



Consulenti degli atleti contro le partite truccate (ACAMF)

622216-EPP-1-2020-1-SI-SPO-SCP

IO2 - Formato di formazione per atleti Counsellor



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Indice

I. Il contesto	3
II. Obiettivo e impatto del formato di formazione	4
III. Metodologia	5
IV. Sessioni	6
❖ Dieto le quinte delle partite truccate e dei suoi "attori"	
❖ Educazione dei genitori contro le partite truccate	
❖ Educazione dei bambini/giovani ai valori e all'etica dello sport nelle scuole	
❖ Educazione all'etica nel settore dello sport e nelle relative parti interessate	
❖ Uso dei nuovi media per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle partite truccate e sulle loro conseguenze.	
❖ Come far rispettare la legge e il controllo nelle realtà micro e macro dello sport	
V. Autori	34
VI. Esclusione di responsabilità	35



# Contesto

Il Libro bianco sullo sport pubblicato dalla Commissione europea (2007) si focalizza su come le trasformazioni nella società europea hanno portato allo sviluppo di nuove sfide nel settore dello Sport, come le pressioni commerciali, lo sfruttamento dei giovani giocatori, il doping, il razzismo, la violenza, la corruzione e il riciclaggio di denaro. Nella Comunicazione sullo sviluppo della dimensione europea dello sport, la Commissione europea ha dato seguito a questa specifica linea di interesse riconoscendo le partite truccate come una sfida propria all'integrità dello sport in Europa.

Poiché i progressi digitali hanno disegnato uno scenario di crescente complessità e interconnessione delle questioni sull'integrità dello sport europeo, sempre più difficilmente controllabili, la Commissione europea ha individuato la salvaguardia dell'integrità dello sport e la prevenzione delle partite truccate come priorità specifiche nella sua comunicazione del 2012 sul gioco d'azzardo online (2012). Nella suddetta comunicazione, la CE si è impegnata a sviluppare misure anti-match fixing applicabili a tutti gli Stati Membri e alle discipline sportive in collaborazione con le parti interessate. Nell'ambito del Piano di lavoro dell'UE per lo sport (2014-2017) è stato istituito un gruppo di esperti apposito per le partite truccate. La necessità di uno sforzo concertato nella comunità sportiva per contrastare le partite truccate, includendo anche gli atleti, i dirigenti, gli arbitri e i programmi sportivi di base, è stata una delle linee d'azione sollecitate dal Gruppo di esperti nel suo rapporto "State of Play 2014-2017" (2017).

La ricerca "Fix the FIXING", condotta nell'ambito dell'omonimo progetto Erasmus Plus dall'Università Aristotele di Salonicco nel 2017, ha mostrato che, in un campione di 600 atleti europei di diverse discipline (pallacanestro, pallamano, pallavolo, pallanuoto, arti marziali, badminton, tennis, atletica, nuoto, ginnastica e sollevamento pesi), oltre il 35% degli intervistati riteneva che le partite fossero state truccate, mentre il 20% era a conoscenza di manipolazioni negli ultimi 12 mesi.

Iniziative di riferimento nel settore, come il progetto "PROtect Integrity", lanciato nel 2016 nell'ambito del programma Erasmus Plus, hanno preannunciato un tentativo riuscito di raggiungere gli atleti attraverso uno sforzo educativo che integra elementi di peer-education e coinvolge figure di riconosciuta autorità da parte dei giocatori stessi (ex giocatori o funzionari, associazioni di giocatori, ecc.).

Riconoscendo e capitalizzando il ruolo e il contributo svolto dagli Atleti e dai sindacati degli Atleti nel sostenere l'efficace contrasto e la prevenzione delle partite truccate, l'ACAMF lavora con l'obiettivo di indirizzare questi ultimi verso un percorso ottimale per esercitare un'influenza strutturale e continuativa su tutti gli attori dello Sport e i portatori di interesse dello Sport, creando al contempo opportunità per gli Atleti di sviluppare conoscenze utili per una futura occupabilità al termine della loro carriera nello Sport.



# Obiettivo e impatto del format formativo

## Descrizione

Il secondo Intellectual Output del progetto consiste in un format di formazione basato su una metodologia di apprendimento non formale. Il format di formazione è un corso originale per sviluppare gli atleti come consulenti contro le partite truccate all'interno delle organizzazioni nel campo dello sport e nel settore degli stakeholder. La metodologia del format formativo sarà quella dell'educazione non formale, con una durata complessiva del corso fissata a una settimana intera di attività.

## Impatto

Il formato di formazione sarà testato localmente con gruppi di atleti in ciascun Paese partner, al fine di valutarne l'efficacia e migliorare il metodo/contenuti. Il processo di test, revisione e miglioramento sarà la prima fase di un rilascio generale e di un'integrazione del Training Format. Il Format è rivolto a un pubblico di destinatari composto da atleti interessati al tema del contrasto alle partite truccate e al miglioramento delle loro prospettive di carriera dopo la fine del loro coinvolgimento attivo nello sport professionistico. Le nuove professionalità sviluppate dal Format formativo potranno trovare collocazione in tutte le istituzioni - all'interno e all'esterno del settore dello Sport - in cui il contrasto al fenomeno delle partite truccate è una priorità concreta. Nel suo impatto finale, quindi, il Training Format contribuisce all'occupabilità degli Atleti - in linea con la priorità Dual Career - e rafforza i meccanismi interni di formazione/sensibilizzazione delle istituzioni sportive e degli stakeholder, determinando così una maggiore resilienza e capacità di contrasto alla sfida delle partite truccate.

## Trasferibilità

Il Training Format è utile per le esigenze di una vasta gamma di istituzioni, all'interno e all'esterno del mondo dello sport, alla luce dell'importanza fondamentale della sfida che contribuisce direttamente ad affrontare. In considerazione della rilevanza europea della sfida delle partite truccate, la pertinenza e la trasferibilità del Training Format si estendono all'intera sfera geografica dell'Europa.



# Metodologia

## Educazione non formale

"L'apprendimento non formale è un apprendimento acquisito in aggiunta o in alternativa all'apprendimento formale. In alcuni casi, è strutturato secondo modalità educative e formative, ma più flessibili. Di solito si svolge in contesti comunitari, sul posto di lavoro e attraverso le attività delle organizzazioni della società civile. Attraverso il processo di riconoscimento, convalida e accreditamento, l'apprendimento non formale può anche portare a qualifiche e altri riconoscimenti".

La caratteristica che definisce l'educazione non formale è quella di essere un'aggiunta, un'alternativa e/o un complemento all'educazione formale nell'ambito del processo di apprendimento permanente degli individui. Spesso viene fornita per garantire il diritto di accesso all'istruzione per tutti. Si rivolge a persone di tutte le età, ma non applica necessariamente una struttura a percorso continuo; può essere di breve durata e/o a bassa intensità, ed è tipicamente fornita sotto forma di corsi brevi, laboratori o seminari. L'educazione non formale porta per lo più a qualifiche che non sono riconosciute come qualifiche formali dalle autorità educative nazionali competenti o a nessuna qualifica. L'educazione non formale può comprendere programmi che contribuiscono all'alfabetizzazione degli adulti e dei giovani e all'educazione dei bambini non scolarizzati, nonché programmi sulle abilità di vita, sulle abilità lavorative e sullo sviluppo sociale o culturale (UNESCO).

