



Federazione Italiana Rugby

Il ponte tra scuola e club

F.I.R. - Direzione Tecnica Nazionale



IL PONTE SCUOLA-CLUB

Dal primo gioco al tesseramento e alla permanenza

Prima l'emozione del gioco, poi la proposta sportiva.

1 PERCHÉ PARTIRE DALLA SCUOLA

- ✓ La scuola raggiunge anche chi non stava cercando il rugby
- ✓ Intercetta bambini, famiglie e gruppi di amici
- ✓ Supera il limite di volantini, open day e passaparola generico
- ✓ Trasforma il rugby in un'esperienza accessibile, inclusiva e divertente

“Un intervento scolastico ben fatto non vende il rugby: lo fa vivere.”

2 SAPER ESSERE

Poche parole. Molta partecipazione. Nessuna selezione iniziale. Nessun tecnicismo.



I bambini decidono giocando — spesso nei primi cinque minuti.

3



SCUOLA

IL PONTE: DALLA CLASSE AL TESSERAMENTO



CLUB

1

Contatto con la classe
3-4 lezioni di touch/tag rugby, semplici e inclusive

2

Esperienza positiva e aggancio
Festa del rugby + pass prova + porta un amico

3

Contatto con le famiglie
Presentare il club come ambiente educativo del territorio

4

Prova al club
Open day o prova gratuita con lo stesso educatore

5

Tesseramento
Accoglienza, kit, tutor o buddy, primo contatto famiglia

6

Permanenza
Prime settimane curate con gruppo, terzo tempo e monitoraggio

★ **Regola d'oro: chi incontra i bambini a scuola deve accoglierli anche al club.**

4

Senza una Festa del rugby ben fatta, si perde l'aggancio emotivo

2

Senza un invito chiaro, il divertimento non diventa prova

3

Senza il contatto con la famiglia, non nasce fiducia

4

Se l'open day è troppo lontano, si perde slancio

5

Se cambiano gli adulti, il bambino percepisce distanza

6

Senza accoglienza progettata, il tesseramento rischia l'abbandono



Il ponte non si attraversa da solo: ogni passaggio richiede un'azione, una responsabilità e un presidio operativo.



LEVE DECISIVE

● continuità relazionale ● famiglie coinvolte ● prova ravvicinata ● accoglienza ● permanenza

Obiettivo finale: trasformare il rugby da proposta sconosciuta a possibilità concreta di crescita.



PARTE PRIMA

PERCHE' E COME AVVIARE UN PROGETTO DI RECLUTAMENTO

Evidenza Ricerca OFFSIDE — La scuola oggi incoraggia pochissimo alla pratica sportiva (1-4%), mentre gli amici sono il primo motore sotto i 14 anni e la prima causa di abbandono dei più giovani è il "non sentirsi portato". Tradotto in campo: si recluta facendo provare rugby divertente e senza contatto a classi intere, in gruppo con gli amici, con esperienze in cui ogni bambina e ogni bambino e bambina riesce.

Evidenza OFFSIDE

OFFSIDE è una ricerca promossa da Sport e Salute che analizza le motivazioni, le barriere e i comportamenti dei giovani nei confronti della pratica sportiva. **Uno degli elementi più rilevanti che emergono è che la scuola, oggi, incide ancora pochissimo nell'avvicinare bambine e bambini e ragazze e ragazzi allo sport: solo una quota molto ridotta dichiara di essere stata incoraggiata a praticare sport attraverso il contesto scolastico.** Al contrario, per i più giovani di 14 anni, gli amici rappresentano uno dei principali motori di ingresso nello sport, mentre tra le prime cause di abbandono nei più giovane figura la percezione di "non sentirsi supportati".

Per un club di rugby, questo dato è decisivo. Significa che il reclutamento non può limitarsi ad aspettare che le famiglie arrivino spontaneamente al campo tramite volantini, open day o passaparola generico. Questi strumenti intercettano soprattutto chi conosce già il rugby, in un paese come l'Italia, dove non esiste ancora una diffusa cultura sportiva e la pratica sportiva non è sempre considerata una componente naturale del percorso di crescita delle bambine e dei bambini. Di conseguenza, raggiungono soprattutto le famiglie che hanno già familiarità con lo sport o che stanno già cercando un'attività per il proprio figlio. La scuola, invece, permette di raggiungere anche chi non stava cercando il rugby: bambine e bambini e bambine che non hanno mai preso in mano un pallone ovale, famiglie che non conoscono il club, ragazze e ragazzi e ragazze che pensano di non essere adatti allo sport.

Per questo la scuola deve diventare un canale strategico di reclutamento del club. Non come semplice attività promozionale occasionale, ma come un progetto strutturato di avvicinamento. L'obiettivo non è "presentare il rugby", **bensì far vivere un'esperienza positiva, semplice, inclusiva e divertente a un'intera classe.**

Saper essere

Un intervento scolastico ben fatto non "vende" il rugby: lo fa vivere. La differenza è sostanziale. Vendere il rugby significa parlare di valori, di campionati, di storia, di risultati o della struttura del club. Sono elementi importanti, ma non corrispondono a ciò che "la bambina o il bambino" vogliono davvero: divertimento, movimento, gioco con gli amici, emozioni positive e la sensazione di riuscire in qualcosa. Sono queste le esperienze che convincono a provare.

Far vivere il rugby significa entrare in palestra o in cortile, spiegare una regola semplice in meno di un minuto e mettere subito la palla in mano a tutte e tutti. **Le bambine e i bambini non decidono se il rugby può piacere loro ascoltando una presentazione: lo decidono giocando. Spesso lo decidono nei primi cinque minuti.**

Per questo l'intervento scolastico deve essere costruito come un'esperienza immediata, attiva e positiva. Poche parole, molta partecipazione, nessuna selezione iniziale, nessun tecnicismo. La bambina o bambino deve avere la possibilità di correre, passare, evitare, collaborare, segnare, ridere, riuscire. Deve percepire il rugby non come uno sport difficile, duro o riservato a pochi, ma come un gioco accessibile, dinamico e condiviso.

La prima finalità dell'intervento non è insegnare il rugby in senso tecnico, ma generare una prima memoria positiva: "mi sono divertito", "ci sono riuscito", "lo voglio rifare". Solo dopo questa esperienza può arrivare l'invito al club. Prima viene l'emozione del gioco, poi la proposta sportiva.

2. Preparare l'ingresso a scuola

Un progetto scuola-club efficace comincia prima della prima lezione. Il Club deve presentarsi come soggetto educativo del territorio, non come semplice fornitore di ore sportive. Alla scuola servono chiarezza, affidabilità,



coerenza con il proprio PTOF, ossia il piano triennale di offerta formativa, e un interlocutore capace di rispondere in modo preciso. Questa fase preparatoria riduce i tempi decisionali e rende più stabile la collaborazione.

Come presentare il Club e il progetto

La proposta deve offrire una fotografia sintetica del Club: identità, missione, visione, organigramma essenziale, attività svolte sul territorio, esperienza con minori e riferimenti dei responsabili. Il progetto operativo deve essere breve, leggibile e adattabile alle esigenze dell'Istituto.

- Logo, denominazione, recapiti e referente unico del Club.
- Finalità educative, motorie e sociali del progetto.
- Obiettivi specifici per la fascia d'età coinvolta.
- Metodo: gioco, inclusione, assenza di contatto, progressione didattica e sicurezza.
- Proposta operativa: numero di incontri, durata, spazi, classi e calendario.
- Mezzi e materiali messi a disposizione dal Club.
- Risultati attesi e modalità di verifica con docenti e famiglie.
- Possibili collegamenti interdisciplinari e con l'educazione civica.

Prima dell'invio formale è opportuno contattare la persona referente scolastico per le attività motorie o la docente o il docente interessato, presentare verbalmente l'idea e verificare bisogni, tempi, spazi e procedure interne. Il progetto scritto arriva così in un contesto già preparato.

Chi decide nella scuola

Non tutte le figure scolastiche hanno la stessa funzione. Conoscere la struttura evita di rivolgersi alla persona sbagliata e aiuta il Club a costruire alleanze durature.

Figura	Ruolo rispetto al progetto
Dirigente scolastico	Rappresenta legalmente l'Istituto, assicura la gestione unitaria e autorizza o indirizza le collaborazioni esterne.
Funzione strumentale progetti	incarico affidato a un docente per coordinare e gestire le attività e i piani formativi previsti dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF). Questo ruolo supporta il Dirigente Scolastico e i colleghi nella realizzazione di iniziative didattiche, bandi esterni e PNRR.
DSGA / segreteria	Presidia gli aspetti amministrativi, documentali, assicurativi, logistici e gli eventuali flussi economici.
Referente attività motorie / scienze motorie	È il primo interlocutore tecnico: valuta la coerenza didattica e facilita il raccordo con docenti e classi.
Coordinatore di classe	Conosce bisogni, clima e calendario della classe; collega il progetto con famiglie e consiglio di classe.
Coordinatore di dipartimento	Favorisce coerenza metodologica tra docenti e può sostenere l'inserimento del progetto nella programmazione disciplinare.
Collegio docenti / Consiglio d'Istituto	Intervengono, secondo competenze e procedure interne, sulla programmazione dell'offerta formativa e sulle collaborazioni strutturate.

Tempistica di accesso alla scuola

Avviare un nuovo progetto in una scuola è una attività che va pianificata dal Club in maniera precisa e seria. E' vero che tra maggio e luglio le scuole programmano l'anno successivo e possono avere maggiore margine per inserire attività nel PTOF, ma è anche vero che è il momento di maggior pressione e volumi di attività per la conclusione dell'anno scolastico. Quindi anticipare i contatti nei mesi invernali

Periodo	Priorità del Club
Inverno fino a marzo	Primo contatto, valutazione dell'interesse, raccolta dei bisogni e proposta preliminare.
Preparazione da parte del Club	Definizione del progetto, documentazione identificazione operatrici e operatori che faranno interventi, calendario di massima degli interventi a scuola.
Aprile-Maggio	Presentazione del progetto definitivo
Ottobre-Aprile	Attuazione dei cicli, festa finale, prove al Club e monitoraggio delle conversioni.
Maggio-Giugno	Valutazione con la scuola, questionario docenti, festa conclusiva e riprogrammazione.

3. Il ponte: dalla classe al club di rugby, la vera sfida

Il reclutamento scolastico non termina quando il club entra a scuola, anche perché se questo è relativamente facile, è assai complesso costruire il ponte per vedere bambini e bambine che passiono a giocare al Club di rugby. Al contrario, in quel momento comincia un percorso che deve accompagnare la bambina e il bambino dalla prima esperienza in palestra fino all'ingresso al club, al tesseramento e alla permanenza nei mesi successivi.

Questo percorso può essere letto come un ponte: una sequenza progressiva che parte dalla classe, passa attraverso l'esperienza di gioco, coinvolge la famiglia, porta bambine e bambini al campo e li accompagna fino all'appartenenza al club.

La regola d'oro che tiene insieme tutto il ponte è semplice: chi va a scuola deve essere la stessa persona che accoglie al club. Il volto conosciuto abbatte la barriera d'ingresso più di qualsiasi volantino. La bambina o il bambino non arriva in un ambiente completamente nuovo: ritrova l'educatrice o l'educatore già visto a scuola, il gioco già provato, una voce conosciuta e il clima positivo che ha fatto pensare: "mi sono divertita" o "mi sono divertito".

La conversione, quindi, non dipende soltanto dalla qualità della comunicazione, dalla grafica del volantino o dall'organizzazione dell'open day. Dipende soprattutto dalla continuità relazionale. Il passaggio dalla scuola al club funziona quando bambine e bambini percepiscono di non stare cambiando mondo, ma di proseguire un'esperienza positiva già iniziata.

Allo stesso tempo, il ponte deve prevedere un contatto con le famiglie già nell'ambito scolastico. La bambina o bambino ha la possibilità di entrare nel percorso attraverso il gioco, ma la famiglia entra attraverso la fiducia. Per questo il club deve presentarsi non solo come società sportiva, ma anche come soggetto educativo del territorio: un ambiente sicuro, accogliente e formativo, in cui il bambino o bambina può crescere attraverso il movimento, il gioco, la collaborazione, il rispetto delle regole e la relazione con gli altri.

Il messaggio alle famiglie deve essere chiaro: il rugby proposto dal club non è uno sport selettivo o riservato a pochi, ma un'esperienza educativa, **gioiosa, inclusiva e progressiva**. La scuola permette al bambino di scoprire il gioco; il contatto con la famiglia permette al club di spiegare il senso educativo della propria missione.

Fase	Cosa si fa in pratica	Obiettivo
1. Contatto con la classe	Il club realizza 4-5 incontri in palestra arrivando a presentare solo forme di tag-touch rugby, in palestra o in cortile, durante l'orario di educazione fisica o all'interno di un progetto extrascolastico concordato con la scuola. Le attività devono essere semplici, dinamiche, inclusive e adatte a tutti.	Far provare il rugby a tutta la classe, non solo alle bambine e ai bambini già interessati allo sport.
2. Esperienza positiva e aggancio	L'ultima lezione diventa una piccola "Festa del rugby": giochi, minipartite, sfide semplici, coinvolgimento del gruppo classe. Al termine viene consegnato un pass per una prova gratuita al club, possibilmente con la formula "porta un amico".	Trasformare il divertimento vissuto a scuola nel desiderio di continuare l'esperienza.
3. Contatto con le famiglie	Già nel contesto scolastico, il club si presenta alle famiglie attraverso una comunicazione semplice, una lettera condivisa con la scuola, un breve incontro o un momento conclusivo collegato alla Festa del rugby. Il focus non è promozionale, ma educativo: missione del club, sicurezza, inclusione, ruolo degli educatrici ed educatori, valore del gruppo, crescita del bambino o bambina.	Trasformare l'interesse del bambino in fiducia della famiglia.

