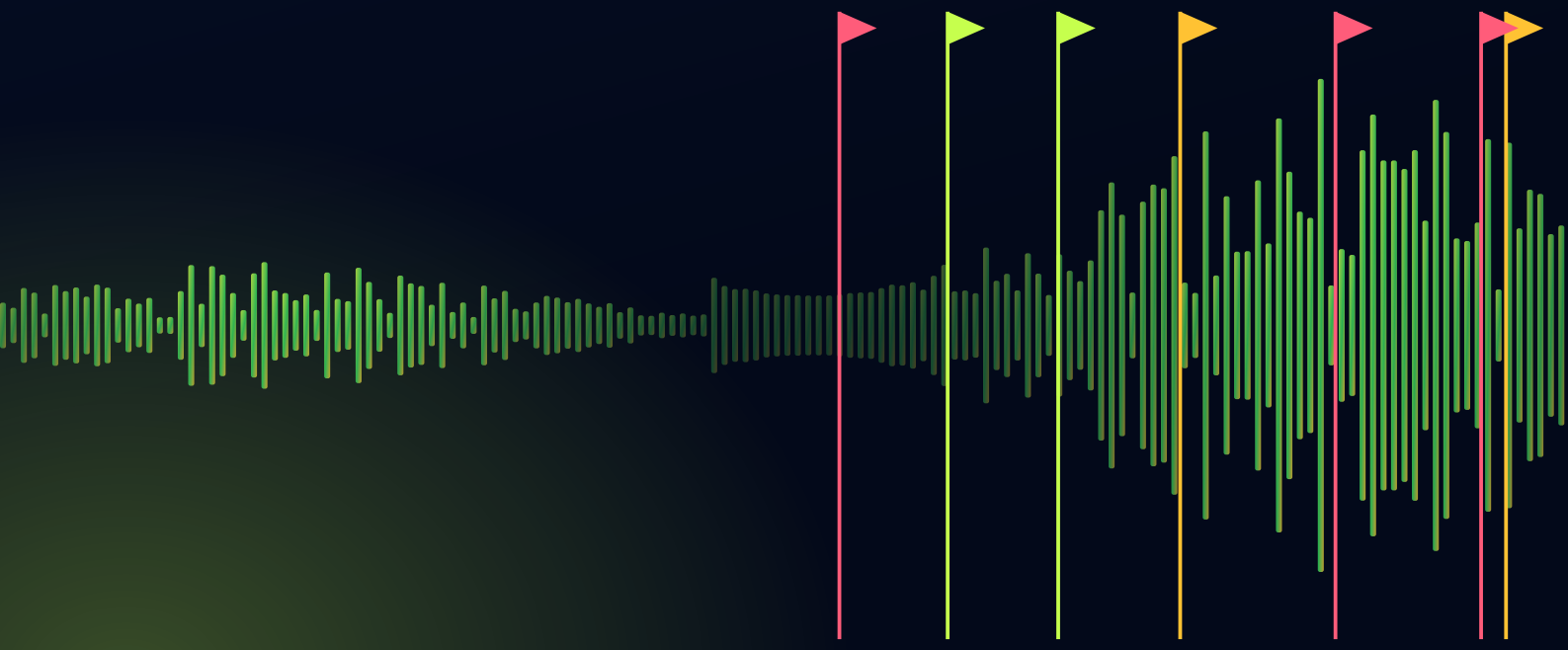
SUITE CORTEO STUDIO

CorteoStudio Score

Manuale utente

Il banco del giudice in una gara di tamburini e chiarine: registra l'esibizione, ci mette sopra i segni mentre succede, la valuta e alla fine stampa il dossier che il gruppo si porta a casa.



Versione 2.6.7 · Windows

© 2026 Gabriele Fiocchi

Indice

PER COMINCIARE

01 **Benvenuto in Score** 3
Che cosa fa il programma, la scheda di carta da cui nasce, e i due banchi della giuria.

02 **Installare e attivare** 5
L'installer della suite, la prova di quindici giorni, la chiave, gli aggiornamenti e i permessi di Windows.

03 **Prima della gara: le Impostazioni** 7
Il tuo nome, il microfono, come si comporta il banco mentre un gruppo suona, le tue voci di giudizio e l'aspetto.

LA GARA

04 **Una gara** 9
Creare la gara, mettere i gruppi nell'ordine di uscita, e seguire la giornata con la panoramica.

05 **Il regolamento** 12
Le voci della card coi loro pesi, i marcatori, le schede con i bonus e i tetti: come si leggono e come si cambiano.

GIUDICARE

06 **Il banco del giudice** 16
La pagina di un'esibizione: l'onda, i cursori dei voti, i pulsanti dei marcatori e la barra delle schede.

07 **Durante l'esibizione** 19
Dal pulsante d'inizio alla fine: registrare, segnare coi tasti, e cosa fare con una falsa partenza.

08 **Subito dopo: rivedere e votare** 21
Riascoltare, spostare e graduare i segni, compilare le schede, votare la card e chiudere la valutazione.

09 **Il punteggio** 24
Come si costruisce il numero, riga per riga, e perché si può sempre spiegare.

10 **La postazione e il giudice di campo** 26
Ordinare i pulsanti come tieni le mani sul banco, e ricevere fuori passo e fuori fila dal telefono del giudice di campo.

11 **La giuria su più PC** 29
Collegare i PC degli altri giudici a un banco della giuria: le loro schede arrivano in diretta, e alla fine c'è una classifica sola. O giudicare da soli, come sempre.

PORTARLA FUORI

12 **A fine gara: dossier e riepilogo** 32
La graduatoria della giornata, il dossier per ogni gruppo con la sua registrazione, e il foglio per la giuria.

RIFERIMENTO

13 **Problemi, tasti e parole** 34
Le cose che capitano in gara, le scorciatoie e il glossario.

CAPITOLO 01

01



Benvenuto in Score

Che cosa fa il programma, la scheda di carta da cui nasce, e i due banchi della giuria.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cos'è
Un microfono e una tastiera in tribuna

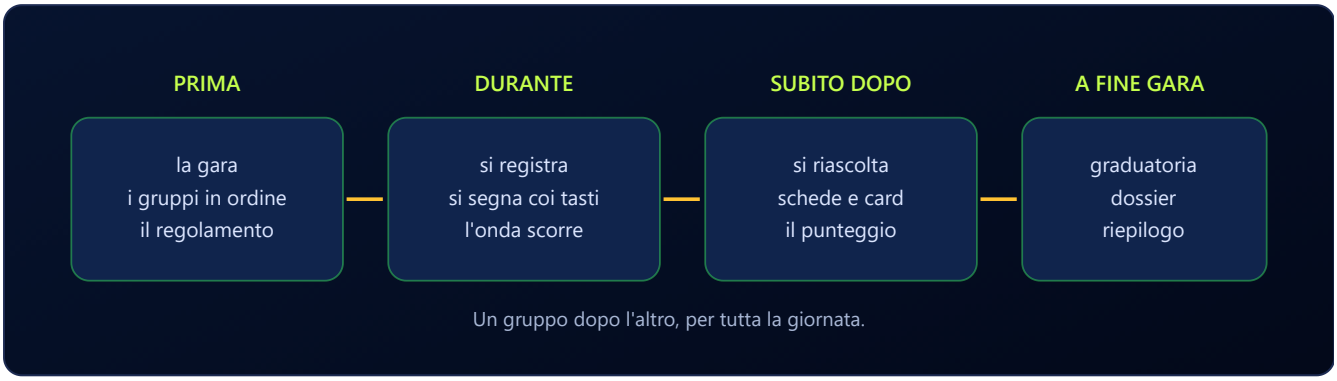
La scheda di carta
Il minuto non si stima a occhio

I due banchi
Musica e coreografia

Che cosa serve
Computer, microfono, telefono

Che cos'è

CorteoStudio Score è il programma del **giudice**. Durante l'esibizione registra il gruppo e ti lascia mettere dei **segni** sulla registrazione con un tasto, nel momento esatto in cui le cose succedono. Subito dopo compili le schede e la card dei voti, e il punteggio si costruisce sotto i tuoi occhi. A fine gara stampa un **dossier** per ogni gruppo e il **riepilogo** con la graduatoria.



La scheda di carta

Il regolamento di serie del giudice di musica ricalca la **scheda di giuria per tamburini storici** che si porta in gara stampata. Sulla carta le voci non sono voti ma **conteggi sulla linea del tempo**: una riga per voce, i minuti in orizzontale, un segno nella casella del minuto in cui la cosa succede. Qui è uguale, con una differenza che conta: il segno cade esattamente dove cade sulla registrazione.

