



## 1. Introduzione

Nel corso della stagione 2024–2025, *Pallacanestro Trieste* ha confermato la propria vocazione a essere molto più di una squadra di basket. Attraverso il progetto “**Fight As One**”, il club ha scelto di mettere al centro la dimensione educativa, inclusiva e comunitaria dello sport, offrendo ai giovani del territorio un’opportunità concreta di crescita e partecipazione.

Nato all’interno del **Dipartimento Community & Fan Engagement della Pallacanestro e realizzato attraverso I**, il progetto rappresenta la sintesi più autentica della filosofia della società: usare il linguaggio universale del gioco per costruire legami, promuovere benessere e abbattere le barriere sociali.

L’obiettivo non è solo quello di insegnare a tirare a canestro, ma di insegnare a **stare in squadra** — con rispetto, fiducia e responsabilità reciproca.

“Fight As One” è stato realizzato grazie al sostegno e alla collaborazione di partner pubblici e privati che condividono i valori dello sport come strumento di inclusione e crescita.

Tra questi, la **Fondazione Pietro Pittini**, impegnata da anni contro la povertà educativa e a favore dell’empowerment giovanile; **Meccano Engineering**, che coniuga innovazione e responsabilità sociale d’impresa; **BCC Venezia Giulia**, che ha sostenuto la componente nutrizionale del progetto; e l’**Ufficio Scolastico Regionale del Friuli Venezia Giulia**, che ha riconosciuto l’iniziativa all’interno del Piano dell’Offerta Formativa (POF) delle scuole partecipanti.

Il programma ha coinvolto **ragazzi e ragazze tra gli 11 e i 16 anni**, provenienti da contesti familiari e scolastici fragili, offrendo loro — attraverso la pratica sportiva, il sostegno educativo e momenti di condivisione — una seconda possibilità per scoprire il valore della fiducia, dell’impegno e del gioco di squadra.

Ogni allenamento, ogni pasto condiviso e ogni laboratorio hanno rappresentato un passo verso un traguardo più grande: **costruire una comunità capace di crescere insieme**.

## 2. Contesto e Visione

Il progetto *Fight As One* si inserisce nel più ampio percorso di trasformazione che *Pallacanestro Trieste* ha intrapreso con la creazione del **Dipartimento Community & Fan Engagement**.

Questo dipartimento nasce per valorizzare la dimensione sociale del club e per rafforzare il legame tra la squadra, la città e il suo tessuto educativo e associativo.

La sua missione è chiara: **utilizzare lo sport come strumento educativo, culturale e di coesione sociale**, con un’attenzione particolare ai più giovani e alle comunità vulnerabili.

Nel 2024, a partire da questa visione, è stata costituita anche l’associazione “**Il Cuore in Campo – Pallacanestro Trieste ODV**”, organismo del Terzo Settore che garantisce trasparenza gestionale, accesso ai benefici fiscali per donatori e sponsor, e la possibilità di ampliare le collaborazioni con enti pubblici e privati.

L’associazione e il Dipartimento operano in stretta sinergia, dando vita a un modello innovativo di *community marketing* in cui il successo sportivo e quello sociale procedono di pari passo.

Le attività dell’area Community & Fan Engagement si articolano in quattro linee di intervento:

1. **Benessere e inclusione**, attraverso progetti educativi e sportivi rivolti a bambini e adolescenti.
2. **Rigenerazione urbana e periferie**, con iniziative che restituiscono spazi pubblici alla cittadinanza.
3. **Progetti tematici e ad hoc**, nati da partnership con fondazioni, scuole e imprese del territorio.
4. **Fan engagement**, che trasforma le partite in esperienze partecipative per famiglie, tifosi e volontari.

Nel corso dell’anno, grazie a queste attività, il club ha raggiunto **oltre 5.000 beneficiari**, di cui più del 70% minori, realizzando oltre **220 ore di attività volontarie** da parte di giocatori, staff tecnico e dirigenza.



## REPORT FIGHT AS ONE 2024-25

Il valore sociale generato da questo impegno è stato quantificato attraverso un'analisi **SROI (Social Return on Investment)** pari a **7,58**: ciò significa che per ogni euro investito, sono stati prodotti **7,58 euro di valore sociale** per la comunità.

Il progetto *Fight As One* si colloca pienamente in questa visione di lungo periodo, contribuendo in modo diretto agli **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda ONU 2030**, in particolare:

- **SDG 3 – Salute e benessere**, promuovendo attività fisica e corretti stili di vita;
- **SDG 4 – Istruzione di qualità**, offrendo esperienze formative e inclusive;
- **SDG 10 – Riduzione delle disuguaglianze**, garantendo pari opportunità di accesso allo sport;
- **SDG 11 – Città e comunità sostenibili**, rigenerando spazi e relazioni sociali.