Fase	Cosa si fa in pratica	Obiettivo
4. Prova al club	Il club organizza un open day o due settimane di prova gratuita presso il proprio campo. L'attività deve essere condotta dalla stessa educatrice o dallo stesso educatore conosciuto a scuola, o comunque da una figura già presentata durante il percorso scolastico.	Portare bambine e bambini dalla palestra scolastica al campo del club, riducendo la paura dell'ambiente nuovo.
5. Tesseramento	Al termine della prova il club attiva un percorso di accoglienza: kit di benvenuto, primo contatto strutturato con la famiglia, spiegazione semplice dell'attività, inserimento in un gruppo adeguato, presenza di un tutor o meglio ancora di un amico/a che faciliti l'inserimento.	Trasformare la prova gratuita in iscrizione, facendo sentire bambina o bambino e famiglia attesi, seguiti e rassicurati.
6. Permanenza	Nelle prime settimane il club cura l'inserimento del bambina o bambino: accoglienza del gruppo, giochi inclusivi, attenzione alla presenza degli amici, terzo tempo, coinvolgimento progressivo delle famiglie e monitoraggio delle assenze.	Non perdere chi è appena entrato, trasformando il primo tesseramento in appartenenza reale al club.

Comprendere — perché il ponte è lineare ma non automatico

Il ponte è lineare nella sua struttura, ma non è automatico nei risultati. **Non basta entrare a scuola per ottenere nuovi praticanti. Ogni passaggio ha un proprio tasso di conversione, e ogni tasso di conversione dipende quasi interamente da com'è stata gestita la fase precedente.**

Un ciclo scolastico divertente, ma privo di una Festa del rugby ben organizzata, rischia di perdere l'aggancio emotivo. Bambine e bambini si divertono, ma l'esperienza finisce lì.

Una festa del rugby riuscita, ma priva di un invito chiaro e immediato al club, rischia di non trasformarsi in prova. Il bambina o bambino torna a casa contento, ma la famiglia non capisce quale sia il passo successivo, alle volte neanche viene a sapere che esiste un passo successivo.

Un invito efficace, ma privo di un primo contatto con la famiglia, rischia di non generare fiducia. La bambina o il bambino può voler provare, ma la famiglia ha bisogno di capire che cos'è il club, quali persone accoglieranno sua figlia o suo figlio, quale ambiente troverà e quale valore educativo viene proposto.

Un open day fissato troppo in anticipo perde forza così come è rischioso aspettare troppo tempo.

Una prova positiva, ma gestita da persone diverse rispetto a quelle viste a scuola, può creare distanza: ambiente nuovo, adulti nuovi, compagne e compagni nuovi, regole nuove. Per questo il volto conosciuto è una leva decisiva. Una partecipazione ottenuta senza un'accoglienza progettata rischia di sfociare in un abbandono precoce. Il momento più fragile non è solo quello della scelta iniziale, ma anche quello delle prime settimane, quando la bambina e il bambino devono capire se quello è davvero un posto adatto a loro.

Il ponte, quindi, non si costruisce da solo. Ogni passaggio richiede un'azione specifica, una responsabilità chiara e un presidio operativo. La scuola apre la porta, il gioco accende l'interesse di bambine e bambini, il contatto con le famiglie costruisce fiducia, la prova al club trasforma la curiosità in un'esperienza concreta, il tesseramento formalizza l'ingresso e l'accoglienza consolida la permanenza. La strategia funziona quando bambine, bambini e famiglie percepiscono continuità, sicurezza, attenzione, semplicità e cura. Al club devono ritrovare lo stesso clima positivo, gli stessi giochi, possibilmente la stessa educatrice o lo stesso educatore e le stesse amicizie. La famiglia deve incontrare un club credibile, organizzato e coerente con la propria missione educativa. In quel momento il rugby smette di essere una proposta sconosciuta e diventa una possibilità concreta: non solo uno sport da provare, ma un ambiente nel quale crescere.

Il format dell'intervento a scuola

La regola d'oro in 60 secondi

Ogni intervento scolastico si apre con una sola regola, detta in 60 secondi: la meta si segna poggando a terra il pallone dietro la linea, si corre avanti per segnare e si può passare il pallone in qualsiasi modo e direzione, il



gioco è senza contatto (si strappa la bandierina). Poi si entra subito in gioco: niente spiegazioni lunghe, si impara giocando. Questa scelta non è solo una questione di tempo — è una dichiarazione implicita alle bambine e ai bambini: qui non c'è una lezione da subire, c'è un gioco da giocare.

Sessione tipo (55 minuti) — minuto per minuto

Tempo	Attività	Scopo
0-7'	Ritrovo – staffette con il pallone per segnare (massimo tre bambine e bambini per fila)	Stimolare la corsa e imparare a segnare; partire subito, senza lezione frontale.
7-15'	«Squali e pesci» (touch)	Imparare a schivare e cambiare direzione.
15-25'	Il tesoro del rugby	Correre, evitare, lavorare in gruppo
25-35'	Gioco dei 10 passaggi	Sviluppare collaborazione, capacità di smarcarsi, passaggio, ricezione, attenzione e rapidità decisionale.
35-50'	Partita: «Meta!» (tag rugby semplificato)	Giocare davvero, fare punti
50-55'	Terzo tempo lampo in cerchio + consegna del «pass prova»	Chiudere con entusiasmo e rafforzare l'aggancio.

Il ciclo a scuola dura **4-5 incontri**: nei primi due si gioca a difficoltà crescente, nel terzo si introduce la partita completa e nel quarto si tiene la "Festa del rugby" con un minitorneo a squadre miste e la premiazione di tutti.

Schede gioco pronte all'uso

Le schede operative coprono l'intero ciclo: giochi di attivazione, collaborazione, segnatura e mini-partita finale. Tutte sono senza contatto, mettono il pallone in mano a bambine e bambini fin dal primo minuto e sono pensate per essere consegnate direttamente a chi conduce l'attività, senza necessità di ulteriore preparazione.

Staffetta con il pallone

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Imparare a segnare la meta poggiando il pallone oltre la linea.
Organizzazione	File di massimo tre bambine e bambini, posizionate a circa 5 metri dalla linea di meta delimitata con cinesini. Ogni fila ha un pallone.
Come si gioca	Al via, la prima bambina o il primo bambino di ogni fila corre verso la linea, segna la meta e rientra. Tornando indietro consegna il pallone alla compagna o al compagno successivo, come in una staffetta.
Materiale e durata	Coni o cinesini per delimitare la linea di meta; un pallone per fila. Durata: 5-7 minuti.
Sicurezza	Le file devono essere corte e distanziate; si corre sempre in avanti e si rientra nella propria corsia.





OBIETTIVO

Imparare a segnare



ORGANIZZAZIONE

Tre file di giocatrici e giocatori a 5 metri dalla linea di meta. La linea di meta è delimitata da cinesini.



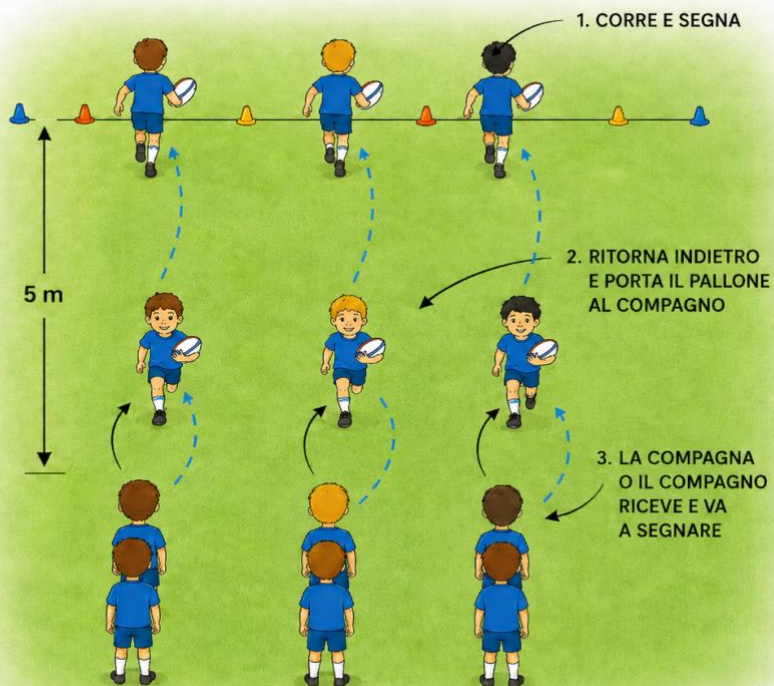
COME SI GIOCA

Al via le prime bambine e i primi bambini di ogni fila corrono e segnano la meta poggiando il pallone dietro la linea. Poi ritornano indietro e portano il pallone alla compagna o al compagno, che a sua volta va a segnare.



MATERIALE

Coni/cinesini per delimitare la linea di meta.



Squali e pesci

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Imparare a schivare, cambiare direzione e riconoscere gli spazi liberi.
Organizzazione	Corridoio largo circa 5 metri e lungo 15 metri. Tre “squali” sono disposti lungo il corridoio, a distanza di circa 3 metri l’uno dall’altro, e possono muoversi solo lateralmente.
Come si gioca	I “pesci” attraversano il corridoio da una parte all’altra. Gli squali cercano di toccarli con due mani. Chi viene toccato diventa squalo. Vince l’ultimo pesce rimasto.
Materiale e durata	Coni per delimitare il corridoio. Durata: 5 minuti.
Variante	I pesci attraversano il corridoio con un pallone da rugby in mano.

PESCI E SQUALI



OBIETTIVO

Imparare a schivare e cambiare direzione.



ORGANIZZAZIONE

Corridoio: largo 5 metri; lungo 15 metri; è "squali" disposti sulla lunghezza a distanza di tre metri ciascuno e che possano muoversi solo lateralmente.



COME SI GIOCA

I "pesci" attraversano il corridoio da una parte all'altra; 3 "squali" al centro li "toccano". Chi è toccato diventa squalo. Vince l'ultimo pesce.



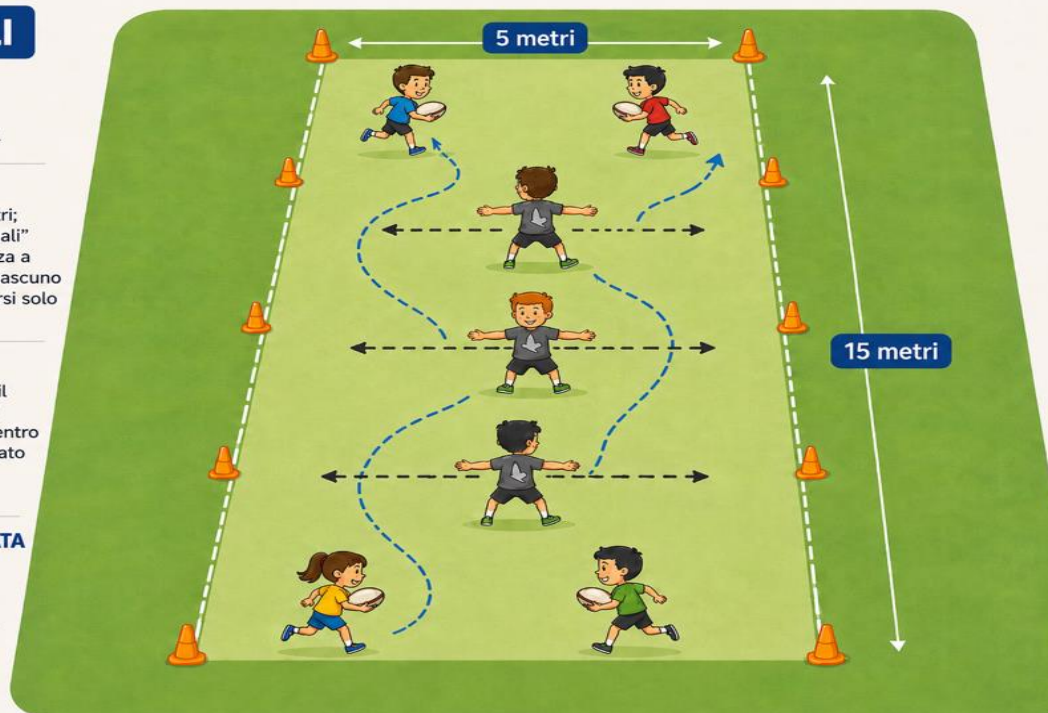
MATERIALE E DURATA

Coni per delimitare il corridoio.
Durata: **5 minuti**.



VARIANTE

I pesci attraversano con la palla in mano.



Il tesoro del rugby

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Sviluppare corsa, orientamento nello spazio, collaborazione e capacità di riportare il pallone nella propria zona.
Organizzazione	Campo quadrato o rettangolare delimitato con coni. Al centro si crea il "tesoro" con palloni da rugby oppure oggetti morbidi; agli angoli si posizionano le "case" delle squadre.
Come si gioca	Al segnale dell'educatrice o dell'educatore parte una bambina o un bambino per squadra, corre verso il centro, prende un solo pallone o oggetto e lo riporta nella propria casa. Al rientro parte la compagna o il compagno successivo.
Materiale e durata	Palloni da rugby oppure oggetti morbidi, coni, casacche. Durata: 6-8 minuti o fino allo stop dell'educatrice o l'educatore.
Sicurezza	Ogni bambina e ogni bambino può trasportare un solo pallone alla volta. Non si spinge, non si ostacola chi gioca e non si strappa il pallone dalle mani altrui.



IL TESORO DEL RUGBY

Obiettivo: raccogliere palloni, orientarsi e collaborare.



ORGANIZZAZIONE

- Campo rettangolare di circa 20x20 metri (adattabile allo spazio disponibile).
- Al centro del campo è posizionato un tesoro di palloni.
- Soggetti mobili (es. palloni, conetti, pettorine).
- Ogni squadra ha la propria "casa" in uno degli angoli del campo, delimitata con conetti (zona di colore diverso per ogni squadra).
- Le squadre si dispongono dietro la linea della propria casa.
- Ogni squadra ha un colore di casacca o nastro diverso.



COME SI GIOCA

- Al via dell'insegnante, una bambina o un bambino per squadra parte dalla propria casa e corre verso il centro.
- Prende un solo pallone (o oggetto) e lo riporta nella propria casa.
- Poi tocca la mano della compagna o del compagno successivo, che può partire a sua volta.
- Il gioco continua finché l'insegnante non dice "STOP".
- Vince la squadra che ha raccolto più palloni nella propria casa.