> **Cinque voci su sette sono a favore**
>
> Parti di orchestrazione, tempi binari e ternari, fraseggi, variazioni dinamiche e variazioni di tempo sono **ricchezza**: aggiungono punti. Solo errori esecutivi e caduta bacchetta ne tolgono. I voti veri sono due: difficoltà della composizione e qualità esecutiva.

I due banchi

BANCO DI

Musica

L'esecuzione di tamburi e chiarine, sulla scheda di carta: difficoltà della composizione e qualità esecutiva, con le sette voci contate.

BANCO DI

Coreografia

Figure, transizioni, sincronia con la musica, originalità, e le **righe**: tenuta delle file, distanze, passo, conversioni.

Ogni banco ha i suoi pulsanti, le sue schede e la sua card. Si sceglie quando si crea la gara. **Una gara è di un giudice**: due giudici sono due file, come sulla carta.

Che cosa serve

- Un **PC Windows**, meglio un portatile con la batteria carica.
- Un **microfono**: va bene quello del portatile, meglio uno esterno rivolto al campo.
- Per la coreografia, eventualmente un **telefono con CorteoStudio Rec** per il giudice di campo (capitolo 10) e una Wi-Fi qualunque, anche l'hotspot di un telefono. Internet non serve.

CAPITOLO 02



Installare e attivare

L'installer della suite, la prova di quindici giorni, la chiave, gli aggiornamenti e i permessi di Windows.

IN QUESTO CAPITOLO

L'installazione
CorteoStudioSuite

I quindici giorni di prova
Il programma intero

Attivare la chiave
Impostazioni → La chiave di attivazione

Gli aggiornamenti
Silenziosi

I permessi di Windows
Quando non si crea una gara

L'installazione

1. **Avvia l'installer**
   `CorteoStudioSuite` e rispondi di sì alla richiesta di Windows.
2. **Lascia spuntato CorteoStudio Score**
   fra i componenti; gli altri due programmi sono facoltativi.
3. **Apri Score**
   dal menu Start: dopo il banner col logo verde e oro compare l'elenco delle gare.

> *i* **Dove trovi questo manuale**
>
> L'installer lo mette nel menu Start, accanto al programma, col nome ‹ CorteoStudio Score - Manuale utente ›. Il file sta nella cartella `Manuali` dentro quella del programma.

I quindici giorni di prova

Dalla prima apertura Score funziona per intero per quindici giorni, e il conto è sempre visibile. Finiti i giorni si apre solo la finestra della chiave: le gare restano nella loro cartella e tornano appena la inserisci.

Attivare la chiave

1. **Apri le Impostazioni**
   con l'ingranaggio, riquadro **La chiave di attivazione**.
2. **Copia il codice di questo computer**
   e mandalo a chi emette le chiavi.
3. **Incolla la chiave**
   e premi ‹ Attiva ›. Una chiave vale per un computer e per Score soltanto.

Gli aggiornamenti

A ogni avvio Score guarda se c'è una versione nuova e, se c'è, lo dice con una striscia in fondo alla finestra. Il controllo si spegne nelle Impostazioni, dove c'è anche ‹ Controlla adesso ›.

I permessi di Windows

Se l'*accesso alle cartelle controllato* di Sicurezza di Windows è acceso, Windows può impedire a Score di scrivere in Documenti: la gara non si crea, non si cancella. Score lo dice chiaramente, e nelle Impostazioni compare **Permessi di Windows** con ‹ Autorizza il programma ›. Lo stesso pulsante apre anche il firewall per il giudice di campo. Accetta la richiesta di Windows, poi chiudi e riapri il programma.

CAPITOLO 03



Prima della gara: le Impostazioni

Il tuo nome, il microfono, come si comporta il banco mentre un gruppo suona, le tue voci di giudizio e l'aspetto.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cosa c'è
Scheda per scheda

Il ritardo di reazione
Il segno cade sul colpo, non dopo

Tieni conto di quanti sono
Più musici, più difficile

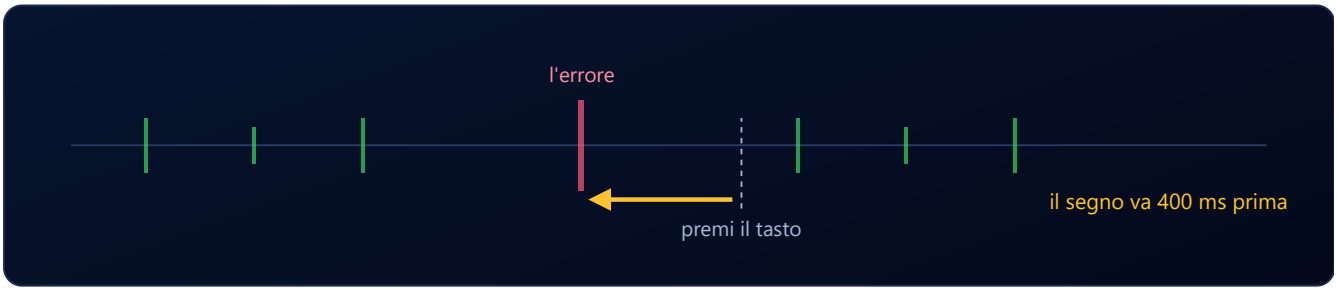
Che cosa c'è

Il giudice	**Nome e cognome**, che finiscono sulle gare nuove e in testa a ogni dossier, e il **ruolo abituale** (musica o coreografia), proposto quando crei una gara.
Microfono	L'**ingresso** che registra le esibizioni (*Quello di sistema* usa il predefinito di Windows), la **qualità della registrazione** (22, 44,1 o 48 kHz) e ‹ Rileggi i microfoni › se ne hai appena collegato uno.
Il banco	Come si comporta mentre un gruppo suona: **marcatori da tastiera**, **chiedi conferma alla fine dell'esibizione**, **tieni conto di quanti sono**, **ritardo di reazione**, e l'ordine dei pulsanti della postazione.
Le mie voci di giudizio	Un magazzino di voci della card scritte da te, pronte da aggiungere a una gara (capitolo 5).
Aspetto	La **veste** (Aurora Tempo, Ottone, Sole in piazza) e **chiaro o scuro**.
I file	Dove stanno le gare, con ‹ Apri la cartella delle gare › e ‹ Apri il registro ›.

> *i* **Quanto pesa un'esibizione**
> Un WAV a 44,1 kHz mono pesa circa 5 MB al minuto: una giornata di venti gruppi da sei minuti sta sotto il gigabyte.

Il ritardo di reazione

Un giudice sente l'errore, decide che è un errore, e poi muove il dito: circa quattro decimi di secondo, sempre nella stessa direzione. Score mette il marcatore **quel tanto prima** dell'istante in cui premi, così cade sul colpo. Di serie sono **400 ms**; si regola, e si può azzerare. Quando segni riascoltando la registrazione il ritardo non si applica: lì il segno va dov'è la testina.



Tieni conto di quanti sono

Più il gruppo è numeroso, più è difficile suonare pulito. Con questa voce accesa, la **qualità esecutiva** si corregge in base al numero di componenti scritto nella scheda del gruppo: il riferimento è **11 musici**, che non prende né dà niente; ogni musico in più o in meno vale **7 centesimi di voto**, con un tetto di **mezzo voto**.

COMPONENTI	8	11	14	18	25
Correzione del voto	−0,21	0	+0,21	+0,49	+0,50 (tetto)

È spenta di serie. La correzione si vede sempre in chiaro, sulla card e nel dossier («Numerosità (18 musici) +0,49»). Una gara cominciata con una regola non la cambia a metà.

CAPITOLO 04

04



Una gara

Creare la gara, mettere i gruppi nell'ordine di uscita, e seguire la giornata con la panoramica.

IN QUESTO CAPITOLO

Una gara nuova
La giornata di lavoro di un giudice

I gruppi in ordine di uscita
Nome, paese, categoria, periodo

La panoramica
La fotografia della giornata

Le gare sul disco
Cartella, eliminazione

Una gara nuova

1. **Premi «Nuova gara»**
   nell'elenco delle gare.
2. **Compila**
   ‹ Nome della gara › (per esempio «Palio di San Giovanni 2026»), ‹ Luogo › e ‹ Giudice ›, già scritto se l'hai messo nelle Impostazioni.
3. **Scegli «Che cosa giudichi»**
   Musica o coreografia: decide pulsanti, schede e card.
4. **Premi «Crea la gara»**
   Si apre la pagina della gara, vuota.

> *i* **Il regolamento viaggia con la gara**
> Il regolamento con cui la crei viene copiato dentro la gara. Un dossier stampato a marzo dirà la stessa cosa a novembre, anche se nel frattempo hai ritoccato i pesi per le gare dopo.

