

Guida all'app

Come si usa IBT, dal primo accesso alla fine del torneo

Questa guida accompagna l'app da cima a fondo: creare un account e i profili dei figli, entrare in un club, iscriversi a un torneo - da soli o in squadra - arbitrare una partita, organizzare e far conoscere una giornata di gare e capire come nasce la classifica. Non sostituisce il regolamento - quello ha un documento tutto suo - ma spiega dove si tocca per applicarlo.

Documento generato dall'app il 4 ottobre 2026.

IN QUESTA GUIDA

- 1. Come è fatta l'app** Da leggere una volta sola: dice dove sta ogni cosa.
- 2. L'account e il profilo** Il primo accesso e le due cose che un blader possiede davvero: come si chiama e che faccia ha.
- 3. I club** Come si entra in una squadra, chi può fare cosa, come si esce.
- 4. Partecipare a un torneo** La giornata vista dal giocatore, dall'iscrizione all'ultima partita.
- 5. I tornei a squadre** Il 2vs2 e il 3vs3: come si forma una squadra e cosa cambia al tavolo.
- 6. Gli avvisi** Come l'app ti chiama al tavolo, e cosa guardare se non ti chiama.
- 7. Organizzare un torneo** Per Leader, Co-Leader e Staff di un club: dalla creazione alla proclamazione del vincitore.
- 8. Arbitrare una partita** La schermata che si usa in piedi, con il telefono in una mano e un Beyblade nell'altra.
- 9. Punti, classifica e statistiche** Come nascono i numeri che vedi sul tuo profilo.
- 10. Segnalare un problema** Quando è l'app a sbagliare: come dirlo in modo che si possa sistemare.
- 11. Domande rapide** Le cose che si chiedono al tavolo, con la risposta in una riga.

1. Come è fatta l'app

Da leggere una volta sola: dice dove sta ogni cosa.

IBT tiene insieme le tre cose che servono a un campionato: un posto dove i tornei si organizzano, un arbitro che segna i punti al tavolo e una classifica che si aggiorna da sola quando la giornata finisce. Tutto il resto dell'app ruota intorno a queste tre.

LE SCHEDE IN FONDO ALLO SCHERMO

Home

Cosa succede ora

Il saluto con la tua foto, la tua stagione in una riga - posizione, punti, vittorie e quanto manca a chi ti precede; se il club è in una lega, accanto anche punti e posizione in lega e il posto del tuo club - il torneo che stai giocando con la prossima partita e il tavolo, il podio del club, i tornei aperti e i tuoi ultimi risultati. Podio e avanzamento del turno si rileggono all'apertura e trascinando la schermata verso il basso: sono le uniche due cose che l'app non tiene in ascolto continuo.

Classifica

La stagione del tuo club e della sua lega

Due schede. «Lega» è la classifica della lega del tuo club, con i giocatori e i club; si apre lì se il club è in una lega. «Club» è la gara fra i membri del club. Il podio in apertura e le posizioni a scorrere; oltre il terzo posto una capsula in basso ti tiene sempre la tua riga sotto il pollice.

Tornei

Il calendario

In programma, Live, Conclusi, Le mie iscrizioni, Tutti. Si apre sui tornei in programma: l'archivio lo si cerca apposta, il prossimo weekend no. Ogni riga porta lo stemma del club che organizza, dentro una cornice d'oro se il torneo è ranked e d'argento se è open. Le amichevoli qui non si vedono finché non ti ci iscrivi: ci si arriva solo dal link.

Club

La squadra

Tutti i club della lega, il tuo fissato in cima, e una barra per regione quando ce n'è più di una: serve a trovare chi gioca vicino a dove abiti. Dentro ogni scheda: la lega del club, classifica interna, membri e tornei organizzati.

Il Profilo non è una scheda: si apre toccando la tua foto in alto a destra nella Home. Dentro ci sono identità, statistiche, traguardi e storico dei tornei, e da lì si aprono il Regolamento e le Impostazioni. Lo si guarda ogni tanto, non ogni volta che si apre l'app: il posto in fondo allo schermo lo lascia alle sezioni che si usano tutti i giorni.

Quando partecipi a un torneo in corso l'app entra in modalità torneo: le schede Tornei e Club lasciano il posto a Live, che apre direttamente il torneo che stai giocando. Durante una giornata di gare quella è l'unica cosa che conta, e deve stare a un tocco di distanza. Finito il torneo, le schede tornano quelle di prima.

Il pulsante indietro del telefono riporta alla scheda precedente invece di chiudere l'app: si può girare fra le sezioni senza mai perdere il punto in cui si era.

Il nome di un giocatore si tocca: in classifica, fra gli iscritti di un torneo, fra i membri di un club. Si apre il suo profilo, con statistiche, traguardi, ultimi tornei e gli scontri diretti fra te e lui: quante volte vi siete affrontati, chi è avanti e le vostre partite, in tutti i tornei.

Dopo un aggiornamento, alla prima apertura, un riquadro «Novità» elenca in poche righe cosa è cambiato. Compare una volta sola e si chiude con un tocco.

NELLE IMPOSTAZIONI (PROFILO, ICONA DELL'INGRANAGGIO IN ALTO)

- Il tuo account: nome, foto ed email con cui accedi.
- I modi con cui entri - email e password, Google - e quello che manca, da aggiungere con un tocco.
- Il regolamento completo della lega, scaricabile in PDF.
- Questa guida, da scaricare, stampare o inoltrare.
- Assistenza: segnalare un difetto dell'app e rileggere la risposta di chi la cura.
- La versione installata, che è la prima cosa da dire quando si segnala un problema.
- Log out ed eliminazione definitiva dell'account.

2. L'account e il profilo

Il primo accesso e le due cose che un blader possiede davvero: come si chiama e che faccia ha.

CREARE UN ACCOUNT

- 1 Tocca "Crea account"**
Servono un nome blader (fino a 30 caratteri), un indirizzo email e una password di almeno 6 caratteri.
- 2 Oppure entra con Google o con Apple**
Un tocco solo, senza password da ricordare: il profilo si crea da solo con il nome dell'account. «Continua con Apple» compare sugli iPhone, dove è Apple stessa a pretenderlo accanto agli altri accessi.
- 3 Scegli con cura il nome blader**
È il nome con cui comparirai in classifica, nelle liste degli iscritti e sul referto di ogni partita. Si cambia quando vuoi.

CAMBIARE NOME O FOTO

- 1 Apri il Profilo dalla tua foto in Home, poi toccala di nuovo**
Ci si arriva anche dalle Impostazioni, dalla prima riga: sono due porte sulla stessa schermata.
- 2 Scegli dalla galleria o scatta una foto**
L'immagine viene ridotta dall'app: non serve prepararla prima.
- 3 Conferma con "Salva"**
L'anteprima si vede subito, ma niente viene scritto finché non salvi: una foto sbagliata costa un tocco, non un ripensamento.