## Caratteristiche

- L'educazione non formale è pianificata e si svolge a prescindere dal sistema scolastico.
- L'orario e il programma possono essere modificati.
- L'istruzione non formale non ha limiti di età.
- L'apprendimento può essere a tempo pieno o parziale e si può guadagnare e imparare insieme.
- Comporta l'apprendimento di competenze professionali.

## Vantaggi

- Menti in crescita naturale che non aspettano che il sistema si modifichi.
- Alfabetizzazione con crescita dell'abilità in cui si apprezza l'autoapprendimento.
- Flessibilità in termini di età, programmi e orari.
- Sistema educativo aperto in cui sia il settore pubblico che quello privato sono coinvolti nel processo.
- Non è necessario condurre esami regolari.
- Il diploma, i certificati e il premio non sono indispensabili per essere assegnati.



# Sessioni

## Dietro le quinte delle partite truccate e dei suoi "attori"

### WORKSHOP 1

#### Risultati dell'apprendimento

Capire che cos'è la manipolazione delle partite;  
Comprendere i diversi modi in cui le partite possono essere truccate;  
Scopri chi sono gli "attori" delle partite truccate.

#### Tipologia

Teorico e pratico.

#### Tempistica

90 min: Parte 1 - 15 min, Parte 2 - 60 min, Debriefing - 15 min.

#### Metodi

Metodi verbali: metodo della presentazione orale, metodo della discussione.  
Metodi pratici: esercizi di ricerca, pianificazione e risoluzione di problemi.

#### Consegna

#### Contenuto/i

Contenuto video: materiale video destinato all'argomento della sessione.  
Contenuto teorico: Presentazione PPT.  
Contenuto pratico: esercizio di gruppo.

#### I materiali

Carta A4 per proiettori  
Penne Lavagne a fogli mobili  
Pennarelli

## Procedura

### "INTRO partite truccate"

#### Parte 1

Durante questa attività, i partecipanti verranno introdotti al termine "partite truccate", ai suoi metodi e a come funzionano le partite truccate. 15 min

\* Suggerimenti i trainers

A seconda del metodo che ogni trainer utilizza, avete a disposizione un PPT e alcuni video utili da utilizzare.

#### Parte 2

Dividete i partecipanti in gruppi di 5 membri per gruppo.

Fase 1: i partecipanti devono fare una ricerca su un esempio di partite truccate. 15 min

Fase 2: i partecipanti devono proporre un'idea/un piano su come individuare, prevenire o segnalare le partite truccate. 30 minuti

Fase 3: Ogni gruppo presenterà brevemente in plenaria l'atto originale di truffa e la sua idea/piano (5-10 minuti per squadra).

Debriefing

Discussione di gruppo

Domande da utilizzare :

- Cosa avete imparato durante questa attività?
- Come si è svolto il processo di ricerca e ha riscontrato qualche difficoltà?
- Com'è stato il processo di lavoro nel suo team?

## Utile

## Video

- [https://www.youtube.com/watch?v=BdkNapb2Axk&list=LL&index=3&t=661s&ab\\_channel=TifoFootball](https://www.youtube.com/watch?v=BdkNapb2Axk&list=LL&index=3&t=661s&ab_channel=TifoFootball)
- [https://www.youtube.com/watch?v=cNOKICXGgBU&t=262s&ab\\_channel=SoulatShah](https://www.youtube.com/watch?v=cNOKICXGgBU&t=262s&ab_channel=SoulatShah)
- [https://www.youtube.com/watch?v=VxHFxUjqZSo&list=LL&index=1&t=321s&ab\\_channel=SXXONIC](https://www.youtube.com/watch?v=VxHFxUjqZSo&list=LL&index=1&t=321s&ab_channel=SXXONIC)

## WORKSHOP 2

### Risultati dell'apprendimento

Sviluppo di capacità di pensiero critico in relazione alle partite truccate;  
Comprendere come una determinata situazione possa essere influenzata e influire sull'intero processo.

### Tipologia

Pratico.

### Tempistica

90 min: Parte 1 - 40 min, Parte 2 - 30 min, Debriefing - 20 min.

### Metodi

Metodi pratici: simulazione e pensiero critico.

### Consegna

Contenuto pratico: esercizio di gruppo.

### Contenuto/i

### I materiali

Carta A4 per proiettori  
Penne Lavagne a fogli mobili  
Marcatori

### Procedura

#### **"Sherlock Holmes nelle partite truccate".**

##### **Parte 1**

Fase 1: Dividere i partecipanti in gruppi di 5 membri e possibilmente creare uno spazio nella stanza tra i gruppi in modo che la discussione non venga ascoltata.

Fase 2: assegnare a due membri per ogni gruppo il ruolo di infiltrato (devono lavorare insieme per convincere il gruppo a prendere una decisione basata sul loro interesse).

Fase 3: Il trainer mostrerà un video e i gruppi dovranno discutere alcuni casi di sospette partite truccate e giungere a una decisione finale.

Gli infiltrati devono convincere i membri del loro gruppo che questi casi non hanno nulla a che fare con le partite truccate e non hanno alcun effetto sul risultato finale della partita.



\* Sulla base del video, il formatore/facilitatore seleziona 6 casi e tutti i gruppi devono lavorare sugli stessi casi.

## **Parte 2**

Una volta che tutti i gruppi hanno preso le loro decisioni in merito ai casi che sono stati loro sottoposti, ora uno per uno, il formatore mostra i casi sul monitor e i gruppi devono presentare le loro decisioni.

Dopo la presentazione della decisione, il formatore può aprire la discussione tra i gruppi per alcuni casi.

Infine, in base alle decisioni prese (che siano nell'interesse del gruppo infiltrato o del contrario) renderà pubbliche le persone che sono state infiltrate e mostrerà il risultato ai partecipanti.

\*Lo scopo di questa sessione è che i partecipanti imparino come i pensieri possano essere influenzati e possano influenzare l'intero processo. Se alla fine della sessione si scopre che su 3 casi la maggior parte non era a favore degli infiltrati, significa che i partecipanti hanno creato consapevolezza sulle partite truccate e sono attenti a comprenderle e prevenirle.

## **Debriefing**

Discussione di gruppo

Domande da utilizzare:

- Com'è stata l'attività, l'avete trovata interessante?
- Ha mai sospettato che qualche membro del gruppo volesse influenzarla?
- È vero che quando due persone condividono la stessa opinione, ciò influisce sulle decisioni finali del gruppo?

**Utile**

**Video**

- [https://www.youtube.com/watch?v=XR8x13CQDNw&ab\\_channel=EpicCollections](https://www.youtube.com/watch?v=XR8x13CQDNw&ab_channel=EpicCollections)

# Educazione dei genitori contro le partite truccate

## WORKSHOP 1

### Risultati dell'apprendimento

Comprendere il termine partite truccate e il suo legame con il gioco d'azzardo.

### Tipologia

Teorico.

### Tempistica

60 min.

### Metodi

Metodi orali: lezioni con contenuti video, discussione.

### Consegna

Presentazione PPT.