I gruppi in ordine di uscita

1. **Premi «Aggiungi gruppo»**
2. **Scrivi**
   ‹ Gruppo ›, ‹ Paese ›, ‹ Categoria › (seniores, juniores…), ‹ Periodo storico › (Rinascimento, Ottocento…) e l'‹ Ordine › di uscita. I periodi già usati compaiono come pastiglie da toccare, per non scriverli in quattro modi diversi.
3. **Ripeti per tutti**
   Si possono aggiungere anche a gara iniziata. ‹ Modifica il gruppo › e ‹ Togli l'esibizione › stanno sulla sua riga.

Il periodo storico non è una domanda della scheda: si sa quando il gruppo si iscrive, e durante l'esibizione resta scritto in testa al banco, perché lo stesso fraseggio non vale uguale nel Medioevo e nell'Ottocento.

La panoramica



Figura 1 La gara a metà pomeriggio: in alto i gruppi nell'ordine di uscita, in basso «Come sta andando».

Sotto l'elenco dei gruppi, per tutta la larghezza, c'è **Come sta andando**: si riempie da sola, e appena un gruppo finisce compare la sua riga al posto che il punteggio le assegna in quel momento.

- **Le colonne dei conteggi le sceglie la gara**: sono i quattro marcatori che oggi succedono di più.
- **Chi sta suonando sta in cima**, fuori classifica e senza punteggio, coi conteggi che salgono.
- Una **clessidra** segna i punteggi parziali, con la card non ancora finita.
- Si chiude a **una riga sola** (chi è in testa, quanti sono passati, la media) quando serve spazio per l'elenco.

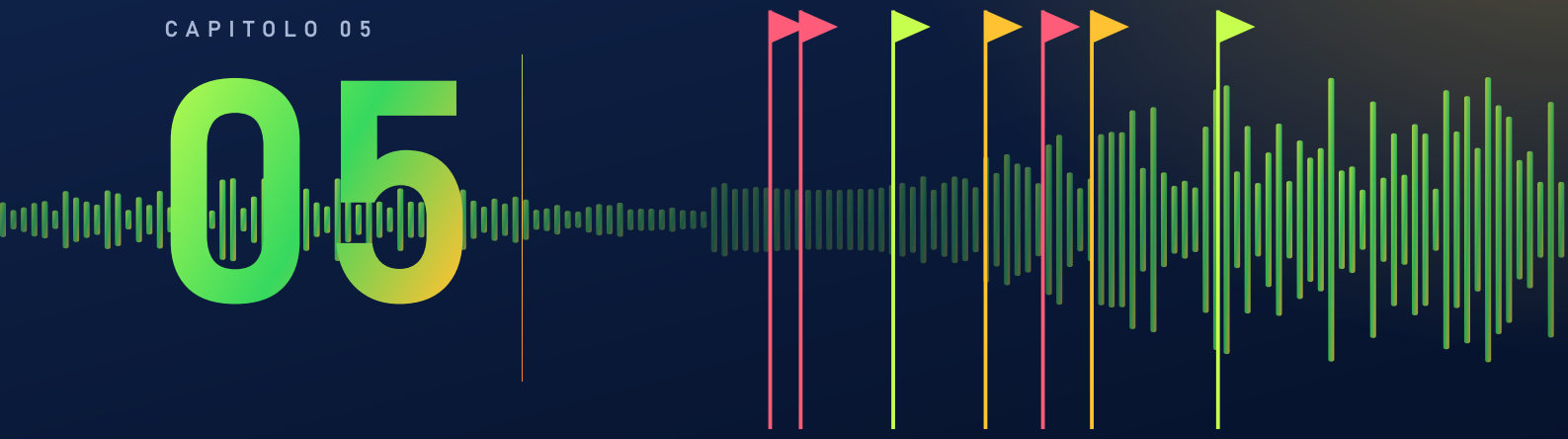
Le gare sul disco

Ogni gara è una cartella in `Documenti\CorteoStudio Score\Gare\`: dentro c'è `gara.json`, la cartella `audio` con una registrazione per gruppo e la cartella `dossier`. Una gara si consegna copiando la cartella. ‹ Apri la cartella della gara › la mostra in Esplora file; ‹ Elimina la gara › la butta, dopo una conferma.

Più comodo: ‹ Esporta la gara (.corscore) ›, nei tre pallini della riga della gara nella prima pagina, mette la gara intera (il `gara.json` e le registrazioni) in un file solo con l'estensione `.corscore`, da tenere al sicuro o da passare a un altro giudice. Si riapre col **doppio clic** in Esplora risorse, o con ‹ Apri una gara › nella prima pagina; se Score è già aperto, la gara arriva a lui. Riaperta sullo stesso computer entra come **copia**, con «(copia)» nel nome: un file non sovrascrive mai una gara.

CAPITOLO 05

05



Il regolamento

Le voci della card coi loro pesi, i marcatori, le schede con i bonus e i tetti: come si leggono e come si cambiano.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cosa contiene
Quattro pezzi

I regolamenti di serie
Musica e coreografia

Cambiare la card
Aggiungere, togliere, pareggiare

Marcatori, schede, tetti
Pulsanti e schede

Che cosa contiene

Il pulsante ‹ **Regolamento** › nella gara apre il regolamento di quella gara. Le modifiche valgono solo lì.

La card	Le voci su cui si vota, ognuna col suo **peso**. I pesi dovrebbero fare 100.
I marcatori	I pulsanti del banco: che cosa può succedere durante l'esibizione, con quanti punti vale e che tasto lo preme.
Le schede	Le domande sul gruppo e sullo strumento, con i **bonus** delle risposte.
I tetti	Il massimo di bonus e il massimo di penalità.

I regolamenti di serie

Musica

MARCATORE	GENERE	PUNTI	TASTO
Parte di orchestrazione	pregio	+0,5	1
Tempo binario / ternario	pregio	+0,5	2
Fraseggio	pregio	+0,5	3
Variazione dinamica	pregio	+0,5	4
Variazione di tempo	pregio	+0,5	5
Errore esecutivo	errore	−2	6
Caduta bacchetta	errore	−3	7
Annotazione	nota	0	N

Card: **Difficoltà composizione** (peso 40) e **Qualità esecutiva** (peso 60), da 1 a 10. Schede: *Il gruppo* (numero di componenti, chiarine sì o no) e *Strumento* (pelli sintetiche o naturali, materiale del fusto, tiranti meccanici o in corda, tendicordiera dei rullanti, chiusura capicorda). Chi porta lo strumento più difficile da tenere guadagna punti: per esempio pelli naturali +2, fusto in legno +2, tiranti in corda +2, tendicordiera a corda +1,5.

Coreografia

MARCATORE	PUNTI	TASTO	MARCATORE	PUNTI	TASTO
Figura non chiusa	−3	1	Distanza irregolare	−2	8
Transizione lenta	−2	2	Guida non tenuta	−2,5	9
Collisione o incrocio sbagliato	−3	3	Colonna disallineata	−2	0
Simmetria rotta	−2	4	Passo fuori tempo	−2	W
Figurante fuori posto	−2	5	Conversione imprecisa	−2,5	E

MARCATORE	PUNTI	TASTO	MARCATORE	PUNTI	TASTO
Spazio non sfruttato	−1,5	6	Arresto non simultaneo	−2	R
Riga storta	−2	7	Caduta insegna o bandiera	−3	Q
Figura di effetto	+2,5	A	Recupero riuscito	+1,5	D
Sincronia con la musica	+2	S	Tenuta esemplare	+2	F
Fuori passo · Fuori fila	−2 · −1	dal telefono	Annotazione	0	N

i **Ogni sedia vede i suoi pulsanti**

Un giudice di musica vede solo i pulsanti della musica, uno di coreografia solo quelli della coreografia. Fuori passo e fuori fila arrivano dal giudice di campo e valgono solo sul banco di coreografia.

Cambiare la card

1. **Apri il regolamento** della gara.
2. **Premi «Aggiungi una voce»**
   Si apre il cassetto con le voci già scritte, ognuna con la sua spiegazione e un peso di partenza. In cima ci sono **le tue**; in fondo puoi scriverne una nuova.
3. **Togli quelle che non servono**
   con ‹ Togli dalla card ›. Il voto già dato resta nel file e smette di contare: se la rimetti, lo ritrovi.
4. **Premi «Pareggia»**
   I pesi tornano a 100 tenendo le proporzioni che hai scelto.

Il segnalibro accanto a una voce la mette fra **le tue** (‹ Tienila fra le mie ›): la ritrovi in cima al cassetto in ogni gara. Nelle Impostazioni, in **Le mie voci di giudizio**, ogni voce ha il pulsante che la mette nella card della gara aperta.