Un blader ha UN profilo, anche se le porte per entrare sono tre. Club, ruolo, punti e storico stanno appesi all'account, non all'indirizzo email: due account per la stessa persona sarebbero due carriere separate, e dal telefono non si riuniscono.

UN PROFILO, PIÙ MODI DI ENTRARE

Sei entrato con l'email[Aggiungi Google](#)

Da lì in poi entri con un tocco, e la password resta valida come prima.

Sei entrato con Google o Apple[Imposta una password](#)

Serve il giorno in cui accedi da un telefono dove quel servizio non c'è, o non risponde.

L'email risulta già registrata[L'app collega da sola](#)

Entrando con Google su un indirizzo che ha già un account, l'app chiede la password di quell'account e unisce i due accessi invece di aprire un secondo profilo.

Si sistema una volta sola, da Impostazioni sotto «Modi per accedere»: lì si vede quali accessi sono attivi e si attacca quello che manca. Con Apple si entra, ma da lì non si aggiunge: chi è arrivato così si dia una password.

SE NON RIESCI AD ACCEDERE**Password dimenticata**[Link via email](#)

Dalla schermata di accesso. L'app risponde sempre allo stesso modo, anche quando l'indirizzo non è registrato: serve a non rivelare a un estraneo chi ha un account.

Account Google o Apple[Nessuna password](#)

Non c'è una password da reimpostare: si rientra dallo stesso pulsante con cui si è entrati la prima volta, oppure se ne imposta una dalle Impostazioni.

Il tuo nome è "Blader"[Cambialo dal Profilo](#)

È il nome di ripiego che l'app assegna quando il provider di accesso non ne comunica uno. Con Apple capita spesso: il nome lo manda solo la primissima volta.

LA FAMIGLIA: I PROFILI DI CHI GIOCA CON TE**1 Profilo, sezione Famiglia, "Aggiungi un profilo"**

Per un figlio, o per chi gioca con te senza un telefono suo: un genitore con due bambini non apre tre account con tre email, ne apre uno. Si possono aggiungere fino a 5 profili.

2 Scegli il nickname e conferma il consenso

Il nickname è il nome con cui verrà chiamato al tavolo. Prima di crearlo l'app chiede di confermare che sei il genitore o chi ne fa le veci, o che hai il suo consenso: nome, immagine e risultati saranno visibili agli altri come i tuoi. Se hai un club, il profilo ci entra con te.

3 Gestiscilo dal suo profilo

Toccalo nella sezione Famiglia: la matita in alto apre nome e foto. Ha i suoi punti, il suo storico e il suo posto in classifica, separati dai tuoi.

I profili della famiglia li iscrivi tu, torneo per torneo: nella sezione Info del torneo, al posto del pulsante unico, c'è una riga per ciascuno di voi con il suo "Iscrivi" o "Ritira". Puoi iscrivere anche solo i figli. Il loro "Sono qui" al check-in lo tocchi tu, e gli avvisi delle loro partite arrivano sul tuo telefono.

Eliminare l'account (Impostazioni, in fondo) è definitivo e chiede due conferme diverse, di cui una da scrivere a mano. Spariscono profilo, statistiche, punti e storico personale; i tornei già giocati restano, perché appartengono anche agli altri partecipanti. Se guidi un club con altri membri, devi prima trasferire la leadership.

3. I club

Come si entra in una squadra, chi può fare cosa, come si esce.

Un blader appartiene a un club alla volta. Il club è la squadra con cui si condivide una classifica interna, ed è anche ciò che abilita a organizzare tornei: chi non ne fa parte può giocare tutto, ma non può creare un evento - e non ha una classifica in cui comparire.

ENTRARE IN UN CLUB

- 1 **Apri la scheda Club**
C'è l'elenco di tutti i club della lega, con il numero di membri di ciascuno. Se i club sono sparsi su più regioni, in cima compare una barra per filtrarli: si parte da "Tutte".
- 2 **Apri la scheda del club che ti interessa**
Stemma, città, descrizione, classifica interna, membri e tornei organizzati: è il modo di capire chi sta dietro ai tornei a cui partecipi. Se il club ha indicato la sede, "Indicazioni" apre il percorso sulle mappe del telefono.
- 3 **Tocca "Entra nel club" e conferma**
Si entra come Membro. Per cambiare club bisogna prima uscire da quello attuale. Nella classifica del club nuovo si riparte da zero; i punti di lega ti seguono se il club nuovo è nella stessa lega.

CHIEDERE DI FONDARE UN CLUB

- 1 **Dalla scheda Club, tocca "Richiedi la fondazione di un club"**
Disponibile solo se non fai già parte di un club.
- 2 **Compila il modulo**
Nome del club (fino a 40 caratteri), città, sede se la conoscete già (facoltativa), regione, la lega (facoltativa: si parte da "Nessuna lega"), un recapito per ricontattarti e una descrizione fino a 500 caratteri. La regione si sceglie da un elenco perché è il filtro con cui gli altri vi cercheranno; lo stemma si carica dopo, dalla scheda del club.
- 3 **Aspetta la risposta del gestore dell'app**
La trovi nella scheda Club: in attesa, oppure con il motivo se non è stata accolta. Puoi ritirarla o rimandarla.
- 4 **Se viene accolta, il club nasce e tu ne sei il Leader**
Puoi nominare Co-Leader e Staff e gestire i membri. Il club parte però in modalità di prova. Se avevi scelto una lega, ci è già dentro.

ENTRARE IN UNA LEGA

- 1 **Apri la scheda del tuo club, riquadro "Lega"**
Lo vedono tutti i membri. Il pulsante per chiedere di entrare lo hanno il Leader e i Co-Leader.
- 2 **Tocca "Chiedi di entrare in una lega"**
Scegli la lega e, se vuoi, scrivi due righe per il gestore dell'app. Un club sta in una lega sola, e la richiesta è una alla volta.
- 3 **Aspetta la risposta del gestore**
Finché non risponde, i tornei che crei non sono di lega: puoi ritirare la richiesta. Se non viene accolta, leggi il motivo e puoi chiedere di nuovo.

Contano per la lega i tornei ranked creati DOPO l'ingresso: un torneo è di lega se il club era in lega quando è nato, e resta di quella lega anche se poi il club la cambia. Per cambiare lega o lasciarla si scrive al gestore dell'app: nell'app non c'è un capo lega, le leghe le gestisce lui.

La modalità di prova serve a far vedere come funziona l'app: il club può organizzare UN torneo, e non ranked. Dopo quello la creazione di nuovi tornei si blocca, finché il gestore dell'app non sblocca il club: il pulsante "Nuovo torneo" apre un avviso da cui gli si scrive su WhatsApp o su Instagram. Lo stato si legge sulla scheda del club, dove compare la capsula "IN PROVA".