### Contenuto/i

### I materiali

Proiettore

### Procedura

1) Che cos'è il Match fixing? Punto di forza

- SLIDE 2 (Spiegare cos'è il match fixing e chi può essere coinvolto)

- SLIDE 3 (Come possono le persone che hanno accettato di collaborare alle partite truccate influenzare effettivamente il gioco)

- SLIDE 4 (Quali possono essere le conseguenze di questa azione per gli atleti coinvolti. Ma oltre alle conseguenze elencate in questa slide, dobbiamo tenere conto anche delle conseguenze emotive e personali provate dalle persone coinvolte).

- SLIDE 5 (Mostrare il VIDEO di Nicolás Kicker, un promettente tennista che ha partecipato a partite truccate e ha subito alcune delle conseguenze precedentemente discusse)

- SLIDE 6 (Chiedere loro se sanno dove o come segnalare le partite truccate o qualsiasi comportamento sospetto, se lo notano.

*\* OGNI PARTNER DOVREBBE AGGIUNGERE UN LINK ALLA PROPRIA PAGINA ANONIMA NAZIONALE "WHISLE", SE ESISTE).*

2) Spiegare che abbiamo diviso in due gruppi le ragioni degli atleti per cui hanno truccato le partite:

- Guadagno finanziario (strettamente legato al gioco d'azzardo)
- Desiderio di successo (questo argomento è strettamente legato al fair play in generale e all'atteggiamento degli atleti verso lo sport, in cui i genitori possono svolgere un ruolo cruciale)

3) Power Point sul guadagno finanziario

- SLIDE 2 (Ecco alcune informazioni generali sulla connessione tra gioco d'azzardo e partite truccate).
- SLIDE 3 (Se c'è qualche dubbio sul fatto che il tema delle scommesse sportive sia davvero così importante da discutere fin dalla più tenera età, ecco alcune statistiche che mostrano la situazione reale) - SUGGERISCO A TUTTI I PARTNER DI CERCARE ANCHE LE LORO STATISTICHE (NAZIONALI), SE ESISTENTI
- SLIDE 4 (Perché le scommesse sportive stanno diventando sempre più popolari? Perché sono pubblicizzate ovunque. Ecco alcuni esempi di pubblicità di scommesse sportive. Discutete su dove hanno notato la pubblicità delle scommesse sportive.
- SLIDE 5 (VIDEO della nuova campagna di sponsorizzazione di bwin. Chiedete loro: qual è il messaggio che i bambini ricevono da questa campagna? - Che lo sport e le scommesse sono collegati).
- SLIDE 6 (VIDEO: "Parlare con gli adolescenti") - Dopo aver visto il video, si può parlare con i giovani atleti di come si sentono riguardo al gioco d'azzardo e se hanno avuto accesso alle app per le scommesse da minorenni. Inoltre, se sanno che gli atleti che hanno problemi con il gioco d'azzardo di solito hanno maggiori possibilità di essere avvicinati da un "fixer". Alla fine, potete discutere su come presentare al meglio questo argomento ai genitori.
- SLIDE 7 (Nell'ambito della campagna "Amare il gioco, non le probabilità", sono state sviluppate alcune linee guida per i genitori e si può discutere se i ragazzi pensano che questo tipo di conversazione con i loro genitori sia utile).

## WORKSHOP 2

### Risultati dell'apprendimento

Aiutare i genitori a comprendere i veri valori dello sport e, soprattutto, richiamare l'attenzione sui pericoli che derivano dalle partite truccate e su come combatterli.

### Tipologia

Teorico.

### Tempistica

60 min.

### Metodi

Metodi orali: lezioni con contenuti video, discussione.

### Consegna

Presentazione PPT.

### Contenuto/i

### I materiali

Proiettore

### Procedura

- 1) Lo sport come fattore importante per l'educazione. Punto di forza
  - SLIDE 2 (Spiegazione del motivo per cui lo sport è uno strumento importante per l'educazione globale di bambini e adolescenti e qual è la missione dei club sportivi nell'infanzia e nell'adolescenza).
  - SLIDE 3 (Perché i bambini decidono di fare il match-fix?)
  - SLIDE 4 + SLIDE 5 (Come possono aiutare i genitori? Consigli pratici per i genitori su come guidare i propri figli affinché non ricorrono alle partite truccate e ad altre azioni negative che distruggono lo sport).
  - SLIDE 6 (Quali sono le aspettative dei bambini e dei ragazzi nei confronti dei genitori durante gli incontri e gli allenamenti?)
  - SLIDE 7 (Ecco alcuni consigli per i genitori per rendere più piacevole l'esperienza sportiva del bambino).

- SLIDE 8 (VIDEO: La verità sui genitori sportivi. In questo video, giovani atleti spiegano come si comportano i loro genitori, cosa desiderano dai loro genitori, cosa li mette a disagio...)

- SLIDE 9 (Alcune risposte dei giovani calciatori della NK IB 1975 alla domanda su cosa vogliono e cosa non vogliono dai loro genitori).

2) Workshop interattivo: come possono i genitori aiutare i figli a non avere problemi durante l'adolescenza? Power Point

- SLIDE 2 (I bambini hanno bisogno di un buon esempio più che di semplici istruzioni su ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. È necessario presentare l'importanza dell'esempio invece delle semplici istruzioni dei genitori. I bambini cercano nei genitori un "modello di comportamento".

Chiedete ai genitori quali sono le loro abitudini che non vorrebbero e quali sono quelle che vogliono trasmettere ai loro figli. Cosa usano di più, le istruzioni o il proprio esempio? - C'è anche un VIDEO sulla percezione che i bambini hanno dei modelli di riferimento.

- SLIDE 3 (È fondamentale che i genitori conoscano le regole del fair play per trasmetterle ai figli. Chiedete ai genitori se conoscono le regole del fair play. Cercate di guidarli e aiutateli a elencare almeno le regole principali).

- SLIDE 4 (Ecco una panoramica delle regole del fair play. Affrontate le aree delle regole del fair play che i genitori hanno dimenticato nella slide precedente).

- SLIDE 5 (VIDEO: Il sostegno dei genitori nello sport durante l'infanzia e l'adolescenza. Guardate il video con i genitori.

Parlate con i genitori i cui figli hanno età diverse su quale sia il loro ruolo in un particolare periodo dell'infanzia o della crescita. Coloro che hanno già figli grandi potrebbero dire agli altri cosa cambierebbero in termini di educazione o sostegno in un periodo precedente e perché?

- SLIDE 6 (Uno scenario di una situazione particolare di un giovane atleta il giorno della partita in un rapporto genitori-figli. L'obiettivo è presentare ai genitori un esempio pratico di questa relazione.

Chiedete loro com'è e com'è la comunicazione con il figlio mentre si recano alla partita? Parlano e sottolineano i veri valori dello sport e mostrano sostegno al bambino? Qual è il loro comportamento durante la partita? Pensano di aiutare i bambini con le grida e le istruzioni?

Hanno la sensazione di aiutare la loro squadra gridando contro le decisioni dell'arbitro o questo aumenta lo stress? Come funziona la comunicazione quando un bambino sale in macchina dopo una partita? I genitori iniziano ad

Si insultano mai quando un bambino o una squadra gioca male? Ritengono che l'insulto e l'analisi di una determinata mossa o partita possano contribuire ad aumentare la motivazione allo sport?

