



Co-funded by
the European Union



Rapporto sulla sessione di allenamento e sulla formazione della squadra dei TeqGames dell'UE





Co-funded by
the European Union



CONTENUTO:

- 1 - INTRODUZIONE
- 2 - METODOLOGIA
- 3 - STATISTICHE E ANALISI DELLE SESSIONI DI ALLENAMENTO
- 4 - EFFICACIA E FEEDBACK
- 5 - CONCLUSIONE
- 6- APPENDICE

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.

1 - INTRODUZIONE

L'allenamento per le squadre del club e la creazione di divisioni specifiche di Teqsport, in particolare il Teqball, sono iniziati principalmente dopo le giornate porte aperte tenutesi a marzo e aprile 2024. Alcuni partner, tuttavia, hanno avviato il processo prima per suscitare interesse e entusiasmo tra i giocatori, spingendoli a iniziare a praticare e a impegnarsi maggiormente in questo sport. Questo è avvenuto principalmente recandosi nelle scuole per presentare questo sport e suscitare l'interesse dei bambini.

Dopo la conclusione delle giornate porte aperte, i partner hanno iniziato a organizzare sessioni di allenamento e a cercare di formare squadre all'interno dei loro club. Quasi tutti i partner hanno fatto ciò unendosi a divisioni già esistenti nei loro club, come calcio o pallavolo, e hanno utilizzato il tavolo di queste divisioni per allenarsi e generare interesse al fine di formare una squadra adeguata. Hanno anche collaborato con alcune scuole e hanno sfruttato l'opportunità di riunire molti bambini in una stessa area per cercare di promuovere questo sport, convincerli a giocare e, infine, a unirsi alle squadre. Lo sport è stato anche utilizzato come parte dei programmi di inclusione e sviluppo comunitario dei club, con i tavoli impiegati nei centri comunitari. Lo sport è stato presentato in eventi di alto profilo, come una partita di calcio del Feyenoord, dove gli atleti hanno giocato e hanno utilizzato queste opportunità come sessioni di allenamento aggiuntive.

Per ottenere dati statistici, i partner hanno registrato il numero di eventi e il rapporto tra i sessi, nonché eventuali dati sugli atleti disabili che hanno potuto partecipare. Come verrà illustrato di seguito, alcuni club hanno avuto molte più sessioni di allenamento di altri e, analogamente, sono riusciti ad attrarre più giocatori ad allenarsi e a unirsi alle loro squadre.



Co-funded by
the European Union

I dettagli completi dell'allenamento ufficiale e della formazione delle squadre sono riportati nel rapporto seguente. È inoltre importante notare che la maggior parte dei club ha utilizzato i tavoli come un'opportunità gratuita per tutti, compresi i bambini, di giocare mentre veniva spiegato loro il gioco: si trattava di una sorta di sessione di allenamento informale, a dimostrazione dell'interesse del pubblico per il Teqtable e per i Teqsports. Sebbene non disponiamo di statistiche su questo tipo di allenamento informale, è importante notare che è in corso da quando i tavoli sono arrivati al club e fino ad oggi.



Co-funded by
the European Union

2 - METODOLOGIA

Per raccogliere le informazioni necessarie per questo rapporto, a ciascun partner del consorzio è stato fornito un Modulo di Raccolta Dati, nel quale è stato richiesto di indicare il numero di sessioni di allenamento svolte mensilmente, specificando il numero di uomini, donne e atleti con disabilità coinvolti, nonché la fascia d'età dei partecipanti. Un esempio del modulo che i partner hanno compilato è disponibile alla fine del presente rapporto, nella sezione “Appendice”.

Il periodo di rilevazione delle sessioni di allenamento e della formazione delle squadre ha coperto undici mesi, da aprile 2024 a febbraio 2025. Tale scelta è stata dettata da motivazioni pratiche, a partire dal mese in cui si sono svolte le giornate a porte aperte fino all'ultimo mese utile per la raccolta dei dati da parte dei coordinatori del progetto, in vista della scadenza per la redazione del presente documento. La tempistica si è rivelata inoltre favorevole, poiché i secondi Giochi Teq dell'UE si terranno nel primo fine settimana di aprile 2025: ciò consente di tracciare in maniera coerente l'andamento delle sessioni di allenamento e degli altri indicatori a partire dalla presentazione ufficiale del Teqball al pubblico, fino al torneo conclusivo previsto dal progetto.