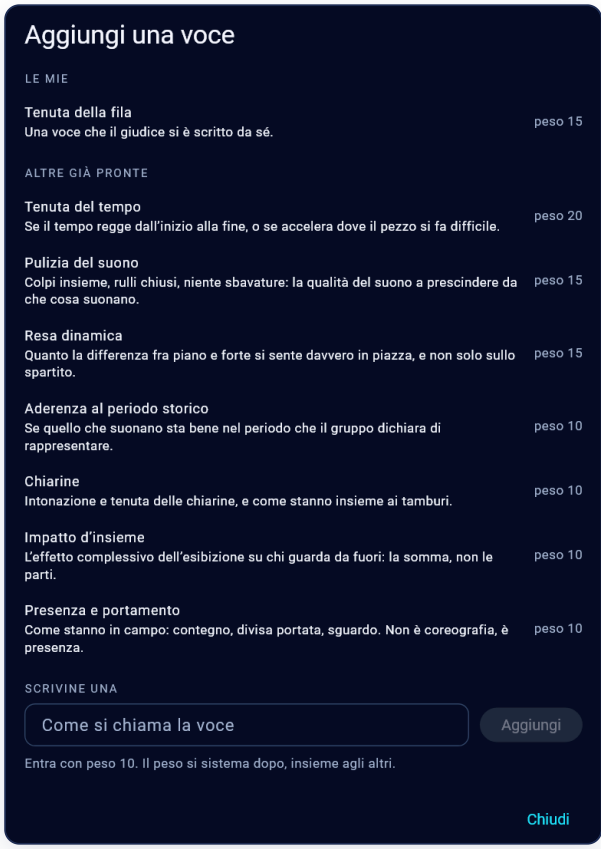


Figura 2 Il cassetto delle voci: in cima le tue, poi le altre proposte, in fondo una voce nuova.

Marcatori, schede, tetti

- ‹ Aggiungi marcatore ›: etichetta, genere (**errore**, **pregio** o **nota**), punti a gravità media, il riquadro in cui sta e il tasto. Il segno dei punti viene dal genere: un errore non può regalare punti.
- Un marcatore il cui pulsante viene tolto **resta sulla registrazione** e smette solo di valere.
- In **Quanto valgono le risposte delle schede** si cambiano i bonus.

- In **Tetti** si fissano il massimo di bonus e di penalità.
- ‹ **Riporta di serie** › rimette il regolamento di serie.

CAPITOLO 06



Il banco del giudice

La pagina di un'esibizione: l'onda, i cursori dei voti, i pulsanti dei marcatori e la barra delle schede.

IN QUESTO CAPITOLO

Come è fatta la pagina
Quando si usa che cosa

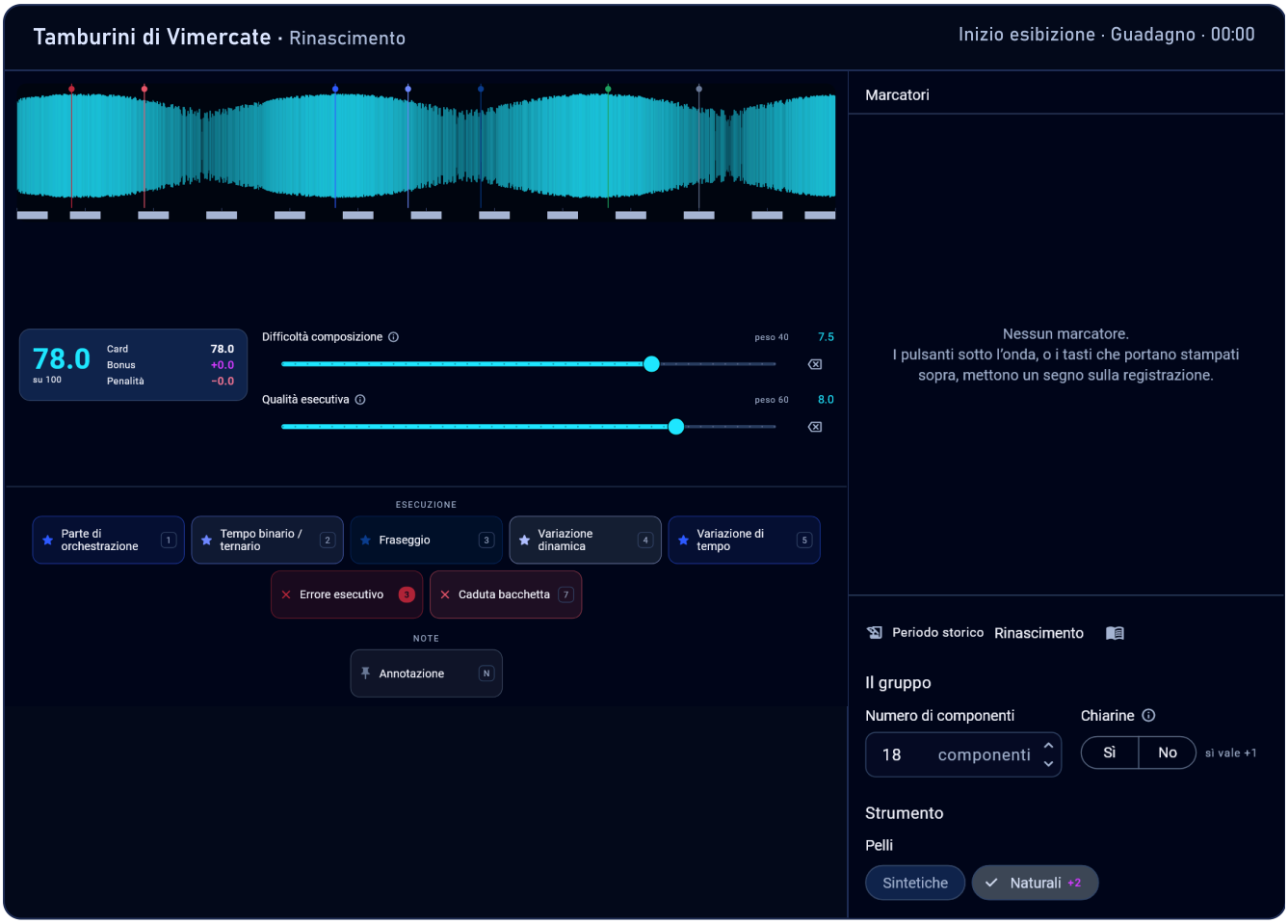
La testa del banco
Il gruppo e la sua epoca

Il guadagno
Il volume della presa

La barra di destra
Elenco e schede

Come è fatta la pagina

La regola è una sola: **al centro** quello che si usa mentre il gruppo suona, **nella barra di destra** quello che si compila prima o dopo.



Ricostruzione del banco con le sue parti vere: in alto l'onda coi segni colorati, sotto i cursori e i pulsanti; a destra l'elenco dei marcatori e le schede.



Figura 3 La colonna centrale del banco di musica.

1. Il **punteggio**: totale su 100, e sotto card, bonus e penalità.
2. Il **cursore** di una voce della card: il voto da 1 a 10.
3. Il **peso** della voce e il voto dato.
4. **Togli il voto**.
5. Un pulsante di **pregio** (stella).
6. Il suo **tasto** sulla tastiera.
7. Un pulsante di **errore** (croce rossa).
8. Il **contatore**: quante volte l'hai premuto in questa esibizione.
9. L'**annotazione**: un segno senza punti, da spiegare a parole dopo.

La testa del banco

In testa c'è il nome del gruppo con il suo **periodo storico**, sempre in vista. Se dal periodo si riconosce un'epoca (alto e basso medioevo, rinascimento, età napoleonica), accanto compare l'icona del libro: apre la **scheda dell'epoca**, con i materiali dei vestiti, com'erano fatti i tamburi, come si suonava, e quello che non si sa. Non è una perizia: è un promemoria per chi sta per mettere un voto.

Il guadagno

La manopola del **guadagno** sta accanto al cronometro e si usa anche durante la registrazione. Non tocca il file registrato: si salva con la gara e si applica all'ascolto, all'onda e al dossier. Se l'indicatore di livello dice *«Non arriva quasi niente: controlla il microfono»*, il microfono scelto è sbagliato o è troppo lontano.

La barra di destra

In alto l'**elenco dei marcatori** messi, in ordine di tempo; in basso le schede **Il gruppo** e **Strumento**. Il bordo fra le due parti si **trascina**: alzalo per dare più spazio alle schede. In fondo alla barra c'è il nome del **prossimo gruppo**, per passare a lui senza tornare all'elenco.