I RUOLI E COSA PERMETTONO

Leader Crea e dirige i tornei, gestisce i membri, cambia nome, stemma, descrizione, sede e regione del club.	Tutto
Co-Leader Le stesse cose del Leader, che resta però l'unico a poter sciogliere il club uscendone per ultimo.	Tornei, membri, identità
Staff Crea e dirige i tornei del club e arbitra qualsiasi partita, ma non tocca i membri.	Tornei
Membro Partecipa ai tornei e compare nella classifica interna. Può arbitrare solo dove è stato nominato arbitro.	Gioca

I ruoli si assegnano dalla sezione Membri della scheda del club: si tocca un membro e si sceglie. Da lì si rimuove anche chi non fa più parte della squadra. Il Leader è uno solo: nominarne un altro significa trasferirgli la leadership, e chi la cede resta nel club come Co-Leader.

L'IDENTITÀ DEL CLUB, DA CAMBIARE QUANDO SERVE

- Lo stemma: si tocca lo scudo in cima alla scheda. Senza, il club mostra le proprie iniziali.
- Il nome, fino a 40 caratteri.
- La descrizione: chi siete, dove vi allenate, quando.
- La sede: l'indirizzo dove giocate, scritto come lo si cercherebbe su una mappa. Da lì chi apre la scheda del club ottiene le indicazioni per arrivarci.
- La regione: è il filtro con cui i bladers cercano un club vicino a dove abitano, e un club che non ce l'ha finisce in fondo, sotto la voce «Senza regione».

Per portare qualcuno nel club c'è il tasto condividi, in alto a destra nella scheda: manda un messaggio con il link del club. Chi ha l'app lo tocca e si trova sulla scheda con il pulsante per entrare; chi non ce l'ha arriva a una pagina che lo manda allo store. Condividere non è un privilegio di chi guida il club: il tasto lo vedono tutti.

Uscire da un club si fa dal menu in alto nella sua scheda. Se sei il Leader e ci sono altri membri, l'app chiede prima di trasferire la leadership: un club senza guida resterebbe ingestibile per chi ci è dentro. Se sei l'ultimo rimasto, uscire scioglie il club.

4. Partecipare a un torneo

La giornata vista dal giocatore, dall'iscrizione all'ultima partita.

PRIMA DEL TORNEO

- Trova il torneo**
Scheda Tornei, filtro "In programma". Ogni riga mostra data, luogo, club organizzatore, quota e posti rimasti. Nella scheda del torneo, toccando il luogo si hanno le indicazioni per arrivarci.
- Aprilo e leggi la sezione Info**
Sotto i dettagli c'è il regolamento applicato a QUEL torneo: punteggio scelto, soglia dei punti nei gironi e nella Top Cut, fin dove arrivano le partite lunghe, turni previsti, eventuali gironi, quanti passano alla Top Cut e se assegna punti di campionato.

3 **Tocca "Iscriviti al torneo"**

Finché le iscrizioni sono aperte puoi anche ritirarti, dallo stesso pulsante. Se l'organizzatore corregge data, luogo o quota, la modifica si vede subito qui.

4 **Torneo pieno? Entra in lista d'attesa**

Quando il tetto di iscritti è raggiunto il pulsante diventa "Entra in lista d'attesa" e ti dice in che posizione sei. Se qualcuno si ritira, il suo posto passa da solo al primo in coda, che riceve un avviso: nessuno deve rincorrere nessuno.

5 **Invita chi vuoi**

Il tasto condividi, in alto a destra nella scheda del torneo, manda la locandina, un invito e il link. Chi ha l'app lo tocca e si trova sul torneo; chi non ce l'ha arriva allo store.

IL GIORNO DEL TORNEO

1 **Conferma la presenza dalla scheda Check-in**

Il check-in si apre da solo un'ora prima dell'inizio, oppure prima se lo apre lo staff, e ti arriva un avviso. Quando sei in sala tocca "Sono qui". Chi non risulta presente resta fuori dal primo turno. Se il check-in è chiuso, la presenza te la segna lo staff al banco.

2 **Guarda la Home**

A torneo avviato risponde a una domanda sola: contro chi giochi, su che tavolo, adesso.

3 **Aspetta l'avviso invece della chiamata a voce**

Quando esce un turno il telefono ti dice contro chi giochi e a che tavolo; quando l'arbitro avvia la tua partita te lo ridice, e toccando la notifica si apre direttamente il referto. Tutti i casi stanno nella sezione "Gli avvisi".

4 **Vai al tavolo e fatti arbitrare**

I punti li registra l'arbitro dal suo telefono. Tu puoi seguire il punteggio in tempo reale dal tuo.

5 **Controlla la classifica fra un turno e l'altro**

Nella sezione Info del torneo, con le colonne dei criteri di spareggio e la linea del taglio che separa chi passa alla Top Cut da chi resta fuori. Il pulsante "Come si legge questa classifica" spiega i simboli e l'ordine dei criteri, uno per uno.

COSA ASPETTARSI DURANTE LA GIORNATA

Fase svizzera A ogni turno incontri chi ha fin lì il tuo stesso rendimento. Si giocano tutti i turni previsti, qualunque cosa succeda.	Non si viene eliminati
Turno di riposo (bye) Con iscritti dispari un giocatore per turno riposa. Tocca sempre a chi sta peggio in classifica e non l'ha già ricevuto, e vale 4 punti di campionato come una vittoria vera.	Vittoria d'ufficio
Gironi Oltre i 64 iscritti il campo si divide, e la classifica si legge girone per girone: quello che conta è entrare fra i primi del TUO girone. La sezione Info mostra una linguetta per ciascuno.	Solo nei tornei grandi
Top Cut Finita la fase svizzera, i migliori accedono all'eliminazione diretta. Il tuo percorso fino alla finale è visibile dalla sezione Top Cut; se in un turno resti senza avversario, passi il turno da solo.	Si perde e si esce
Quanto durano gli scontri Lo decide il punteggio scelto dall'organizzatore. Nel Bo3 semifinali e finali sono al meglio delle 3; a 5 o a 7 punti sono partite secche più lunghe; a 4 punti è tutto in partita secca. Ottavi e quarti possono seguire le finali o restare a 4: la sezione Info del torneo lo dice.	Dipende dal turno
Se devi andare via Ti segnerà come ritirato: resti in classifica con i risultati già ottenuti, ma non verrai più accoppiato. Sparire senza dirlo regala vittorie a tavolino a chi ti pesca.	Avvisa l'organizzatore

A TORNEO CONCLUSO

Classifica finale Nella sezione Info: il podio in cima, poi il quarto posto, chi è uscito nella Top Cut e infine tutti gli altri, così ognuno trova subito dove è arrivato.	Divisa per risultato
Condividi il podio Sotto il podio: l'app prepara un'immagine con i primi tre e il quarto posto, da mandare sui social o nel gruppo del club.	Un'immagine pronta
Si festeggia Vincere un torneo, sbloccare un traguardo o entrare dalla lista d'attesa fa partire una pioggia di coriandoli. Dura poco, si chiude con un tocco e non si ripete a ogni apertura.	Una volta sola

Chi non ha l'app può comunque giocare: nei tornei open l'organizzatore lo aggiunge a mano con il solo nickname. Viene accoppiato, arriva alla Top Cut e può vincere il torneo come tutti gli altri; le uniche cose che non ha sono un profilo e i punti di campionato.