In questa cornice, *Fight As One* rappresenta non solo un progetto sportivo, ma un **patto educativo** tra scuola, società sportiva e comunità locale: un'alleanza che trasforma il campo da gioco in un luogo di crescita, dignità e possibilità per tutti.

### 3. Il Progetto “Fight As One”

#### 3.1 Origine e Obiettivi

*Fight As One* nasce dalla convinzione che lo sport possa essere un linguaggio universale capace di promuovere benessere, educazione e inclusione.

Il progetto è stato ideato dal **Dipartimento Community & Fan Engagement** di *Pallacanestro Trieste* come risposta concreta ai bisogni educativi e relazionali dei più giovani, soprattutto di coloro che vivono situazioni di fragilità economica o sociale.

L'obiettivo principale è **offrire ai ragazzi una seconda possibilità**, restituendo allo sport la sua funzione più autentica: formare persone prima ancora che atleti.

Attraverso il gioco di squadra, i giovani imparano a riconoscere i propri limiti, ad accettare le regole comuni, a fidarsi degli altri e a impegnarsi per un obiettivo condiviso.

Il progetto si inserisce a pieno titolo nella strategia sociale del club, accanto ad altre iniziative come *Eco-Dunk* e *Playground Revolution*, *Una Classe a Canestro*, costituendo la linea di intervento di **sostenibilità sociale** di *Pallacanestro Trieste*.

La sua forza risiede anche nella rete di soggetti che lo sostengono:

- **Fondazione Pietro Pittini**, per la promozione dell'inclusione e della crescita personale;
- **Meccano Engineering**, per la dimensione di responsabilità sociale d'impresa;
- **BCC Venezia Giulia**, che ha reso possibile il servizio mensa inclusiva;
- **Ufficio Scolastico Regionale**, che ha garantito il riconoscimento formale del progetto all'interno dei percorsi educativi.

#### 3.2 Struttura del Programma

Il programma si è svolto dal **4 novembre 2024 al 29 maggio 2025**, con incontri **tre volte a settimana** presso le strutture del **PalaTrieste**, trasformate in spazi di allenamento, apprendimento e condivisione.

Ogni giornata è stata strutturata in due momenti:

1. **Pasto comunitario** – preparato dallo chef della squadra e supervisionato da un esperto nutrizionista sportivo.  
I ragazzi e le ragazze hanno condiviso il pranzo con giocatori e membri dello staff, in un contesto informale che favoriva il dialogo e l'apprendimento di abitudini sane.
2. **Allenamento sportivo** – attività motoria guidata dal coach e dagli assistenti tecnici, con esercizi mirati a sviluppare coordinazione, lavoro di squadra e gestione delle emozioni.

A cadenza mensile, il percorso è stato arricchito da **laboratori educativi e creativi**, condotti insieme a giocatori della prima squadra, allenatori e dirigenti (tra cui il Presidente Paul Matiasic e il GM Michael Arcieri), oltre che da professionisti esterni.



## REPORT FIGHT AS ONE 2024-25

Questi incontri hanno affrontato temi come la fiducia reciproca, la gestione del conflitto, la cooperazione e il valore della diversità.

Tutti i partecipanti hanno ricevuto gratuitamente **abbigliamento sportivo, scarpe, borse, certificazioni mediche e pasti**. Nessun costo è stato richiesto alle famiglie, in coerenza con la filosofia del progetto: *“nessuna barriera, nessuna esclusione”*.

### 3.3 Staff e Collaborazioni

Il gruppo di lavoro è stato composto da un **coach principale**, un **assistente fisso** e due **assistenti aggiuntivi** che hanno garantito continuità e attenzione educativa.

A ogni fase del progetto hanno partecipato anche i giocatori della prima squadra, tecnici e membri della dirigenza, offrendo ai ragazzi la possibilità di interagire direttamente con i propri modelli sportivi.

Fondamentale è stato il contributo delle **scuole partner** – *Caprin, Bergamas, Roli* (scuole medie inferiori) e *CIOFS* (istituto superiore) – che hanno curato la selezione dei partecipanti in sinergia con l'Ufficio Scolastico Regionale, segnalando i ragazzi per i quali la partecipazione al progetto poteva rappresentare un'opportunità di crescita personale e relazionale.

## 4. Partecipanti e Risultati

### 4.1 Dati di partecipazione

Nel corso della stagione 2024–2025, il progetto ha reso disponibili **50 posti**, di cui **35 effettivamente occupati** (10 ragazze e 25 ragazzi).