Per comprendere più a fondo le opinioni di allenatori, atleti e coordinatori del progetto, sono stati organizzati incontri periodici con i partner al fine di monitorare l'avanzamento degli allenamenti e della formazione delle squadre. Inoltre, è stato elaborato un questionario finale, somministrato ai diversi soggetti coinvolti nei club partner partecipanti, con l'obiettivo di valutare in che misura l'allenamento fosse percepito come adeguato e valido in vista della preparazione ai tornei, nonché raccogliere le impressioni degli allenatori sull'efficacia dell'allenamento in questo specifico sport. Un esempio del questionario distribuito è consultabile alla fine della presente relazione, nella sezione “Appendice”.



Co-funded by
the European Union

3 - STATISTICHE E ANALISI DELLE SESSIONI DI ALLENAMENTO

3.1 Panoramica della differenza di età presa in considerazione per questo rapporto

All'avvio del progetto, l'attenzione era inizialmente rivolta ai bambini di età inferiore ai 18 anni. Con l'obiettivo di promuovere una maggiore inclusività, alcuni club hanno esteso le sessioni anche ai bambini tra gli 8 e i 10 anni. Tuttavia, a causa della complessità tecnica e delle specifiche regole del gioco, i più piccoli hanno incontrato difficoltà nel comprendere appieno la natura dello sport. Di conseguenza, la differenza d'età è stata progressivamente armonizzata, portando la maggior parte delle squadre a includere partecipanti di età compresa tra i 12 e i 18 anni, fascia nella quale gli allenamenti potevano svolgersi in maniera più efficace. Ai fini della partecipazione ai Giochi, tuttavia, l'età è stata fissata tra i 15 e i 18 anni, al fine di garantire una competizione equa tra atleti con caratteristiche fisiche e cognitive affini.

3.2 Panoramica delle sessioni di formazione

Il progetto prevedeva che ciascun club organizzasse almeno due sessioni di allenamento settimanali. Tuttavia, questo obiettivo si è rivelato difficile da raggiungere per alcuni club e, sulla base dei feedback raccolti, sono emerse notevoli differenze nella regolarità delle sessioni tra un club e l'altro. Dai riscontri ricevuti, è emerso che i club con un numero ridotto di atleti interessati allo sport hanno organizzato meno sessioni di allenamento, mentre quelli con una partecipazione più numerosa hanno potuto garantire una frequenza molto più elevata. Tale andamento appare comprensibile, poiché riflette in modo realistico il tempo e la disponibilità degli atleti a partecipare alle attività.

Alcuni club hanno inoltre colto l'occasione di partecipare ad altri eventi sportivi per promuovere il Teqball, utilizzandoli come opportunità di allenamento non ufficiali, durante le quali le squadre in formazione potevano dimostrare sul campo le modalità di gioco. Durante il periodo estivo, invece, alcuni club hanno sospeso o ridotto le sessioni a causa delle vacanze e della temporanea indisponibilità dei giocatori.

Numerosi club hanno anche documentato le proprie sessioni di allenamento mediante riprese video, condividendo i materiali attraverso i canali social ufficiali dei partner del progetto. Queste piattaforme sono state utilizzate con efficacia per promuovere ulteriormente il Teqball, mettere in evidenza i progressi raggiunti e coinvolgere un pubblico più ampio nelle attività in corso.

Ulteriori materiali audiovisivi e approfondimenti sulle sessioni di formazione e sulle iniziative promozionali saranno inclusi nel rapporto di Comunicazione e divulgazione in corso. In questa sede, ci si è limitati a riportare i link più rilevanti e rappresentativi, al fine di illustrare i momenti chiave e il grado di coinvolgimento dei club partner.

