



REGOLAMENTO DEL GIOCO

PRESENTAZIONE DI 20.26

Ecco a voi il gioco da tavolo per dirigenti delle società sportive denominato **20.26**.

Il presente gioco è consigliato a tutti i dirigenti che intendono, attraverso tale strumento formativo ludico, provare a immaginare la **CRESCITA** della propria realtà nei prossimi 5 anni, come in una sorta di **preparazione della società sportiva alle Olimpiadi 2026**.

Si tratta pertanto di un esercizio di **PROGETTAZIONE PARTECIPATA**, nello stile dell'innovazione e della creatività.

Il gioco può essere praticato:

- tutti insieme, in un'unica squadra;
- in più squadre invitate a sfidarsi (composte almeno da due giocatori) della stessa società sportiva;
- in più squadre invitate a sfidarsi (composte almeno da due giocatori) di società sportive diverse.

ISTRUZIONI DEL GIOCO DA TAVOLO

OBBIETTIVO

Generare futuro, immaginando come potrebbe essere la propria società sportiva nel 2026, cogliendo l'occasione per favorire e progettare miglioramenti.

MATERIALI

Il gioco è composto da:

- **72 Tessere**, che compongono l'immagine del **TABELLONE 20.26**. Ogni tessera prevede un lato frontale, che serve per comporre l'immagine del gioco; un retro, su cui è riportata la prova da superare, i criteri di sfida e di punteggio relativi a quella tessera.
- **Cartoncini 5 PUNTI**
- **Cartoncini 50 VALORE**
- **6 Cards**, 2 per ogni giudice, **TRE OK, TRE NO** (ogni giudice avrà sia la card OK, sia la card NO)
- L'elenco delle **prove**
- La **griglia** numerica per ricostruire il logo con indicata la corrispondenza del codice di ogni tessera (in modo da ricostruire facilmente il tabellone).

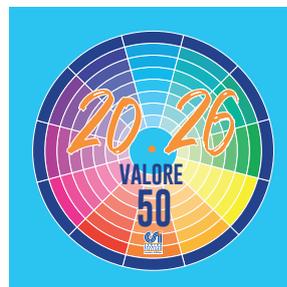
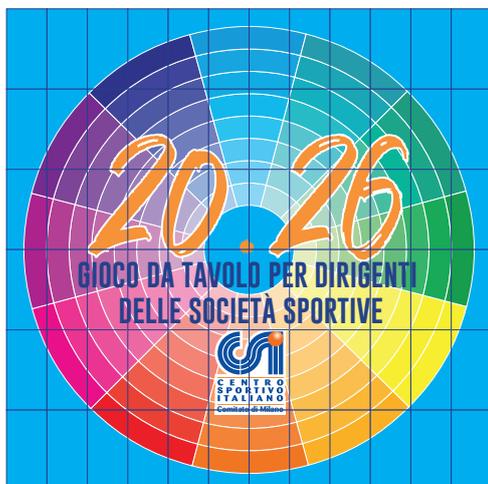
Tale materiale è facilmente stampabile, preferibilmente a colori, in quanto già impaginato in formato A4. Per giocare è necessaria almeno una stampa completa dell'intero materiale a disposizione:

- 24 fogli A4 con 3 tessere del tabellone per ogni foglio, da stampare fronte-retro;
- 1 foglio A4 con 24 cartoncini valore;
- 1 foglio A4 con 24 cartoncini punti;
- 1 foglio A4 con 3 cards giudice OK, e 3 cards giudice NO (per 3 giudici valutatori).



SCOPO DEL GIOCO

Comporre il **TABELLONE 20.26**. Vince la squadra che guadagna più **PUNTI VALORE**, ovvero che è stata capace di dare più valore alla propria società sportiva del futuro.



NUMERO PARTECIPANTI

Il gioco può essere giocato in un'unica squadra o in più squadre con minimo 2 partecipanti per squadra. Inoltre il gioco prevede la presenza di un **GAME MASTER** (di seguito GM), ovvero una persona dedicata a gestire il gioco.

Ogni manche prevede che il GM scelga a turno **2 GIUDICI VALUTATORI** (di seguito GV) tra i componenti della società sportiva: essi durante la manche non giocano con la propria squadra.

SPAZIO E AMBIENTE DI GIOCO

È necessario uno o più tavoli affiancati (o una superficie piana) di almeno 120x120 cm.