5. I tornei a squadre

Il 2vs2 e il 3vs3: come si forma una squadra e cosa cambia al tavolo.

Un torneo open può essere 1vs1, 2vs2 o 3vs3: lo decide chi lo crea e non si cambia più. In un torneo a squadre l'iscritto è la squadra: accoppiamenti, classifica e Top Cut funzionano come sempre, solo che al posto di due nomi ci sono due squadre, e l'arbitro segna i punti alla squadra.

FORMARE LA SQUADRA

- 1 Apri il torneo e tocca "Crea la tua squadra"**
Dai un nome alla squadra, quello che comparirà nella Top Cut. Chi la crea ne è il capitano. Se da questo telefono gioca anche un figlio, l'app chiede chi dei due fa il capitano.
- 2 Manda il link ai compagni**
Ogni squadra ha il suo link: chi lo tocca arriva sulla scheda della squadra e preme "Unisciti alla squadra".
- 3 Un compagno non ha l'app? Lo aggiungi tu**
Dalla scheda della squadra il capitano riempie un posto libero con il solo nickname.
- 4 Squadra completa, squadra pronta**
Il contatore sulla scheda dice quanti posti sono occupati. Finché una squadra è incompleta il torneo non parte, e l'app dice quale.

COSA CAMBIA RISPETTO AL 1VS1

Punti per vincere Ogni partita, nei turni svizzeri e nella Top Cut, si chiude al primo che arriva a 7 punti invece che a 4. Vale anche per ogni gara di una serie al meglio delle 3.	7
Ranked I punti di campionato sono di una persona, e in un 2vs2 vince una squadra: i tornei a squadre sono sempre open.	Mai
Statistiche personali Le partite a squadre non contano nelle vittorie e nelle partite del profilo di nessuno.	Non si muovono
Check-in La presenza sarebbe della squadra, e a confermarla sarebbe uno per tutti: nei tornei a squadre la scheda Check-in non compare.	Non c'è
Avvisi Quando la partita della squadra inizia, il telefono di ciascun membro squilla, con i nomi delle due squadre.	A tutti i membri

Al banco iscrizioni capita la squadra in cui nessuno ha l'app. Leader, Co-Leader e Staff la iscrivono dalla sezione Info, alla voce Squadre, con "Aggiungi": nome e un nickname per posto, lasciando vuoti i posti di chi entrerà dal link. Lo staff può anche eliminare una squadra che non si completa; il capitano può scioglierne una sua.

6. Gli avvisi

Come l'app ti chiama al tavolo, e cosa guardare se non ti chiama.

In una sala con otto tavoli e sessanta persone, accorgersi che è il proprio turno è metà del lavoro. Quando l'arbitro avvia la tua partita - o ne segna il primo punto senza passare dall'avvio - il telefono ti avvisa: "La tua partita è iniziata", con il nome dell'avversario e il numero del tavolo. Toccando l'avviso si apre quella partita senza doverla cercare.

GLI AVVISI DI UN TORNEO

Check-in aperto Quando il check-in si apre, da solo un'ora prima o a mano dallo staff. Chi è già confermato o si è ritirato non lo riceve.	Tocca "Sono qui"
Turno pubblicato A ogni turno svizzero, primo compreso: contro chi giochi e dove. Chi riposa lo sa dallo stesso avviso.	Avversario e tavolo
Top Cut pubblicata Finita la Svizzera, a chi è ancora in gara: la Top Cut è pronta, e da lì si vede chi passa e contro chi.	Chi passa e contro chi
La tua partita è iniziata Quando l'arbitro avvia la partita. È quello descritto qui sotto.	Vai al tavolo
Posto dalla lista d'attesa Qualcuno si è ritirato e il suo posto è passato a te, primo in coda.	Sei iscritto

Tutti tranne l'inizio della partita, toccati, aprono la scheda del torneo. Gli avvisi dei profili della tua famiglia arrivano sul tuo telefono, con il loro nome.

CHI RICEVE L'AVVISO DELLA PARTITA

I due giocatori Entrambi, sul proprio telefono, nello stesso momento in cui la partita passa in corso.	Lo ricevono
Chi arbitra Ha appena premuto "avvia" sul proprio telefono: raccontarglielo sarebbe rumore.	Niente
Nella Top Cut Negli scontri al meglio delle 3, alla G2 e alla G3 i due sono ancora seduti al tavolo con la trottola in mano, e sanno già che si continua.	Solo la prima gara
Chi riposa Il bye non è una partita: la vittoria è già assegnata e non c'è nessun tavolo dove andare.	Nessun avviso

QUANDO ARRIVA

App aperta Anche mentre stai guardando un'altra schermata dell'app: l'avviso compare lo stesso in cima allo schermo.	Sempre
App chiusa, telefono in tasca L'avviso parte da internet e non dall'app: fra un turno e l'altro puoi spegnere lo schermo e mettere via il telefono.	Arriva lo stesso
Permesso negato Il permesso viene chiesto una volta sola, al primo accesso. Se è stato rifiutato si riaccende dalle impostazioni del telefono, alla voce Notifiche di IBT.	Non arriva niente
Nessuna rete in sala La notifica viaggia su internet: senza campo non parte, e quando la connessione torna la partita è già cominciata. Resta la Home.	L'avviso salta

L'avviso è una comodità, non l'unico modo di saperlo: la Home dice sempre contro chi giochi e su che tavolo, anche se la notifica non è mai arrivata. Se il turno è stato generato da un pezzo, guarda lì prima di preoccuparti.

Su Android gli avvisi di partita hanno un canale tutto loro, "Partite in corso": dalle impostazioni del telefono puoi silenziare quelli senza zittire il resto. Lo stesso avviso non squilla due volte, neanche quando l'app è aperta e lo riceve per entrambe le strade.

7. Organizzare un torneo

Per Leader, Co-Leader e Staff di un club: dalla creazione alla proclamazione del vincitore.

Creare e dirigere un torneo è riservato a chi fa parte di un club con un ruolo diverso da Membro. Il pulsante per crearne uno sta in fondo alla scheda Tornei, ancorato allo schermo: non si cerca.