REGOLE

- Ogni bambina o bambino può portare un solo pallone alla volta.
- Non è permesso trattenere, spingere o ostacolare gli altri.
- Se un pallone cade per strada, si può riprendere e continuare.
- Si corre, ma si fa attenzione agli altri.



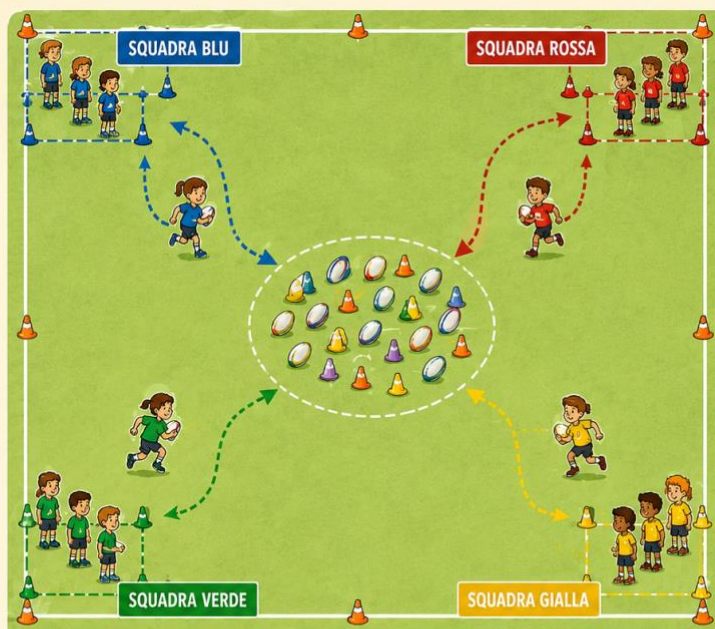
VARIANTI

- Aumentare o diminuire la distanza dal centro.
- Usare oggetti diversi (conetti, palline, frisbee...).
- Gioco a tempo: raccogliere più palloni in 1 o 2 minuti.
- Staffetta: la compagna o il compagno parte solo dopo il tocco della mano.



CONSIGLI PER L'INSEGNANTE

- Spiegare bene le regole prima di iniziare.
- Incoraggiare la collaborazione e il rispetto.
- Adattare la difficoltà in base all'età e allo spazio.
- Sottolineare l'importanza del divertimento e del lavoro di squadra.



ESEMPIO DI SVOLGIMENTO



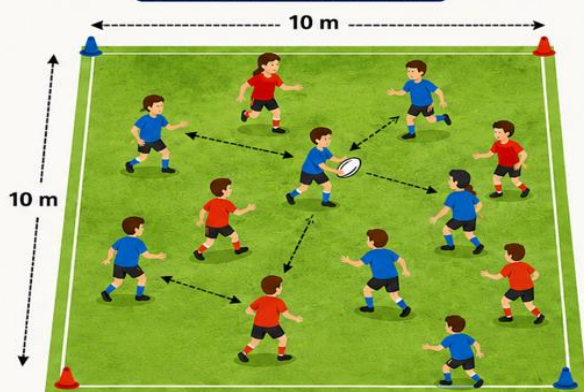
Il gioco dei 10 passaggi

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Sviluppare collaborazione, smarcamento, passaggio, ricezione, attenzione e rapidità decisionale.
Organizzazione	Campo quadrato o rettangolare delimitato con conetti, indicativamente 10 x 10 metri. Due squadre da 5 giocatrici e giocatori, con casacche di colore diverso.
Come si gioca	Una squadra parte in possesso del pallone e deve completare un numero stabilito di passaggi consecutivi senza perderlo. Le giocatrici e i giocatori senza palla si muovono per offrire linee di passaggio.
Regole principali	Chi ha la palla deve passare entro 3-5 secondi. Il possesso cambia se il pallone cade, viene intercettato, esce dal campo o se il passaggio non viene effettuato in tempo. Nessun contatto fisico e nessuno strappo del pallone.
Materiale e durata	Coni, casacche di due colori, un pallone da rugby. Durata: 6-8 minuti o più manches da 2-3 minuti.
Varianti	Ridurre o aumentare il numero di passaggi richiesti; limitare i passi del portatore; chiedere che tutti ricevano almeno una volta; modificare il tempo massimo per passare.

IL GIOCO DEI 10 PASSAGGI

Un gioco di squadra basato su **collaborazione**, **attenzione** e **precisione** nei passaggi.

STRUTTURA DEL GIOCO



2 SQUADRE
5 GIOCATORI
PER SQUADRA

CAMPO RETTANGOLARE
DIMENSIONI INDICATIVE
10 m x 10 m

REGOLE DEL GIOCO

ASPETTO	DESCRIZIONE
OBIETTIVO	La squadra in possesso deve completare 10 passaggi consecutivi .
TEMPO PER PASSARE	Chi ha la palla deve passarla entro un tempo determinato dall'educatore.
SQUADRA IN DIFESA	La squadra che non ha il pallone può intercettare il passaggio per fermare l'azione.
PERDITA DEL POSSESSO	Se si verifica anche una sola delle seguenti situazioni: - la palla cade a terra - il passaggio viene intercettato - il passaggio non viene effettuato entro il tempo stabilito → il conteggio dei passaggi si azzerà e il possesso passa alla squadra avversaria.
PUNTEGGIO	Al raggiungimento di 10 passaggi consecutivi , la squadra ottiene 1 punto .



CONSIGLI DELL'EDUCATORE

- Incoraggiare la comunicazione tra i giocatori (chiamare il nome, indicare la posizione, ecc.).
- Variare il tempo a disposizione per passare per aumentare o diminuire la difficoltà.
- Sottolineare l'importanza della qualità del passaggio e del movimento senza palla.



Meta! (partita semplificata)

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Giocare una vera mini-partita, collaborare con compagne e compagni e imparare a segnare la meta.
Organizzazione	Mini-partita 5 contro 5 su campo ridotto, delimitato con coni. Due squadre con casacche di colore diverso.
Come si gioca	La squadra in possesso del pallone cerca di avanzare verso la linea di meta avversaria. Chi ha la palla può correre in avanti e passare il pallone alle compagne e ai compagni. Il passaggio è consentito in tutte le direzioni.
Regole principali	Chi difende ferma il portatore con un tocco a due mani o stappando il Tag. Dopo il tocco, il portatore si ferma e passa entro 3 secondi. Dopo 5 tocchi consecutivi il possesso passa agli avversari. Ogni meta vale 1 punto.
Materiale e durata	Casacche di due colori, coni per delimitare il campo, un pallone da rugby. Durata: 10-15 minuti.
Regola d'oro	Nessun placcaggio: si gioca solo con il tocco a due mani o avendo i Tag stappando gli stessi; quindi, in sicurezza,
Consiglio per l'educatrice o l'educatore	Incoraggiare comunicazione e sostegno chi ha la palla e ricerca degli spazi liberi prima di ricevere il pallone.

MINI-PARTITA 5 CONTRO 5

Giocare una vera mini-partita e imparare a segnare la meta

5 contro 5
campo ridotto



Elemento	Descrizione
Obiettivo	Giocare una vera mini-partita, collaborare con le compagne e i compagni e cercare di segnare la meta oltre la linea avversaria.
Come si gioca	Si gioca 5 contro 5 su un campo ridotto. Il portatore o la portatrice di palla può correre in avanti e passare il pallone. Il passaggio è consentito in tutte le direzioni. Il difensore o la difenditrice non placcia: effettua un tocco con due mani sul portatore o sulla portatrice. Dopo il tocco, il portatore o la portatrice si ferma e deve passare la palla a una compagna o a un compagno entro 3 secondi.
Cambio di possesso	Dopo 5 tocchi consecutivi, il possesso passa alla squadra avversaria. Il possesso cambia anche se la palla cade o esce dal campo.
Punteggio	Meta = 1 punto. Segna punto la squadra che riesce a portare e schiacciare la palla oltre la linea di meta avversaria.
Materiale e durata	Casacche di 2 colori, coni per delimitare il campo, 1 pallone da rugby. Durata consigliata: 10-15 minuti.
Regola d'oro	Nessun placcaggio: si gioca solo al tocco con due mani, in sicurezza.



Consiglio dell'educatore

Incoraggiare sostegno, passaggi rapidi e collaborazione tra compagne e compagni.



Festa del rugby (ultimo incontro)

Elemento	Descrizione
Obiettivo	Chiudere il ciclo con un evento positivo che faccia venire voglia di continuare.
Organizzazione	Mini-torneo a squadre miste con i giochi già conosciuti. Tutte e tutti giocano e ricevono un riconoscimento. È utile la presenza di una giovane giocatrice o di un giovane giocatore del club come testimonial.
Come si gioca	Si alternano giochi semplici e mini-partite, mantenendo il clima di festa e la partecipazione di tutti.
Materiale e durata	Kit completo per chi conduce l'attività, gadget o diplomi, pass "prova gratuita". Durata: l'intera lezione.
Aggancio	Si consegna l'invito alla prova al club e si raccolgono i contatti delle famiglie, solo con consenso.

4. La squadra che entra a scuola e il processo dopo scuola

Ruolo	Funzione
ESR – Educatrice o Educatore Sviluppo Rugby	Conduce la sessione, parla per primo, tiene i tempi e lo script con le famiglie.
Assistenti	Una persona ogni 15-20 bambine e bambini; gestisce i gruppi e la sicurezza. Quando possibile, sono consigliate due persone adulte per classe.

Ruolo	Funzione
Giovane giocatrice o giovane giocatore testimonial	Atleta del club, possibilmente giovane e del territorio: una figura testimonial che favorisce identificazione ed effetto-amico, leve particolarmente forti sotto i 14 anni.

Continuità del volto. La stessa squadra di operatrici e operatori segue il percorso dall'inizio del ciclo fino all'open day: la continuità relazionale aiuta bambine e bambini ad attraversare la porta del club. Cambiare persone tra scuola e club significa ricominciare da zero, ed è proprio in quel ricominciare che si perde una parte rilevante delle adesioni.

Competenze dell'educatrice e dell'educatore

La qualità di chi conduce l'attività incide direttamente sia sull'esperienza vissuta dalla classe sia sulla credibilità del Club. La disponibilità personale, da sola, non è sufficiente. Chi entra a scuola deve conoscere il progetto, saper gestire gruppi numerosi e rappresentare in modo coerente l'identità educativa del Club.

Ambito	Competenze attese
Relazionale	Comunicazione semplice, empatia, ascolto, leadership educativa, capacità di creare fiducia e puntualità.
Organizzativo	Gestione dei tempi, degli spazi, dei sottogruppi, dei materiali e delle transizioni tra un gioco e l'altro.
Tecnico-didattico	Conoscenza del gioco, progressione semplice, adattamento all'età e al gruppo, elevato rapporto tra tentativi e riuscite.
Sicurezza	Valutazione preventiva degli spazi, regole senza contatto, controllo delle distanze, materiali adeguati e procedure concordate con la scuola.
Rappresentanza del Club	Capacità di spiegare finalità, metodo, prova al Club e continuità del percorso senza trasformare la lezione in una vendita.

La scelta migliore è affidare il ciclo a una figura ESR o a una persona adeguatamente formata, possibilmente con competenze motorie e didattiche. L'eventuale presenza di una giovane giocatrice o di un giovane giocatore come testimonial è utile solo se inserita in una regia educativa chiara. La figura testimonial affianca, ma non sostituisce l'educatrice o l'educatore.

Il kit per chi conduce l'attività

Tutto in una sacca, pronto a entrare in qualsiasi palestra o cortile.

- **Palloni da rugby** — almeno 1 ogni 4 bambine e bambini, di taglia adeguata all'età (gonfiabili/soft per i più piccoli).
- **Coni e cinesini** — per delimitare campi e corridoi in pochi secondi.
- **Casacche** — 2-3 colori per formare squadre al volo.
- **Bandierine/nastri (Tag)** — una per ogni bambina o bambino, anche scorta abbondante.
- **Fischietto e cronometro** — per gestire i tempi e i cambi.
- **Pass "prova gratuita" e volantini** — con QR verso la pagina prova del club; e il modulo contatti famiglie, raccolto solo con consenso privacy e gestito dalla scuola/club.

5. Il momento della conversione

Il ciclo a scuola per poter portare le bambine e i bambini sul campo del club necessita di una conversione, che non è mai un evento isolato, ma una sequenza di micro-passaggi, ciascuno progettato per non far perdere lo slancio creato dalla Festa del rugby.



Strumento	Descrizione
Pass nominativo	Alla Festa del rugby ogni bambina e ogni bambino riceve un pass personale con data, luogo e QR della prova: non un volantino generico, ma un invito individuale.
«Porta un amico»	"Vieni a provare e porta un amico": si sfrutta il gruppo, vero motore della pratica giovanile.
Open day ravvicinato	Entro 7-10 giorni dalla fine del ciclo, condotto dagli stessi operatrici e operatori, con una sessione identica a quelle di scuola (zero sorprese, massima familiarità).
Settimana di prova	Dalla prova al tesseramento, 1-2 settimane gratuite per provare davvero senza impegno.

Script per le famiglie (60 secondi, all'open day)

“Sua figlia o suo figlio ha giocato con noi a scuola e si è divertita o divertito molto. Il rugby qui è senza contatto ed è pensato perché ogni bambina e ogni bambino possa riuscire: si fa squadra, si fa amicizia, ci si muove. Le prime due settimane sono libere, senza impegno: venite a vedere. Ci sono io, la stessa persona conosciuta a scuola, e una persona referente che vi seguirà all’inizio.”

Tre messaggi, in quest'ordine: si è divertito → è sicuro e per tutti → provate senza impegno. Mai partire dai costi o dall'agonismo: il primo contatto con la famiglia stabilisce il "frame" attraverso cui valuterà tutto il resto, ed è un frame emotivo (la figlia o il figlio felice), non amministrativo.

Coinvolgere le famiglie nella fase scuola

Il cambio di sguardo. OFFSIDE è netto: la famiglia è il primo motore di avvicinamento allo sport e figlie e figli di familiari sportivi praticano di più. Nella fase scuola le famiglie non sono un pubblico da informare, ma co-protagoniste da attivare. Ogni intervento a scuola deve coinvolgere anche la famiglia, non solo bambine e bambini.