SVOLGIMENTO

FASE DI RISCALDAMENTO

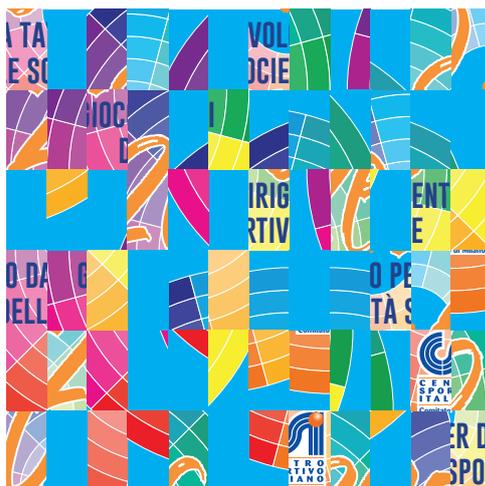
Una volta formate le squadre, il GM mescola le tessere e realizza il logo sulla superficie di gioco. È agevolato dalla presenza in ogni tessera di un numero corrispondente al seguente schema.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72



Durante questa fase e solo per il tempo che il GM impiega a realizzare il logo ad ogni squadra viene distribuito un foglio con **L'ELENCO DELLE PROVE**, in modo che i giocatori possano cominciare a familiarizzare con i contenuti delle prove e ipotizzare una strategia di gioco.

Terminato il logo, il GM ritira i fogli prove, assicurandosi che i giocatori non abbiano fotografato o riprodotto in alcun modo nè logo, nè prove, rimescola le tessere e le dispone di nuovo in ordine sparso sulla superficie di gioco, mettendole sempre con il fronte verso l'alto, affiancate, in modo da ricreare il quadrato del tabellone, ma al suo interno esse saranno disposte in modo casuale (quindi non a ricreare il logo 20.26, perchè arrivare a rifarlo è l'impresa a cui devono giungere le squadre superando le prove). Esempio:



Il GM sceglie i due GV che insieme al GM stesso rappresenteranno i **3 GIUDICI** che potranno esprimere **NO E OK** per ogni prova. Li può scegliere a propria discrezione, per esempio uno da ogni squadra se giocano due squadre o due società sportive diverse. I due GV vengono ruotati ad ogni prova o dopo un certo numero di prove decise dal GM.

Ogni squadra ha un portafoglio di partenza di **50 PUNTI** (ovvero 10 cartoncini da 5 punti) e nessun cartoncino valore.

FASE DI GIOCO

Il GM avvia il gioco, se la squadra è unica, o stabilisce il turno di gioco, se sono due o più, con un modalità a propria discrezione, purché "sportiva". La squadra, selezionata come prima, prenderà una tessera casuale dal tavolo di gioco e leggerà la prova ad alta voce riportata sulla parte superiore del suo retro (ogni tessera sul retro prevede: la prova, il tempo a disposizione per pensare e consultarsi in squadra, il tempo per rispondere, il "costo" di ogni tessera, il "valore" corrispondente alla prova se si ottengono 3 OK e i criteri di punteggio).

Il **VALORE** corrispondente ad ogni tessera viene assegnato dal GM **SOLO SE LA SQUADRA RICEVE 3 OK** per il superamento della prova. Ovviamente di volta in volta i GV decideranno di attribuire alle squadre che si cimentano nella prova la valutazione che loro ritengono più adeguata, motivando poi brevemente la propria scelta.

I criteri di attribuzione dei punti, del valore o del cambio di mano, sono indicati **sul retro di ogni tessera**.



Una volta superata la prova la squadra di mano va a posizionare la tessera **NEL PUNTO ESATTO PER LA RICOSTRUZIONE DEL LOGO 20.26** secondo la griglia codificata in dotazione e in mano al GM.

Ogni volta che la squadra riceve **3 OK** viene fatta dalla squadra **la fotografia**, con un dispositivo smart, del retro della tessera, per ricordarsi la prova brillantemente superata.

In caso giochi un'unica squadra, la squadra gioca "contro il gioco stesso" e il meccanismo del gioco è il medesimo. Due giocatori vengono sempre scelti per il ruolo di GV, insieme al GM. Nel caso che la squadra riceva solo un OK, anziché cedere la mano, **il costo della prova raddoppia**, pertanto il costo della tessera indicato sul retro della tessera stessa, deve essere restituito al GM raddoppiato. Nel caso di nessun OK si posiziona la tessera comunque al posto giusto e prima di proseguire con una nuova tessera sarà necessario rispondere correttamente ad una domanda di contenuto sportivo, proposta dal GM.