Link evidenziati ai social media:

[Allenamento a Roma S. S. Lazio Allenamento, S. S. Lazio Allenamento \(2\), Aalborg.post su Allenamento](#)

Post sul sito web del progetto:

[1 - Training begins: from Open days to first touches on the Teq table](#)

[2 - Teams are getting ready for Piraeus](#)

[3 - One month to go: ready for Rome](#)

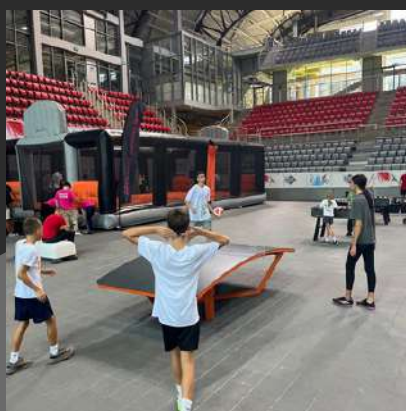
[4 - Feyenoord's Dynamic Implementation of the Project during the UEFA Champions League Match](#)



Co-funded by
the European Union



LA FORMAZIONE



Lavorando sulle medie, abbiamo ottenuto le seguenti statistiche:

Tabella 1. Numero medio di sessioni di allenamento al mese per i 6 club combinati

Mese	Media al mese
Aprile 2024	5,2
Maggio 2024	6,6
Giugno 2024	6,8
Luglio 2024	6,6
Agosto 2024	4
Settembre 2024	7,2
Ottobre 2024	7,3
Novembre 2024	6,5
Dicembre 2024	5,6
Gennaio 2025	6,3
Febbraio 2025	6,8

In media, i club riuscivano a organizzare 6,3 sedute di allenamento al mese.



Tabella 2. Numero di sessioni di allenamento per club sulla base di una media di 11 mesi

Club	Media su 11 mesi
Aalborg	3,2
Feyenoord	11,1
Gioventù HASK	4
Lazio	9,8
Levski	8
Olympiacos	2,1

3.3 Statistiche dei partecipanti

Nel complesso, il Teqsports – e in particolare il Teqball – ha riscosso maggiore popolarità tra gli uomini rispetto alle donne. Ciò si ritiene sia dovuto principalmente all'associazione del Teqball con il calcio, uno sport in cui la partecipazione maschile è tradizionalmente più elevata. In linea con questa tendenza, ciascun club ha riportato una maggiore presenza di uomini rispetto alle donne nelle attività legate al Teqball e agli altri Teqsports. Tuttavia, in alcuni club si è osservato un incremento progressivo della partecipazione femminile alle sessioni di allenamento e alla formazione delle squadre. Sebbene non vi sia una motivazione univoca per spiegare tale andamento, si ipotizza che, una volta sperimentati altri Teqsports – come il TeqVolley o il TeqPong – molte donne abbiano riconosciuto la versatilità del tavolo Teq e le possibilità di cimentarsi in discipline diverse. Questo ha contribuito ad abbattere eventuali barriere iniziali e a favorire il loro coinvolgimento anche nel Teqball, portandole infine a unirsi alle squadre già esistenti.

Atleti maschili

Di seguito sono riportate due tabelle. Una tabella (tabella 3) riporta il numero medio di atleti maschi per tutti e 6 i club, al mese. L'altra tabella (tabella 4) mostra in media quanti atleti maschi si sono allenati per club, su una media di 11 mesi.

Tabella 3. Numero medio di atleti maschi che si allenano al mese per i 6 club combinati

Mese	Media al mese
Aprile 2024	13,2
Maggio 2024	43,3
Giugno 2024	36
Luglio 2024	22
Agosto 2024	16,3
Settembre 2024	29
Ottobre 2024	44,6
Novembre 2024	32,5
Dicembre 2024	27
Gennaio 2025	20
Febbraio 2025	18,2

In media, i club avevano complessivamente 27,4 atleti maschi che si allenavano al mese.



Tabella 4. Numero di atleti maschi che si allenano per club in base a una media di 11 mesi

Club	Media su 11 mesi
Aalborg	1,45
Feyenoord	59,1
Gioventù HASK	32,1
Lazio	12,2
Levski	16
Olympiacos	15,5



Co-funded by
the European Union

atlete

Di seguito sono riportate due tabelle. Una tabella (tabella 5) riporta il numero medio di atlete che si sono allenate per tutti e 6 i club, al mese. L'altra tabella (tabella 6) mostra in media quante atlete si sono allenate per club, su una media di 11 mesi.