CREARE IL TORNEO

- Nome, data e luogo**
 La data dell'evento è quella che i giocatori vedono in elenco, e decide anche la stagione a cui il torneo appartiene. Se il club ha indicato la sede, il luogo parte già compilato con quella.
- Decidi se è ranked**
 Un torneo ranked assegna punti alla classifica del circuito e richiede almeno 16 iscritti. Un torneo open si gioca allo stesso modo, ma non muove la classifica. Un club in prova può creare solo tornei open.
- Quota, note e tavoli**
 La quota può essere zero, e si paga sul posto: l'app la mostra e basta. Nelle note vanno orari, regole della casa e come arrivare. I tavoli sono obbligatori, almeno uno: numerano le partite, così con otto stazioni in sala ogni giocatore sa dove andare prima di alzarsi, e servono alla console arbitri, che divide le partite per tavolo.
- Scegli il formato: 1vs1, 2vs2 o 3vs3**
 Le squadre si possono scegliere solo in un torneo open, e il formato non si cambia più dopo la creazione. Come si formano le squadre lo dice la sezione "I tornei a squadre".
- Imposta il tetto di iscritti**
 In un torneo ranked turni, taglio ed eventuali gironi non si scelgono: li determina lo scaglione del regolamento, e l'app te li mostra prima di creare il torneo. In un torneo open il taglio lo scegli tu - Auto, Top 4, Top 8 o Top 16 - e l'automatico propone una Top 4 sotto i 16 giocatori e una Top 2 sotto gli 8.

6 Scegli il punteggio

La fase a gironi è sempre a 4 punti; cambia la Top Cut. "4 punti": tutto in partita secca a 4. "5 punti" e "7 punti": nella Top Cut partite secche a 5 o a 7. "Bo3": scontri al meglio delle 3, ogni gara a 4. Si sceglie fino alla generazione della Top Cut; i tornei a squadre giocano sempre in Bo3, ogni gara a 7.

7 Decidi fin dove arrivano le partite lunghe

Con 5 punti, 7 punti o Bo3, semifinali, finale e finale per il terzo posto sono sempre lunghe. La scelta riguarda i turni precedenti: "Semifinali e finali" lascia ottavi e quarti in partita secca a 4 e tiene corta la giornata, "Tutta la Top Cut" la allunga.

GLI SCAGLIONI, PER NUMERO DI ISCRITTI

16-32 giocatori	5 turni · Top 8
33-48 giocatori	5 turni · Top 16
49-64 giocatori	6 turni · Top 16
65-128 giocatori 2 gironi da max 64, 16 qualificati per girone	6 turni · Top 32
129-256 giocatori 4 gironi da max 64, 16 qualificati per girone	6 turni · Top 64
257-512 giocatori 8 gironi da max 64, 16 qualificati per girone	6 turni · Top 128

Sotto 16 iscritti nessuno scaglione si attiva: il torneo si gioca lo stesso, ma non può essere ranked.

FARLO SAPERE IN GIRO**Locandina****La prepara l'app**

Dal menu di gestione, in alto a destra: un volantino con nome, data, luogo, quota, premi e stemma del club. Lo sfondo è quello standard IBT, oppure una foto dalla galleria o scattata sul momento, da inquadrare con le dita. Si rifà quando vuoi, sempre con i dati di adesso.

Condividi**Locandina, invito e link**

Il tasto in alto a destra nella scheda del torneo manda tutto insieme su WhatsApp, Instagram o dove vuoi. Il link apre il torneo nell'app, o manda allo store chi non ce l'ha.

Esiste anche un terzo tipo di torneo, l'AMICHEVOLE: fuori dai club, fra amici. Non compare in nessun elenco - ci si iscrive solo dal link - non muove statistiche né classifiche, e a torneo concluso o annullato sparisce. Per crearne una serve il permesso del gestore dell'app: chi ce l'ha trova "Nuova amichevole" in fondo alla scheda Tornei, oppure - se organizza anche per un club - "Nuovo torneo" gli chiede quale dei due. Un club in prova che ha già speso il suo torneo non ferma le amichevoli.

IL GIORNO DELL'EVENTO: LA SCHEDA CHECK-IN**1 Il check-in si apre da solo**

Un'ora prima dell'orario del torneo, e gli iscritti ricevono un avviso. Dalla scheda Check-in puoi aprirlo prima o chiuderlo con l'interruttore "Conferma dall'app": spento, la presenza la segna solo lo staff.

2 Presenze e quote, una riga per iscritto

In cima i due contatori, presenti e pagati. Ogni iscritto ha due interruttori separati, "Presente" e "Pagato", e i filtri Da confermare, Da pagare, Assenti e Tutti aiutano al banco. Tenendo premuta una riga si segna assente, ritirato o si toglie dagli iscritti. Chi ha pagato e chi no lo vedono solo lo staff e l'interessato.

3 Aggiungi chi gioca senza l'app

Pulsante "Ospite", solo nei tornei open e a iscrizioni aperte: serve il nickname, da 2 a 24 caratteri. Due omonimi vengono rifiutati, perché al tavolo diventerebbero un problema dell'arbitro.

4 Nomina gli arbitri

Sezione Arbitri, "Privilegi arbitro": un interruttore per ogni iscritto con un account. Chi gestisce il club arbitra già tutto senza bisogno di essere nominato, e chi ha creato il torneo è arbitro d'ufficio - il suo interruttore è acceso e bloccato anche quando si è iscritto per giocare.

5 Avvia il torneo dalla scheda Check-in

Prima di partire l'app mostra il riepilogo: chi entra nel primo turno, chi entra senza aver pagato, chi resta fuori. Chi non si è confermato viene marcato assente invece di regalare una vittoria a tavolino a chi lo avrebbe pescato. Se il torneo è ranked ma i presenti sono meno di 16, l'app avvisa che verrà declassato a open prima di far partire il primo turno.

6 A torneo partito, sistema le quote

Le presenze si chiudono. Se il torneo ha una quota la scheda Check-in resta allo staff: in cima chi ha giocato senza pagare, con "Incassa", e chi aveva pagato ma non si è presentato, con "Rimborsa".

MANDARE AVANTI LA GIORNATA**1 Genera il turno successivo**

Sezione Arbitri, appena l'ultimo tavolo chiude il turno: il pulsante compare in cima, sopra la console tavoli. L'app accoppia i giocatori con lo stesso rendimento evitando i rematch, assegna i tavoli - senza mettere un arbitro fisso al tavolo di una sua partita - e sceglie chi riposa. Finché c'è una partita riaperta, anche di un turno prima, il turno dopo non si genera.