La regola: bambine e bambini aprono la porta, la famiglia la tiene aperta

Bambine e bambini sono la leva del primo contatto; la famiglia è ciò che fa durare la pratica. Le famiglie vengono coinvolte in tutte le fasi del ponte — prima, durante e dopo il ciclo scolastico — con azioni leggere ma costanti. Il filo conduttore è far vivere loro, almeno una volta, il rugby come un’esperienza positiva e accogliente, non come un impegno da gestire.

I quattro incontri-cardine

La regola che cambia tutto. Le famiglie difficilmente partecipano a una riunione serale dedicata a uno sport provato una sola volta. Per questo non si creano incontri nuovi da frequentare, ma ci si aggancia ai momenti che le famiglie già vivono — assemblea di classe, uscita da scuola, festa — e ogni incontro dedicato viene reso breve, giocato e non frontale. Il principio è: non chiedere alle famiglie di venire a una riunione, ma portare loro un’esperienza.

Quando (nel percorso)	Incontro	Formato	Durata
Fase contatto	5 minuti in assemblea di classe	Dentro una riunione già in calendario	5 min
Fase aggancio	Festa del rugby con le famiglie	In campo, giocato	1 lezione



Quando (nel percorso)	Incontro	Formato	Durata
Fase prova	Caffè con il club (open day)	Informale, a bordo campo	Durata prova
Dopo l'iscrizione	Benvenuto delle nuove tesserate e dei nuovi tesserati	Al club, breve	30 min

Incontro 1 - I 5 minuti in assemblea di classe

- **Quando e dove:** durante un'assemblea o una riunione delle famiglie già prevista dalla scuola, in classe. Non c'è un nuovo incontro da convocare.
- **Durata e regia:** 5 minuti netti. Conduce la persona responsabile dell'intervento, se possibile affiancata da una persona adulta del club.
- **Obiettivo:** far sapere alle famiglie che cosa proveranno bambine e bambini e creare attesa per la Festa del rugby e per la prova al club.

Tempo	Contenuto
0-1'	Chi siamo: il club del territorio, in quattro frasi
1-2'	Cosa faranno vostra figlia o vostro figlio: rugby senza contatto, di squadra e adatto a tutte e tutti
2-3'30"	Perché è sicuro e divertente: la regola d'oro permette a ogni bambina e a ogni bambino di riuscire
3'30"-4'30"	L'invito: la Festa del rugby aperta a voi + la prova gratuita al club
4'30"-5'	Consegna del volantino con le date e raccolta contatti (con consenso)

Da evitare: slide, numeri, regolamenti e — soprattutto — i costi. Cinque minuti caldi e concreti, poi via.

Incontro 2 - La Festa del rugby con le famiglie

- **Quando e dove:** l'ultimo incontro del ciclo, a scuola, in palestra o in cortile, con le famiglie invitate.
- **Durata e regia:** l'ora della lezione. Presenti tutta la squadra delle operatrici e operatori e il giovane atleta testimonial del club.
- **Obiettivo:** far vivere il rugby alle famiglie. È l'incontro più importante, perché è giocato e non parlato: una persona adulta che ha riso in campo con la propria figlia o il proprio figlio ha già costruito un primo legame con il club.

Momento	Contenuto
Inizio	Accoglienza delle famiglie a bordo campo
Centrale	Mini-torneo di bambine e bambini a squadre miste, con le famiglie a bordo campo
Clou	15 minuti con bambine, bambini e familiari in campo insieme, in un gioco senza contatto
Parola	60 secondi del club: grazie + invito alla prova (no discorsi lunghi)
Chiusura	Premiazione di tutti, consegna del pass prova, raccolta contatti

Da evitare: il microfono al dirigente per dieci minuti. La festa parla da sola.



Incontro 3 - Il "caffè con il club" all'open day

- **Quando e dove:** all'open day al club, a bordo campo, in uno spazio accoglienza, mentre le bambine e bambini provano.
- **Durata e regia:** il tempo della prova di figlie e figli. Conducono la persona referente per le famiglie e una persona adulta "ponte", già inserita nel club.
- **Obiettivo:** far vivere alle famiglie il clima del club; rispondere alle domande alla pari, senza platea.

Come si svolge. La persona adulta ponte accoglie le nuove famiglie e dialoga con loro: il passaparola tra pari vale più di ogni presentazione ufficiale. La persona referente risponde alle domande pratiche — orari, sicurezza, funzionamento — in modo diretto e informale. Una minipresentazione di 5 minuti viene proposta solo se richiesta, mai imposta. Si chiude con un terzo tempo finale insieme a bambine, bambini e famiglie, primo assaggio del rito del club.

Da evitare: lasciare le famiglie sole sugli spalti. All'open day nessuna persona adulta deve sentirsi estranea.

Incontro 4 - Il benvenuto per i nuovi e nuove arrivati

- **Quando e dove:** al club, all'inizio del percorso, subito dopo le prime iscrizioni.
- **Durata e regia:** 30 minuti. Sono presenti la persona referente, l'allenatrice o l'allenatore di riferimento e una persona adulta ponte.
- **Obiettivo:** trasformare l'iscrizione in appartenenza e dare alle famiglie un ruolo fin da subito.

Tempo	Contenuto
0-5'	Benvenuto e presentazione di staff e referenti: volti e contatti chiari
5-15'	Come funziona: orari, comunicazione, sicurezza e tutela dei minori (in due frasi)
15-22'	Il patto educativo: cosa offre il club e cosa chiede alla famiglia
22-28'	Il menù di coinvolgimento: i ruoli leggeri, a scelta
28-30'	Domande aperte e brindisi di benvenuto

Da consegnare: il patto educativo, il calendario e i contatti dei referenti. Da evitare: regolamenti letti riga per riga.

Durante il ciclo: far entrare le famiglie in campo

Oltre ai quattro incontri-cardine, tre azioni concrete rafforzano il legame famiglia-club durante il ciclo scolastico:

- Bambine e bambini ambasciatori a casa — un piccolo "compito" da portare in famiglia: insegnare la regola d'oro, cioè il gioco senza contatto, oppure un gioco già sperimentato. In questo modo diventano i primi promotori del club in famiglia.
- **Bambine e bambini protagonisti, con condivisione responsabile** — foto e brevi video della classe, solo con consenso, possono essere condivisi con le famiglie: vedere la propria figlia o il proprio figlio felice e partecipe è un forte aggancio emotivo.
- **Il patto educativo famiglia-club, in una pagina, chiarisce ciò che offre il club — sicurezza, accoglienza, crescita della persona — e ciò che chiede alla famiglia — presenza, rispetto, fiducia nello staff. Semplice e firmato all'iscrizione, trasforma la famiglia in alleata educativa.**

Cosa NON fare con le famiglie

- **No coaching da spalti** — trasformare le famiglie in "secondi allenatrici e allenatori" che urlano a bordo campo: si concorda un patto di comportamento a bordo campo, gentile e chiaro.
- **No, costi per primi** — mai aprire il discorso con le quote e l'agonismo: prima l'esperienza, poi, semmai, i dettagli.



- **No impegni pesanti** — non chiedere disponibilità pesanti o continue: il menù è a scelta e modulare, altrimenti le famiglie si allontanano.
- **No caos comunicativo** — non bombardare la chat di gruppo: comunicazione curata, essenziale, con un solo canale ufficiale.

5-bis. Il Tag Rugby al Club come percorso ponte

Dalla prima esperienza scolastica alla scelta consapevole del contatto

Il passaggio dalla scuola al Club è uno dei momenti più delicati dell'intero processo di reclutamento. A scuola bambine e bambini incontrano un rugby semplice, immediato, senza contatto e giocato insieme alle persone della propria classe. Arrivando al campo possono invece trovare un ambiente molto diverso: spazi nuovi, volti sconosciuti, gruppi già formati, giocatrici e giocatori più esperti, regole più complesse e una rapida introduzione al contatto fisico. Se il cambiamento è troppo brusco, l'esperienza positiva costruita a scuola può trasformarsi in insicurezza, confronto negativo e abbandono precoce.

Per evitare questa frattura, il Club dovrebbe prevedere **un percorso ponte di Tag Rugby della durata indicativa di almeno sei mesi, salvo casi individuali di richiesta accelerata**. Non è un'attività "minore" né una fase di attesa: è un ambiente educativo specifico, progettato per consolidare divertimento, competenza percepita, amicizie, fiducia negli adulti e appartenenza al Club prima di proporre il passaggio progressivo al rugby con contatto.

PRINCIPIO GUIDA

Il contatto non deve essere il prezzo da pagare per entrare nel rugby. Deve diventare una possibilità che bambine e bambini scelgono progressivamente, quando si sentono competenti, sicuri e parte del gruppo.

Perché il passaggio diretto può produrre abbandono

Il problema non è il contatto in sé, ma il modo e il momento in cui viene introdotto. Una bambina o un bambino proveniente dalla scuola può vivere contemporaneamente più discontinuità: non conosce il campo, non conosce il gruppo, non conosce le allenatrici o gli allenatori, non padroneggia ancora le regole e può confrontarsi con persone che giocano da anni. Se a tutto questo si aggiunge subito il contatto, il carico emotivo e cognitivo può diventare eccessivo.

L'effetto più comune non è necessariamente un rifiuto esplicito. Più spesso emergono segnali silenziosi: esitazione, riduzione della partecipazione, paura di sbagliare, assenze, richiesta di restare ai margini o perdita di entusiasmo. Il Club rischia così di interpretare come "scarsa motivazione" ciò che in realtà è una transizione mal progettata.

Obiettivi del percorso ponte

- Conservare il clima positivo e accessibile sperimentato a scuola.
- Far trovare volti conosciuti e almeno alcune compagne o alcuni compagni già incontrati nel percorso scolastico.
- Costruire competenza attraverso corsa, passaggio, ricezione, evasione, sostegno, segnatura e comprensione del gioco.
- Creare legami con il gruppo e con la vita del Club, anche fuori dal solo allenamento.
- Ridurre il confronto immediato con giocatrici e giocatori già esperti.
- Avvicinare progressivamente al contatto, senza obbligo e senza anticipare i tempi individuali.
- Portare bambine e bambini a manifestare curiosità e disponibilità verso il contatto, anziché subirlo come imposizione.

Un modello operativo di sei mesi

Fase	Periodo indicativo	Contenuto prevalente	Obiettivo educativo
1. Continuità e accoglienza	Prime 4-6 settimane	Tag Rugby, giochi già conosciuti a scuola, piccoli gruppi, stesso educatore o stessa educatrice quando possibile.	Ridurre l'estraneità e confermare: "anche qui riesco e mi diverto".
2. Competenza e gruppo	Mesi 2-3	Giochi di evasione e collaborazione, mini-partite, squadre variabili, buddy e terzo tempo.	Costruire capacità, amicizie e senso di appartenenza.
3. Pre-contatto consensuale	Mesi 4-5	Attività individuali e a coppie su postura, equilibrio, caduta, uso sicuro del corpo e contatto controllato con materiali morbidi.	Ridurre la paura e far conoscere il contatto in un ambiente protetto.
4. Scelta e transizione	Dal 6° mese	Proposte progressive di contatto per chi è pronto, mantenendo sempre una possibilità Tag per chi necessita di altro tempo.	Favorire una scelta consapevole e un ingresso graduale nel rugby con contatto.

La regola della doppia porta

Durante il percorso il Club dovrebbe mantenere aperte due possibilità di partecipazione: continuare a giocare a Tag Rugby oppure iniziare progressivamente il contatto. Le due opzioni devono avere pari dignità educativa. Chi non è ancora pronto non va etichettato come meno coraggioso, meno portato o meno motivato. Il tempo individuale fa parte del processo di apprendimento.

La transizione può iniziare quando la persona mostra segnali di disponibilità: cerca spontaneamente situazioni più impegnative, chiede come si placca o come si viene placcati, accetta esercizi di contatto controllato, mantiene un buon livello di sicurezza emotiva e continua a partecipare con entusiasmo. L'obiettivo migliore è arrivare al momento in cui sia la bambina o il bambino a chiedere: "Quando posso provare con il contatto?".

Condizioni organizzative necessarie

Condizione	Applicazione nel Club
Continuità dei volti	Chi ha condotto il percorso scolastico partecipa anche alle prime fasi al Club o accompagna il passaggio.
Gruppo ponte	Le nuove arrivate e i nuovi arrivati iniziano insieme, evitando l'inserimento isolato in gruppi molto esperti.
Spazio e orario riconoscibili	Una seduta o una parte della seduta è dedicata stabilmente al Tag e alla progressione.
Allenatrici e allenatori formati	Lo staff conosce finalità, progressione e criteri di osservazione; non usa il contatto come prova di coraggio.
Comunicazione con le famiglie	Il percorso di almeno sei mesi viene spiegato come scelta educativa e non come ritardo tecnico.
Possibilità di permanenza nel Tag	Anche dopo i sei mesi deve restare praticabile una modalità senza contatto per chi ne ha bisogno o la preferisce.

Criteri per introdurre il contatto

Il passaggio non dovrebbe dipendere soltanto dall'età anagrafica o dal calendario. È più corretto osservare un insieme di condizioni: frequenza sufficientemente stabile, fiducia nel gruppo, capacità di rispettare le regole, controllo motorio di base, disponibilità emotiva, comprensione della sicurezza e consenso della bambina o del bambino. Anche la famiglia deve comprendere il processo, ma non dovrebbe spingere o frenare sulla base delle proprie paure o aspettative sportive.

Indicatori semplici da monitorare

Indicatore	Che cosa misura
Permanenza a 3 e 6 mesi	Capacità del percorso di evitare l'abbandono precoce.
Frequenza media	Continuità e gradimento reale dell'esperienza.
Nuove amicizie dichiarate	Qualità dell'integrazione nel gruppo.
Competenza percepita	Quanto bambine e bambini sentono di riuscire e migliorare.
Richieste spontanee di provare il contatto	Disponibilità autentica alla transizione.