- SLIDE 7 (Un esempio pratico di come comunicare correttamente e sostenere un bambino prima, durante e dopo una partita di calcio. Evidenziate la parte su come comunicare secondo le regole del fair play prima, durante e dopo la partita in relazione alla cattiva condotta. Chiedete loro se cambieranno

## Educazione dei bambini/giovani ai valori e all'etica dello sport nelle scuole

### WORKSHOP 1

#### Risultati dell'apprendimento

Capacità di condividere le principali norme morali nella comunicazione con i più giovani;

Sviluppo di approcci innovativi ai giovani su temi legati ai fenomeni di devianza

#### Tipologia

Teorico.

#### Tempistica

60 min: 15 min - introduzione, 35 min - esercitazione, 10 min - osservazioni

#### Metodi

Metodi orali: lezioni con contenuti video, discussione.

Metodo pratico: esercizio di gruppo.

#### Consegna

Presentazione PPT.

## Contenuto/i

### I materiali

Proiettore - Presentazione PPT

- Materiale video

Durante i workshop, i video che verranno registrati saranno utilizzati come materiale didattico per la diffusione dei contenuti da parte degli atleti - consulenti contro le partite truccate nello sport, insieme ai link già selezionati ai video relativi ai contenuti del modulo. Questi video conterranno parti chiave dell'insegnamento teorico e pratico e le parti finali di entrambi i workshop.

- Sussidi didattici teorici

Dopo i workshop di questo modulo, gli atleti-consiglieri avranno a disposizione il testo del Manuale per i concetti di base relativi a questo modulo, oltre a un elenco di Raccomandazioni che condivideranno con i gruppi target durante la diffusione del progetto.

- Materiale pratico

Come sussidio didattico pratico, emergerà una Guida attraverso situazioni legate a fenomeni devianti e partite truccate nelle competizioni sportive tra i più giovani, in particolare negli sport scolastici.

### Procedura

Il workshop sarà realizzato in forma combinata, cioè con note teoriche introduttive seguite da lavori pratici.

Le introduzioni teoriche saranno realizzate attraverso presentazioni (lezioni) in cui verranno definiti i termini, presentati esempi positivi e negativi relativi al contenuto del modulo. Nella parte teorica dei workshop si insisterà sull'interattività e sulla partecipazione attiva degli atleti - consulenti contro le partite truccate nello sport.

Il lavoro pratico dei workshop si baserà sui principi della simulazione di situazioni e del problem solving. A tal fine, i partecipanti simuleranno le situazioni che saranno oggetto di analisi per la ricerca di soluzioni adeguate.

Il workshop sarà realizzato in tre parti. Di questo tempo, 15 minuti saranno dedicati alla conoscenza dei termini e alla presentazione di esempi positivi e negativi di valori morali tra i bambini e di fenomeni devianti nello sport, con particolare attenzione alle partite truccate.

Seguiranno 35 minuti di lavoro pratico basato sulla simulazione e sulla risoluzione di problemi a cui parteciperanno studenti con predisposizione ed esperienza alla recitazione.

Il workshop si concluderà con osservazioni conclusive e una sintesi delle conoscenze e delle competenze acquisite nel corso del workshop, nonché con raccomandazioni da applicare nella diffusione dei risultati della formazione da parte degli atleti - consulenti nella lotta contro le partite truccate nello sport.

### **Workshop Giovani ed etica**

- Che cos'è la morale e che cos'è l'etica?
- Come tollerare le differenze?
- Quali sono i valori importanti della famiglia?
- Come si manifesta la solidarietà tra i giovani?
- Che cos'è l'amicizia e come raggiungerla?
- Come comunicano i giovani oggi?
- E gli adulti: autoritarismo o uguaglianza?

Fondazione di una cultura elementare del comportamento morale e della comprensione dell'etica nei bambini all'interno del processo educativo e didattico.

Questo workshop preparerà i partecipanti ad allenarsi alla comunicazione con i giovani in termini di condivisione di valori morali attraverso una conversazione aperta sulle forme emergenti di non etica nella società e sul loro atteggiamento nei confronti di questi fenomeni. Si tratterebbe di un'iniziativa più generale, che si riferisce alla creazione di una percezione tra i più giovani di tolleranza, rispetto reciproco, solidarietà positiva, amicizia sincera, atteggiamento verso gli anziani, atteggiamento verso la proprietà sociale e così via.

## **WORKSHOP 2**

### **Risultati dell'apprendimento**

Capacità di animare i giovani a parlare e prendere posizione in relazione alle partite truccate nello sport e all'espansione delle scommesse nello sport;

Avere un portfolio di esempi di partite truccate nello sport come base per sviluppare la consapevolezza tra i giovani sull'importanza di prevenire questi fenomeni in futuro.



**Tipologia**

Pratico.

**Tempistica**

60 min: 15 min - introduzione, 35 min - esercitazione, 10 min - osservazioni

**Metodi**

Metodi orali: lezioni con contenuti video, discussione.

Metodo pratico: esercizio di gruppo.

**Consegna**

Presentazione PPT.

**Contenuto/i****I materiali**

Proiettore - Presentazione PPT

- Materiale video

Durante i workshop, i video che verranno registrati saranno utilizzati come materiale didattico per la diffusione dei contenuti da parte degli atleti - consulenti contro le partite truccate nello sport, insieme ai link già selezionati ai video relativi ai contenuti del modulo. Questi video conterranno parti chiave dell'insegnamento teorico e pratico e le parti finali di entrambi i workshop.

- Sussidi didattici teorici

Dopo i workshop di questo modulo, gli atleti-consiglieri avranno a disposizione il testo del Manuale per i concetti di base relativi a questo modulo, nonché un elenco di Raccomandazioni che condivideranno con i gruppi target durante la diffusione del progetto.

- Materiale pratico

Come sussidio didattico pratico, emergerà una Guida attraverso situazioni legate a fenomeni devianti e partite truccate nelle competizioni sportive tra i più giovani, in particolare negli sport scolastici.

**Procedura**

Il workshop sarà realizzato in forma combinata, cioè con note teoriche introduttive seguite da lavori pratici.

Le introduzioni teoriche saranno realizzate attraverso presentazioni (lezioni) in cui verranno definiti i termini, presentati esempi positivi e negativi relativi al contenuto del modulo.

Nella parte teorica dei workshop si insisterà sull'interattività e sulla partecipazione attiva degli atleti - consulenti contro le partite truccate nello sport.

Il lavoro pratico dei workshop si baserà sui principi della simulazione di situazioni e del problem-solving. A tal fine, i partecipanti simuleranno le situazioni che saranno oggetto di analisi per la ricerca di soluzioni adeguate.

Il workshop sarà realizzato in tre parti. Di questo tempo, 15 minuti saranno dedicati alla conoscenza dei termini e alla presentazione di esempi positivi e negativi di valori morali tra i bambini e di fenomeni devianti nello sport, con particolare attenzione alle partite truccate.

Seguiranno 35 minuti di lavoro pratico basato sulla simulazione e sulla risoluzione di problemi a cui parteciperanno gli studenti con predisposizione ed esperienza nella recitazione.