2 Annulla il turno per correggere quello prima

I risultati di un turno si correggono solo mentre è in corso. Se va corretto un risultato dopo aver generato il turno successivo, "Annulla il turno" (sezione Arbitri a turno finito, o in fondo alla Svizzera) cancella il turno generato e rimette in corso quello prima: correggi e genera di nuovo. Con la Top Cut avviata si annulla la Top Cut.

3 Chiudi la Svizzera e avvia la Top Cut

Al termine dei turni previsti, sempre dalla sezione Arbitri. L'app costruisce l'intera Top Cut con le teste di serie ricavate dalla classifica - girone per girone, se ce n'è più di uno: ogni giocatore può vedere il proprio percorso fino alla finale.

4 Lascia che la Top Cut avanzi da sola

Ogni scontro concluso promuove il vincitore nello slot successivo. Nell'ultimo turno convivono la finale e la finale per il terzo posto, che assegna il bronzo. Chiusa la finale, il torneo si conclude e i punti di campionato partono da soli.

5 Se la finale è decisa ma il torneo no, proclamalo

La chiusura parte dal telefono di chi arbitra la finale: se proprio lì cade la rete, il torneo resta "in corso" con la coppa già assegnata sul campo. In Top Cut compare allora "Proclama il vincitore", che è quel passo ripetuto a mano.

GESTIRE GLI IMPREVISTI

La locandina era sbagliata Dal menu di gestione, in alto a destra: nome, data, luogo, quota, note, tavoli e tetto di iscritti. Le modifiche sono visibili subito a chi è già iscritto, e il tetto non può scendere sotto il numero di iscritti attuali.	Modifica dettagli
Un giocatore se ne va Dalla lista iscritti, toccando il suo nome. Da lì si segna anche chi è assente o squalificato, e si riammette chi era uscito per errore.	Ritira dal torneo
Una partita non si gioca Dalla schermata della partita: chiude il referto a favore di uno dei due senza passare dai finish, e resta tracciata come correzione.	Vittoria a tavolino
La finale è finita, il torneo no Il pulsante è nella sezione Top Cut, sopra gli scontri, e lo vede chi ha il fischietto. Assegna il titolo e fa partire i punti di campionato rimasti in sospeso; premerlo due volte non fa danni.	Proclama il vincitore
Serve il risultato fuori dall'app Dal menu di gestione: copia negli appunti classifica, punti e tutte le partite, pronti da incollare in un foglio di calcolo.	Esporta risultati
La Top Cut è nata sbagliata In fondo alla sezione Top Cut, per chi gestisce il club. Cancella la Top Cut e rimette in corso l'ultimo turno della Svizzera: correggi e riavvia la Top Cut dalla sezione Arbitri. I risultati già segnati nella Top Cut si perdono.	Annulla la Top Cut
Un risultato era sbagliato Disponibile a torneo concluso: i punti di campionato già assegnati vengono restituiti, si corregge, e alla nuova chiusura vengono ricalcolati.	Riapri il torneo
Il torneo è partito troppo presto Dal menu di gestione, durante il primo turno e finché nessuna partita è iniziata: le partite del turno 1 vengono cancellate e il torneo torna aperto alle iscrizioni com'era prima dell'avvio. Poi si riavvia.	Torna alle iscrizioni
L'evento salta Le partite ancora aperte vengono chiuse senza esito e nessun risultato è più modificabile, nemmeno da chi organizza. Iscritti e punteggi già registrati restano visibili. Non è reversibile.	Annulla torneo

Chi esce dal torneo, a qualunque titolo, resta in classifica con i risultati già ottenuti ma non viene più accoppiato.

Anche chi organizza prima o poi deve giocare, e nessuno arbitra la partita in cui gioca. Quando apri la tua partita l'app te lo dice e ti offre "Fatti arbitrare": passi il telefono a chi segue lo scontro al tavolo, scrivi il suo nome, e il referto porterà il suo. A partita finita il telefono torna a te.

8. Arbitrare una partita

La schermata che si usa in piedi, con il telefono in una mano e un Beyblade nell'altra.

Può arbitrare chi è stato nominato arbitro nel torneo e chiunque gestisca il club organizzatore. Si arbitra dalla sezione Arbitri: dalle schede Svizzera e Top Cut una partita si apre solo da guardare - punteggio, moneta e finish - per tutti, arbitri compresi.

LA CONSOLE TAVOLI

1 Un riquadro per ogni tavolo

La sezione Arbitri mostra tutti i tavoli del torneo: la partita che ci si gioca, chi la arbitra, quelle in coda. In rosso i tavoli in corso, in blu quelli da avviare, in verde i liberi; in alto l'avviso dei tavoli da coprire. Su un tablet si apre anche a schermo intero.

2 Prendi il tuo tavolo

Tocca un tavolo senza arbitro e poi "Arbitro io questo tavolo": da lì in avanti è il tuo. Chi gestisce il torneo può anche assegnarlo a un altro arbitro o spostare una partita in coda su un tavolo libero.

3 Il mio tavolo

La partita di adesso con "Inizia partita", quelle che aspettano e quelle già arbitrate. A partita chiusa torni qui con la successiva pronta. Se la partita di adesso la giochi tu, "Intanto arbitra la prossima" avvia una di quelle in coda e la tua torna ad aspettare. Anche con un tavolo tuo, le partite in coda si arbitrano subito toccandole nell'elenco. Per rientrarci ritocca il tuo tavolo nella console. Finché arbitri lo schermo resta acceso, e se la rete cade un avviso te lo dice.

IL VIDEO È OBBLIGATORIO. Chi arbitra riprende ogni battaglia con la modalità di ripresa al più alto numero di fotogrammi al secondo che ha a disposizione: su iPhone lo slow-mo a 240 fps (Impostazioni > Fotocamera > Registra slow-mo), su Android il rallentatore equivalente, al valore di fps più alto. Serve a rivedere al rallentatore gli esiti che si decidono in un istante. La regola completa sta nel Regolamento di gioco, alla voce "Il video della battaglia".

SEGNARE I PUNTI

1 Avvia la partita dal tuo tavolo o dalla console

Il punteggio diventa l'elemento più grande dello schermo: si legge da un metro, appoggiato al bordo dello stadium.

2 Lancia la moneta

Prima del primo punto si sorteggia chi sceglie da che lato dello stadium giocare: un tocco, e l'esito resta sul referto. I finish compaiono dopo il lancio. Nelle serie al meglio delle 3 si lancia solo nella Gara 1: dalla Gara 2 si gira l'arena, e un lato da scegliere non c'è più.

3 Metti i lati come sono al tavolo

"Inverti i lati" scambia i due giocatori sullo schermo: chi hai a sinistra dello stadium sta a sinistra anche sul telefono, ed è il modo più semplice di non sbagliare pulsante.