Tabella 5. Numero medio di atlete che si allenano al mese per i 6 club combinati

Mese	Media al mese
Aprile 2024	4,3
Maggio 2024	17,3
Giugno 2024	7
Luglio 2024	5,5
Agosto 2024	4,6
Settembre 2024	10,2
Ottobre 2024	18,6
Novembre 2024	11,5
Dicembre 2024	8,75
Gennaio 2025	7
Febbraio 2025	7,3

In media, i club insieme avevano 9,3 atlete che si allenavano al mese.



Tabella 6. Numero di atlete che si allenano per club sulla base di una media di 11 mesi

Club	Media su 11 mesi
Aalborg	1,2
Feyenoord	12,9
Gioventù HASK	14,6
Lazio	4,2
Levski	5,6
Olympiacos	8,6

Atleti disabili

I club hanno promosso lo sport nel modo più inclusivo possibile, garantendo che le attività di allenamento fossero accessibili a tutti gli atleti, indipendentemente dalle loro abilità. Si è ritenuto non appropriato che i club cercassero attivamente persone con disabilità, in quanto tale approccio non è stato considerato il più adatto per avvicinare bambini e pubblico allo sport in modo naturale e rispettoso. Tuttavia, analizzando le statistiche fornite da ciascun club, è emerso che tre club – HASK Mladost, Lazio e Levski – hanno effettivamente organizzato sessioni di allenamento inclusive, con la partecipazione di atleti con disabilità. Questo dato ha evidenziato la versatilità del Teqsports e le numerose opportunità che offre per la creazione di squadre miste, in cui atleti con differenti abilità possono giocare insieme, condividendo lo stesso spazio e la stessa passione sportiva. Nella tabella sottostante sono riportati il numero di atleti coinvolti e le sessioni di allenamento alle quali hanno partecipato.

Tabella 7: Numero di atleti disabili che si sono allenati al mese per club

Club	April e 2024	Mag gio 2024	giug no 2024	lugli o 2024	Agos to 2024	Sette mbre 2024	ottob re 2024	nove mbre 2024	Dice mbre 2024	genn aio 2025	Febb raio 2025
Gioventù HASK	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	2
Lazio	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Levski	-	-	2	2	6	4	2	6	4	2	4

Formazione degli allenatori

Era inoltre fondamentale che gli allenatori incaricati di formare gli atleti avessero una conoscenza approfondita delle regole e della dinamica del gioco. Sebbene tutti avessero superato con successo il corso di certificazione online, per evitare eventuali malintesi o interpretazioni errate delle regole, è stato organizzato un workshop preliminare in occasione della prima edizione degli EU Teq Games, tenutasi al Pireo, in Grecia. Il workshop è stato condotto da uno degli arbitri ufficiali della FITEQ (Federazione Internazionale di Teqball), che ha guidato una sessione interattiva con gli allenatori, offrendo loro numerosi consigli pratici. Questa iniziativa si è rivelata preziosa per rafforzare le competenze degli allenatori sia nella gestione degli atleti durante le competizioni, sia nella preparazione delle squadre in vista della seconda edizione degli EU Teq Games, che si terrà a Roma.

Un secondo workshop obbligatorio per gli allenatori è stato nuovamente inserito nel programma dei Giochi di Roma, offrendo l'opportunità di approfondire e chiarire eventuali problematiche residue. Inoltre, una sessione formativa è stata resa obbligatoria anche per gli atleti, affinché potessero beneficiare di una formazione supplementare e dissipare ogni eventuale dubbio prima dell'inizio dei Giochi.





IL LABORATORIO

Social media:
[Formazione a Roma](#)
[Formazione in Grecia](#)

Post sul sito web del progetto:
[Workshop a Roma](#)
[Workshop in Grecia](#)



4 - EFFICACIA E FEEDBACK SULLE SESSIONI DI FORMAZIONE

Atleti, allenatori e coordinatori hanno compilato un questionario in merito al loro feedback sulle sessioni di allenamento e sulle formazioni delle squadre e la risposta è stata complessivamente positiva, con alcuni punti di vista costruttivi su come migliorare un progetto simile in futuro:

Feedback degli atleti

La maggior parte degli atleti ha trovato la comunicazione con i rispettivi allenatori chiara e comprensibile, comprendendo appieno le richieste. Hanno inoltre segnalato che gli allenatori fornivano loro feedback costruttivi durante l'allenamento, ogni volta che commettevano errori o necessitavano di correzioni.