CAPITOLO 07

07



Durante l'esibizione

Dal pulsante d'inizio alla fine: registrare, segnare coi tasti, e cosa fare con una falsa partenza.

IN QUESTO CAPITOLO

Giudicare un'esibizione
Un gruppo, passo per passo

I colori sull'onda
Pulsanti rossi, ambra, verdi

Una falsa partenza
Annulla, butta, ricomincia

Giudicare un'esibizione

1. **Apri il gruppo**
   dall'elenco della gara, o dal nome del prossimo in fondo al banco.
2. **Premi «Inizio esibizione»**
   quando il gruppo attacca. Parte la registrazione e l'onda comincia a scorrere: sullo schermo ci sono gli ultimi venti secondi.
3. **Segna**
   premendo i pulsanti, o meglio i **tasti** stampati sopra: gli occhi restano sul campo. Ogni pressione lascia un segno colorato sull'onda e aumenta il contatore del pulsante.
4. **Premi «Fine esibizione»**
   Score chiede conferma: *«La registrazione si ferma qui. Non si può riprendere.»*

> ✓ **Maiusc per un errore grave**
> Tenendo premuto `Maiusc` insieme al tasto, quel marcatore viene segnato **grave** (vale il doppio). I successivi tornano normali. Gli errori peggiori sono quelli che non lasciano il tempo di graduarli.

Mentre si registra la pagina si svuota: niente domande, niente punteggio parziale (una card vuota mostrerebbe un numero basso che non è un giudizio), niente dossier. Restano l'onda, i pulsanti e il guadagno.

I colori sull'onda

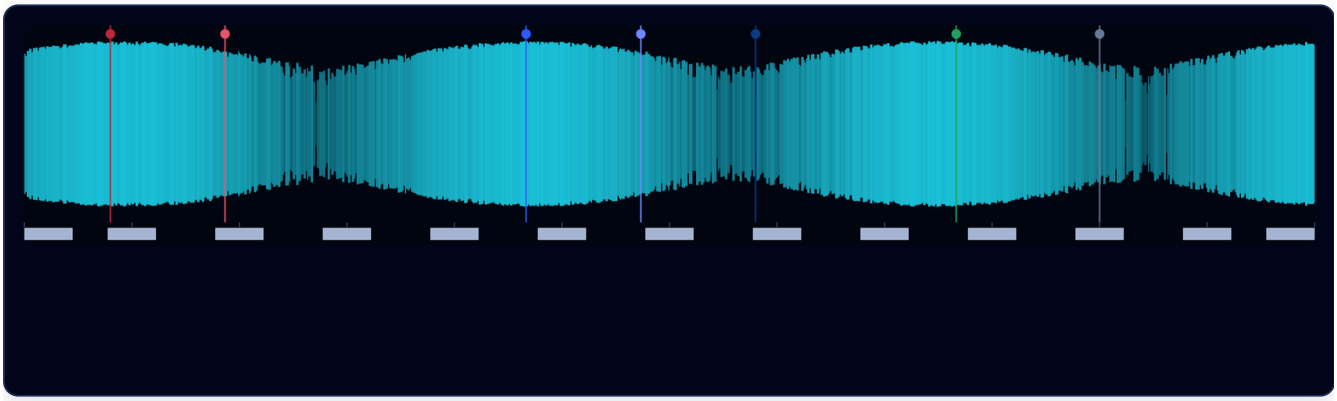


Figura 4 Un'esibizione registrata con i segni: ogni tipo di marcatore ha il suo colore.

Una falsa partenza

Se il gruppo attacca e si ferma, nella barra del banco ci sono due uscite:

Annulla l'esibizione	Toglie l'esibizione, i suoi marcatori e la registrazione: si ricomincia da zero.
Butta la registrazione	La registrazione viene buttata via e i marcatori restano. Serve per una falsa partenza in cui hai già segnato qualcosa che vuoi tenere. Il file va nel `cestino` della gara: se era un errore, `Ctrl` + `Z` lo rimette.

CAPITOLO 08



Subito dopo: rivedere e votare

Riascoltare, spostare e graduare i segni, compilare le schede, votare la card e chiudere la valutazione.

IN QUESTO CAPITOLO

Rivedere i marcatori
Riascolta da qui

Votare
I cursori della card

Le schede
Il gruppo e lo strumento

La scheda conclusa
Niente si cambia per sbaglio

Rivedere i marcatori

A esibizione finita l'onda mostra tutta l'esibizione. Ogni marcatore nell'elenco di destra ha i suoi comandi:

- ‹ **Riascolta da qui** ›: fa partire la registrazione da quel segno (anche ‹ **Riascolta** › e ‹ **Pausa** › per l'esibizione intera).
- ‹ **Sposta il marcatore** ›: *mezzo secondo prima*, *mezzo secondo dopo*, *un secondo prima*, *un secondo dopo*.
- **Gravità**: lieve (×0,5), media (×1), grave (×2).
- **Che cosa è successo, per il dossier**: una nota a parole, che finisce nel dossier.
- ‹ **Togli il marcatore** ›.

Puoi anche aggiungere marcatori riascoltando: il segno va dov'è la testina, senza ritardo di reazione. Un segno con la scritta *«Marcatore non più previsto»* è di un pulsante tolto dal regolamento: resta sulla registrazione e non vale punti.

Le schede



Figura 5 Le schede Il gruppo e Strumento: accanto a ogni risposta, quanto vale.

Si compilano toccando le risposte; il valore in bonus è scritto accanto (per esempio *Naturali +2*). Il numero di componenti si cambia con le frecce. Una scheda **non compilata non vale niente**: vuoto e «sintetiche» non sono la stessa risposta.

Votare

1. **Muovi il cursore**
   di ogni voce della card, da 1 a 10. Il totale si aggiorna mentre lo muovi.
2. **Controlla la card**
   Se manca un voto compare *«Card non finita»*: il punteggio non è ancora un giudizio.
3. **Premi «Chiudi valutazione»**
   nella barra del banco: l'etichetta del gruppo nella gara diventa conclusa, e la scheda si chiude a chiave (vedi qui sotto).
4. **Passa al prossimo**
   col nome in fondo alla barra.



Figura 6 La card con la correzione per la numerosità accesa.

La scheda conclusa

Una valutazione conclusa **non si tocca**: i cursori della card, i pulsanti dei marcatori, le schede del gruppo e dello strumento si vedono velati e non rispondono. Spostare o togliere un segno nell'elenco, o premere la lettera di un marcatore, è lo stesso. Riascoltare invece si può sempre, anche dai segni, e la registrazione si scorre come prima.

Se provi a cambiare qualcosa, Score ti chiede se vuoi **riaprire la scheda per modificarla**. Rispondi ‹ Riapri per modificare ›, fai la correzione, e premi ‹ Fine modifica › in alto: la scheda torna conclusa. Torna conclusa da sola anche se passi a un altro gruppo. Lo stesso pulsante in alto, ‹ Riapri per modificare ›, apre la scheda senza aspettare la domanda.

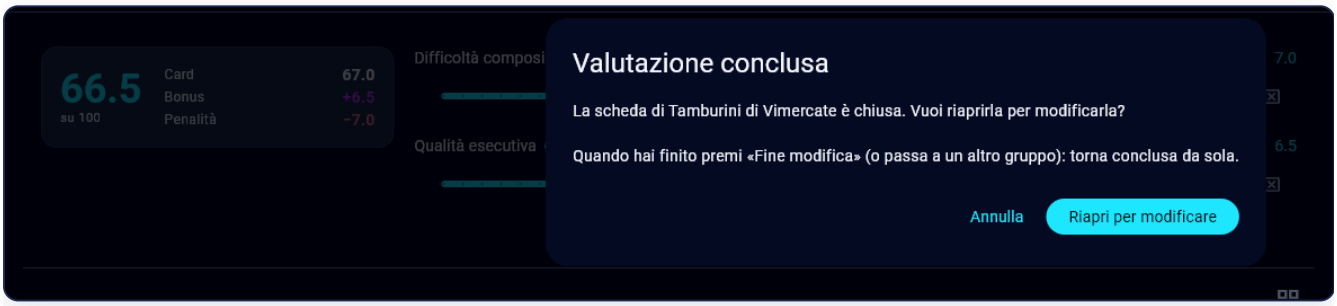


Figura 7 Un tocco su una scheda conclusa: la domanda prima di riaprirla.

Mentre la modifichi, nella gara il gruppo resta *conclusa*: la classifica, la giuria e l'elenco dei gruppi non vedono mai una scheda «da completare» che non lo è.

CAPITOLO 09

09



Il punteggio

Come si costruisce il numero, riga per riga, e perché si può sempre spiegare.