4 Un tocco per ogni finish

Quattro pulsanti alti e ben separati per ciascun giocatore. Una vibrazione conferma che il punto è stato registrato, così non devi staccare gli occhi dallo stadium.

5 Il fallo ha un pulsante a parte

Sta in fondo perché non assegna punti ed è di natura diversa. Il contatore dei falli consecutivi resta sempre in vista.

6 La partita si chiude da sola

Al raggiungimento della soglia - primo a 4 nella fase a gironi, nella Top Cut primo a 4 o, se il torneo gioca a 5 o a 7 punti, a quella soglia - il referto si chiude e le statistiche si aggiornano.

Avviare la partita - o segnarne il primo punto - manda l'avviso "La tua partita è iniziata", con avversario e tavolo, ai due giocatori. Nelle serie al meglio delle 3 parte solo alla prima gara. Non toglie il lavoro di chiamare a voce chi ha il telefono in fondo alla borsa, ma toglie quello di rincorrerlo.

QUANTO VALE OGNI FINISH

Spin Finish	1 punto
Burst Finish	2 punti
Over Finish	2 punti
Extreme Finish	3 punti
Fallo singolo Viene registrato ma non muove il punteggio.	0 punti
Secondo fallo consecutivo Il contatore riparte da zero. Un finish valido di uno qualsiasi dei due giocatori interrompe la serie.	1 punto all'avversario

I punti dei finish valgono solo per vincere la singola partita: non finiscono nella classifica di campionato.

CORREGGERE

Annullare l'ultimo punto Il pulsante sta sotto il pollice, accanto allo storico degli eventi. Serve a correggere il tocco sbagliato, subito.	Sempre possibile
Riaprire una partita chiusa È il regolamento stesso a prevederlo: la regola del Reverse annulla un Extreme Finish già dichiarato. Nella Svizzera solo finché il turno è in corso.	Arbitri e organizzatori
Annullare un turno L'unico modo di correggere un turno già superato: si cancella il turno dopo (o la Top Cut) e si torna a quello prima.	Organizzatore
Riscrivere il risultato Per i casi in cui il referto va rifatto da capo, o per assegnare una vittoria a tavolino.	Organizzatore

Ogni correzione resta tracciata con autore, momento e punteggio precedente: una modifica silenziosa è peggio dell'errore.

Gli scontri che il torneo dichiara al meglio delle 3 sono fatti di più gare: chiusa una, l'app crea da sola la successiva. Se la connessione cade nel momento sbagliato la serie può fermarsi a metà: lo scontro te lo dice e ti offre il pulsante per rigenerare la gara mancante.

Durante un torneo la rete di una fiera o di una palestra satura. L'app tiene una copia locale di tutto: puoi continuare a segnare i punti anche senza campo, e le scritture partono da sole quando la connessione torna.

9. Punti, classifica e statistiche

Come nascono i numeri che vedi sul tuo profilo.

La classifica che apri dalla linguetta è quella del TUO CLUB e della sua LEGA, e senza un club non c'è. Una classifica di tutto il circuito non esiste: è il server a non rispondere a quella domanda.

LA CLASSIFICA DEL CLUB è la gara fra i suoi membri, anche a zero punti, e conta solo i tornei ranked del club. Iscriverti puoi a qualsiasi torneo di qualsiasi club: i punti che fai da un altro club non entrano nella classifica del tuo, ma se quel torneo è di lega e il tuo club è nella stessa lega contano per la lega.

LA CLASSIFICA DELLA LEGA raccoglie i tornei ranked di tutti i club della lega, e ha due viste. «Giocatori»: i membri dei club della lega con almeno un punto, ciascuno con i suoi 10 risultati migliori nei tornei di lega e lo spareggio di sempre. «Club»: tutti i club della lega, anche a zero. In ogni torneo di lega un club prende la somma dei punti dei suoi 3 giocatori migliori (con meno di 3 presenti, zero), e in stagione contano i suoi 10 tornei migliori. Fra i club non c'è spareggio: a pari punti, stessa posizione.

Le posizioni non premiano il piazzamento, premiano le partite vinte: ogni match portato a casa vale punti, indipendentemente da quanto lontano si arriva nella Top Cut. Contano solo i tornei ranked, e solo i migliori 10 risultati della stagione giocati in quella stessa sede.

PUNTI DI CAMPIONATO

Match vinto	4 pt
Turno di riposo Un bye vale quanto una vittoria.	4 pt
Partecipazione A chiunque prenda parte al torneo.	2 pt
Risultati contati Oltre questo numero i risultati peggiori della stagione non pesano sul totale: giocare di più non basta, bisogna giocare meglio. Si contano club per club, e lega per lega.	I migliori 10
Dove finiscono I punti di un torneo contano nella classifica del club che lo organizza, per i suoi membri; se il torneo è di lega, contano anche nella lega.	Club che organizza e lega
Punti di un club in lega A ogni torneo di lega il club prende la somma dei suoi 3 giocatori migliori, se ne erano presenti almeno 3. Conta il club a cui ognuno è iscritto quando il torneo si chiude.	I 3 migliori

I punti vengono assegnati alla chiusura del torneo. Se un torneo viene riaperto per correggere un risultato, vengono restituiti e poi ricalcolati.

I NUMERI SUL TUO PROFILO

Punti club La somma dei tuoi migliori risultati ranked dell'anno nei tornei del tuo club.	Classifica del club
Punti lega Se il tuo club è in una lega: la somma dei tuoi migliori risultati nei tornei di lega dell'anno, ovunque li hai giocati. Accanto, la tua posizione in lega.	Classifica della lega
Vittorie, Partite e Win rate Contano anche i tornei open: sono le tue statistiche personali, non la classifica.	Tutte le partite
Tornei e Trofei Tornei ranked conclusi a cui hai partecipato, e quanti ne hai vinti.	Solo i ranked
Traguardi Partite, vittorie, win rate, punti, trofei, serie e stagioni: il circuito può aggiungerne di nuovi in qualsiasi momento, e il tuo avanzamento è già calcolato su quello che hai fatto finora.	Si sbloccano da soli

Dentro un torneo la classifica è un'altra cosa: ordina i giocatori per vittorie e rompe le parità con i criteri del regolamento, applicati in quest'ordine: Scontro diretto, Punti fatti, Median Buchholz Cut 1, Forza avversari (OMW), Extra punti. Le colonne che vedi in tabella sono esattamente quelle che decidono l'ordine, così una classifica può spiegare da sola perché una riga sta sopra a quella sotto.

10. Segnalare un problema

Quando è l'app a sbagliare: come dirlo in modo che si possa sistemare.

Il modo giusto per segnalare un difetto è dall'app, da Impostazioni sotto Assistenza: nella stessa schermata restano le segnalazioni già mandate, con la risposta di chi la cura. Se l'app non si apre proprio, resta l'indirizzo ibtournament.app@gmail.com.