Criteri di scelta delle scuole e leve per le famiglie

Non tutte le scuole presentano le stesse condizioni di riuscita. Il Club deve concentrare le risorse dove esistono prossimità, collaborazione e possibilità concreta di accompagnare le alunne e le alunne e alunni al campo. La quantità di classi raggiunte è meno importante della qualità del ponte costruito.

Criterio	Domanda operativa
Vicinanza e accessibilità	La scuola è vicina al Club o collegata con percorsi e trasporti semplici?
Disponibilità di docenti e dirigenza	Esiste almeno una persona referente motivato che accompagni il progetto e faciliti il contatto con le famiglie?
Coerenza del bacino	Età, numerosità delle classi e territorio sono coerenti con le categorie e la capacità di accoglienza del Club?
Presenza tesserati-e a scuola	Sono già presenti bambini o bambine o adolescenti già coinvolti nel rugby?
Continuità possibile	Il Club può garantire operatrici e operatori stabili, festa finale, prova ravvicinata e accoglienza al campo?
Inclusione	La proposta è accessibile anche a chi non pratica sport, alle ragazze e ai ragazzi con minore fiducia motoria e alle persone con bisogni diversi?

Come decidono le famiglie

Nelle fasce dell'infanzia e della primaria la scelta sportiva dipende in larga misura dalle famiglie. Le prime barriere sono pratiche: distanza, costo, orari e presenza di amici. Subito dopo incidono fiducia nelle educatrici ed educatori, radicamento territoriale, professionalità dello staff, qualità organizzativa e chiarezza dell'offerta.

- Ridurre l'incertezza: date, orari, luogo, durata della prova e referente devono essere immediatamente comprensibili.
- Mostrare volti e responsabilità: la famiglia deve sapere chi accoglierà la figlia o il figlio o la figlia.
- Far percepire la continuità con la scuola: stessa educatrice o stesso educatore, stessi giochi, presenza delle amicizie già conosciute e clima familiare.
- Presentare il valore educativo prima dei costi e dell'agonismo.
- Prevedere una prova semplice e ravvicinata, senza impegno e con possibilità di portare un amico o un'amica.

Cinque parole chiave per la progettazione

Parola chiave	Applicazione
Semplicità	Poche regole, compiti chiari e alta probabilità di riuscita fin dai primi minuti.
Dinamicità	Tempi di attesa ridotti, gruppi piccoli e movimento continuo.
Divertimento	Gioco, punti, sfide accessibili, emozione positiva e chiusura energica.
Inclusione	Tutti e tutte partecipano, nessuna selezione iniziale, adattamenti per livelli diversi.
Continuità	La lezione scolastica conduce a una festa, a una prova al Club e a un'accoglienza progettata.

Calendario annuale e KPI di reclutamento

Calendario tipo (anno scolastico)

Periodo	Azione
Settembre	Accordi con le scuole, calendarizzazione dei cicli, formazione lampo delle operatrici e operatori sui giochi
Ottobre–novembre	Cicli di 4-5 lezioni per classe + «Festa del rugby» finale

Periodo	Azione
Novembre–dicembre	Open day al club e settimane di prova → tesseramento
Gennaio–aprile	Permanenza dei nuovi, «porta un amico», eventuale secondo ciclo primaverile su nuove classi
Maggio–giugno	Festa di fine anno con le scuole + rilevazione dei dati di reclutamento

Valutare la collaborazione con la scuola

Alla conclusione del ciclo il Club dovrebbe raccogliere un breve feedback dei docenti e mantenere un rapporto costante con la persona referente scolastico. Gli insegnanti sono il principale canale di accesso alla scuola e il ponte di fiducia verso dirigenza e famiglie. La valutazione serve a correggere il progetto, non a certificare formalmente che tutto sia andato bene.

- Adeguatezza delle attività all'età e al gruppo classe.
- Capacità delle operatrici e operatori di gestire tempi, spazi, sicurezza e inclusione.
- Livello di partecipazione e gradimento osservato.
- Qualità della comunicazione con docenti e famiglie.
- Disponibilità della scuola a ripetere o ampliare il progetto.
- Suggerimenti concreti per il ciclo successivo.

I pochi numeri da misurare

Il reclutamento è il primo passo (radicamento) e alimenta il successivo (misurazione). Bastano cinque numeri per stagione, da riportare nella valutazione di rendicontazione del Club

Indicatore	Come si calcola	Riferimento
Alunni raggiunti	Numero di bambine e bambini coinvolti nei cicli scolastici	ampiezza del bacino
Prove al club	Numero di bambine e bambini presenti all'open day o alla prova	aggancio riuscito
Nuove tesserate e nuovi tesserati	n. iscritti provenienti dalle scuole	risultato finale
Conversione scuola → prova	prove / alunne e alunni raggiunti	qualità dell'aggancio
Conversione prova → tesseramento	Tesseramenti / prove	qualità dell'accoglienza

Obiettivi di partenza ragionevoli: una bambina o un bambino su dieci tra le persone raggiunte viene a provare, e almeno una persona su tre tra chi prova si tesserà. Sono i due tassi sui quali lavorare anno dopo anno.

Indicatori famiglie da affiancare

Indicatore	Come si calcola
% famiglie presenti alla Festa del rugby	famiglie presenti / famiglie invitate
% nuove famiglie con almeno un ruolo (entro 3 mesi)	famiglie con ruolo / nuove famiglie



Indicatore	Come si calcola
% familiari sportivi coinvolti	Familiari sportivi coinvolti / familiari sportivi identificati
Persone adulte ponte attive (n.)	conteggio diretto

Checklist operative

Prima dell'intervento

- Accordo e calendario con la scuola firmati
- Operatori e testimonial assegnati a ogni classe
- Kit controllato e completo
- Pass prova e volantini stampati con QR attivo
- Copertura assicurativa verificata
- Spazio nell'assemblea di classe richiesto alla scuola
- Persone incaricate della relazione con le famiglie e persona adulta ponte assegnate
- Volantini, pass prova e modulo contatti pronti

Il giorno dell'intervento / durante

- Campo allestito prima dell'arrivo della classe
- Regola d'oro detta in 60 secondi, poi subito in gioco
- Tutti giocano, tutti riescono almeno una volta
- Chiusura in cerchio con entusiasmo
- Tempi rispettati (5' in assemblea, 60" alla festa, 30' al benvenuto)
- Genitori coinvolti in prima persona, non solo ascoltatori
- Contatti raccolti con consenso
- 15 minuti «famiglie e figlie e figli» previsti nella Festa
- Compito «ambasciatore a casa» assegnato alle bambine e ai bambini
- Foto/video raccolti con consenso e condivisi

Dopo il ciclo

- Festa del rugby svolta e pass consegnati
- Genitori ricontattati entro pochi giorni
- Patto educativo firmato e menù di coinvolgimento proposto
- Spazio per le famiglie e persona adulta ponte predisposti all'open day
- Presenze e adesioni inserite nel cruscotto
- Indicatori famiglie inseriti nel cruscotto

PARTE SECONDA

PROGETTO FIDELIZZAZIONE

Il reclutamento non termina con il tesseramento: prepara il terreno per la fidelizzazione. Ogni elemento di questo capitolo — il volto conosciuto, il patto educativo, la famiglia-ponte, l'accoglienza calda — non è solo una tecnica di conversione: è il primo mattone del pilastro 3 (accoglienza), che la Parte III di questo manuale costruisce in profondità.

1. Perché tesserarsi non basta: la teoria della permanenza (fidelizzazione)

Evidenza OFFSIDE — Il 36% di chi abbandona lo fa perché "non era più interessato": la prima causa di abbandono in assoluto è un problema di significato ed esperienza, non di logistica. È un segnale invisibile ai numeri di tesseramento e intercettabile solo con relazione e ascolto.

Comprendere

Il tesseramento è un atto amministrativo; la permanenza è un fenomeno relazionale. Tra i due non c'è continuità automatica: una bambina o un bambino può tesserarsi con entusiasmo a settembre e smettere di voler venire ad allenarsi a febbraio, senza che nulla di "misurabile" sia cambiato — stessa quota, stesso orario, stesso impianto. Ciò che è cambiato è l'esperienza vissuta: il senso di competenza, il legame col gruppo, la percezione di avere voce e scelta.

Questi tre elementi — sentirsi capaci, sentirsi parte di qualcosa, sentirsi liberi di scegliere come partecipare — sono, nella letteratura sulla motivazione, i tre bisogni psicologici fondamentali che sostengono una motivazione duratura, distinta da quella che dipende solo da premi esterni (vincere, essere titolare, ricevere elogi). Un club che lavora solo sulla motivazione "esterna" — classifiche, premiazioni, titolarità — costruisce una fidelizzazione fragile: funziona finché l'atleta vince o gioca; smette di funzionare nel momento in cui non lo fa più. Un club che lavora anche sulla motivazione "interna" — competenza percepita, appartenenza, autonomia — costruisce una fidelizzazione che **resiste** alle inevitabili stagioni difficili, agli infortuni, ai periodi in panchina.

Bisogno psicologico	Come si traduce nel club
Competenza — sentirsi capaci e in progresso	Curricolo LTAD graduato, IPP, allenatrici e allenatori che valorizzano i progressi individuali
Relazione — sentirsi parte di un gruppo che conta su di te	Protocollo di accoglienza, tutor/buddy, terzo tempo, coesione di squadra
Autonomia — avere margine di scelta su come e quanto partecipare	Offerta modulare, orari flessibili, percorsi su misura nei passaggi critici

Saper essere

La fidelizzazione non è il lavoro di una sola persona: è il risultato di mille micro-interazioni quotidiane — il modo in cui un'allenatrice o un allenatore saluta chi arriva in ritardo, il modo in cui una compagna o un compagno accoglie chi torna da un infortunio, il modo in cui una dirigente o un dirigente parla con una persona adulta preoccupata. Il



protocollo che segue non sostituisce queste interazioni: le rende più probabili, costruendo le condizioni perché avvengano nel modo giusto.

Il protocollo di accoglienza delle nuove tesserate e dei nuovi tesserati

Le prime settimane sono il momento decisivo. Le prime 4-6 settimane sono il periodo in cui si crea o si perde il legame con il gruppo e con il club. Un atleta che non si sente accolto in questo frangente ha altissima probabilità di abbandono prima della fine della stagione — spesso senza dirlo apertamente, semplicemente "diradando" la presenza fino a scomparire.

Momento	Azione
Giorno 1 — Benvenuto personale	Presentazione a tutte le compagne e a tutti i compagni di squadra; consegna del kit e dei contatti delle persone referenti; assegnazione della figura del tutor o amico amica di riferimento
Settimana 1-2 — Inserimento guidato	La figura buddy accompagna la nuova persona nelle routine del club; l'allenatrice o l'allenatore la include attivamente nelle attività; primo contatto strutturato con la famiglia.
Settimana 3-4 — Verifica del legame	Breve verifica con allenatrice o allenatore e figura buddy: "Ti senti parte del gruppo? C'è qualcosa che non va?" L'obiettivo è intercettare il disagio prima che diventi abbandono.
Fine primo mese — Patto educativo	Firma del patto famiglia-club: cosa offre il club (sicurezza, accoglienza, crescita della persona) e cosa chiede alla famiglia (presenza, rispetto, fiducia nello staff).

Saper fare — il ruolo del tutor/buddy

La figura tutor è una compagna o un compagno di squadra — non una persona adulta — incaricata in modo informale, ma non casuale, di accompagnare chi è appena arrivato. Funziona meglio quando:

- È un atleta già inserito, di carattere accogliente, non necessariamente il più "prestativo" della squadra;
- Viene scelta dall'allenatrice o dall'allenatore con un breve passaggio dedicato — "ti chiedo di stare vicino a [nome] nelle prime settimane" — e non lasciata al caso;
- Il suo ruolo dura il tempo necessario — tipicamente 4-6 settimane — e si esaurisce naturalmente quando il nuovo si è integrato;
- Viene riconosciuta pubblicamente dall'allenatrice o dall'allenatore, anche con un semplice ringraziamento davanti al gruppo: questo segnala a tutta la squadra che l'accoglienza è un valore del club, non un compito amministrativo.

Saper essere — il colloquio di verifica del legame

Il check delle settimane 3-4 non deve assomigliare a una valutazione. È una domanda semplice, posta con naturalezza, magari a fine allenamento: "Come ti senti qui? C'è qualcosa che ti farebbe stare meglio?". Il valore di questo momento non è tanto nella risposta — spesso una ragazza o un ragazzo di 10 anni risponderà "tutto bene" anche se non è del tutto vero — quanto nel segnale che manda: qualcuno al club si è preso la briga di chiedere. Questo, da solo, costruisce fiducia.

2. Strategie di fidelizzazione per fascia d'età

La permanenza non si gioca allo stesso modo a 7 e a 16 anni. Ogni fascia d'età ha priorità diverse, perché diversi sono i bisogni di sviluppo, le pressioni esterne (scuola, gruppo di amici, altri interessi) e il rapporto con il rugby stesso. La tabella seguente sintetizza le strategie principali; i capitoli della Parte V (formazione) ne approfondiscono la base tecnica.



Fascia	Strategie	Target
8-11 anni	Massima inclusività: tutte e tutti giocano e riescono. Coinvolgimento attivo delle famiglie. Enfasi sul divertimento e sul gruppo.	Retention ≥85% in questo segmento. Ovviamente il passaggio dalla U12 alla U14 incide in maniera più pesante sul periodo
12-13 anni	Rafforzare il legame con il gruppo-squadra. Introdurre i concetti di impegno e progressione. Supportare i più fragili evidenziando varie forme di "capacità" e non focalizzarsi solo su quella fisica (spesso dei più anticipatori). Valorizzare i progressi individuali. Competizione: tutti giocano e tutti si sentono all'altezza.	Retention ≥80% in questo segmento. Ovviamente il passaggio dalla U14 alla U16 incide in maniera più pesante sul biennio
14-15 anni	Offerta modulare: percorso agonistico e percorso flessibile. Dialogo esplicito sulla conciliazione studio-rugby. Mentoring da parte di atlete e atleti più grandi. Valorizzare il senso di appartenenza al Club, creare occasioni di incontro oltre il rugby.	Retention ≥ 75% in questo segmento. Ovviamente il passaggio dalla U16 alla U18 incide in maniera più pesante sul biennio
16-17 anni (U18)	Dimensione competitiva. Ruoli di responsabilità nel club (capitani, tutor dei più piccoli). Prospettiva verso il percorso seniores, differenziazione di motivazione netta tra partecipativa-sociale e agonistica-prestativa. Dare soddisfazioni ad entrambe le motivazioni.	Retention ≥75% in questo segmento

Nota bene. Prima degli 8 anni, soprattutto nei maschi, si nota una forte volatilità nella fidelizzazione. Il livello di consapevolezza molto bassa, la facilità di essere influenzati da amici nella scelta dello sport, la bassa capacità di influenzare i genitori sono il motivo per cui tra prime mete e U8 ci sono abbandoni, ma anche ritorni, maggiori che non nei segmenti successivi.

