Mese

PRESENZE ALLENAMENTI INDIVIDUALI MENSILI AVANZATE
Nome Cognome Da A



COACH-GEST
Via Masaccio, 63 - 50052 Certaldo (FI)
Tel. 335 6228814 - Email: ing.lazzeri@gmail.com

Minutaggi Campionato GIOVANISSIMI B
Stampa del ~~00/00/00~~

GIORNATA	1	2	3	4	5	6	MINUTI
DATA	06/09	15/09	22/09	29/09	05/10	13/10	TOTALI
Alfano Iorio	-	-	-	-	-	-	-
Alena Lorenzo	90	-	90	-	90	90	360
Benedetti Leonardo	90	-	90	-	90	90	360
Bergio David	90	90	90	90	90	12	462
Bressan Marco	90	90	90	90	90	45	495
Burton Achille	90	90	90	90	90	90	540
Calamand Ivo	90	45	45	-	90	-	360
Casali Pietro	90	-	90	90	90	-	427
Caracci Diego	90	45	-	90	90	90	405
Caracci Cristian	45	75	-	90	90	90	390
Caracci Federico	45	90	-	-	-	90	173
Caracci Ivo	-	-	45	-	-	-	45
CRICCO BRUNELLO	-	21	47	90	90	-	248
La Rosa Tommaso	-	-	-	-	-	-	-
Lorini Elio	47	90	90	45	-	-	292
Mancini Daniele	90	90	90	67	-	90	393
Mancini Dario	90	90	90	45	-	90	405
Mancini Gabriele	90	90	-	90	90	-	326
Mancini Marco	-	-	-	-	-	-	-
Mancini Massimo	-	90	-	90	-	90	270
Mancini Andrea	90	-	90	90	90	90	450
Napolitano Tommaso	-	-	21	90	21	90	224
Papoli Gerardo	90	90	-	90	75	-	348

FIGURA 1-MINUTAGGI CATEGORIA

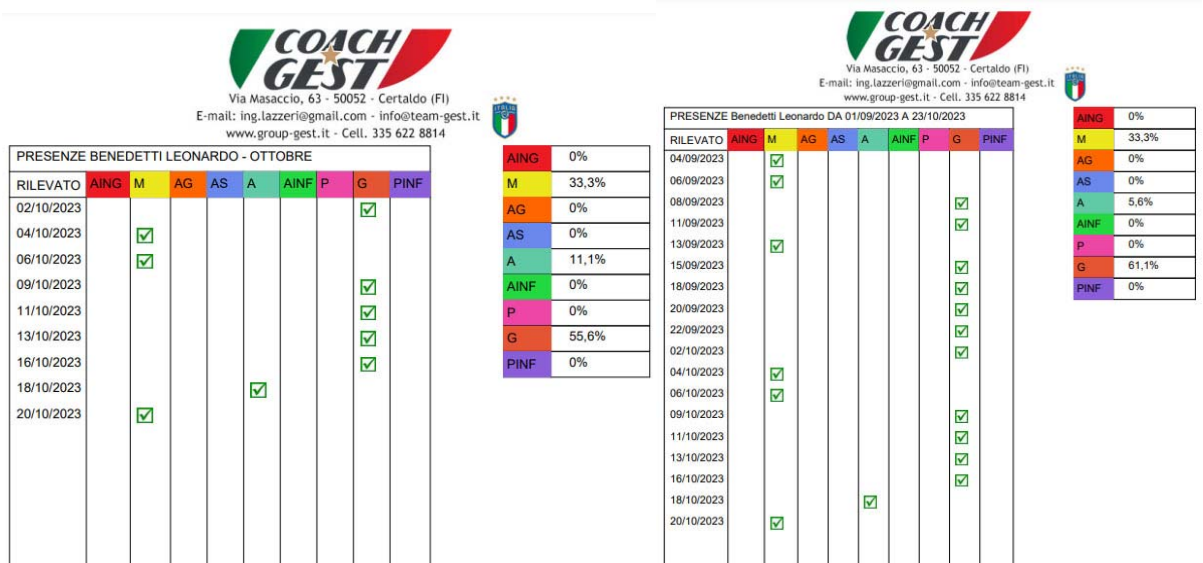


FIGURA 2 - PRESENZE INDIVIDUALI MENSILI

FIGURA 3 - PRESENZE INDIVIDUALI PERIODO PERSONALIZZATO





Via Masaccio, 63 - 50052 - Certaldo (FI)
 E-mail: ing.lazzeri@gmail.com - info@team-gest.it
www.group-gest.it - Cell. 335 622 8814