Feedback degli allenatori

Il feedback complessivo degli allenatori è stato che, sebbene gli atleti fossero coinvolti e desiderosi di imparare, ritenevano che fossero solo in grado di mettere in pratica le tecniche e le regole del gioco. Ciò è dovuto alle rigide regole del Teqball e, in una certa misura, anche alla mancanza di esperienza degli allenatori che li allenavano, dato che anche loro stavano imparando il gioco per la prima volta. Col tempo, tuttavia, gli atleti hanno dimostrato un miglioramento nelle loro diverse abilità con la palla e tecniche e si ritiene che questo non potrà che migliorare in vista dell'edizione di Roma degli EU Teq Games.

Feedback generale

I partner hanno compreso e ritengono che gli obiettivi del progetto siano stati raggiunti, ovvero che si sarebbe imparato un nuovo sport, che il Teqball avrebbe potuto essere introdotto nei loro club, nelle scuole e nelle loro comunità in generale e che, nel complesso, le sessioni di allenamento sarebbero state sufficienti per formare le squadre ed essere pronti per le 2 edizioni degli EU Teq Games.

Il feedback ricevuto in merito all'impatto fisico e mentale dell'allenamento e dell'attività sportiva sugli atleti è stato eterogeneo. Alcuni club hanno riportato che le sessioni di allenamento sono risultate fisicamente impegnative per alcuni atleti, mentre per altri sono state più agevoli. Tuttavia, quasi tutti i club hanno concordato sul fatto che l'allenamento abbia avuto un impatto positivo sul piano cognitivo, contribuendo a migliorare la capacità decisionale degli atleti, la loro prontezza di riflessi e lo sviluppo di strategie di gioco efficaci.

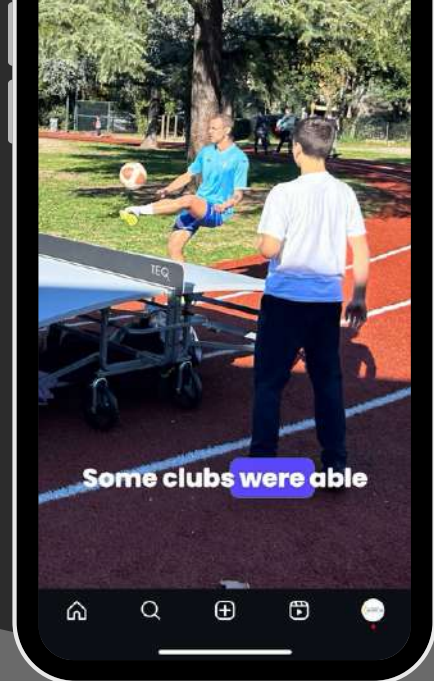
In generale, è emersa l'esigenza di disporre di un arco temporale più esteso per allenare adeguatamente gli atleti, al fine di rafforzare la loro conoscenza e padronanza del Teqball. Molti club hanno evidenziato che, a causa della complessità tecnica del regolamento, numerosi atleti hanno incontrato difficoltà nella comprensione delle regole, con conseguenti momenti di frustrazione e demotivazione. Questa criticità è stata uno dei principali motivi per cui, nelle fasi più avanzate degli allenamenti, la fascia d'età è stata ristretta in modo significativo, concentrandosi sugli atleti tra i 15 e i 18 anni. Si è ritenuto infatti che i giovani di questa età potessero assimilare meglio i concetti tecnici e contribuire con maggiore efficacia alla formazione di squadre solide in vista dei Giochi.