La composizione dei partecipanti ha incluso:

- **26 studenti** provenienti dalle scuole medie inferiori;
- **9 studenti** delle scuole superiori.

Di questi, **25 ragazzi (71%)** hanno portato a termine l'intero percorso con una frequenza pari o superiore all'80%.

Tra i restanti:

- **7 partecipanti** hanno interrotto la frequenza dopo un numero limitato di presenze;
- **1 studentessa** è stata allontanata per comportamenti non conformi al regolamento;
- **1 studente**, dopo un percorso di grande impegno, è stato ritirato temporaneamente dal genitore per motivi scolastici;
- **1 ragazzo**, distintosi per costanza e dedizione, è stato **inserito in una società sportiva agonistica (Basket Trieste)**, a testimonianza dell'efficacia del percorso formativo.

Significativo anche il dato di continuità: **16 ex partecipanti** hanno scelto di iscriversi alla nuova edizione 2025–26, mentre altri 9 mantengono un legame con il gruppo partecipando alle giornate aperte e agli eventi speciali.

Non si sono registrati episodi di violenza o conflitti rilevanti: l'intero gruppo ha mostrato un livello crescente di **coesione, rispetto e spirito di squadra**, con un solo episodio minore di comportamento scorretto (lancio di ghiaccio negli spogliatoi), gestito in modo educativo.

### 4.2 Impatti osservati

I risultati ottenuti nel corso dell'anno confermano la validità del modello educativo alla base del progetto.

- **Benessere psicofisico:** la pratica costante dello sport, unita a una corretta alimentazione, ha contribuito a migliorare l'equilibrio e la condizione fisica dei partecipanti.
- **Autostima e fiducia:** gli insegnanti e i referenti scolastici hanno riscontrato un incremento significativo della fiducia in sé stessi e della motivazione allo studio.
- **Competenze sociali:** il lavoro in gruppo e la relazione con gli allenatori e i giocatori hanno rafforzato la capacità di ascolto, la cooperazione e il senso di appartenenza.



## REPORT FIGHT AS ONE 2024-25

- **Partecipazione e responsabilità:** il 100% dei partecipanti ha preso parte ai due laboratori extra-sportivi e alle attività collettive, dimostrando impegno e continuità.
- **Continuità educativa:** la collaborazione con le scuole ha favorito il monitoraggio individuale dei progressi e la creazione di un dialogo costante tra famiglie, docenti e operatori.

Al di là dei numeri, *Fight As One* ha rappresentato un'esperienza di **comunità educante**, in cui ogni soggetto — ragazzi, tecnici, giocatori, partner e istituzioni — ha contribuito a costruire un ambiente accogliente, sicuro e motivante.

Un modello che dimostra come il basket possa essere non solo sport, ma anche educazione civica, salute e cittadinanza attiva.

## 6. Storie e Testimonianze

Ogni progetto trova il suo vero significato nelle persone che lo vivono.

Nel corso dell'anno, *Fight As One* ha generato decine di storie di crescita, scoperta e riscatto, che restituiscono la dimensione umana del lavoro svolto.

**Gli insegnanti raccontano di ragazzi che, dopo le prime settimane di timidezza, hanno iniziato a mostrare maggiore fiducia in sé stessi, migliorando anche nel rendimento scolastico e nella partecipazione in classe.**

**Molti genitori hanno notato nei propri figli un cambiamento tangibile: più serenità, più motivazione, più responsabilità.**

**I giocatori della prima squadra, coinvolti come tutor e compagni di allenamento, hanno sperimentato in prima persona il valore di un impegno che va oltre la vittoria sportiva. Le ore trascorse con i ragazzi hanno contribuito a rafforzare il senso di appartenenza al club e alla città.**

**I ragazzi, infine, hanno trovato nel progetto un luogo sicuro dove esprimersi, crescere e sentirsi parte di un gruppo.**

**Per alcuni è stato il primo contatto con un ambiente sportivo organizzato; per altri, la possibilità di vivere una passione senza barriere economiche o giudizi.**

### 6.2 Comunità e appartenenza

L'aspetto forse più significativo emerso da *Fight As One* è la costruzione di una **comunità solidale e intergenerazionale**.

Durante le giornate di laboratorio e gli incontri speciali, famiglie, tecnici, giocatori e volontari hanno condiviso momenti di confronto, creando un tessuto relazionale che continuerà a vivere anche oltre il termine del progetto.

Ogni ragazzo ha trovato un gruppo, ogni gruppo ha trovato un campo, e ogni campo ha ritrovato la sua voce. È questa la vittoria più grande: **aver trasformato un progetto sportivo in una storia collettiva di fiducia e rinascita.**

## 7. Indicatori e Valutazione

### 7.1 Dati quantitativi

L'analisi dei risultati di *Fight As One* per l'anno 2024–2025 conferma la solidità e la coerenza del modello adottato.