Il workshop si concluderà con osservazioni conclusive e una sintesi delle conoscenze e delle competenze acquisite nel corso del workshop, nonché con raccomandazioni da applicare nella diffusione dei risultati della formazione da parte degli atleti - consulenti nella lotta contro le partite truccate nello sport.

### **Workshop Deviazioni tra i giovani nello sport**

- Discriminazione

- Genere
- Sociale
- Fisico
- Mentale

- La violenza

- Sul campo
- Nel pubblico

- Il ruolo di insegnanti e genitori

- Ambizioni irrealistiche
- Il risultato è soprattutto

- Le partite truccate negli sport scolastici: perché e come?

I bambini atleti riconoscono e prevengono i fenomeni devianti nello sport: Un caso di partite truccate.

Nell'ambito della missione di prevenzione dei fenomeni di devianza nello sport che prevede la presenza di atleti-consiglieri che realizzeranno la formazione durante il progetto, questo workshop sarà mirato a esempi di risultati che potrebbero interessare gli studenti-atleti. Questo workshop è più mirato e si occuperà del comportamento dei più giovani partecipanti allo sport in termini di fenomeni devianti e della loro prevenzione. Ciò significa sviluppare la consapevolezza tra i giovani sul comportamento nelle competizioni sportive in termini di: fair play, celebrazione dignitosa della vittoria, corretta accettazione della sconfitta nello sport, rifiuto delle offerte di fissare i risultati e di segnalare tali casi, prevenzione e lotta contro la violenza e la discriminazione tra i giovani nello sport, proteste ingiustificate e abbandono dei giovani nello sport, ambizioni irrealistiche di alcuni genitori riguardo ai risultati sportivi dei loro figli, ecc.

Utile

Video

- I. ETICA NELLO SPORT - BUONA, CATTIVA E BRUTTA (DICHIARAZIONE SULLA MORALE NELLO SPORT DA PARTE DELL'ALLENATORE E DEI GIOVANI GIOCATORI)

<https://www.youtube.com/watch?v=6uHT-AUcXRk>

- II. ESSERE SEMPRE UN BUON SPORTIVO (ANIMAZIONE PER BAMBINI)

<https://www.youtube.com/watch?v=0JvTJchlk48>

- III. SPOPTSMANSHIP - CHE COS'È?

<https://www.youtube.com/watch?v=T74jy16Pqk>

- IV. I BAMBINI CI DICONO COME ESSERE BRAVI NELLO SPORT

<https://www.youtube.com/watch?v=3gnjRl1KJpk>

- V. COME I GIOVANI GIOCATORI VENGONO EDUCATI AL MATCH FIXING

<https://www.youtube.com/watch?v=2708n0wNNPs>

- VI. SEMINARIO SULLE PARTITE TRUCCATE IN TANZANIA PER I BAMBINI DI STRADA

<https://www.youtube.com/watch?v=j6F4ADQqsbM>


- VII. COME LA PRATICA DI UNO SPORT GIOVA AL CORPO E AL CERVELLO (ANIMAZIONE DEI BENEFICI)

[https://www.youtube.com/watch?v=hmFQqjMF\\_f0](https://www.youtube.com/watch?v=hmFQqjMF_f0)

- VIII. ETICA DELLO SPORT? LO SPORT È IMPORTANTE DAL PUNTO DI VISTA MORALE? (DICHIARAZIONE SUL CHITING NELLO SPORT)

<https://www.youtube.com/watch?v=THGvsT-m4oU>

- IX. Fissazione delle partite nello sport e nell'educazione degli atleti (SIMULAZIONE DELL'ALLENAMENTO)



## Educazione all'etica nel settore dello sport e nelle relative parti interessate

### Risultati dell'apprendimento

Saper individuare le entità e le persone che si allineano a un impegno etico;  
Imparare a utilizzare gli strumenti che facilitano l'implementazione dell'etica sportiva nelle loro organizzazioni.

### Tipologia

Teorico.

### Tempistica

90 minuti: 10 minuti di introduzione, 60 minuti di implementazione, 20 minuti

### Metodi

Metodi verbali: metodo della presentazione orale.

### Consegna

### Contenuto/i

Contenuto video: materiale video destinato all'argomento della sessione.  
Contenuto teorico: creazione di materiali di lettura.

### I materiali

Presentazione in PowerPoint e video.

### Procedura

Il trainer presenterà il PPT contenente i concetti di base dell'argomento da presentare.  
Il workshop si concluderà con un dibattito in cui tutti i partecipanti potranno presentare la propria posizione in merito all'argomento trattato.

**Utile**

**Video**

- QUANDO GLI ATLETI PERDONO LA CALMA!  
<https://www.youtube.com/watch?v=a9L4N3jvxXQ>
- Lo sport, massima espressione dell'equità, è tutt'altro che equo.  
<https://www.youtube.com/watch?v=nOzwUq6WGCA>
- 10 atleti sorpresi a imbrogliare in diretta TV  
[https://www.youtube.com/watch?v=hK\\_L\\_v3x0Ks](https://www.youtube.com/watch?v=hK_L_v3x0Ks)
- Top 10 dei momenti di spirito sportivo olimpico | Top Moments  
<https://www.youtube.com/watch?v=3SuKNmLBOpE>

## Uso dei nuovi media per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle partite truccate e sulle loro conseguenze.

### WORKSHOP 1

**Risultati dell'apprendimento**

I partecipanti conosceranno in modo più teorico l'uso dei nuovi media per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle partite truccate e le loro conseguenze.

**Tipologia**

Teorico.

**Tempistica**

15 minuti di introduzione, 60 minuti di presentazione con video, 15 minuti di debriefing.

**Metodi**

Metodi verbali: metodo della presentazione orale.

**Consegna**

**Contenuto/i**

Contenuto video: materiale video destinato all'argomento della sessione.  
Contenuto teorico: materiali di lettura creati.

**I materiali**

Proiettore, Wi-Fi, PPT, video.

## **INTRODUZIONE**

Qual è l'impatto dei social media?

Postare o twittare un hashtag è stata definita una forma di slacktivism, in cui gli utenti si uniscono alla conversazione e diffondono la consapevolezza su un problema, ma non agiscono nel mondo reale.

Twittare un hashtag o postare su Facebook con l'immagine della bandiera di un Paese sopra la foto del profilo non serve a molto, se non a farvi sentire meglio per il vostro attivismo con gli hashtag.

I social media sono un mezzo, non un fine. La sensibilizzazione è una tattica, non un obiettivo. Lo slacktivism diventa vero attivismo e porta un vero cambiamento solo quando il movimento ha un obiettivo e un mezzo per raggiungerlo.

Una campagna di sensibilizzazione sui social media senza un chiaro invito all'azione è come cercare di convincere le persone a vivere in modo più sano senza dire loro come possono farlo. L'attivismo offline, al di là delle manifestazioni e delle proteste, deve avere un obiettivo misurabile e quantificabile. Senza una CTA chiara, una campagna può aumentare la consapevolezza, ma lascia le persone a chiedersi: "E poi?". E senza una risposta, il cambiamento non avviene mai veramente.