Si può giocare a 20.26 anche tra diverse società sportive, al completo o rappresentate dai propri campioni "delegati".

DURATA DEL GIOCO

Il gioco termina o nel momento in cui **l'INTERO TABELLONE 20.26** è stato ricomposto, oppure alla **SCADENZA DEL TEMPO** a disposizione indicato dal GM.

In entrambi i casi, risulta vincitrice la squadra che ha fatto **ACCRESCERE MAGGIORMENTE IL VALORE DELLA SOCIETÀ SPORTIVA**, grazie al gioco. Non vince quindi né chi ha disposto più tessere in modo corretto per ricostruire il tabellone, né chi ha ottenuto più punti.

Dato che il numero delle prove è significativo è possibile giocare a step, lasciando le carte disposte sulla superficie, se possibile, per proseguire il gioco in un secondo momento o (consigliato) fotografando la condizione del tabellone 20.26 fino a quel momento, e appuntandosi sul foglio griglia la disposizione attuale delle tessere.

PROGETTARE L'INNOVAZIONE

Infine un esercizio suggerito, una volta completato il tabellone, è quello di appuntarsi le risposte alle sfide che hanno ottenuto **3 OK** (la squadra dovrebbe aver fotografato il retro-tessera con la rispettiva prova) e programmare le azioni, premiate durante il gioco, in un ipotetico calendario o **CRONOPROGRAMMA** annuale degli impegni della rispettiva società, distribuendole possibilmente tra le cinque annualità che separano il 2021 all'anno olimpico 2026.



FOGLIO PROVE PRINCIPALI

- Ipotizzate una grande idea per la società sportiva scegliendo tra un festival della "cultura sportiva", una 12 ore di idee per lo sport o fate una vostra proposta.
- Suggeste un'idea all'anno "a costo zero" per alzare il profilo della società sportiva.
- Creare un fondo di solidarietà per le famiglie che intendono iscrivere i propri ragazzi alla società sportiva e hanno delle difficoltà economiche. Come fare?
- L'Open day è un'opportunità imperdibile per promuovere la società sportiva nel territorio. Indicate tre idee innovative per realizzarlo o tre parole per definirlo.
- Viene convocata annualmente la riunione obbligatoria per dirigenti e allenatori a inizio stagione. La metà non vengono, che fare?
- Un'idea per rendere la società sportiva più inclusiva e aperta: inserire un rappresentante degli atleti nel consiglio direttivo. Un'idea che necessita di alcuni suggerimenti. Quali?
- Si è creata un'opportunità di collaborazione con il preside di un istituto comprensivo del territorio. Quale progetto proporre?
- Ipotizzate uno Storytelling che racconti la società sportiva e che possa essere utilizzato per una promozione efficace.
- Organizzate un weekend del consiglio direttivo a inizio stagione. 3 idee per renderlo "da non perdere" ed "utile" per la nuova stagione sportiva.
- Suggeste 3 idee innovative in 3 diverse categorie per valorizzare i capitani delle squadre.
- Definite un obiettivo tecnico ed uno educativo per 3 squadre della società sportiva di categorie diverse.
- È necessaria una "campagna allenatori" per far crescere la società sportiva e compensare un certo "invecchiamento". Come impostarla?
- Suggeste una "bella" idea all'anno per organizzare una serata per tutta la comunità educante.
- La formazione allenatori all'interno della società sportiva NON decolla. Cosa fare?
- Il rapporto con il "don" non è dei migliori. Descrivete, in ordine di importanza, 5 strategie o idee da attuare per generare un cambiamento positivo.
- Il "mandato educativo" da ricevere all'inizio dell'anno. Qual è la frase che un allenatore o un dirigente della società sportiva sogna di sentirsi "consegnare" all'inizio di una stagione sportiva?
- Organizzate una giornata di "tavoli di lavoro" tra allenatori e dirigenti della società sportiva. Indicate 3 argomenti da trattare.
- Un'altra società sportiva organizza un campus residenziale con gli atleti all'inizio della stagione sportiva. Perché non proporlo? Come lo impostereste?
- Presentate 3 idee generative sul rapporto tra società sportiva e i genitori degli atleti.
- Una società sportiva affiliata al CSI vi sta lentamente "portando via" gli atleti. Cosa fare? Suggeste quali azioni intraprendere per superare questa situazione di crisi.
- Poche donne nel consiglio direttivo. Suggeste alcune idee o strategie per aumentare la loro partecipazione.
- Un Consiglio direttivo da "svecchiare". Suggeste alcune idee o strategie per raggiungere questo obiettivo.
- Identificate almeno 2 azioni significative per ridurre il dropout sportivo negli adolescenti della società sportiva.
- Nelle borse di alcuni atleti della società sportiva "gira" un po' di tutto (stupefacenti, alcol...). Che cosa fare? Indicate 3 azioni da attuare per ridurre/superare questa criticità.
- Un giovane della società sportiva intende partecipare al progetto CSI per il Mondo. Come supportarlo?
- Una squadra di calcio integrato nella società sportiva. Un'occasione da non perdere per diventare più inclusivi. Come attuarla?
- Il Consiglio direttivo intende aggiungere una nuova disciplina alla proposta della società sportiva. Quale potrebbe essere rispetto al territorio di pertinenza?