LA FORMAZIONE





Video: Sessioni di allenamento TeqGames

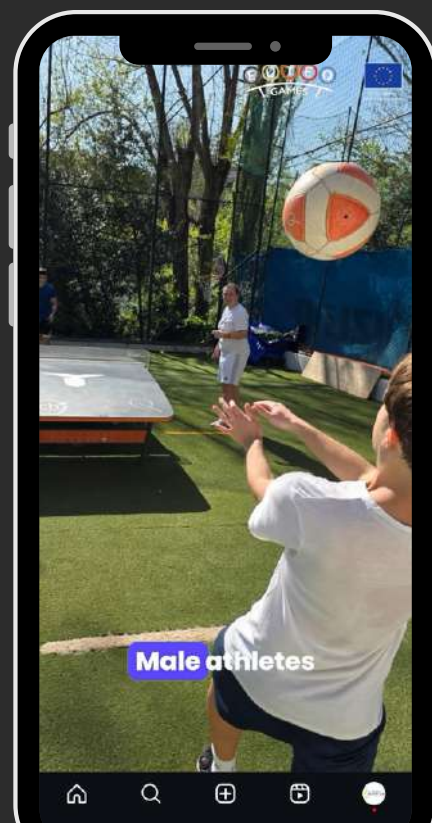
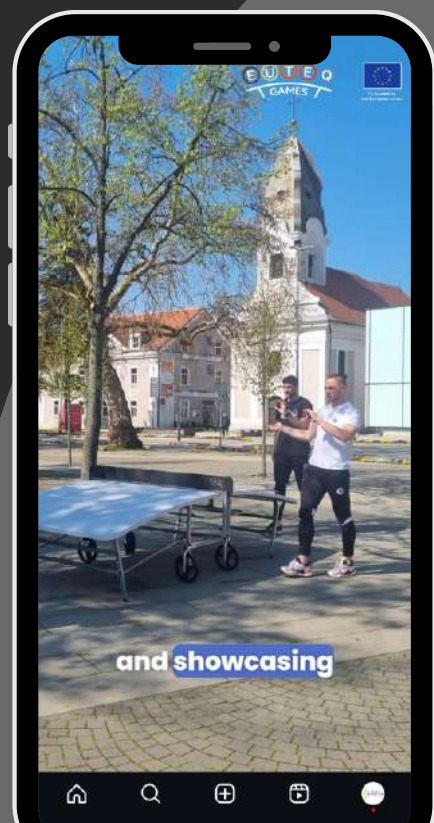
Questo video offre un breve riassunto visivo delle sessioni di allenamento condotte dai club partner durante tutto il progetto EU TeqGames.

Mostra momenti chiave delle pratiche regolari, delle attività scolastiche e degli allenamenti inclusivi, evidenziando come il Teqball sia stato introdotto e sviluppato in tutta Europa.

Di seguito alcuni screenshot selezionati tratti dal video.

Guarda il video completo qui:

[Post su Instagram](#) e [post su Facebook](#)



5 - CONCLUSIONE



Sulla base dei dati raccolti e dei feedback ricevuti, è emerso con chiarezza che alcuni club hanno risposto in maniera più efficace agli allenamenti, riuscendo di conseguenza a formare squadre adeguate e competitive. Tale risultato è riconducibile a diversi fattori, ma il più determinante è stato senz'altro la possibilità di fare leva su sport tradizionali e più radicati – come il calcio o la pallavolo – da cui attingere atleti già predisposti alla pratica sportiva e con un bagaglio tecnico di base. I club che disponevano al loro interno di queste divisioni sportive hanno attratto un numero significativamente maggiore di partecipanti, riuscendo così a organizzare sessioni di allenamento regolari e a preparare squadre pronte a competere agli EU Teq Games.



Uno dei metodi di reclutamento più efficaci si è rivelato il coinvolgimento delle scuole. Diversi club, infatti, hanno instaurato collaborazioni con istituti scolastici, utilizzando tale canale come piattaforma strategica per avvicinare nuovi atleti. In quei contesti in cui questa modalità è stata adottata, è stato possibile organizzare sessioni di allenamento sistematiche direttamente all'interno delle scuole, riscuotendo ampio interesse e partecipazione.



La frequenza degli allenamenti ha comunque mostrato notevoli variazioni da un club all'altro. Questo divario può essere interpretato da un lato come il riflesso del diverso livello di interesse e coinvolgimento da parte degli atleti, e dall'altro come il risultato delle diverse opportunità messe a disposizione dai club stessi – come l'accesso a strutture scolastiche – o della visibilità dello sport in eventi pubblici. Un esempio significativo è quello del Feyenoord, che ha promosso il Teqball durante una partita di calcio, sfruttando l'occasione per presentarlo a un pubblico più ampio.