Le campagne possono incoraggiare azioni offline come votare per un candidato, firmare o avviare una petizione, donare denaro o tempo, chiamare o mandare un'e-mail a un rappresentante o a un senatore, boicottare un'azienda o una società o fare volontariato.

Ma è anche importante progettare una campagna con un obiettivo raggiungibile e poi misurare quanto si è vicini a raggiungerlo. Le scuole riceveranno più fondi? Ci sono meno gravidanze tra gli adolescenti? È diminuito il bracconaggio degli animali?

Con un obiettivo misurabile e quantificabile e un chiaro invito all'azione offline, i social media possono cambiare il mondo.

#### CONSIGLI SUI SOCIAL MEDIA

VIDEO (Come creare una strategia di social media per la vostra nonprofit)

##### 1. Sviluppare un piano di marketing sui social media

Primo passo: scoprite dove il vostro pubblico bazzica online e prendete nota del loro comportamento: che tipo di contenuti condividono? Con chi interagiscono di più?

Secondo passo: definite gli obiettivi aziendali e pensate a come utilizzare i social media per raggiungerli. Ad esempio, se quest'anno volete generare il 50% di lead in più, come possono i vostri canali social supportare questo obiettivo?

Terzo passo: individuare dove concentrare gli sforzi sui social media (non tutti i canali sono uguali) e come allinearsi alle best practice per ciascuno dei canali scelti. Inoltre, dovrete anche pensare a quali membri del team implementeranno la vostra strategia.

Quarto passo: decidete quali strumenti sociali aggiungere al vostro arsenale e valutate come monitorare la vostra attività e misurare i risultati. Una delle cose più importanti da pensare in questa fase è che cosa significherà per voi il successo.

VIDEO (Come creare una campagna sui social media)

XIV. Utilizzare un calendario dei social media

XV. Pubblicare nei momenti migliori

XVI. Stabilire una frequenza di pubblicazione coerente

- Aggiungere grafica condivisibile ai post del blog Canva (esercitazione)
- Programmare i post in anticipo
- Creare Facebook e gruppi
- Sperimentare con i video postTik Tok (esercitazione)
- Sperimentare con i sondaggi di Twitter/Instagram (esercitazione)
- Attenzione alla lunghezza delle didascalie
- Non dimenticate gli hashtag
- Riproporre e incrociare i contenuti
- Utilizzate GIF e meme
- Avviare conversazioni

Debriefing con discussione di gruppo.

**Utile**

**Video**

- ( Come creare una strategia di social media per la vostra nonprofit)
- <https://youtu.be/pii1jqpsK9M>
- (Come creare una campagna sui social media)
- <https://youtu.be/m0fjx7A02ho>
- (TUTORIAL CANVA PER PRINCIPIANTI 2021 // Imparare Canva in 12 minuti)
- [https://youtu.be/0m\\_X-vtpQ70](https://youtu.be/0m_X-vtpQ70)
- (Come modificare i video su TikTok - Tutorial semplice)
- [https://youtu.be/RxF\\_eWDYlq8](https://youtu.be/RxF_eWDYlq8)
- (Tutorial sulle storie di Instagram per principianti)

## WORKSHOP 2

**Risultati dell'apprendimento**

I partecipanti potranno creare la propria campagna sui social media per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle partite truccate e sulle loro conseguenze.

**Tipologia**

Pratico.

**Tempistica**

15 minuti di spiegazione, 45 minuti di preparazione, 30 minuti di presentazione.

**Metodi**

Metodo pratico: esercizio di simulazione.



**Consegna**

Contenuto pratico: varie esercitazioni a tappe che favoriscono il processo di

**Contenuto/i****I materiali**

Lavagna a fogli mobili, fogli, penne.

**Procedura****CREAZIONE DI CAMPAGNE SUI SOCIAL MEDIA**

I partecipanti saranno divisi in gruppi di 4-5 persone.

Dopo aver formato le squadre, il formatore dovrà spiegare loro l'attività in cui dovranno creare una campagna sociale.

In base al workshop teorico ogni squadra dovrà:

- 1) Scegliere quale sarà l'obiettivo della campagna con il tema principale delle partite truccate e delle loro conseguenze.
- 2) Una volta definito l'obiettivo, ogni gruppo dovrà trovare il proprio gruppo target.
- 3) Quando si sceglierà il gruppo target, si dovrà pensare a quale canale di social media sarà il principale con cui lavorare.
- 4) Poi, in base ai suggerimenti dati la mattina, ogni squadra dovrà pensare a quale sarà la sua prossima mossa per avere una campagna sociale di successo. Tutti i team che si sono dati la mattina saranno esposti in modo che tutti possano controllarli in caso di domande.

PRESENTAZIONI FINALI DELLE CAMPAGNE SUI SOCIAL MEDIA PER CIASCUN TEAM

# Come far rispettare la legge e il controllo nelle realtà micro e macro dello sport

## Risultati dell'apprendimento

I partecipanti otterranno un quadro generale delle partite truccate e alcuni nuovi punti di vista e idee per contrastare il fenomeno.

## Tipologia

Teorico.

## Tempistica

10 minuti di introduzione, 20 minuti di presentazione, 7 minuti di video, 15 minuti di debriefing.

## Metodi

Metodo della presentazione orale, metodo della conversazione, metodo dell'esposizione dei casi, metodo della discussione.

## Consegna

Contenuti teorici e video.

## Contenuto/i

## I materiali

Diapositive, videoproiettore, Wi-Fi, computer portatile, altoparlanti.

### INTRODUZIONE

#### 1. Definizione di fenomeno

- Che cos'è il match-fixing? Il match-fixing è la manipolazione illegale del risultato di un incontro sportivo, o di elementi di un incontro, come una specifica rimessa in gioco, un calcio di rigore, un corner o un cartellino giallo.

- Qual è lo scopo delle partite truccate? La ragione più comune delle partite truccate è quella di ottenere un guadagno finanziario attraverso le attività di scommessa. Quando il risultato di una partita è determinato prima del suo inizio, i truffatori possono vincere molto denaro con una scommessa corretta. Il mercato delle scommesse (legali e illegali) è enorme e a livello globale genera più di 1.000 miliardi di dollari all'anno.

Le partite truccate non riguardano sempre le scommesse. Esiste anche il match-fixing motivato dallo sport, che organizza un vantaggio sportivo come la vittoria di una partita o di una competizione, la qualificazione a una competizione o la prevenzione della retrocessione. Questi casi non legati alle scommesse si verificano molto meno di quelli legati alle scommesse.

#### 2. Chi gestisce il fenomeno

- Chi organizza le partite truccate?

Le partite truccate legate alle scommesse sono per lo più orchestrate da membri di gruppi di criminalità organizzata. Secondo Europol, spesso operano a livello internazionale. Questi gruppi non sono coinvolti solo nelle partite truccate, ma anche in altri tipi di reati come il riciclaggio di denaro, il traffico di droga, l'estorsione, i reati contro il patrimonio). Spesso dispongono di un'ampia rete di connessioni nel mondo dello sport.

Questi gruppi della criminalità organizzata considerano le partite truccate ad alto profitto e a basso rischio, e pertanto Europol avverte che questi gruppi mirano a investire ancora più denaro nelle loro attività di truffa. Alcuni criminali acquistano squadre di calcio per rendere più facile truccare le partite.