GIOVANISSIMI B
OTTOBRE

Stampa del 23/10/2023

COGNOME E NOME	2	4	6	9	11	13	16	18	20	23
ANTONELLI FEDERICO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
BARTOLINI TOMMASO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
BENEDETTI LEONARDO	G	M	M	G	G	G	G	A	M	G
BERTI MATTIA	G	M	M	G	G	G	G	A	M	G
BINDO MATTIA	G	M	M	G	G	G	G	G	M	G
BRACCHI CLAUDIO	G	G	G	AINF	G	G	G	G	G	G
CACCIA PIER	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
CALOGIRI VITO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
CANTORO ALESSANDRO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
GALLO MICHELE	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
GUALDI ENRICO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
LANZA FILIPPO	G	G	G	AINF	AINF	G	G	G	G	G
MIRACOLI CLAUDIO	G	G	G	G	G	G	G	A	G	G
MISTRETTA LUCA	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
MORGANTI ELIA	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
PASI MASSIMO	G	G	G	PINF	PINF	G	G	G	G	G
PIZZINI THOMAS	G	G	G	G	G	G	G	A	G	G
PIZZINI DANIELE	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
PORETTI DAVIDE	G	G	G	G	PINF	G	G	G	G	G
ROMEI FRANCO	-	-	-	-	-	-	-	G	G	G
ROMELE LORENZO	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
TAROLLI ANDREA	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G

FIGURA 4 - PRESENZE MENSILI DELLA CATEGORIA



Via Masaccio, 63 - 50052 - Certaldo (FI)
 E-mail: ing.lazzeri@gmail.com - info@team-gest.it
www.group-gest.it - Cell. 335 622 8814



GIOVANISSIMI B
OTTOBRE

Stampa del 23/10/2023

COGNOME E NOME	AING	M	AG	AS	A	AINF	P	G	PINF
ANTONELLI FEDERICO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
BARTOLINI TOMMASO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
BENEDETTI LEONARDO	0%	30%	0%	0%	10%	0%	0%	60%	0%
BERTI MATTIA	0%	30%	0%	0%	10%	0%	0%	60%	0%
BINDO MATTIA	0%	30%	0%	0%	0%	0%	0%	70%	0%
BRACCHI CLAUDIO	0%	0%	0%	0%	0%	10%	0%	90%	0%
CACCIA PIER	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
CALOGIRI VITO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
CANTORO ALESSANDRO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
GALLO MICHELE	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
GUALDI ENRICO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
LANZA FILIPPO	0%	0%	0%	0%	0%	20%	0%	80%	0%
MIRACOLI CLAUDIO	0%	0%	0%	0%	10%	0%	0%	90%	0%
MISTRETTA LUCA	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
MORGANTI ELIA	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
PASI MASSIMO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	80%	20%
PIZZINI THOMAS	0%	0%	0%	0%	10%	0%	0%	90%	0%
PIZZINI DANIELE	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
PORETTI DAVIDE	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	90%	10%
ROMEI FRANCO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%
ROMELE LORENZO	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
TAROLLI ANDREA	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%

FIGURA 5 - PRESENZE MENSILI CATEGORIA (%)



COACH-GEST
Via Masaccio, 63 - 50052 Certaldo (FI)
Tel. 335 6228814 - Email: ing.lazzeri@gmail.com