Nel complesso, i club hanno ottenuto risultati soddisfacenti sia sul fronte dell'allenamento sia nella formazione delle squadre, pur confrontandosi con contesti eterogenei in termini di strutture preesistenti, disponibilità scolastiche, dimensioni organizzative e capacità di attrazione. Grazie alla varietà delle strategie adottate, alle diverse forme di preparazione e alla qualità dei giocatori presentatisi al torneo del Pireo – dove tutte le squadre, salvo una eccezione dovuta a circostanze impreviste, si sono presentate al completo – il processo di allenamento e formazione in vista degli EU Teq Games può essere considerato, nel suo insieme, un successo.

6 - APPENDICE

Nelle prossime pagine troverete informazioni sui moduli e i questionari compilati durante le sessioni di formazione per la realizzazione di questo report statistico. Questo documento è un'aggiunta alla parte Metodologica di questo report.

Trova i moduli:

1. Modulo per la raccolta dati delle sessioni di formazione - 1 pagina
2. Questionario finale - 3 pagine



Co-funded by
the European Union

EURO TEQ GAMES PROJECT

Data Collection of Training Sessions, Team Formations and Participants"

	Month / Year	Sport(s)	Number of events	Number of boys participated	Number of girls participated	Age group of participants	Number of disabled participants
1.	April 2024						
2.	May 2024						
3.	June 2024						
4.	July 2024						
5.	August 2024						
6.	September 2024						
7.	October 2024						
8.	November 2024						
9.	December 2024						
10.	January 2025						
11.	February 2025						

TRAINING SESSIONS – QUESTIONNAIRE

General Questions – **FOR ALL TO COMPLETE**

1. What were the main objectives of the Teqball / Teqsport training sessions? Answer as many as you want
 - To learn about a new sport
 - To learn how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball in order to be match ready
2. Were they achieved?
 - Yes
 - No
3. Were the training session well-structured and did they flow logically?
 - Yes
 - No
4. Was the duration of the training sessions appropriate for learning about TeqSports and match play for TeqBall?
 - Yes
 - No

Participant Engagement & Performance – **FOR COACHES TO COMPLETE**

5. Did the players stay engaged and motivated throughout the sessions?
 - Yes
 - No
6. Generally, how well did participants understand and execute the Teqball techniques (e.g., first touch, passing, control, volleying)?
 - Excellent
 - Good
 - Sufficient
 - Bad
7. Was the training suitable for different skill levels (beginner, intermediate, advanced)?
 - Good
 - Sufficient
 - Bad

8. Did the players demonstrate improvement in ball control, footwork, or positioning?

- Yes
- No

Coaching & Instruction – **FOR ATHLETES TO COMPLETE**

9. Was the coach's communication clear and effective in explaining techniques and tactics?

- Yes
- No

10. Did the coach provide useful feedback and corrections during the session?

- Always
- Usually
- Sometimes
- Never

11. Were demonstrations of techniques (e.g., chest control, head passes, flicks) clear and helpful?

- Yes
- No

Physical & Mental Impact – **FOR ALL TO COMPLETE**

12. Did the session include a proper warm-up (e.g., dynamic stretches, coordination drills) and cool-down?

- Always
- Sometimes
- Never

13. Did participants display signs of excessive fatigue or discomfort?

- Yes
- No

14. Did the session help improve decision-making, reaction time, and strategic play?

- Yes
- No



Safety & Equipment - FOR ALL TO COMPLETE

15. Was the Teqball table and playing area safe and properly set up?

- Yes
- No

16. Was all necessary equipment (balls etc.) in good condition?

- Yes
- No

Areas for Improvement - FOR ALL TO COMPLETE

17. What aspects of the session could be improved (e.g., drill selection, pacing, variety)?

18. Were there any drills or exercises that should be adjusted or replaced?

19. How can future sessions be adapted to better suit the players' skill levels and goals?

Thank you for taking the time to complete this questionnaire. Your input is greatly appreciated.





Co-funded by
the European Union



Spingi il tuo
gioco oltre.