- Come agiscono i truccatori di partite?

I criminali hanno spesso persone che lavorano per loro e che avvicinano giocatori, allenatori, arbitri o dirigenti di club per aiutarli a truccare una partita. Queste persone (chiamate anche runner) possono essere altri criminali, ma anche ex giocatori o agenti di giocatori.

3. Chi coinvolge il fenomeno

- Quali sono le partite più mirate?

I truffatori preferiscono prendere di mira partite in cui il rischio di essere scoperti è minore, ad esempio competizioni di livello inferiore che hanno meno copertura mediatica e meno spettatori. Questi campionati hanno giocatori con stipendi più bassi, che sono più facili da avvicinare e potrebbero essere più suscettibili alla corruzione.

- Quali sono i giocatori presi di mira?

Qualsiasi giocatore può essere un bersaglio. Tuttavia, alcuni giocatori possono essere più vulnerabili ai truffatori, ad esempio quelli che non vengono pagati per un lungo periodo e/o che si trovano in difficoltà finanziarie. I giocatori potrebbero anche essere più suscettibili alla corruzione a causa della loro dipendenza dal gioco, dalle scommesse o dalle droghe.

I criminali cercano spesso giocatori con un ruolo speciale all'interno della squadra, come portieri o difensori, perché è più facile per loro subire un gol senza destare sospetti.

COME FAR RISPETTARE LA LEGGE E IL CONTROLLO NELLE REALTÀ MICRO E MACRO DELLO SPORT

1. Creazione di un'unità di integrità

Le organizzazioni sportive dovrebbero anche avere un responsabile dell'integrità e, idealmente, un'unità per l'integrità la cui funzione principale è quella di fungere da deterrente e di mettere in atto una strategia per l'integrità.

Un esempio di buona pratica è fornito dalla English FA, che ha fondato lo Sports Betting Integrity Forum.

Il Direttore della Governance e del Regolamento del Calcio della FA spiega che: "L'istituzione del Forum dimostra ulteriormente il nostro impegno a lungo termine per fare tutto il possibile per proteggere l'integrità dello sport britannico, lavorando insieme, condividendo le migliori pratiche e imparando gli uni dagli altri e da altre agenzie".

### Riferimenti

- XVII. 10 cose da sapere sulle partite truccate, Fifpro
- XVIII. Guida alle buone pratiche nelle indagini sulle partite truccate, UNODC
- XIX. Aggiornamento sull'integrità nello sport: la capacità delle forze dell'ordine di identificare i casi di partite truccate sta migliorando, Law in Sport
- XX. Problemi di legislazione, Fissare il sito del progetto di fissaggio
- XXI. 5 cose che la FIFA può fare per fermare le partite truccate, Bleach Report

### Utile Video

- Come Ian Gayinar ha resistito alle partite truccate:  
<https://www.youtube.com/watch?v=WmYdsRj8Jow&t=222s>

## WORKSHOP 2

### Risultati dell'apprendimento

I partecipanti riceveranno esperienze e conoscenze pratiche sulle partite truccate e alcuni nuovi punti di vista e idee per contrastare il fenomeno.

### Tipologia

Pratico.

### Tempistica

10 minuti di introduzione, 10 minuti di spiegazione delle regole, 30 minuti di prima simulazione di gioco di ruolo, 10 minuti di spiegazione del nuovo scenario e degli obiettivi, 30 minuti di seconda simulazione di gioco di ruolo,

### Metodi

Metodo di lavoro pratico, metodo di conversazione, metodo di esposizione dei casi, metodo di discussione.

### Consegna Contenuto/i

Contenuti pratici, esercizi, giochi di ruolo.

## I materiali

Cartellini con i nomi (per i ruoli), videoproiettore (per le istruzioni) Wi-Fi, computer portatile, cartelle stampate con le istruzioni.

## Procedura

### **INTRODUZIONE**

Ripasso del fenomeno delle partite truccate, paragonabile alla sessione del mattino. Questo è anche un momento per aprire un breve Q&A e chiarire ogni ulteriore dubbio teorico.

### **GIOCO DI RUOLO**

- Per aiutare i partecipanti a comprendere le dinamiche alla base delle partite truccate e dell'applicazione della legge e del controllo nelle realtà micro e macro dello sport, la sessione pratica si concentrerà sulla simulazione di due diversi scenari attraverso un gioco di ruolo.

- È necessario distribuire i diversi ruoli in base al numero di partecipanti. Se i partecipanti sono più numerosi, si consiglia di dividerli in due o più gruppi e di organizzare la sessione di debriefing insieme per confrontare le diverse esperienze.

- 2 facilitatori supervisioneranno il gioco di ruolo e assisteranno con chiarimenti sui ruoli e sullo scopo del gioco di ruolo, se necessario. Inoltre, i facilitatori dovranno annotare tutte le interazioni rilevanti da utilizzare come esempio durante il debriefing.

### **Prima simulazione: scenario, ruoli, obiettivi**

- Scenario: il gioco di ruolo simulerà una situazione di partite truccate. Più precisamente, un giocatore (giocatore 1) di una squadra di calcio poco conosciuta è stato avvicinato da un "corridore" di un gruppo criminale organizzato per far sì che la sua squadra perda la partita. Il giocatore deve fare tutto il possibile per impedire alla sua squadra di vincere e assicurarsi una sconfitta, con l'aiuto di un secondo giocatore. Il corriere ha offerto una notevole somma di denaro al giocatore 1, al giocatore 2 e all'allenatore della squadra di calcio. L'unica limitazione è che tutte le parti devono essere coinvolte per ricevere il compenso. Il corriere è diretto dal capo dell'organizzazione criminale di cui fa parte. Dalla parte dei due giocatori e dell'allenatore c'è un consulente legale a livello di consiglio di amministrazione che può intervenire in caso di controversie e questioni legali. Ha il potere di sospendere i giocatori e di intraprendere azioni legali se necessario.

### Ruoli e profili:

a. Corridore di un gruppo criminale organizzato: questo personaggio ha solo 28 anni e lavora al fianco di un gruppo criminale da pochi mesi. Proviene da una famiglia molto umile, con poche risorse economiche. Ha iniziato a dedicarsi a piccoli crimini fin da giovanissimo, per emanciparsi dalla sua famiglia. Pianificare questa partita truccata è una "prova" che deve superare per dimostrare il suo valore al capo del gruppo criminale organizzato.

Obiettivo: costringere tutte le parti coinvolte (giocatore 1, giocatore 2, allenatore) ad accettare la sua offerta di partite truccate.

b. Giocatore 1: questo giocatore proviene da una squadra di calcio poco conosciuta. A causa della debolezza della stagione precedente, non ha giocato molto e non ha guadagnato più come prima. Attualmente sta affrontando alcune difficoltà finanziarie, poiché non è in grado di pagare il mutuo per la sua casa molto costosa, acquistata in un periodo della sua vita in cui guadagnava di più. Inoltre, deve sostenere economicamente la moglie (disoccupata) e le due figlie adolescenti.