CATEGORIA: GIOVANISSIMI B							PUNTI TOTALI: 23				PARTITE GIOCATE : 10																
GIRONE ANDATA							GIRONE RITORNO																				
PUNTI : 23							PARTITE GIOCATE : 10							PUNTI : 0							PARTITE GIOCATE : 0						
CASA							CASA																				
PUNTI	V	N	P	GOAL	F	S	MEDIA	PUNTI	V	N	P	GOAL	F	S	MEDIA												
13	4	1	0	9	3	6																					
FUORI CASA							FUORI CASA																				
PUNTI	V	N	P	GOAL	F	S	MEDIA	PUNTI	V	N	P	GOAL	F	S	MEDIA												
10	3	1	0	9	4	5																					

FIGURA 6 - RISULTATI E PUNTEGGIO



COACH-GEST
Via Masaccio, 63 - 50052 Certaldo (FI)
Tel. 335 6228814 - Email: ing.lazzeri@gmail.com

Goal-Assist-Palle Perse/Recuperate
GIOVANISSIMI B - ANDATA
Stampa del 15/11/2020

GIORNATA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	TOTALI			
DATA	25/08	05/09	13/09	19/09	27/09	04/10	11/10	18/10	25/10	05/11	22/11	A	PP	GR	GO
Mazzuca Iorio	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	36	27	31	2
ATTA MOUSSA	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	200	20	170	6
Bartoloni Tommaso	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	73	46	60	0
Benedetti Leonardo	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	12	41	45	15
BORTI MATTIA	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	47	27	50	
BROO MATTIA	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	43	62	43	2
BONOMINI BRIAN	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	38	34	24	
GALLO MICHELE	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	45	40	23	
QUALI ENRICO	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	7	20	43	0
MARACOLI CLAUDIO	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	23	20	12	
MORGANTI ELIA	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	10	40	42	
PASI MASSIMO	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	38	57	130	
Pini Ivano	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	75	37	57	
ROMILE LORENZO	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	36	77	103	
TAROLI NERI ANDREA	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	PPPP A.G.	39	23	50	

FIGURA 7 - STATISTICHE RENDIMENTO

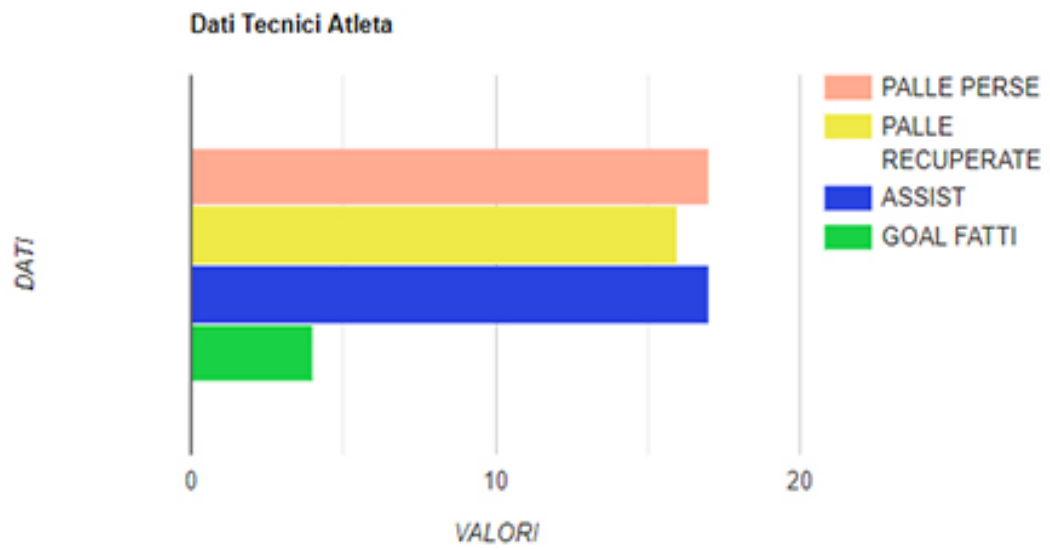


FIGURA 8 - GRAFICO RENDIMENTO