Approfondimento — la fascia 14-15 anni

Evidenza OFFSIDE — Con il passaggio alle scuole superiori il carico di studio diventa l'ostacolo dominante (fino al 46% tra gli ex praticanti), specie per le ragazze; il 22% prevede di ridurre o smettere, soprattutto per studio o lavoro.

Questa fascia merita un'attenzione specifica perché concentra **tre transizioni contemporanee**: il passaggio alla scuola superiore (con un carico di studio che cresce in modo non lineare), la trasformazione fisica e psicologica dell'adolescenza, e — nel percorso sportivo — il passaggio dal rugby "di tutti e tutte" a un rugby che comincia a richiedere scelte di intensità. Quando queste tre transizioni si scontrano senza che il club offra un'alternativa, il risultato è l'abbandono — spesso letto, erroneamente, come "ha perso interesse per il rugby", quando in realtà è "non ha più trovato il tempo, e nessuno gli ha offerto un modo diverso di restare".

Saper fare — il colloquio di transizione

All'inizio della stagione del primo anno U16, prima che il problema si manifesti, l'allenatrice o l'allenatore — idealmente insieme a una persona adulta di riferimento — propone a ogni atleta un breve colloquio: quanti allenamenti settimanali sono sostenibili quest'anno? Ci sono periodi dell'anno scolastico in cui sarà necessario ridurre? Il colloquio non è un test di impegno: è la costruzione condivisa di un piano realistico che il club si impegna a rispettare, anche riducendo le aspettative di presenza, senza penalizzare l'atleta all'interno del gruppo.

Strategie di retention nella fascia 14-15 anni

La fascia 14-15 anni non va gestita come una semplice prosecuzione del percorso precedente. È una fase di passaggio nella quale una ragazza o un ragazzo non abbandona necessariamente il rugby perché non lo ama più, ma perché il rugby non riesce più a trovare spazio in una vita che sta cambiando: nuova scuola, nuove amicizie, maggiore autonomia personale, carico di studio, trasformazioni fisiche, confronto con il gruppo dei pari e prime selezioni sportive più marcate.



Per questo, la strategia di retention non può essere fondata solo sulla richiesta di un maggiore impegno. Al contrario, il club deve imparare a proporre un impegno sostenibile, costruendo percorsi che permettano all'atleta di rimanere nel rugby anche quando non riesce a viverlo nella forma piena e ideale immaginata dal club.

Il principio guida è semplice: meglio un atleta presente in modo parziale ma ancora legato al club, che un atleta perso perché il club gli ha chiesto una continuità impossibile in quel momento della sua vita.

In questa fascia d'età, trattenere significa offrire alternative prima che l'abbandono diventi definitivo.

- Offrire un doppio percorso: agonistico e flessibile

Il primo errore da evitare è proporre un solo modello di partecipazione: "o ti alleni sempre, o sei fuori". A 14-15 anni questo approccio può funzionare con le atlete e gli atleti più motivati e sostenuti dalla famiglia, ma rischia di perdere una quota importante di ragazze e ragazzi che vorrebbero continuare, pur non riuscendo a garantire la stessa intensità.

Il club deve quindi prevedere due percorsi comunicati con chiarezza e pari dignità.

Percorso	A chi si rivolge	Obiettivo
Percorso agonistico	Atleti che possono sostenere continuità, allenamenti regolari, partite e obiettivi competitivi	Accompagnare la crescita tecnica, fisica e mentale verso il rugby U16/U18
Percorso flessibile	Atleti che vivono difficoltà di tempo, studio, motivazione o continuità	Evitare l'abbandono, mantenere il legame con il gruppo e consentire un rientro progressivo

Il percorso flessibile non deve essere percepito come una retrocessione o una punizione. Deve essere presentato come una modalità temporanea e intelligente per restare dentro il club. L'atleta deve sapere che può ridurre per un periodo, senza perdere il proprio posto nella comunità.

La frase chiave da utilizzare è: "In questo momento troviamo insieme il modo migliore per restare nel gruppo."

- Costruire un patto di presenza sostenibile

Dopo il colloquio di transizione, l'allenatrice o l'allenatore può concordare con l'atleta un piccolo "patto di presenza sostenibile". Non si tratta di un contratto formale, ma di un accordo chiaro e realistico.

Il patto risponde a tre domande:

Domanda	Perché è importante
Quanti allenamenti riesci a sostenere in una settimana normale?	Evita aspettative irrealistiche
In quali periodi dell'anno scolastico potresti avere più difficoltà?	Permette di anticipare cali di presenza
Cosa possiamo fare per aiutarti a restare nel gruppo?	Fa percepire ascolto e appartenenza

Questo patto deve essere condiviso con la famiglia, soprattutto quando il problema principale è il carico scolastico. Il messaggio deve essere educativo: il club non chiede di scegliere tra scuola e rugby, ma propone un'organizzazione che aiuti la ragazza o il ragazzo a conciliare le due attività.

L'obiettivo non è abbassare l'ambizione sportiva, ma impedire che l'ambizione diventi esclusione.

- Gestire le assenze prima che diventino abbandono

In questa fascia d'età l'abbandono raramente avviene da un giorno all'altro. Di solito è preceduto da segnali deboli: un allenamento saltato, poi due, una partita evitata, un messaggio della famiglia e infine il silenzio.

Il club deve dotarsi di una semplice procedura di monitoraggio.

Segnale	Azione del club
Prima assenza non comunicata	Messaggio leggero: "Tutto bene? Ti aspettiamo al prossimo allenamento."
Due assenze consecutive	Contatto dell'allenatrice, dell'allenatore o della persona dirigente di squadra
Tre assenze in un mese	Breve colloquio con atleta e famiglia
Calo evidente di motivazione	Proposta di percorso flessibile o ruolo alternativo temporaneo
Assenza prolungata	Piano di rientro progressivo, senza colpevolizzazione

La regola è: mai far sentire l'atleta in difetto per essere mancato. Il primo messaggio non deve essere "perché non vieni?", ma "ci sei mancato".

La differenza è decisiva. Nel primo caso la ragazza o il ragazzo si sente giudicato; nel secondo si sente ancora parte del gruppo.

- Mantenere il legame con il gruppo

A 14-15 anni il gruppo conta quanto, e spesso più, dello sport. Se l'atleta perde il legame con le compagne e i compagni, perde anche il motivo principale per continuare. La retention passa quindi dalla qualità della vita di squadra.

Il club deve creare occasioni in cui ogni ragazza e ogni ragazzo si sentano importanti anche quando non sono titolari, non sono i più forti o attraversano un periodo di minore presenza.

Azioni utili:

Azione	Effetto atteso
Figura buddy o compagna/compagno di riferimento	Riduce il rischio di isolamento
Piccoli ruoli nel gruppo	Fa sentire utile anche chi gioca meno
Terzo tempo curato	Rafforza l'appartenenza
Attività extra-campo leggere	Consolida amicizie e identità di squadra
Messaggi positivi dopo le assenze	Mantiene aperto il legame

Ogni ragazza e ogni ragazzo devono percepire che il club non li valuta solo per la prestazione, ma li riconosce come persone del gruppo.

- Dare autonomia e voce alle atlete e atleti

Uno dei bisogni più forti nell'adolescenza è essere ascoltati. Un atleta di 14-15 anni non vuole più essere trattato solo come una bambina o un bambino che esegue. Vuole capire, scegliere, essere coinvolto.

Questo non significa che il club debba rinunciare alle proprie regole. Significa però costruire spazi nei quali ragazze e ragazzi possano esprimere bisogni, difficoltà e proposte.

Strumenti semplici:

Strumento	Modalità
Colloquio individuale breve	10 minuti a inizio stagione e a metà stagione



Strumento	Modalità
Riunione di squadra	Una volta ogni due mesi, con domande semplici
Questionario anonimo	Poche domande su clima, divertimento, carico, motivazione
Capitani o referenti di gruppo	Due o tre ragazze e ragazzi incaricati di raccogliere le sensazioni della squadra

Domande utili:

“Cosa ti fa venire voglia di venire al campo?”

“Cosa ti pesa di più in questo periodo?”

“Cosa potremmo cambiare per aiutarti a continuare?”

“Ti senti parte del gruppo?”

“C’è qualcosa che non dici perché temi di deludere qualcuno?”

La retention migliora quando l’atleta sente che il club non decide solo per lui, ma costruisce con lui.

- **Rendere visibile il progresso individuale**

In questa fascia d’età molti abbandonano perché iniziano a pensare di “non essere abbastanza bravi”. Il confronto fisico e tecnico diventa più evidente: alcuni maturano prima, altri dopo; alcuni crescono rapidamente, altri vivono una fase di goffaggine motoria; alcuni giocano di più, altri faticano a trovare spazio.

Per questo è fondamentale spostare parte dell’attenzione dal confronto con gli altri al progresso personale.

Ogni atleta dovrebbe avere due o tre obiettivi individuali semplici, osservabili e raggiungibili.

Area	Esempio di obiettivo individuale
Tecnica	Migliorare la qualità del passaggio sotto pressione
Movimento	Arrivare più velocemente a sostegno del portatore
Difesa	Mantenere l’allineamento e comunicare con compagne e compagni
Comportamento	Essere puntuali, incoraggiare e aiutare compagne e compagni
Fiducia	Provare una scelta in partita senza paura di sbagliare

Il messaggio educativo è: non devi essere il migliore della squadra; devi vedere che stai migliorando.

Questo protegge soprattutto le atlete e gli atleti a maturazione tardiva, che spesso rischiano di uscire dal sistema proprio prima di sviluppare pienamente il proprio potenziale.

- **Prevedere ruoli alternativi temporanei**

Non tutte le ragazze e tutti i ragazzi attraversano la stagione con lo stesso livello di energia, motivazione o disponibilità. Alcune persone possono vivere periodi in cui allenarsi e giocare regolarmente è difficile. Invece di considerarle “perse”, il club può offrire ruoli temporanei che mantengano il legame.

Situazione	Possibile ruolo temporaneo
Atleta con carico scolastico elevato	Presenza a un solo allenamento + partita quando possibile
Atleta infortunato	Aiuto allo staff, osservazione tecnica e supporto a compagne e compagni
Atleta demotivato	Coinvolgimento in attività con i più piccoli sotto forma di tutor
Atleta che gioca poco	Ruolo di supporto nel gruppo, obiettivi individuali chiari



Situazione	Possibile ruolo temporaneo
Atleta incerto se continuare	Periodo ponte di 4-6 settimane senza pressione

L'importante è evitare la frattura netta: dentro o fuori. In questa età il club deve creare ponti.

- Coinvolgere la famiglia senza colpevolizzarla

La famiglia può essere un'alleata decisiva, ma va coinvolta con equilibrio. A 14-15 anni il rischio è che il dialogo avvenga solo con le persone adulte, escludendo l'atleta. Questo può generare resistenza: la ragazza o il ragazzo percepisce che si parla di lei o di lui senza coinvolgerla o coinvolgerlo.

La regola dovrebbe essere: prima ascoltare l'atleta, poi coinvolgere la famiglia, poi costruire una soluzione comune.

Il messaggio ai famiglie deve essere rassicurante:

“Non vogliamo mettervi davanti alla scelta tra scuola e rugby. Vogliamo trovare una forma sostenibile perché vostra figlia o vostro figlio possa continuare a stare nel gruppo, a muoversi, a crescere e a mantenere un ambiente positivo.”

La famiglia deve capire che il rugby non è un ulteriore peso organizzativo, ma una risorsa educativa, relazionale e psicofisica.

- Utilizzare il mentoring degli atleti e atlete più grandi

Il rapporto con le atlete e gli atleti U18 o Seniores giovani può essere molto efficace. Una ragazza o un ragazzo di 14-15 anni ascolta spesso più volentieri un atleta di 17-18 anni che un adulto. Il mentoring deve però essere semplice, non formale.

Possibili azioni:

Azione	Obiettivo
Un U18 racconta come ha superato il passaggio alle superiori	Normalizzare la difficoltà
Allenamento misto occasionale U15-U18	Creare aspirazione e appartenenza
Tutoraggio dei più grandi sui più piccoli	Rafforzare il senso di percorso
Presenza dei Seniores a una serata U15	Far vedere che il club è una comunità lunga

Il messaggio è potente: “Quello che stai vivendo è normale. Ci siamo passati anche noi. Puoi trovare il tuo modo di restare.”

- Proteggere il divertimento anche dentro l'agonismo

A 14-15 anni il rugby comincia a diventare più serio, ma non deve smettere di essere divertente. Se l'allenamento diventa solo carico, correzione, selezione e pressione, una parte degli atlete e atleti si allontana.

Anche nella fascia U15 devono rimanere spazi di gioco, sfida, creatività e leggerezza. Il divertimento non è contrario alla prestazione: è una condizione della continuità.

Un allenamento efficace per questa età dovrebbe mantenere un equilibrio tra:



Dimensione	Presenza nell'allenamento
Apprendimento tecnico	Necessario
Intensità fisica	Progressiva
Gioco reale	Centrale
Relazione tra compagne e compagni	Da curare
Feedback positivo	Frequente
Errore come apprendimento	Esplicito
Divertimento	Non accessorio

Un atleta che si diverte continua ad allenarsi. Un atleta che continua ad allenarsi può migliorare. La prestazione nasce anche da qui.