- Per fare un po' di marketing territoriale c'è bisogno di promuovere i punti di forza della società sportiva. Quali sono?
- Il don non vuole un nuovo allenatore che ha la nostra fiducia. Come comportarsi? Quale strategia attuare in futuro?
- Come far crescere la figura del dirigente accompagnatore e renderlo "affascinante"?
- Indicate il nome e il perché del coinvolgimento di 3 campioni dello sport che vorresti far incontrare agli atleti.
- Indicate 3 idee o strategie per realizzare un doposcuola sportivo nella vostra comunità di appartenenza.
- Per far fronte alla diminuzione di volontari è necessaria una precisa strategia. Quale?
- Per migliorare il rapporto con altre associazioni decidete di organizzare insieme una manifestazione sportiva. Indicate 3 idee generative particolarmente coinvolgenti.
- Un contest per ringiovanire il logo della società sportiva. In che cosa lo modifichereste per renderlo più attuale?
- Alla società sportiva è affidata l'organizzazione della festa dell'oratorio. Una responsabilità, ma anche un'opportunità. Che cosa proporre?
- Un allenatore, iscritto a scienze motorie, vi invita a verificare la possibilità di diventare sede per tirocini universitari. Sembra interessante... ma da che parte iniziare?
- Il dirigente di un istituto comprensivo vuole attivare progetti di alternanza scuola-lavoro con la società sportiva. Avete alcune idee da proporre?
- Con chi, come e perché vorreste costruire reti sul territorio per sviluppare azioni che da sola la società sportiva non riuscirebbe a realizzare?
- Descrivete il profilo dell'auspicabile responsabile social media manager della società sportiva.
- La figura del team manager per dirigenti e allenatori della società sportiva. Cioè?
- Si tessera un nuovo atleta con un padre imprenditore disposto ad investire sulla società sportiva. Quali le priorità?
- Curare il materiale sportivo per dare identità e appartenenza alla società sportiva. Quale miglioramento "ragionevole" sarebbe possibile?
- Indicate alcuni aspetti necessari a migliorare la comunicazione interna ed esterna della società sportiva.
- La "Cerimonia di consegna della maglia" a inizio dell'anno sportivo. Una tradizione da promuovere in ogni società sportiva. Indicate 3 motivi che danno valore a questa azione.
- Il pranzo di fine stagione. Un momento per ringraziare tutti i dirigenti e gli allenatori della società sportiva. Quale omaggio simbolico lasciare a ciascun partecipante?
- Organizzate il torneo estivo serale e sono necessarie nuove idee. Quali?
- Per l'oratorio estivo viene richiesto l'intervento della società sportiva. Indicate 3 azioni che si possono "realmente" mettere in campo.
- Proponete un "piano annuale dei terzi allenamenti" composto da una serie di esperienze e opportunità per i ragazzi. Indicate 3 proposte fattibili.
- Il ritiro precampionato. Un'occasione imperdibile per ogni squadra e per i rispettivi allenatori. Indicate 3 obiettivi.
- Un classico della società sportiva: un genitore si lamenta perché suo figlio gioca poco. Con chi deve parlare e perché?
- Indicate i 3 punti di debolezza della società sportiva.
- La società sportiva deve scegliere a quale federazione o ente iscrivere una squadra. Quali sono i criteri di scelta?
- Un sogno attuabile entro il 2026 per la società sportiva.
- Il sindaco del comune vi invita a cena: una grande occasione per "due bonus" da chiedere. Che cosa proponete?
- Hai la possibilità di far fare un'amichevole in carcere ad una squadra della società sportiva. Come prepari questa esperienza?
- Definisci con precisione ruolo e compiti del direttore sportivo.
- Create un nuovo slogan della società sportiva.

