



Progetto 3P

Patto - Passione – Partecipazione

IL GIOCO DEL PALLONE

Versione 1.1

L'introduzione		pag.3
Un anno di progetto:	- il bilancio sportivo	pag.4
	- le buone prassi	pag.5
Il progetto 1.1:	- la versione 1.1	pag.6
	- le Società partecipanti	pag.7
	- il calendario dei lavori	pag.8
	- gli indicatori di risultato	pag.9
Le conclusioni		pag.12

Il Progetto:

- costruisce un percorso da svolgere insieme in una logica di stretto *network*;
- accelera i processi organizzativi sul campo perché la conoscenza diretta dei protagonisti è il miglior «olio per le ruote»;
- si evolve nella versione 1.1 per consolidare idee ed iniziative che devono trovare, da un canto, attuazione, dall'altro, forza di ordinarietà.

UN ANNO DI PROGETTO: IL BILANCIO SPORTIVO

- ⚽ Il Progetto si è sviluppato con:
 - ✓ chi ha partecipato con grande entusiasmo e desiderio di mettersi in gioco, rischiando anche una qualche forma di impopolarità;
 - ✓ chi ha "attraversato" l'anno con poco coraggio;
 - ✓ chi forse non è riuscito ad "esprimersi" per quelli che erano i suoi reali intendimenti.

- ⚽ Il bilancio è indubbiamente positivo perché ha consentito di condividere la bontà di alcune iniziative e l'opportunità che queste, una volta consolidata la struttura organizzativa, entrino nella lista delle buone prassi, o meglio, nel "modo di fare calcio".

L'anno di lavoro ha suggerito di strutturare le seguenti iniziative:

- **Il Laboratorio delle Idee:** con composizione diversa e più ampia rispetto al G.O.S. (previsto esclusivamente per la gestione dell'evento) è organismo permanente (con riunioni cadenzate) per la promozione di iniziative per «vivere la squadra ed il calcio a tutto tondo», non solo in occasione delle partite.
- **I Piani di Mobilità:** la pianificazione dei servizi di trasporto per agevolare il pubblico nelle fasi di accesso all'impianto sportivo e relativo deflusso, da organizzare con il contributo sia privato che pubblico.
- **I Programmi "Non solo Stadio":** l'offerta agevolata di opzioni alternative allo stadio (parco divertimenti – musei - mostre etc.), per favorire l'arrivo e la permanenza in città di familiari o amici non interessati all'evento sportivo.

IL PROGETTO VERSIONE 1.1

Le novità della versione 1.1 sono:

- ⚽ una maggiore interattività, con un predefinito calendario delle riunioni in videoconferenza e seminari di approfondimento;
- ⚽ il consolidamento dei parametri di valutazione;
- ⚽ la definizione preventiva degli ambiti di intervento. In particolare, oltre al piano di lavoro di cui alla precedente *slide*, si implementa l'operatività con:
 - l'attuazione dell'istituto del Gradimento;
 - un diverso copione interpretativo dell'interazione con l'arbitro.
 - lo svolgimento di una "parte a piacere"...quale «libero sfogo alla fantasia sportiva», orientata ad iniziative per obiettivi, come, ad es., antidoping, calcio scommesse etc...

LE SOCIETA' PARTECIPANTI

Le Società prescelte per la nuova sfida sono:

- Alessandria;
- Robur Siena;
- Pisa;
- Virtus Entella.
- L.R. Vicenza;
- Sambenedettese;
- Feralpisalò;
- Ternana.
- Catania;
- Reggina;
- Virtus Francavilla;
- Catanzaro.

Riunioni con cadenza bimestrale:

- **Prima Riunione** in videoconferenza: presentazione del progetto ai Presidenti delle Società ed ai Questori di riferimento.

A seguire: **Prima riunione Tecnica** in videoconferenza con i responsabili del progetto delle questure e delle Società coordinati dal funzionario dipartimentale e dal dirigente della Lega Pro.

- **Seconda Riunione** (prima decade di febbraio) riservata ai responsabili del progetto delle 12 Questure ed ai rappresentanti delle Istituzioni sportive interessate.

Punto di situazione sulle iniziative intraprese.

- **Successive Riunioni** (secondo martedì del mese, stessi partecipanti e stesso oggetto):

Marzo; Aprile; Maggio; Giugno.

GLI INDICATORI DI RISULTATO

- Gli indicatori sono parametri valutativi convenzionali che riguardano sia le società che le rispettive tifoserie.

Essi si dividono in:

- ✓ **FATTI:** situazioni statiche oggettive, valutabili sulla base di gabbie numeriche cui corrisponde, rispettivamente, un giudizio.
- ✓ **AZIONI:** condotte attive ed omissive valutabili con giudizio, la cui scala di valori deve essere la stessa di quella finale che “traduce” in giudizio le gabbie numeriche dei FATTI.

- Gli indicatori sono valutati con i seguenti giudizi:

- ottimo

- buono

- sufficiente

- insufficiente

- scarso

Le valutazioni verranno effettuate da un Organo terzo di garanzia (composto da una figura istituzionale riferibile alle FF.OO ed una alla Lega Pro) sulla base dell'istruttoria svolta dalla cabina di regia. Il medesimo Organo avrà anche la possibilità di raccogliere eventuali criticità per quanto riguarda il momento del supporto.

- L'andamento del progetto sarà costantemente monitorato e reso trasparente con la sua pubblicazione nell'area riservata del sito *web* dell'Osservatorio.

GLI INDICATORI DI RISULTATO

- ⚽ L'applicazione dei parametri è riferita alla stagione sportiva 2018-2019 (che termina con l'ultima giornata di campionato), tranne che per gli aspetti negativi, i quali, limitatamente alle Società che vi accederanno, si estendono alla fase dei *play off – play out*.

Classifica:

- ⚽ Il giudizio dato alla società è il risultato della sommatoria delle valutazioni ottenute nei singoli *parametri* precedentemente descritti.
- ⚽ Viene premiata solo la società che riporta il giudizio complessivo OTTIMO.
- ⚽ In caso di parità di giudizio OTTIMO tra più società, sarà premiata la società con il miglior punteggio.

- ⚽ Sviluppo di una contaminazione più allargata possibile per scrivere un **metodo – calcio**, affinché un domani possa essere naturale per tutte le squadre svolgere una prassi operativa.
- ⚽ Crescita ed elevazione dello *standard* (anche) mediante l'orgoglio e l'impegno responsabile di essere partecipi, in quanto costruttori/protagonisti di un momento formativo.
- ⚽ Ambizione ad esportare anche in altri campionati una mentalità sportiva, dentro e fuori dal campo.