La raccolta sistematica dei dati, unita alle osservazioni qualitative di docenti e operatori, consente di delineare un impatto concreto e misurabile sia sul piano educativo che sociale.



## REPORT FIGHT AS ONE 2024-25

Indicatore	Risultato 2024–2025
Durata complessiva del programma	4 novembre 2024 – 29 maggio 2025
Numero di incontri settimanali	3 (pasto + allenamento + laboratorio)
Beneficiari diretti	35 ragazzi e ragazze (10 femmine, 25 maschi)
Età media partecipanti	12–16 anni
Scuole coinvolte	4 (Caprin, Bergamas, Roli, CIOFS)
Frequenza ≥ 80%	25 partecipanti
Abbandoni o ritiri	8 casi (23%)
Ex partecipanti ri-iscritti nel 2025–26	16
Ore totali di attività	ca. 180
Presenza giocatori e staff tecnico	40 ore complessive
Laboratori extra-sportivi	2 giornate con partecipazione 100%
Episodi di conflitto o violenza	Nessuno registrato

### 7.2 Impatto qualitativo

I dati oggettivi trovano conferma in evidenze qualitative raccolte tramite osservazioni dirette e feedback dei partner educativi.

Tra gli effetti più rilevanti osservati:

- **Crescita personale:** miglioramento dell'autostima, della gestione emotiva e del rispetto delle regole;
- **Benessere psico-fisico:** aumento della resistenza, della coordinazione e della consapevolezza corporea;
- **Socialità e cooperazione:** consolidamento dei rapporti interpersonali e capacità di lavorare in gruppo;
- **Continuità educativa:** rafforzamento del legame tra scuola e sport come spazi complementari di crescita;
- **Riconoscimento territoriale:** rafforzamento del ruolo di *Pallacanestro Trieste* come attore di welfare comunitario.

L'integrazione tra valutazione qualitativa e quantitativa ha consentito di stimare un **Social Return on Investment (SROI)** pari a **7,58**, in linea con la media complessiva del Dipartimento Community & Fan Engagement.

Questo valore indica che **per ogni euro investito nel progetto, sono stati generati circa 7,58 euro di valore sociale** in termini di inclusione, benessere e impatto educativo.

### 7.3 Continuità e replicabilità

Il modello *Fight As One* è stato concepito per essere **scalabile e replicabile**.

La metodologia adottata — basata su un approccio educativo integrato che unisce sport, nutrizione e relazioni significative — può essere applicata ad altri contesti territoriali, con la collaborazione di istituzioni scolastiche, enti del terzo settore e club sportivi.

In questa prospettiva, *Pallacanestro Trieste* intende consolidare il progetto nel 2025–2026, ampliandolo ad altre scuole e coinvolgendo nuovi partner.



## 8. Partner e Sostenibilità

Il successo di *Fight As One* è il risultato di una rete ampia e coesa di collaborazioni tra istituzioni, fondazioni, imprese e realtà educative.

Ogni partner ha contribuito con risorse, competenze e visione, rendendo possibile la piena gratuità del programma per le famiglie.

### 8.1 Partner principali

- **Fondazione Pietro Pittini**  
Ha sostenuto la componente educativa del progetto, in coerenza con la propria missione di contrasto alla povertà educativa e promozione dell'inclusione giovanile.
- **Meccano Engineering S.R.L.**  
Ha contribuito come *impact partner* sostenendo la dimensione sportiva e logistica del programma, rafforzando il legame tra impresa e territorio.
- **BCC Venezia Giulia**  
Ha finanziato l'iniziativa "Aggiungi un Posto a Tavola", garantendo pasti equilibrati e momenti di condivisione ai ragazzi partecipanti.
- **Ufficio Scolastico Regionale del Friuli Venezia Giulia**  
Ha riconosciuto ufficialmente *Fight As One* come progetto formativo, facilitando la selezione dei beneficiari e il coordinamento con le scuole.

### 8.3 Dati economici e modello di sostenibilità

Tutti i costi del progetto sono stati coperti da partner esterni, senza oneri diretti per la società sportiva.

Questo approccio conferma la capacità del Dipartimento Community & Fan Engagement di operare in modo **sostenibile e ad alto impatto**, massimizzando le risorse attraverso partnership strategiche.

Ente finanziatore / partner	Contributo 2024–2025
BCC Venezia Giulia	€15.000
Meccano Engineering	€4.500
Fondazione Pietro Pittini	€4.500
ITS Ecologia	€3.340