IN QUESTO CAPITOLO

La formula
Card, più bonus, meno penalità

Un'esibizione di musica
Un esempio

La graduatoria
Come si ordina

La formula

Card + Bonus − Penalità = Totale su 100

Card	Per ogni voce: voto diviso voto massimo, per il peso. Con i pesi a 100, la card va da 0 a 100.
Bonus	I bonus delle schede più i punti dei pregi segnati. Non supera il tetto dei bonus.
Penalità	I punti degli errori, ognuno moltiplicato per la sua gravità. Non supera il tetto delle penalità.
Totale	Sempre fra 0 e 100: senza un pavimento, un minuto disastroso renderebbe insignificante l'ordine di tutti gli altri.

Niente scatole nere

Il punteggio porta con sé ogni riga che lo compone, e il dossier le stampa tutte. Un gruppo che chiede «perché 91 e non 94» si riprende i tre punti voce per voce.

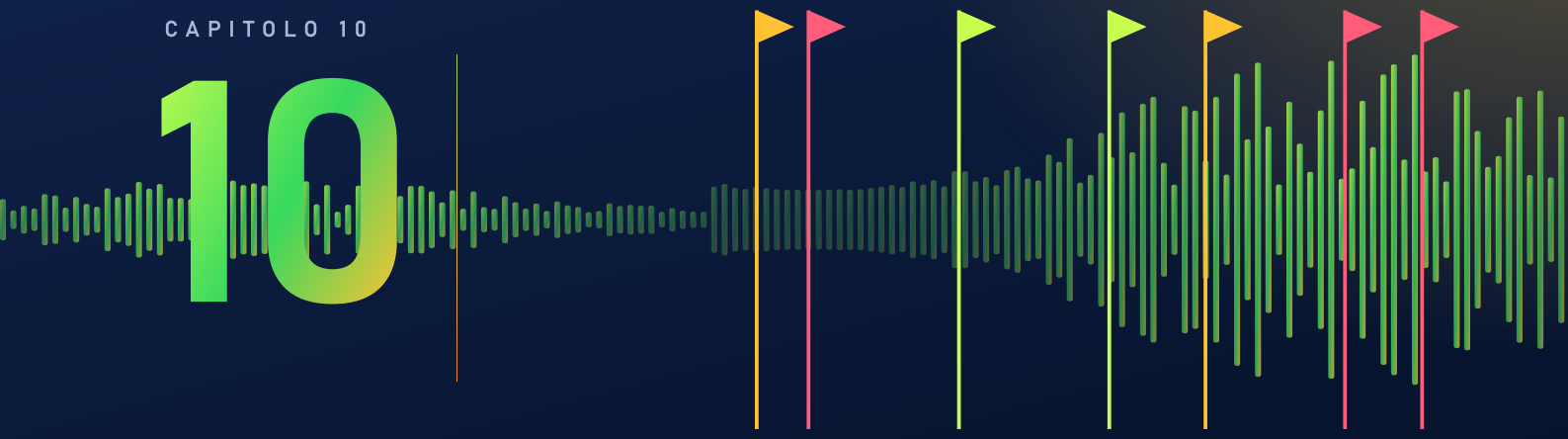
Un'esibizione di musica

RIGA	CONTO	PUNTI
Difficoltà composizione	7,5 su 10 × peso 40	30,0
Qualità esecutiva	8,0 su 10 × peso 60	48,0
Pelli naturali, tiranti in corda	+2 +2	+4,0
6 pregi segnati	6 × 0,5	+3,0
3 errori esecutivi, uno grave	2 + 2 + 4	−8,0
Totale	78 + 7 − 8	**77,0**

La graduatoria

In ordine di punteggio. A parità passa avanti chi ha **meno errori**, poi chi ha la **card più alta**, poi l'alfabeto. Due uguali fino all'ultima lettera restano pari, e le posizioni saltano come su un tabellone: 1, 2, 2, 4. Le esibizioni mai giudicate restano fuori: in fondo alla classifica sembrerebbero andate male.

CAPITOLO 10



La postazione e il giudice di campo

Ordinare i pulsanti come tieni le mani sul banco, e ricevere fuori passo e fuori fila dal telefono del giudice di campo.

IN QUESTO CAPITOLO

Sistemare la postazione
I pulsanti dove li vuoi

Il giudice di campo
Fuori passo e fuori fila dal telefono

Sistemare la postazione

1. **Premi l'icona «Sistema la postazione»**
   sopra ai pulsanti dei marcatori.
2. **Trascina i pulsanti**
   Quello che hai in mano segue il puntatore e al rilascio si posa nella casella più vicina, allineato agli altri. Le caselle vuote si vedono: un pulsante lasciato in una casella vuota ci resta, e il posto da cui è partito resta vuoto. Lasciato su un altro pulsante, i due si scambiano. In fondo c'è sempre una riga libera in più. Mentre sistemi, i pulsanti non segnano niente.
3. **Premi «Fatto»**
   ‹Ordine del regolamento› rimette tutto com'era.



Figura 8 I pulsanti nell'ordine del regolamento, a gruppi.

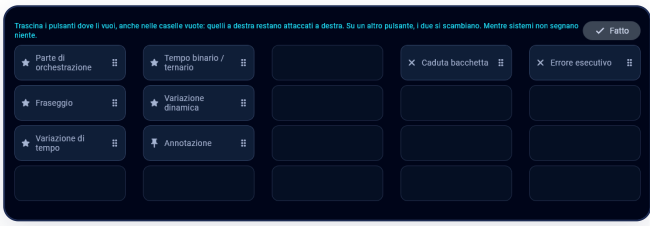


Figura 9 Mentre si sistema: le caselle vuote si vedono, e c'è una riga libera in fondo.

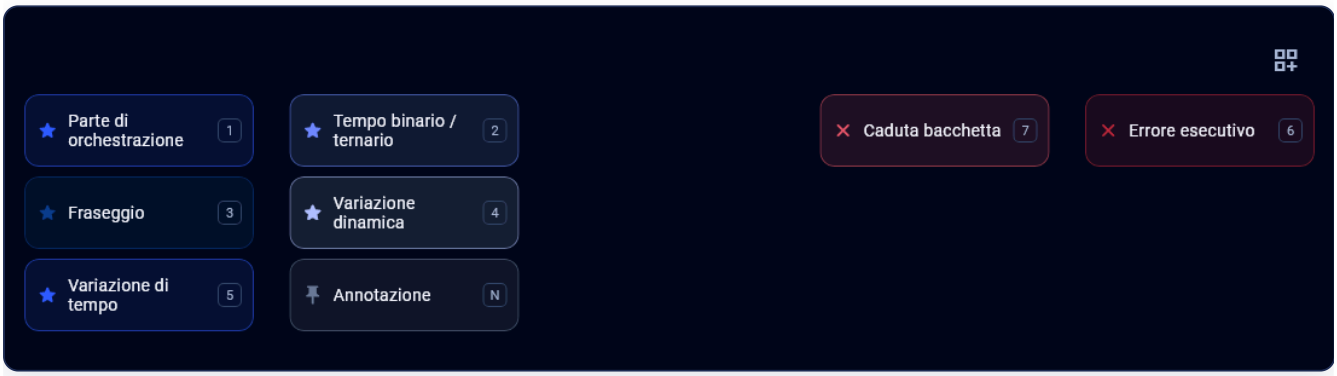


Figura 10 Pregi a sinistra, errori a destra, e in mezzo il vuoto.

Una volta spostati, i pulsanti stanno in una griglia sola senza i titoli dei gruppi, larga quanto la finestra. **Quelli che lasci nella metà destra restano attaccati al bordo destro**, quelli della metà sinistra al bordo sinistro: su uno schermo più largo il vuoto in mezzo si allarga, su uno più stretto si restringe. Se la finestra è così stretta che due pulsanti vorrebbero la stessa casella, uno va nella prima casella libera. La postazione si salva nelle Impostazioni, **una per banco**: vale per la gara di oggi e per quelle di domani. Se il regolamento cambia, una voce nuova va nella prima casella libera e una tolta si salta.

Il giudice di campo

Il giudice di campo conta i **fuori passo** e i **fuori fila** dal bordo del campo, col telefono, e i suoi segni arrivano al banco di coreografia in tempo reale, sulla registrazione del gruppo in corso.

1. **Una rete per tutti**
   Il PC e il telefono sulla stessa Wi-Fi: quella della piazza, un router da viaggio, o l'hotspot del telefono. Internet non serve.
2. **Apri «Giudice di campo»**
   nella gara: la finestra mostra il **QR**, il **codice**, la **porta** e l'**indirizzo** del PC.
3. **Sul telefono**
   apri CorteoStudio Rec, scegli la porta ‹ Giudice di campo › e inquadra il QR. Se la fotocamera non mette a fuoco, codice, porta e indirizzo si battono a mano.
4. **Durante l'esibizione**
   ogni pressione del giudice di campo compare nell'elenco «Arrivati» della finestra e sul banco.