Sintesi operativa per il club

Obiettivo	Azione concreta
Prevenire l'abbandono	Colloquio di transizione a inizio U15
Conciliare scuola e rugby	Patto di presenza sostenibile
Evitare la perdita silenziosa	Monitoraggio delle assenze
Mantenere appartenenza	Buddy, terzo tempo, ruoli nel gruppo
Dare voce agli atleti e atlete	Colloqui brevi e questionari semplici
Sostenere la motivazione	Obiettivi individuali di progresso
Gestire i periodi difficili	Percorso flessibile temporaneo
Coinvolgere le famiglie	Dialogo educativo, non colpevolizzante
Creare aspirazione	Mentoring con U18/Seniores
Proteggere il piacere del gioco	Allenamenti intensi ma ancora divertenti

Regola finale per la fascia 14-15 anni

In questa età il club non deve chiedersi soltanto: “Questo ragazzo è abbastanza motivato per continuare?”

Deve chiedersi soprattutto: “Abbiamo costruito le condizioni perché possa continuare anche in un momento difficile?”

La retention nella fascia U15 nasce da questa differenza. Non dalla capacità di trattenere solo chi è già convinto, ma dalla capacità di non perdere chi è ancora interessato, ma sta attraversando una fase complessa della propria crescita.

3. Il terzo tempo come rituale di appartenenza. Come generare il valore della appartenenza verso i propri giocatori e giocatrici.

*Il terzo tempo non è un accessorio: è il **rito** che costruisce l'appartenenza. Ogni allenamento che si può chiudere in cerchio. Ogni partita, anche di allenamento, ha il suo momento collettivo. Il club è la squadra anche quando la palla è ferma.*

Comprendere

Il rugby ha, nella propria cultura, uno strumento di fidelizzazione che molti altri sport non hanno istituzionalizzato: il terzo tempo. È il momento in cui la distinzione tra "noi" e "loro" si attenua, in cui l'attività diventa racconto condiviso, in cui una ragazza o un ragazzo che pensa di non aver giocato bene, può tornare a sentirsi parte del gruppo. Per molte famiglie che si avvicinano al rugby per la prima volta, è anche il primo segnale tangibile che "questo sport è diverso" — un'informazione che, se comunicata fin dall'inizio, aiuta a posizionare il club nell'immaginario di chi arriva.

Momento	Come si realizza
Terzo tempo lampo (fine allenamento)	5-10 minuti in cerchio, parola della capitana o del capitano, dell'allenatrice o dell'allenatore, un racconto, una risata. Costo zero, valore immenso.
Terzo tempo di gara	Strutturato con gli avversari: accoglienza, cibo, conversazione. Il rugby si distingue qui — farlo capire alle famiglie fin dall'inizio.
Terzo tempo di fine stagione	L'evento che celebra la stagione, premia tutti, costruisce la memoria collettiva del club. Da pianificare, non improvvisare.
Attività extra-campo	Uscite, cene, eventi sul territorio: tenere il gruppo unito fuori dal campo, specialmente nella fascia 14-17 anni.

Saper essere

Il terzo tempo perde valore se diventa una formalità da smarcare velocemente per andare a casa. Un'allenatrice o un allenatore che lo salta sistematicamente perché è tardi comunica, senza dirlo, che quel momento non conta. Il valore del rito sta nella sua costanza: è il fatto che accade sempre, anche nelle giornate difficili, a renderlo un punto fermo su cui ragazze e ragazzi possono contare.

Il Club come parco sportivo e casa per gli adolescenti

Quando una famiglia frequenta il Club al di fuori degli orari degli allenamenti dei propri figli e figlie e delle competizioni degli stessi, è un buon segnale per costruire "appartenenza".

Avere un Club aperto dove accogliere chi vuole studiare dopo scuola e per ottimizzare il tempo, chi vuole giocare con i propri amici ed amiche, chi vuole bersi un caffè o mangiare un panino, festeggiare il proprio compleanno o, se gli spazi lo consentano, fare una riunione di lavoro al Club, sono tutti esempi, ed altri se ne possono aggiungere, che portano alla costruzione di una comunità che "vive il Club", che non lo vede distante e legato solo alla parte sportiva.

In Inghilterra per limitare gli abusi di alcool in luoghi pericolosi, alcuni Club incentivano gli adolescenti a rimanere il venerdì sera nella club house, invitando amiche ed amici e fare anche tardi ma intanto proteggendoli da rischi e magari facilitando tramite la rete dei genitori spostamenti ed eventuali interventi.

Poi il legame di appartenenza dato dall'abbigliamento comune, dal sostenere le squadre agonistiche del Club, dalle feste e dagli eventi per celebrare ricorrenze. Oggi soprattutto gli e le adolescenti non si riconoscono in nulla (o in cose molto effimere), può diventare il Club il luogo fisico e le persone che lo compongono la comunità che si vuole frequentare.

I modelli: educatori ed educatrici, allenatori ed allenatrici, giocatori e giocatrici seniores

Un elemento facilitatore verso l'appartenenza è la cultura che i modelli di riferimento generano nei giovani e giovanissimi. Se con il termine "cultura" intendiamo i comportamenti quotidiani di coloro che sono percepiti come



punti di riferimento, fondamentale è trasmettere questa “responsabilità” verso gli educatori e le educatrici, gli allenatori e le allenatrici, i giocatori e le giocatrici seniores, ossia quegli adulti che gli e le adolescenti “scelgono” come loro riferimento.

Se loro saranno i primi e le prime ad essere accoglienti ed inclusivi, attenti e supportivi verso gli altri e le altre, educati e sensibili nell’aver cura del Club e delle persone che compongono la comunità, allora i giocatori e le giocatrici delle giovanili li proveranno ad imitare, creando una cultura positiva che colpirà le famiglie ed i genitori stessi. E questi ultimi, anche sono tutti e tutte, si allineeranno almeno durante la permanenza nel Club a quella cultura, a quei valori agiti.

Ambito	Azione concreta	Destinatari e destinatarie	Obiettivo di appartenenza	Indicatore
Club aperto dopo scuola	Spazio studio assistito	Adolescenti	Vivere il Club ogni giorno	Accessi settimanali e continuità
Spazio libero adolescenti	Fasce orarie di libera frequentazione	Adolescenti e amici/amiche	Rafforzare relazioni e scelta spontanea	Presenze e frequenza nel tempo
Venerdì sera al Club	Serate protette con giochi e musica	Adolescenti	Offrire socialità sicura	Partecipazione e famiglie coinvolte
Club house per famiglie	Caffetteria e spazio d’incontro	Famiglie	Prolungare la permanenza al Club	Utilizzo e tempo medio di permanenza
Compleanni e ricorrenze	Spazi per feste ed eventi	Atleti, atlete e famiglie	Legare il Club ai momenti importanti	Numero di eventi e partecipanti
Spazi di lavoro	Sale per riunioni e formazione	Famiglie, partner e territorio	Rendere il Club utile alla comunità	Utilizzi e collaborazioni attivate
Abbigliamento comune	Capi del Club per il tempo libero	Comunità del Club	Rendere visibile l’identità comune	Diffusione e utilizzo dei capi
Sostegno alle squadre	Giornate di tifo condiviso	Giovani, famiglie e staff	Unire categorie e generazioni	Presenze alle partite
Giornata del Club	Evento annuale di comunità	Tutta la comunità	Celebrare identità e memoria	Partecipazione e volontari coinvolti
Storia del Club	Spazio con foto, maglie e testimonianze	Nuovi ingressi e famiglie	Collegare passato e presente	Visite e attività narrative
Mentoring seniores-giovanili	Incontri e affiancamenti	Giovani atlete e atleti	Offrire modelli vicini e credibili	Numero di incontri e feedback
Adulti come modelli	Standard comuni di comportamento	Staff e seniores	Rendere visibili i valori agiti	Feedback e osservazioni periodiche
Cura degli spazi	Giornate di cura condivisa	Squadre e famiglie	Trasformare il Club in bene comune	Partecipanti e attività completate
Ruoli per adolescenti	Piccoli incarichi reali	Ragazze e ragazzi	Farli sentire utili e riconosciuti	Adolescenti coinvolti e continuità
Terzo tempo abituale	Momenti brevi dopo attività e gare	Atleti, atlete, staff e famiglie	Creare ritualità e relazione	Frequenza e partecipazione
Accoglienza nuovi ingressi	Tutor o famiglia di riferimento	Nuovi tesserati e tesserate	Ridurre estraneità e favorire integrazione	Presenza a 1, 3 e 6 mesi
Rete trasporti	Car sharing tra famiglie	Famiglie e adolescenti	Ridurre ostacoli logistici	Famiglie aderenti e assenze ridotte
Eventi formativi	Incontri su benessere e adolescenza	Famiglie, staff e territorio	Rafforzare il ruolo educativo del Club	Partecipazione e partner coinvolti
Comunicazione di comunità	Racconto di persone e iniziative	Comunità interna ed esterna	Rendere visibile la cultura del Club	Contenuti pubblicati e interazioni
Ascolto adolescenti	Questionari e brevi gruppi di confronto	Ragazze e ragazzi	Dare voce e autonomia	Proposte raccolte e realizzate

4. Il patto educativo e il menù di coinvolgimento delle famiglie

Il patto educativo famiglia-club

Il patto educativo è un documento di una pagina, semplice e firmato all'iscrizione, che rende esplicito un accordo altrimenti implicito e quindi soggetto a incomprensioni. Contiene due colonne: ciò che offre il club — sicurezza, accoglienza, crescita personale — e ciò che chiede alla famiglia — presenza, rispetto, fiducia nello staff. Non è un regolamento: è una dichiarazione di reciprocità che trasforma la famiglia in alleata educativa fin dal primo giorno.

Una famiglia coinvolta è una famiglia che resta

Una famiglia coinvolta è una famiglia che resta — e che porta altre famiglie. Ma il coinvolgimento deve essere **leggero e a scelta**: mai un peso, mai un obbligo. Si offre un menù, ognuno prende ciò che può.

Ruolo per la famiglia	Impegno	A chi è adatto
Tifoso presente	Nessun impegno operativo: solo esserci	Tutti
Accompagnatrice o accompagnatore nelle trasferte	Occasionale	Chi guida / ha tempo nei weekend
Terzo tempo e merende	1-2 volte a stagione	Chi ama organizzare
Foto, video e comunicazione	Da casa, quando può	Chi è a suo agio coi social
Persona adulta ponte, che accoglie chi arriva	Leggero, relazionale	Familiari già inseriti nel club
Familiare sportivo in campo	Occasionale	Chi già pratica sport

Il familiare sportivo in campo è una leva specifica di OFFSIDE: coinvolgere chi già pratica sport — in un gioco, una dimostrazione o un allenamento famiglie — attiva l'esempio che favorisce la pratica di figlie e figli.

5. Fidelizzazione attraverso la progressione tecnica

Il senso di competenza e di progressione è una delle leve più potenti di permanenza. Un'atleta o un atleta che si sente "bloccato" o "non valorizzato" può abbandonare — OFFSIDE lo documenta chiaramente attraverso le voci "non mi sentivo pronta o pronto" e "l'allenatrice o l'allenatore non mi valorizzava". Il sistema di progressione tecnica, cioè il Profilo Individuale dell'Atleta (IPP), deve essere visibile, celebrato e condiviso con la famiglia: non un documento che vive solo nel taccuino dell'allenatrice o dell'allenatore.

- **Obiettivi tecnici chiari per fascia d'età, scritti e comunicati alle atlete e atleti e alle famiglie (non solo alle allenatrici e allenatori).**
- **Celebrazione dei progressi:** non solo la vittoria, ma il miglioramento individuale documentato nell'IPP.
- **Promozione trasparente tra categorie:** l'atleta sa su cosa viene valutato e quali sono i passi successivi.
- **Feedback strutturato dell'allenatrice o dell'allenatore almeno una volta a stagione: un colloquio individuale, non soltanto istruzioni sul campo.**

Intercettare i segnali di abbandono

La perdita di interesse — la causa numero uno di abbandono secondo OFFSIDE — è per definizione **graduale e silenziosa**. Non si manifesta con un annuncio ("smetto"), ma con una progressiva diminuzione della presenza,



dell'energia, della partecipazione. Riconoscere questi segnali in tempo è compito di tutto lo staff, non solo del responsabile famiglie.

I segnali da osservare

Segnale	Possibile significato	Azione
Presenze in calo senza motivo dichiarato	Perdita di interesse, conflitto col gruppo, sovraccarico scolastico	Contatto informale dell'allenatrice, dell'allenatore o della figura buddy, non un richiamo formale
Partecipazione passiva (presente ma non coinvolto)	Senso di competenza in calo, difficoltà a tenere il passo	Colloquio IPP anticipato, eventuale rimodulazione degli obiettivi
Isolamento dal gruppo durante il terzo tempo	Legame col gruppo debole o incrinato	Coinvolgimento attivo di compagne, compagni e figura buddy, non soltanto dello staff
Famiglia che riduce la presenza/il dialogo	Segnale parallelo nel nucleo familiare: conciliazione, costi, altre priorità	Contatto proattivo del referente famiglie, con tono di interesse non di controllo

Saper essere — il tono del contatto

Quando il club nota uno di questi segnali, il modo in cui si avvicina fa la differenza tra trattenere e accelerare l'abbandono. Un contatto che suona come controllo — “perché non vieni più?” — rischia di confermare alla ragazza o al ragazzo che il club si accorge di lei o di lui solo quando “sbaglia”. Un contatto che suona come interesse — “ci sei mancata o mancato, tutto bene?” — apre uno spazio in cui il vero motivo, che spesso non è ancora stato messo a fuoco, può emergere.

La differenza nel percepito dell'adolescente in difficoltà e vicino all' abbandono viene fatta dalla vera intenzione dell'adulto nei suoi confronti come persona, il vero interesse del suo benessere. Non si può fingere.

PARTE TERZA MONITORAGGIO: RETENTION E PLAYER EXPERIENCE

Dalla fidelizzazione alla misurazione



Le strategie di questa parte funzionano se il club riesce a sapere, con continuità, come stanno andando: non solo "quanti restano", ma "come si sentono quelli che restano e quelli che se ne vanno". È il compito della Parte IV, che trasforma i principi di questo capitolo in un sistema di ascolto strutturato e in un cruscotto che la dirigenza può leggere ogni anno.