Obiettivo: accettare l'offerta e convincere il giocatore 2 e il suo allenatore ad accettare e organizzare la partita.

c. Giocatore 2: questo giocatore appartiene alla stessa squadra del giocatore 1. I due giocatori si conoscono da molto tempo. I due giocatori si conoscono da molto tempo. Hanno frequentato la stessa scuola superiore e giocano nella stessa squadra da 5 anni. Il giocatore 2 conosce la famiglia del giocatore 1. A differenza del giocatore 1, il giocatore 2 ha ottenuto risultati migliori nel corso degli anni, il che significa che ha ricevuto più copertura mediatica e offerte da importanti marchi sportivi. Gli è stato appena offerto un contratto a lungo termine con uno di questi marchi per una grossa somma di denaro. Per rispettare il contratto, non può impegnarsi in attività illegali. Il giocatore 2 spera che questo contratto, unito alle sue prestazioni nella prossima stagione, gli permetta di ottenere ancora più sponsorizzazioni e di essere preso da una squadra migliore.

Obiettivo: l'obiettivo del giocatore 2 è convincere il giocatore 1 a rifiutare l'offerta di partite truccate e a intraprendere un'azione legale senza essere incastrato.

d. Allenatore: L'allenatore ha 60 anni e allena da quasi 30 anni in campionati di categoria inferiore. Quando ha iniziato l'attività, aveva ambizioni molto alte. Data l'età, ora sta pensando di andare in pensione e ha perso un po' di entusiasmo per l'attività di allenatore. Anche lui è combattuto per l'imminente pensionamento.

Da un lato, non vede l'ora di passare più tempo con sua moglie e di godersi il tempo libero con i suoi piccoli e numerosi figli. D'altra parte, è preoccupato per la sua situazione finanziaria. Sa che prima o poi finirà il denaro che ha risparmiato e che vivere solo con i fondi della pensione non è un'opzione. È un po' geloso del giocatore 2, perché pensa che se le cose fossero andate diversamente, avrebbe potuto avere la stessa vita che questo giocatore si aspetta.

Obiettivo: data la natura del suo carattere, l'allenatore può decidere tra due obiettivi e fare da "bussola morale". Può scegliere di rifiutare l'offerta e segnalare al consulente legale, oppure può scegliere di accettare l'offerta per assicurarsi un pensionamento più facile.

e. Consulente legale: Il consulente legale è una figura scelta dalla federazione calcistica che si occupa di consigliare legalmente l'allenatore e i giocatori, oltre a riferire qualsiasi questione sospetta al consiglio direttivo. Pertanto, ha la responsabilità di proteggere la squadra, ma anche di garantire un gioco corretto. Di conseguenza, ha il potere di sospendere i giocatori e di intraprendere azioni legali se lo ritiene necessario.

Obiettivo: indagare e incastrare tutte le parti coinvolte nelle partite truccate.

#### Seconda simulazione: scenario e obiettivi

- Per la seconda simulazione di gioco di ruolo, ridistribuite i ruoli in modo che i partecipanti possano immergersi in una prospettiva completamente diversa. Per quanto possibile, i nuovi ruoli devono essere diversi da quelli precedenti (ad esempio, il giocatore 1 può diventare il consulente legale).

- Mentre la descrizione dei personaggi rimane la stessa, lo scenario e gli obiettivi di ciascun personaggio sono cambiati. Pertanto, prevedete 10 minuti per spiegare il nuovo scenario, assegnare i ruoli e far leggere ai partecipanti i brief.

- Scenario: anche questo gioco di ruolo simulerà una situazione di partite truccate, ma con dinamiche diverse. Il giocatore 1 e il giocatore 2 vengono avvicinati in un ristorante da un corriere che lavora per un gruppo criminale organizzato. Il corriere vuole offrire a entrambi una somma di denaro estremamente elevata, se entrambi accettano di ostacolare il risultato della prossima partita e di far perdere la propria squadra. Il corridore offre loro anche protezione e sicurezza da parte del gruppo criminale, nel caso in cui venissero scoperti, poiché riceveranno un'indennità ogni mese. Per raggiungere questo obiettivo, i giocatori hanno bisogno del sostegno dell'allenatore e del consulente legale. La reputazione e la pensione dell'allenatore dipendono dall'esito della partita e della stagione. Poiché la sua squadra non sta andando molto bene, sa che potrebbe non ricevere ulteriori benefici prima di decidere di ritirarsi. Sa che la posta in gioco è alta e che sia lui che i suoi giocatori devono comportarsi al meglio.



### Ruoli e profili:

a. Corridore di un gruppo criminale organizzato

Obiettivo: costringere le due parti coinvolte (giocatore 1, giocatore 2) ad accettare la sua offerta di partite truccate e far licenziare l'allenatore.

b. Giocatore 1

Obiettivo: l'obiettivo del giocatore 1 è convincere il consulente legale ad accettare l'offerta di partite truccate.

c. Giocatore 2

Obiettivo: l'obiettivo del giocatore 2 è quello di convincere l'allenatore ad accettare l'offerta di partite truccate.

d. Allenatore

Obiettivo: rifiutare l'offerta di partite truccate e intraprendere un'azione legale per far perseguire i responsabili e preservare la sua reputazione.

e. Consulente legale

Obiettivo: accettare l'offerta di partite truccate e convincere anche l'allenatore ad accettarla.

### **DEBRIFING**

Per il debriefing, fate sedere i partecipanti in cerchio o in piccoli gruppi e conducete la discussione nel modo seguente:

- Iniziate identificando i ruoli dei partecipanti e chiedete loro cosa è successo nelle diverse fasi del gioco di ruolo. L'inizio più semplice potrebbe essere quello di chiedere loro se il gioco è piaciuto e come si sono sentiti. Dite ai partecipanti di rivelare il loro ruolo quando rispondono alle domande, se non lo fanno loro stessi.

- Potete porre le seguenti domande: Cosa avete sperimentato? Come ha reagito? Che cosa ha provato? Come ha affrontato il suo ruolo? La sua percezione delle partite truccate è cambiata quando è passato a un altro ruolo?

- Ora ha una migliore comprensione delle partite truccate? Vi siete comportati in modo diverso nel vostro ruolo rispetto a come vi sareste comportati nella vita reale? Vedete un collegamento tra l'esercizio e la vostra realtà?

- Quali misure potrebbero essere adottate per garantire che gli ex-atleti siano più consapevoli del fenomeno delle partite truccate? Quali misure potrebbero essere adottate per migliorare la conoscenza e la consapevolezza del fenomeno delle partite truccate?



## Autori



NOGOMETNI KLUB IB 1975 LJUBLJANA



MINE VAGANTI NGO



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO



FUNDACION UNIVERSITARIA SAN ANTONIO



FEDERAZIONE DEGLI SPORT SCOLASTICI DELLA MACEDONIA



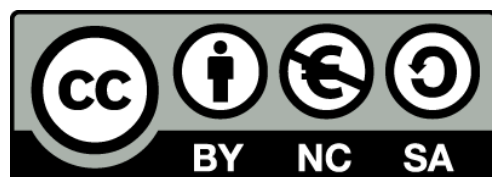
RAGBI 13 FEDERACIJA SRBIJE



## Dichiarazione di non responsabilità

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

In questo Training Format sono state utilizzate informazioni e risorse pubbliche. La riproduzione è autorizzata a condizione che venga citata la fonte.



Open Educational Resources