Figura 11 La finestra del giudice di campo, con tre segni arrivati.

> **«Il banco non ha risposto»**
> Quasi sempre il telefono non è sulla stessa rete. Controlla, in ordine: che l'indirizzo del telefono sia della stessa rete del PC, che il router non isoli i dispositivi (le reti ospiti lo fanno quasi sempre), che sul telefono non ci sia una VPN accesa. Prova anche un altro indirizzo dell'elenco: quello della Wi-Fi vera sta in cima.

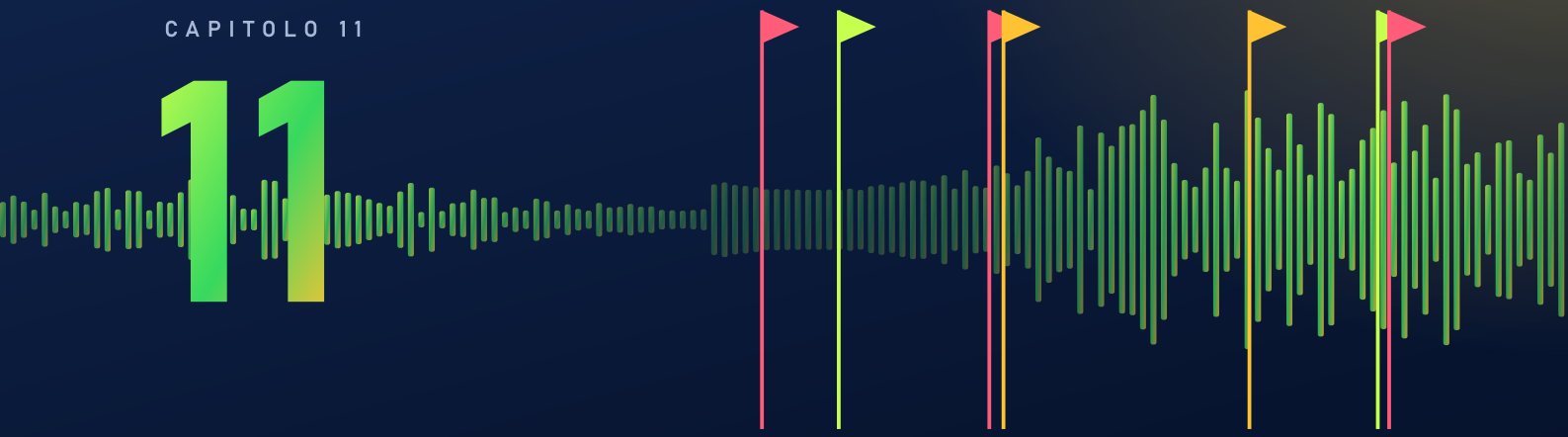
La porta resta aperta finché la finestra è aperta, e cambia a ogni apertura. Se nessun gruppo sta suonando, il telefono lo dice e i segni non vanno persi a caso.

Com'è fatto il telefono del giudice di campo

CorteoStudio Rec, l'app Android della suite, si apre su **due porte**: ‹ Registra una prova › (il registratore per le prove di coreografia, spiegato nel manuale di Corteo Studio) e ‹ Giudice di campo ›, che è quella che ti serve in gara.

- **In cima, il gruppo.** Il nome del gruppo che sta sfilando, in grande. Finché il banco non ha aperto nessuna esibizione c'è scritto *«Nessun gruppo in pista»* e i pulsanti restano spenti.
- **Due pulsanti grandi: fuori passo** e **fuori fila**. Il numero al centro è *il tuo* conteggio; sotto, piccolo, c'è quello che risulta **al banco**, così a fine esibizione puoi controllare che coincidano. A ogni pressione il telefono **vibra**: è la conferma per chi non guarda lo schermo.
- **Annulla l'ultimo** toglie l'ultima pressione, se hai toccato per sbaglio.
- **La striscia di stato** dice a quale banco sei collegato («Al banco · nome») e, se la rete cade, *«Senza rete»*: le penalità non vanno perse, il telefono le **tiene in coda** e le manda appena la rete torna.
- **Cambia banco** (in alto) scollega il telefono e fa inquadrare un altro QR. L'abbinamento si fa **una volta sola**: dopo, il telefono si ricorda del banco.

CAPITOLO 11



La giuria su più PC

Collegare i PC degli altri giudici a un banco della giuria: le loro schede arrivano in diretta, e alla fine c'è una classifica sola. O giudicare da soli, come sempre.

IN QUESTO CAPITOLO

Due modi di usare Score
Da solo, o in giuria

Aprire il banco della giuria
Sul PC padrone

Collegarsi a un banco
Sul PC di ogni altro giudice

La classifica di giuria
Come si mettono insieme

Due modi di usare Score

Da solo

È il modo di sempre, e non cambia niente: la gara è tua, la scheda è tua, e nessun altro la vede. Va bene quando in gara Score lo usi solo tu.

In giuria

Un PC fa da **banco della giuria** (il padrone), gli altri giudici gli si collegano. Ognuno giudica sul suo PC come sempre, e la sua scheda arriva al banco mentre la compila.

Serve solo una rete in comune: la Wi-Fi della piazza, un router da viaggio o l'hotspot di un telefono. **Internet non serve.**

Aprire il banco della giuria

1. **Apri la gara**
   e premi ‹ Giuria › nella barra in alto.
2. **Premi «Apri il banco della giuria»**
   Compaiono l'**indirizzo**, la **porta** e il **codice**: sono le tre cose da dare agli altri giudici.
3. **Scegli come si conta**
   ‹ Questo PC giudica anche lui › se anche tu dai i voti; spento, il banco fa solo regia. Poi il modo di mettere insieme i giudici.
4. **Chiudi pure la finestra**
   Il banco resta aperto mentre giudichi. Se chiudi e riapri Score, una gara che ha già dei giudici riapre il banco da sola.

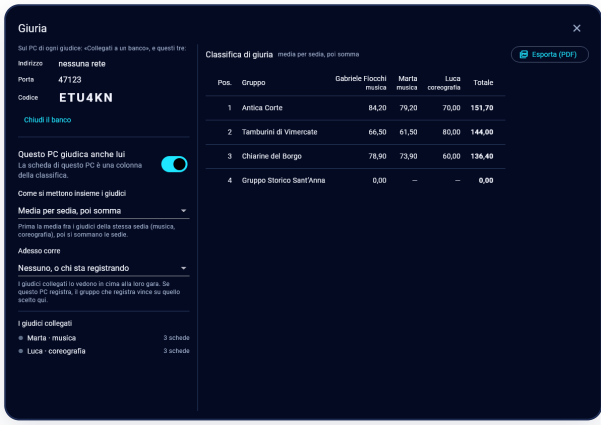


Figura 12 La finestra della giuria: i dati per collegarsi, il metodo, i giudici e la classifica di giuria.

Collegarsi a un banco

1. **Nell'elenco delle gare**
   premi l'icona ‹ Collegati a un banco ›, in alto accanto ad «Apri una gara».
2. **Scrivi indirizzo, porta e codice**
   come li vedi sul banco, poi il tuo nome e la tua sedia (musica o coreografia).
3. **Premi «Collegati»**
   Nasce una gara tua, con i gruppi del banco già dentro. Si giudica come sempre: registrazione, segni, voti, dossier.



Figura 13 Collegarsi: indirizzo, porta e codice del banco, il tuo nome e la tua sedia.

In cima alla gara c'è lo stato del collegamento: verde quando le schede arrivano, rosso quando il banco non risponde. Sotto, ‹ Sul banco corre › dice quale gruppo sta suonando, con ‹ Vai › per aprirlo. **I gruppi li aggiunge il banco**: su un PC collegato il pulsante «Aggiungi gruppo» non c'è.

> *i* **Se la Wi-Fi cade**
>
> Continua a giudicare: la gara è sul tuo PC e non si perde niente. Quando il banco torna raggiungibile, le schede cambiate nel frattempo partono da sole.

La classifica di giuria

Sul banco, la classifica ha **una colonna per giudice** e il totale in fondo. Il modo di calcolarlo si sceglie nella finestra della giuria:

METODO	CHE COSA FA
Media dei giudici	La media dei totali dei giudici che hanno giudicato il gruppo, su 100.
Somma dei giudici	I totali sommati: con tre giudici il massimo è 300.
Media per sedia, poi somma	Prima la media fra i giudici della stessa sedia, poi musica e coreografia si sommano.
Senza il più alto e il più basso	Da tre giudici in su si scartano il voto più alto e quello più basso.
Mediana	Il voto in mezzo: un giudice fuori dal coro non sposta il risultato.