1. Perché misurare: dalla cultura del dato alla cultura dell'ascolto

Evidenza OFFSIDE — La prima causa di abbandono ("non ero più interessato", 36%) è per definizione invisibile ai numeri di tesseramento: nessun dato amministrativo segnala che un atleta sta perdendo interesse, finché non smette di presentarsi. OFFSIDE stessa è un esempio di questo pilastro: misurare le motivazioni di pratica e di abbandono per decidere su base dati.

Comprendere

Un club può avere tutti i numeri amministrativi in ordine — tesseramenti, quote pagate, presenze registrate — e nello stesso tempo non sapere nulla di ciò che sta realmente accadendo nell'esperienza delle persone che lo frequentano. I dati amministrativi rispondono alla domanda "quanti sono?"; la misurazione dell'esperienza risponde alla domanda, ben più importante, "**come si sentono?**". Sono le risposte alla seconda domanda — non alla prima — a predire chi resterà e chi se ne andrà.

La misurazione, in questo manuale, non è un esercizio di reportistica per la dirigenza: è il modo in cui il club ascolta in modo strutturato, sistematico e ripetibile ciò che altrimenti resterebbe affidato alla sensibilità individuale di un'allenatrice, di un allenatore o di una figura dirigente — preziosa, ma parziale e non sistematica. Una cultura dell'ascolto significa che il club non aspetta che una persona adulta si lamenti per scoprire un problema: lo cerca attivamente, una volta l'anno, con strumenti pensati per farlo emergere.

Saper essere

La cultura dell'ascolto richiede alla dirigenza una disponibilità che non sempre è scontata: **accogliere dati negativi come informazioni utili**, non come accuse. Se ogni volta che un indicatore segnala "Attenzione" la prima reazione è cercare chi ne è responsabile, il prossimo ciclo di rilevazione avrà un tasso di risposta più basso — perché lo staff avrà imparato che i dati si trasformano in colpe. Se invece un indicatore "Attenzione" diventa il punto di partenza di una discussione su come migliorare, il ciclo di ascolto si rafforza ogni anno.

Il ciclo annuale di ascolto

Il ciclo di ascolto si compone di tre strumenti complementari, distribuiti nell'arco della stagione. Nessuno dei tre, da solo, è sufficiente: il questionario di Player Experience misura come si sentono **chi resta**; la exit survey misura perché se ne va **chi non resta**; la retention per fascia d'età misura **dove** il club perde di più. Insieme, danno una lettura completa del sistema.

Strumento	Quando	Funzione
Questionario Player Experience	Metà stagione + fine stagione (atlete e atleti e famiglie)	Misura soddisfazione, senso di competenza, appartenenza, conciliazione studio-sport, coinvolgimento famiglie. Scala 1-5 + NPS.
Exit Survey	Al momento del non rinnovo	Motivo dell'abbandono confrontato con il benchmark OFFSIDE — per intercettare il calo di interesse prima che diventi abbandono irreversibile.

Strumento	Quando	Funzione
Retention per fascia d'età	Fine stagione, in vista dei rinnovi	Monitoraggio separato per categoria, con attenzione speciale alla fascia 14-15 anni (passaggio critico identificato da OFFSIDE).
Cruscotto KPI	Aggiornato annualmente, letto in CD	Pannello sintetico degli indicatori sui sei pilastri: collega i dati delle rilevazioni alle decisioni operative.

Saper fare — il calendario della rilevazione

Periodo	Azione
Gennaio-Febbraio (fascia critica studio)	Mini-rilevazione informale sulla conciliazione studio-sport nelle categorie U14-U18: poche domande, alta frequenza.
Aprile-Maggio	Questionario Player Experience completo ad atlete e atleti e famiglie (cartaceo o digitale, in occasione di un allenamento/evento).
Maggio-Giugno	Raccolta delle conferme/non conferme per la stagione successiva; somministrazione della exit survey a chi non rinnova.
Giugno-Luglio	Aggiornamento del cruscotto KPI con i dati dell'anno; lettura in Consiglio Direttivo; definizione delle azioni per la stagione successiva (v. capitolo 47).

2. Il cruscotto KPI: guida alla lettura

Il cruscotto che segue raccoglie gli indicatori chiave distribuiti sui sei pilastri, con valore, target di riferimento e stato (In linea / Attenzione / Critico). I valori riportati sono dati di esempio relativi a una stagione campione di un club con 180 tesserate e tesserati: vanno sostituiti con i dati reali del proprio club, ma la struttura — gli indicatori, i target, la logica di lettura — è pensata per restare stabile di anno in anno, così da permettere il confronto nel tempo.

Come leggere lo stato. "In linea" significa che l'indicatore è al target o sopra: non un punto d'arrivo, ma una soglia da mantenere. "Attenzione" segnala uno scostamento che merita una discussione in Consiglio Direttivo entro la stagione, non un'emergenza ma nemmeno qualcosa da rinviare. "Critico" — non presente in questo esempio, ma possibile — richiede un'azione immediata e una responsabilità assegnata entro 30 giorni.

Indicatore	Valore	Target	Stato
PILASTRO 1 - Territorialmente radicato			
% tesserate e tesserati residenti entro 15 km	70%	≥70%	In linea
Scuole convenzionate (n.)	3	≥3	In linea
Spazi di pratica disponibili (n.)	3	≥3	In linea
PILASTRO 2 - Tecnicamente competente			
% allenatrici e allenatori con qualifica adeguata	75%	≥80%	Attenzione
Ore di formazione per allenatrice/allenatore per anno	18	≥20	Attenzione
Senso di competenza e valorizzazione (1-5)	3,7	≥4,0	Attenzione

Indicatore	Valore	Target	Stato
PILASTRO 3 - Socialmente accogliente			
Retention nuovi al primo anno	73%	≥75%	Attenzione
Senso di appartenenza al gruppo (1-5)	4,0	≥4,2	Attenzione
% atlete femmine	32%	≥35%	Attenzione
PILASTRO 4 - Economicamente accessibile			
% atlete e atleti con sostegno economico	11%	≥10%	In linea
% entrate non da quote	28%	≥30%	Attenzione
PILASTRO 5 - Organizzativamente flessibile			
Retention fascia 14-15 anni (passaggio critico)	67%	≥75%	Attenzione
Conciliazione sport-studio (1-5)	3,4	≥3,8	Attenzione
Livelli / formati di impegno offerti (n.)	3	≥3	In linea
PILASTRO 6 - Capace di misurare l'esperienza			
NPS — soddisfazione complessiva	25	≥30	Attenzione
Retention complessiva	82%	≥80%	In linea
Tasso di abbandono	18%	≤20%	In linea
«Perdita di interesse» fra cause abbandono	32,5%	≤30%	Attenzione
Tasso di risposta ai questionari	55%	≥50%	In linea

Saper fare — la lettura incrociata

Il valore del cruscotto non sta nella lettura riga per riga, ma nelle **connessioni** tra righe di pilastri diversi. Nell'esempio sopra, tre segnali di "Attenzione" raccontano la stessa storia da angolazioni diverse:

- Il senso di competenza è sotto target (3,7 vs ≥4,0) — Pilastro 2.
- La retention dei nuovi al primo anno è sotto target (73% vs ≥75%) — Pilastro 3.
- Le ore di formazione allenatrici e allenatori sono sotto target (18 vs ≥20) — Pilastro 2.

Letti insieme, questi tre numeri suggeriscono un'ipotesi precisa: le allenatrici e gli allenatori, formati in modo non ancora sufficiente, faticano a far sentire competenti i nuovi arrivati nel primo anno, e questo si traduce in un tasso di non rinnovo leggermente più alto del desiderato. L'azione che ne segue non è "aumentare la retention" in abstracto, ma una azione specifica e misurabile: portare le ore di formazione allenatrici e allenatori a target nella stagione successiva, con un focus sulla valorizzazione dei principianti — e verificare, l'anno dopo, se il senso di competenza e la retention dei nuovi migliorano insieme.

3. La retention per fascia d'età

OFFSIDE individua nei 14-15 anni il passaggio critico. Monitorare la retention separatamente per fascia è essenziale per intervenire prima che il drop-out diventi fenomeno strutturale: un dato medio dell'82% può nascondere una fascia che perde un atleta su tre.

Fascia d'età	Tesserate e tesserati a inizio stagione	Confermati	Retention	Target	Stato
8-9 anni	28	25	89,3%	≥85%	In linea



Fascia d'età	Tesserate e tesserati a inizio stagione	Confermati	Retention	Target	Stato
10-11 anni	30	26	86,7%	≥85%	In linea
12-13 anni	26	21	80,8%	≥80%	In linea
14-15 anni ▲	24	16	66,7%	≥75%	Attenzione
16-17 anni	18	13	72,2%	≥75%	Attenzione
18+ /Seniores	32	27	84,4%	≥80%	In linea
TOTALE CLUB	180	148	82,2%	≥80%	In linea

Comprendere — leggere la tabella

Il dato totale (82,2%) è in linea con il target del club. Se la dirigenza si fermasse a questo numero, concluderebbe che la retention non è un problema. Ma scomponendo per fascia, emerge che la fascia 14-15 anni perde quasi un atleta su tre (66,7% contro un target del 75%, e con uno scarto ancora più ampio rispetto al benchmark delle fasce adiacenti). La fascia 16-17 anni è anch'essa sotto target, probabilmente in parte come conseguenza del calo della fascia precedente: chi è rimasto a 14-15 anni arriva a 16-17 in un gruppo più piccolo, con meno compagne e compagni — e questo a sua volta rende più fragile il legame col gruppo (Pilastro 3) anche per chi non aveva, di per sé, problemi di conciliazione studio-sport.

Saper fare — interventi mirati per fascia

La scomposizione per fascia permette di concentrare le risorse limitate del club dove servono davvero, invece di distribuire interventi generici su tutte le categorie. Per la fascia 14-15 anni, le strategie del capitolo 14 (offerta modulare, colloquio di transizione, mentoring) sono la priorità operativa diretta di questo dato. Per la fascia 16-17 anni, l'intervento più efficace è spesso indiretto: rinforzare la coesione del gruppo che rimane (terzo tempo, capitolo 15) e dare a questi atlete e atleti più grandi ruoli di responsabilità (mentoring dei più piccoli, capitanato) che rinnovino il loro senso di appartenenza al club anche quando il gruppo dei pari si è ridotto.

4. L'exit survey

La exit survey è lo strumento più importante per capire perché si abbandona. Ogni risposta è un'informazione su cui il club può agire. Il confronto con il benchmark OFFSIDE permette di capire se il club ha problemi specifici o distribuzioni simili alla media nazionale — e quindi se l'azione da intraprendere è locale o richiede una riflessione più ampia.

Motivo di abbandono	% nel club	Azione di risposta
Non ero più interessato/a	32,5%	Benchmark OFFSIDE 36% — monitorare con questionari intermedi
Non mi sentivo portato/a	12,5%	Benchmark 12% — lavorare su curriculum LTAD e valorizzazione
Avevo meno tempo	15,0%	Benchmark 12% — attivare l'offerta modulare (v. Pilastro 5)
L'allenatrice o l'allenatore non mi valorizzava	5,0%	Benchmark 4% — formazione di allenatrici e allenatori e IPP
Non ho legato con compagne e compagni	5,0%	Benchmark 4% — rafforzare il protocollo di accoglienza

Motivo di abbandono	% nel club	Azione di risposta
Troppo impegnativa	5,0%	Benchmark 4% — valutare l'offerta modulare e la comunicazione
Strutture inadeguate vicino casa	5,0%	Benchmark 5% — monitorare la prossimità degli impianti

Comprendere — il confronto con il benchmark

Nell'esempio, due voci si distinguono nettamente dal benchmark nazionale: "avevo meno tempo" (15,0% contro un benchmark del 12%) e — non visibile direttamente in tabella ma calcolabile — il fatto che "avevo meno tempo" sommato a "troppo impegnativa" raggiunge il 20% delle uscite. Questo è coerente con il dato di retention della fascia 14-15 anni visto nel capitolo precedente: il club ha un problema di **conciliazione e flessibilità** più marcato della media, non un problema generico di "interesse" o di "qualità tecnica" (che sono, anzi, leggermente migliori o in linea col benchmark).

Saper essere — la raccolta della exit survey

Il momento in cui un atleta o una famiglia comunica la decisione di non rinnovare è delicato: spesso è già stata presa, e chi la comunica può sentirsi in imbarazzo o temere un giudizio. La exit survey funziona se viene proposta con un tono di **gratitudine e curiosità reale**, non di "modulo da compilare prima di andare". Una frase utile: "Grazie per tutto questo tempo insieme. Ci aiuterebbe molto capire cosa potremmo fare meglio per chi verrà dopo — ci dedichi cinque minuti?". La risposta, in questo modo, diventa un contributo, non un'uscita di scena.

5. Dalla misurazione alla decisione

Un cruscotto che non produce decisioni è un esercizio sterile. Il passaggio dalla misurazione alla decisione richiede un momento dedicato — non una mail con i numeri allegati, ma una riunione in cui la dirigenza, lo staff tecnico e i responsabili di area leggono insieme i dati e ne discutono le implicazioni.

Passo	Cosa si fa
1. Presentazione	Il coordinatore presenta il cruscotto aggiornato, la retention per fascia e la exit survey, evidenziando gli scostamenti più rilevanti rispetto all'anno precedente e ai target.
2. Lettura incrociata	Per ogni scostamento significativo, il gruppo discute quali altri pilastri potrebbero essere collegati (v. capitolo 4 — pensiero sistemico).
3. Priorità	Si scelgono 2-3 priorità per la stagione successiva — non venti: troppi obiettivi equivalgono a nessun obiettivo.
4. Azioni e responsabili	Ogni priorità diventa un'azione concreta con una persona responsabile e una scadenza, da inserire nel piano d'azione (v. capitolo 45).
5. Comunicazione	I risultati principali — non i dati grezzi — vengono restituiti alla comunità del club: famiglie, allenatrici, allenatori e persone volontarie. La trasparenza rafforza la cultura dell'ascolto per il ciclo successivo.