



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Vademecum per l'organizzazione di un torneo

L'organizzazione di un torneo di Scoutball e' un'attivita' entusiasmante e ricca di soddisfazioni, ma puo' rivelarsi un impegno a tempo pieno, se non si e' correttamente organizzati. L'evento racchiude una moltitudine di compiti diversi tra loro, talvolta da svolgersi in contemporanea. Per ovviare a spiacevoli inconvenienti o dimenticanze, gli ADS hanno pensato ad un vademecum per tutti gli Scout che vogliono cimentarsi nell'organizzazione di un torneo.

Questo documento non pretende di essere esaustivo o completo, ma vuole solo essere una guida ed un aiuto per chi questo compito lo svolge per la prima volta.

Chiunque voglia contribuire al miglioramento di questo vademecum scriva a info@scoutballitalia.it, ogni contributo sara' ben accetto.

Questa guida e' divisa nei 5 momenti chiave nell'organizzazione di un torneo:

- 1) Il giorno in cui si stabilisce la data dell'evento
- 2) Le 3-4 settimane prima
- 3) I giorni precedenti il torneo
- 4) Il giorno dell'evento
- 5) Il post-torneo



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

3-4 mesi prima

Le prime decisioni riguardanti il torneo vanno prese da tutti gli organizzatori insieme, e si riferiscono alle questioni piu' generali. Una volta stabiliti i paletti il resto del lavoro viene svolto dalle varie pattuglie, che si sono nel frattempo create.

Cose da decidere di gruppo organizzatore:

data e durata del torneo (uno o due giorni)

nome del torneo

luogo

tipo di torneo (solo per clan, anche per Co.Ca., aperto ai noviziati, solo di reparto)

regolamento da utilizzare (e' caldamente consigliato l'utilizzo del regolamento nazionale)

numero di squadre previste (stabilito a priori o dipendente dalle iscrizioni)

materiale (noleggiarlo o acquistarlo)

arbitraggio (solo il gruppo che organizza, ovvero un arbitro da ogni squadra partecipante o arbitri ADS)

finalita' torneo (beneficienza, autofinanziamento, altro)

divisione in pattuglie (suggerite: logistica, iscrizioni e pubblicita', materiale, grafica e premi, arbitraggio)

Nominare un responsabile economico

Nominare un responsabile foto/video

Lavoro delle Pattuglie:

Alcuni compiti saranno assegnati a singole persone, esterne al lavoro delle pattuglie, come il responsabile economico ed il responsabile audio/video. Per il resto si consiglia di affidare alle diverse pattuglie i seguenti compiti:

Logistica:

Richiedere permessi al comune per gli spazi necessari, (campi ed eventuali locali per pernottato, cena e doccie). Fissare gli orario di inizio e fine torneo. Stabilire la quota, a persona o a squadra. Contattare un servizio di ambulanza se si richiede una loro presenza al torneo, ad esempio per ragioni assicurative. Contattare un sacerdote per la messa. Se il torneo e' di due giorni, decidere su come gestire la cena e montaggio/smontaggio campi.



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Iscrizioni e pubblicita':

distribuzione dei volantini alle riviste associative, ai siti internet scout, e a tutti i contatti email scout. Apertura di un indirizzo mail dedicato al torneo e considerare la possibilita' di aprire un sito internet dedicato. Presenza costante sui forum di www.scoutballitalia.it e scoutball.135.it fino alla data del torneo. Piu' video/notizie vengono prodotte, piu' spesso il torneo appare in prima pagina su scoutballitalia. Ricordarsi che sulle riviste scout, perche' un articolo venga pubblicato, occorre mandarlo almeno 4 mesi prima.

Materiale:

censimento del materiale a disposizione e di quello necessario.

Materiale per i campi: pali, palle, nastri bordocampo, chiodi per fissare il nastro, mazzette

Materiale per l'arbitraggio: carpette, fischietti, biro, tabellini partite,

Materiale di cancelleria: cartelloni, fogli, pennarelli, biro, colla, scotch e materiale vario,

Impianto audio se necessario, gazebo, tavoli, sedie ed eventuale pc.

Valutare la possibilita' di acquistare o noleggiare il materiale mancante. Gli ADS prevedono il noleggio di campi completi di pali, palle e nastro a 8€/campo. Richiedere preventivi per il materiale da acquistare.

Grafica e premi:

preparare il logo del torneo, il volantino e i disegni per le magliette (se vengono fatte). Richiedere preventivi per la stampa di un numero di magliette proporzionato ai partecipanti, ipotesi fronte/retro, monocoloro o piu' colori. Considerare che anche nei tornei piu' grossi difficilmente si vendono piu' di 100 magliette, e che le magliette piu' vendute sono di taglia M ed L. Valutare l'ipotesi di un gadget diverso dall'ormai inflazionata maglietta. Prevedere un dono (maglietta o altro) da lasciare ai membri esterni al gruppo organizzatore che si rendono disponibili a dare una mano nell'arbitraggio, nella cucina, o altro.