Un gruppo che un giudice non ha ancora toccato non conta per quel giudice: non è uno zero. ‹ Esporta (PDF) › scrive `classifica-di-giuria.pdf` accanto ai dossier, con la graduatoria e, gruppo per gruppo, la scheda di ogni giudice in quattro numeri: card, bonus, penalità, errori.

> ! **«Adesso corre»**
>
> Il banco che registra dice da solo quale gruppo sta suonando. Se il banco fa solo regia e non registra, sceglilo a mano in ‹ Adesso corre ›: i giudici collegati lo vedono in cima alla loro gara.

Ogni giudice può scrivere solo la sua scheda. Il banco usa una porta sua (la 47123, se è libera) e il permesso del firewall che Score chiede per il giudice di campo vale anche per lei.

CAPITOLO 12



A fine gara: dossier e riepilogo

La graduatoria della giornata, il dossier per ogni gruppo con la sua registrazione, e il foglio per la giuria.

IN QUESTO CAPITOLO

Riepilogo e graduatoria
Tutti a confronto

Il dossier
Un PDF e un audio per gruppo

Riepilogo e graduatoria

‹ Riepilogo e graduatoria › nella gara mette tutti i gruppi a confronto: la graduatoria, gli errori al minuto e, soprattutto, **che cosa è successo a tutti**. Ogni marcatore è contato due volte: quante volte è successo e a quanti gruppi. Quando un errore gira per tutto il campo, di solito è il passaggio a essere difficile, non i gruppi a essere scarsi.

> *i* **Errori al minuto**
> È l'unico modo onesto di confrontare un'esibizione di due minuti con una di sei. La media è fatta sulle esibizioni, non sui minuti.

‹ Esporta il riepilogo › scrive il PDF che la giuria legge a voce; ‹ Stampa › lo manda alla stampante.

Il dossier

Che cosa contiene

L'onda dell'esibizione coi marcatori sopra, la durata, la tabella dei segni minuto per minuto, le schede, la card, l'aritmetica del punteggio voce per voce e le note a parole.

Accanto

Il file audio della sua esibizione: chi lo legge tre mesi dopo, senza il programma e senza il giudice, vede che cosa è stato sentito e quando.

1. **Un gruppo**
   Dal suo banco, pulsante ‹ Dossier ›.
2. **Tutti**
   Dalla gara, ‹ Esporta tutti i dossier ›.
3. **Dove finiscono**
   In `dossier\` dentro la cartella della gara, una sottocartella per gruppo con `dossier.pdf` e `registrazione.wav`, più `riepilogo-gara.pdf`. ‹ Apri la cartella › li mostra.

I colori della carta sono inchiostro e grigi con tre colori trattenuti: un dossier si legge di giorno, si fotocopia, a volte si stampa in bianco e nero.

CAPITOLO 13



Problemi, tasti e parole

Le cose che capitano in gara, le scorciatoie e il glossario.

IN QUESTO CAPITOLO

Quando qualcosa non va
E le risposte

Tasti
Al banco

Glossario
In ordine alfabetico

Quando qualcosa non va

Non si crea o non si cancella una gara	Windows protegge Documenti: Impostazioni → Permessi di Windows → *Autorizza il programma*.
«Non arriva quasi niente»	Impostazioni → Microfono: scegli l'ingresso giusto, poi *Rileggi i microfoni*. Avvicina il microfono o alza il guadagno.
L'onda è piccola, si sente piano	Alza il guadagno del banco: non tocca il file, cambia ascolto, onda e dossier.
«La registrazione non si legge»	Il file audio è rovinato o mancante: i marcatori restano, l'onda no.
Il giudice di campo non si collega	Vedi il capitolo 10: stessa rete, niente isolamento dei client, niente VPN.
«Card non finita»	Manca un voto: muovi il cursore di ogni voce.
Un gruppo resta «da completare»	Premi *Chiudi valutazione* nel suo banco.
I cursori e i pulsanti sono velati e non rispondono	La valutazione è conclusa: premi *Riapri per modificare*, e alla fine *Fine modifica*.

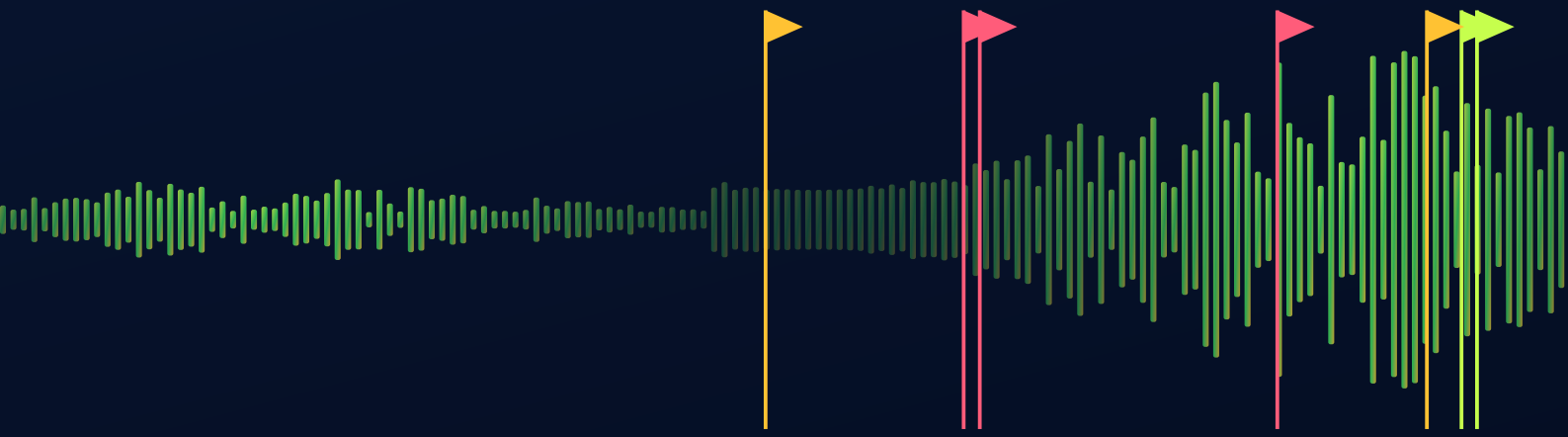
Tasti

TASTO	CHE COSA FA
Il tasto stampato su un pulsante	Segna quel marcatore.
`Maiusc` + tasto	Segna quel marcatore come grave.
`N`	Annotazione.
`Ctrl` + `Z` / `Ctrl` + `Y`	Annulla / rifà l'ultima cosa fatta sulla gara: un segno, un voto, un'esibizione cancellata. Una nota scritta di fila, un voto o il guadagno girati sono un passo solo. I segni dei giudici di campo non si toccano. Spento mentre si registra. Sono anche le due frecce in cima alla gara e al banco.

Glossario

Banco	La pagina di un'esibizione; anche la sedia del giudice (musica o coreografia).
Banco della giuria	Il PC padrone a cui si collegano gli altri giudici, e che fa la classifica di giuria.
Card	Le voci votate da 1 a 10, coi loro pesi.
Dossier	Il PDF di un gruppo con la sua registrazione accanto.
Giudice collegato	Un giudice il cui PC manda la sua scheda al banco della giuria.
Giudice di campo	Chi conta fuori passo e fuori fila dal bordo, col telefono.
Gravità	Lieve ×0,5, media ×1, grave ×2.

Marcatore	Un segno sulla registrazione, messo con un pulsante o un tasto.
Numerosità	La correzione della qualità esecutiva per il numero di musici.
Panoramica	«Come sta andando»: la classifica della giornata, in fondo alla gara.
Periodo storico	L'epoca che il gruppo rappresenta, scritta in testa al banco.
Postazione	Dove hai messo i pulsanti, a sinistra e a destra.
Regolamento	Card, marcatori, schede e tetti di una gara.
Riepilogo	Il foglio della giuria: graduatoria e cosa è successo a tutti.
Ritardo di reazione	Quanto prima del tasto cade il segno: 400 ms di serie.
Schede	Le domande sul gruppo e sullo strumento, con i loro bonus.
Tetti	Il massimo di bonus e di penalità.



CorteoStudio Score

Fa parte della suite Corteo Studio, insieme a Corteo Studio e CorteoStudio Production.

Manuale della versione 2.6.7 per Windows · novembre 2026.

© 2026 Gabriele Fiocchi · gabriele.fiocchi@hotmail.com