MANDARE UNA SEGNALAZIONE

- 1 Impostazioni, "Segnala un problema"**
Il modulo chiede tre cose, e sono le tre senza le quali un difetto non si ripara.
- 2 La foto del problema**
Uno scatto di schermo mostra in un colpo d'occhio quello che una descrizione impiega dieci righe a dire male. Si sceglie dalla galleria o si scatta sul momento.
- 3 Cosa è successo e cosa ti aspettavi**
Un titolo che si legge in elenco - "la classifica del club non conta i punti di ieri" - e sotto il racconto per esteso.
- 4 I passi per ripeterlo**
È la parte che vale di più: un difetto che si riesce a far ricomparire a comando è un difetto quasi risolto.
- 5 Invia**
Versione dell'app e tipo di telefono li allega l'app da sola: lo stesso difetto può vivere su un sistema solo, o essere già corretto in una versione più nuova.

COME SI LEGGE LA RISPOSTA

APERTA Nessuno l'ha ancora letta: è in fila.	È arrivata
IN LAVORAZIONE Il difetto c'è, ed è sul tavolo di chi lo ripara.	Presa in carico
RISOLTA La nota dice da quale versione: se sul tuo telefono si vede ancora, controlla di avere quella installata.	Corretta
SCARTATA Non era un difetto, oppure non si è riusciti a farlo ricomparire. La nota dice quale dei due.	Non si ripara

Gli ultimi tre stati portano sempre una nota: un verdetto senza motivo vale meno di nessun verdetto.

11. Domande rapide

Le cose che si chiedono al tavolo, con la risposta in una riga.

ACCOUNT, CLUB E CLASSIFICA

Non vedo nessuna classifica La classifica è quella del proprio club: senza, non c'è niente da mostrare. Si entra in un club dalla scheda Club.	Serve un club
Non riesco a creare un torneo Devi far parte di un club con un ruolo diverso da Membro. Chiedi al Leader di promuoverti a Staff. Se il club è in prova, il torneo che gli spetta potrebbe essere già stato creato.	Serve un ruolo nel club
Ho giocato ma i punti non si vedono La classifica del club conta solo i suoi tornei. Se il torneo era di lega e il tuo club è nella stessa lega, i punti li trovi nella scheda «Lega». Le classifiche si aggiornano entro un paio di minuti dalla chiusura.	Era il torneo di un altro club
Il mio totale in classifica è sceso Un torneo andato male non si somma: resta fuori dal conteggio della stagione.	Contano i migliori 10
Ho cambiato club e i punti non mi hanno seguito Nella classifica del club nuovo si riparte da zero. Se il club nuovo è nella stessa lega, i punti di lega restano; in un'altra lega non si vedono più, ma tornano se rientri. Le statistiche del profilo restano.	Nel club si riparte da zero
Non trovo il club di un amico La scheda Club filtra per regione: rimetti la barra su "Tutte". Un club che la regione non ce l'ha sta in fondo, sotto «Senza regione».	Controlla il filtro
Mi ritrovo con due account Impostazioni, "Modi per accedere": aggiungi al profilo che vuoi tenere l'accesso che usavi con l'altro. Quello di troppo si elimina dalle sue Impostazioni.	Collega gli accessi

ISCRIZIONI, AMICHEVOLI E SQUADRE

Il torneo è pieno Se qualcuno si ritira il posto passa da solo al primo in coda, con un avviso.	Entra in lista d'attesa
Non trovo un'amichevole Le amichevoli non compaiono negli elenchi: chiedi il link a chi la organizza. Dopo l'iscrizione la ritrovi fra i tuoi tornei. Una volta conclusa, sparisce.	Serve il link
Non vedo la scheda Check-in Per chi gioca c'è solo finché le iscrizioni sono aperte. Nei tornei a squadre non c'è mai.	Il torneo è partito
Il torneo a squadre non parte L'app dice quale: si completa dal link della squadra, a mano con un nickname, oppure la si elimina.	Una squadra è incompleta
Voglio iscrivere mio figlio Aggiungi il suo profilo una volta sola; da lì in poi lo iscrivi dalla scheda del torneo, accanto a te.	Profilo, Famiglia

DURANTE LA GIORNATA DI GARE

Non mi è arrivato nessun avviso Nelle impostazioni del telefono, alla voce Notifiche di IBT. Senza rete l'avviso non parte affatto: la Home dice contro chi giochi e su che tavolo comunque.	Controlla i permessi
Non vedo il pulsante per arbitrare L'organizzatore te li dà dalla sezione Arbitri del torneo. Se sei tu a giocare quella partita non puoi arbitrarla: usa "Fatti arbitrare".	Chiedi i privilegi
Con che modalità riprendo la battaglia Il video è obbligatorio per chi arbitra: slow-mo a 240 fps su iPhone, il rallentatore più veloce che il telefono offre su Android.	La più alta in fps
Ho toccato il pulsante sbagliato Dalla schermata della partita, sempre. A partita chiusa si può riaprire il referto.	Annulla l'ultimo punto
La serie al meglio delle 3 si è fermata Lo scontro mostra lo stato e il pulsante per creare la gara mancante: succede quando una scrittura non è andata a buon fine.	Rigenera la gara
Non c'è campo in sala L'app lavora sulla copia locale e sincronizza da sola appena la connessione torna.	Continua pure
Il torneo non assegna punti Un torneo ranked richiede almeno 16 iscritti e solo giocatori con un account.	È open, o ha pochi iscritti
Un giocatore non ha l'app Solo nei tornei open, dalla lista iscritti, con il solo nickname.	Aggiungilo a mano
Il torneo è finito ma risulta in corso In Top Cut, se hai il fischietto: chiude il torneo e assegna i punti che erano rimasti in sospeso.	Proclama il vincitore

L'APP IN SÉ

Il podio in Home sembra fermo

[Trascina verso il basso](#)

Podio e avanzamento del turno si rileggono all'apertura e con il trascinamento: sono le uniche due cose che l'app non segue in tempo reale. La classifica, quella sì.

Ho trovato un difetto nell'app

[Segnalalo dalle Impostazioni](#)

Impostazioni, Assistenza, "Segnala un problema": una foto del problema, cosa è successo e i passi per ripeterlo. Dalla stessa schermata rileggi la risposta.

Le regole hanno due documenti a parte, tutti e due in Impostazioni e tutti e due scaricabili in PDF: il Regolamento della lega (scaglioni, criteri di spareggio, punti di campionato) e il Regolamento di gioco (bey ammessi, controlli, lancio, valore dei finish, falli). Un singolo torneo può discostarsi dai valori standard: l'organizzatore li dichiara nella sezione Regolamento del torneo stesso, ed è quella la versione che vale sul campo.