Arbitraggio:

quantificare le forze a disposizione e quelle necessarie, suddivisione in primi arbitri, secondi arbitri, e aiuti, stabilire un calendario degli incontri per lo studio del regolamento, organizzare un calendario di partite di allenamento per gli arbitri.



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

4-6 settimane prima

Le pattuglie lavorano autonomamente, con riunioni periodiche dell'intero gruppo organizzatore per aggiornarsi sulla situazione e per decidere delle questioni generali.

Logistica:

Ricontattare il comune, il sacerdote e gli enti privati per confermare l'utilizzo delle strutture richieste. Preparare un programma di massima della giornata, comprendente orari di gioco, momenti comuni, pranzo e premiazioni. Se il torneo e' di due giorni considerare anche cena, colazione, fuoco e tempo per lavarsi. Preparare opzioni diverse del tabellone (numero di gironi, numero di squadre per girone, numero di squadre che passeranno il girone, partite ad eliminazione diretta) a seconda del numero di squadre che si potranno iscrivere. Trovare un gazebo, sedie, tavoli e un mezzo per portarli sul posto

Iscrizioni e pubblicita':

Nuovo giro di volantinaggio verso siti/forum scout e indirizzi mail, ricordando l'avvicinarsi della data di scadenza delle iscrizioni. Preparare uno spot video da postare su youtube, che incentivi ad iscriversi al torneo. Rispondere alle email di richiesta informazioni e mantenere un registro delle squadre iscritte con i seguenti dati:

Nome Squadra, Gruppo e Citta' di provenienza, Nome del Referente, indirizzo mail e numero di telefono.

Richiedere alle squadre di versare la quota di iscrizione.

Materiale:

Valutazione e confronto dei preventivi ricevuti. Insieme con le altre pattuglie si stabilisce il materiale da acquistare in previsione del numero di squadre attese. E' molto difficile riuscire a prevedere con tanto anticipo il numero degli iscritti, occorre trovare un buon compromesso per evitare una sovra o sotto stima.

Grafica e premi:

I preventivi ricevuti vengono valutati e i disegni delle magliette vengono mandati alla ditta prescelta almeno 2-3 settimane prima. Si decidono i premi da assegnare ai vincitori: a seconda che i premi siano fatti a mano o beni materiali si procede al lavoro artigianale o all'acquisto.



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Arbitraggio:

si verifica la situazione arbitrale, eventuali perplessita' sul regolamento vengono risolte, una copia aggiornata viene data da studiare a tutti gli arbitri. Si prosegue con gli allenamenti.

1 settimana prima

Logistica:

Il numero delle squadre presenti dovrebbe essere ormai ufficiale (vedere Contatti e pubblicita'), quindi si puo' stilare il programma dettagliato del Torneo, con orari precisi, gironi e calendario partite. Per maggiori dettagli vedere il paragrafo "Programma Torneo". Preparare un foglio di verifica da distribuire alle squadre e da ritirare a fine torneo.

Iscrizioni e pubblicita':

Le squadre fino al momento iscritte vengono contattate, per email o telefono, per una conferma ufficiale della loro presenza, e si controlla l'avvenuta ricezione dei pagamenti. Per le squadre che lo richiedono si predispone l'accoglienza per il giorno precedente al torneo. Mandare una mail a tutti i partecipanti al torneo con il programma dettagliato, il regolamento, richieste ed avvisi particolari ed importanti.

Materiale:

Dopo aver proceduto a completare gli ultimi acquisti necessari, tutto il materiale viene marchiato. Tutti gli elementi necessari per formare un unico campo vengono immagazzinati insieme (una palla, 4 pali, 96 metri di nastro, 4 chiodi, 4 palline da tennis copri palo), in modo da creare gruppi "monocampo" gia' pronti. Uno o due giorni prima del torneo si compra il cibo per cena e colazione, se necessari.

Grafica e premi:

Si completano i premi, e si preparano i cartelloni per il torneo. Sono necessari: cartellone per la suddivisione dei gironi eliminatori; cartellone delle fasi ad eliminazione diretta; cartelloni vari del gruppo organizzatore, presentando i motivi per cui si e' organizzato il torneo, con finalita' e destinazione del ricavato; gradito un cartellone ADS. ☺



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Lancio e fuoco:

A questo punto e' necessaria una nuova pattuglia, composta da persone che hanno esaurito il loro compito (ad esempio alcuni componenti della pattuglia iscrizioni), che organizzino il lancio e i momenti comuni (fuoco serale). Occuparsi della preparazione della messa, canti, letture ecc.

Arbitraggio:

Ad ogni girone e ad ogni partita del torneo viene assegnato un primo arbitro e se possibile un secondo e un segnapunti. Si prosegue con gli allenamenti.

Il giorno del torneo

La divisione in pattuglie e' per lo piu' superata, il gruppo organizzatore si divide in:

- 1) Chi si occupa del montaggio e smontaggio dei campi.
- 2) Un paio di persone, preferibilmente chi si e' occupato delle iscrizioni, si dedica all'accoglienza dei gruppi, e al completamento delle procedure di pagamento se necessario.
- 3) Il responsabile degli arbitri organizza un briefing con tutti gli arbitri del torneo per le ultime questioni.
- 4) Una o due persone stazionano tutta la giornata sotto un gazebo come punto di riferimento per ogni richiesta o necessita', e per il merchandising, se presente.

Merita una considerazione ulteriore la gestione dei referti delle partite. La maggior parte del tempo perso durante un torneo si verifica tra la fine dei gironi e l'inizio delle eliminatorie, per una cattiva gestione dei referti e del calcolo dei risultati. Si consiglia di pensare a questo aspetto prima dell'inizio, in modo da ottimizzarne i tempi. Una soluzione puo' essere quella di dedicare una persona al calcolo dei risultati, aiutato da un computer, alla fine di ogni partita, in modo da non trovarsi con decine di partite da calcolare tutte nello stesso momento.



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Suggeriamo di nominare due responsabili per la giornata del torneo:

- Responsabile regolamento: uno che si occupi di redimere ogni possibile disputa sull'interpretazione del regolamento. Capita spesso che non ci sia uniformità di giudizio durante il torneo (ad esempio un arbitro che permetta di utilizzare i pantaloncini dell'uniforme e uno no), questa figura serve per prendere la decisione definitiva.
- Responsabile generale della giornata: colui che segue passo passo la logistica dell'evento, che decide quando inizia ogni momento e che tiene un'occhio alla tempistica. In pratica il deus ex machina dell'evento.

Dopo il torneo

Il torneo è terminato solo quando:

- il terreno che ci ha ospitato è stato lasciato meglio di come lo abbiamo trovato.
- Tutti i debiti sono stati pagati
- È stata fatta una verifica con tutti gli organizzatori del torneo



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Esempio di Programma del Torneo

E' importante non essere troppo stretti con i tempi, gli imprevisti durante un torneo sono sempre all'ordine del giorno. Si consiglia di mantenere **50 min** tra l'inizio di una partita e la successiva durante i gironi (se le partite sono composte da due tempi da 15 min l'uno); **1 ora** tra ogni partita per le fasi eliminatorie, a causa di possibili supplementari. Occorre lasciare alla squadre il tempo di cambiare campo e all'arbitro di fare un brevissimo briefing pre-incontro. Non dimentichiamo, inoltre, che le premiazioni sono il culmine di tutte le attività della due giorni, ed e' importante prevedere la conclusione del torneo in un orario che consenta a tutti di restare fino alla fine.

Nel caso di un torneo di **due giorni**, comprendente dalle 8 alle 10 partite, una possibile logistica puo' essere:

Primo giorno

Ore **14:30**: RITROVO

Incontro con **ARBITRI** e **CAPITANI** per chiarimenti su: regolamento e organizzazione del torneo, pernottamento e consegna materiale.

15:00: LANCIO e CERIMONIA DI APERTURA

Cerchio iniziale con tutti i partecipanti, lancio del Torneo

15:45: INIZIO COMPETIZIONI

Le squadre, divise nei rispettivi campi, giocheranno secondo programma il numero di partite previste.

18:20: TERMINE COMPETIZIONI

Tutte le squadre, divise in gruppi (che possono corrispondere ai gironi del torneo) e guidate dai rispettivi arbitri si dirigono verso il luogo stabilito per usufruire dei servizi igienici. Si consiglia di prevedere spostamenti minimi.

18:40: DOCCE

20:15: CENA

21:30: FUOCO DI BIVACCO

22:30: CONCLUSIONE FUOCO



Amanti dello Scoutball
info@scoutballitalia.it

Il torneo e' un attivita' scout e il bivacco e' parte integrante di questa attivita'. Per questo motivo e' auspicabile che anche le squadre locali si fermino a dormire.

23:00: SILENZIO

Secondo giorno

Ore **6:45: SVEGLIA**

7:30: COLAZIONE

Preparata dall'organizzazione, o delegata alle squadre.

8:30: MESSA

Si raccomanda puntualità e uniformi ordinate.

9:15: BREVE DISCORSO PER LA RIPRESA DEL TORNEO

Questo e' il momento in cui e' piu' facile perdere tempo, dato anche l'orario. Sollecitare le squadre a dirigersi verso i rispettivi campi.

9:30: INIZIO COMPETIZIONI

Fino a 3 partite.

13:00: PAUSA PRANZO

Consigliato il pranzo al sacco

14:30: RIPRESA COMPETIZIONI

Fino a 2 partite.

17:00: FINALE

18:00: CERCHIO CONCLUSIVO E PREMIAZIONI