Tender Defender

CARDS ON THE TABLE!

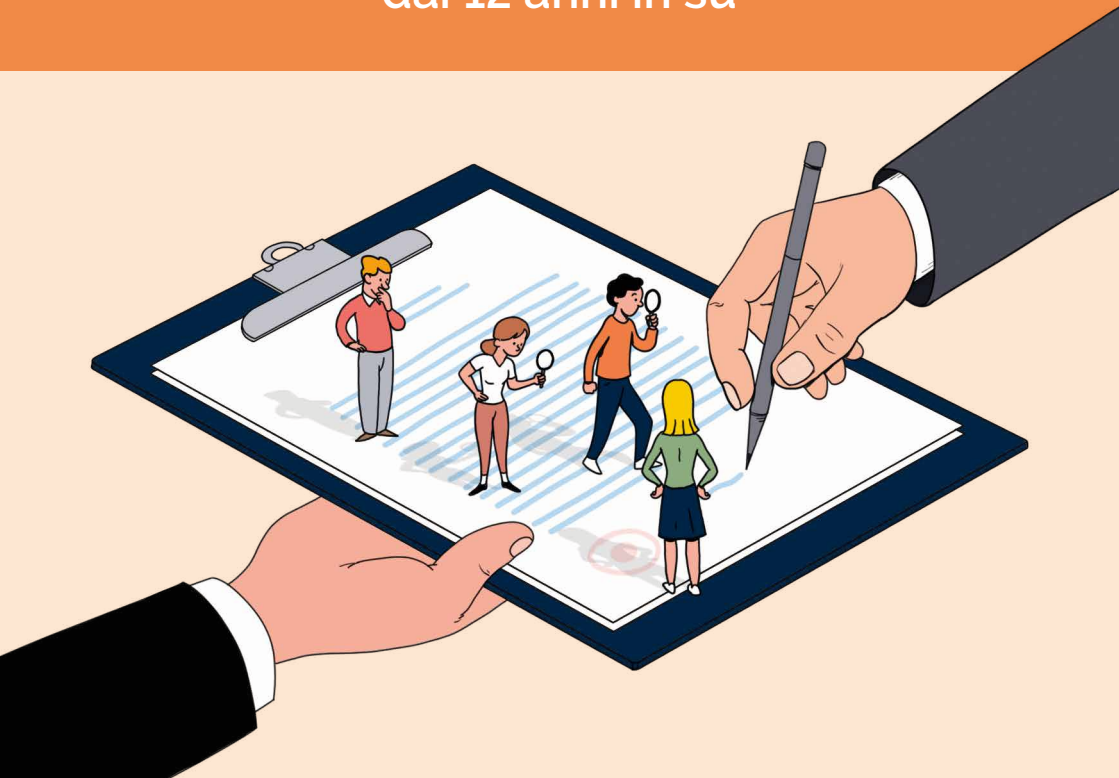
Regolamento del gioco

Tender Defender

CARDS ON THE TABLE!

da 3 a 5 giocatori

dai 12 anni in su



Contesto

L'Unione Europea e i governi nazionali stanziano ogni anno miliardi di euro che vengono spesi per finanziare progetti pubblici come scuole, ospedali, centrali elettriche e dighe. Un tale volume di investimenti comporta grandi rischi di corruzione.

Aziende corrotte con connessioni politiche possono trionfare sui loro concorrenti, oppure possono truccare le offerte e spartirsi la torta. Di conseguenza, il costo dei servizi al pubblico può aumentare anche del 50%. Si stima infatti che la corruzione nel settore degli appalti costi alle tasche dei cittadini europei fino a 5 miliardi di euro all'anno. La società civile e i cittadini possono contribuire a invertire la rotta richiedendo maggiore trasparenza e integrità nella gestione di fondi pubblici. Ma non solo: grazie a strumenti quali il Patto d'Integrità, possono anche partecipare attivamente al monitoraggio degli appalti pubblici.

Il gioco, realizzato all'interno del progetto *Integrity Pacts – Civil Control Mechanism for Safeguarding EU Funds* con finanziamento della Commissione Europea, si pone l'obiettivo di sensibilizzare il cittadino sulle tematiche di trasparenza, responsabilità e anticorruzione in chiave ludica.

Pronti, partenza, via!

Cosa contiene la scatola del gioco

16 x **Schede azienda**
40 x **Schede appalto**
78 x **Carte bonus**
15 x **Carte irregolarità**
1 x **Regolamento del gioco**
5 x **Opuscoli guida**
Matite morbide

Scopo del gioco

Sei il nuovo Direttore di un'azienda e hai l'obiettivo di guadagnare nuove certificazioni di qualità per essere più concorrenziale sul mercato. Per ottenerle, dovrai vincere più appalti possibili tra quelli messi a gara dal tuo Comune. Fa' la tua offerta facendo attenzione ad avere i requisiti tecnici necessari: l'Ufficio Gare e Contratti svolge verifiche su tutte le aziende concorrenti. Ogni volta che vinci un appalto senza alcun richiamo dall'Ufficio Gare e Contratti, potrai liberarti di una carta irregolarità.

Vince il giocatore che per primo riesce a raggiunge il proprio obiettivo in certificazioni di qualità e a scartare tutte le carte irregolarità.

Preparazione del gioco e ruoli dei giocatori

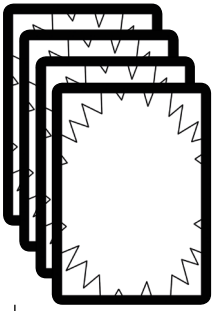
A inizio gioco, ciascun giocatore riceve una matita e un opuscolo guida che potrà consultare durante tutta la partita.

Ogni giocatore pesca una **scheda azienda** facendo attenzione a non mostrarla agli altri giocatori: ne sceglie il nome e lo scrive a matita sulla prima riga della carta.

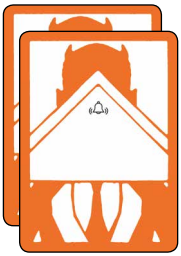
La scheda azienda riporta:

	le categorie di lavori e servizi per le quali è qualificata a presentare un'offerta
	il numero di operai di cui dispone
	il numero e la tipologia di tecnici di cui dispone
	il rating di legalità
	l'obiettivo da raggiungere, rappresentato dai simboli delle certificazioni di qualità.

Sempre facendo attenzione a non mostrarle agli altri giocatori, ciascun giocatore pesca anche:



4 carte bonus



2 carte irregolarità sanabili

1 carta irregolarità non sanabile

A turno, uno dei giocatori interpreta il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** del Comune: inizia il giocatore con la faccia più burocratica. I restanti giocatori interpretano invece i **Direttori di azienda**.

Il primo turno

Il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** dispone sul tavolo 5 carte appalto. Ciascun appalto riporta i requisiti tecnici che un'azienda deve possedere per presentare un'offerta, ovvero:

- categoria di lavori e servizi
- rating di legalità

- numero di operai
- numero e tipologia di tecnici.

In basso sono invece indicate le certificazioni di qualità che verranno assegnate al vincitore di quell'appalto.

Fase di gara

Ciascun **Direttore di azienda** confronta i requisiti tecnici richiesti da ciascun appalto con quelli della propria azienda e decide quale appalto provare a vincere.

Le carte bonus permettono di potenziare i requisiti tecnici della propria azienda o di migliorare la propria offerta. Esse quindi aumentano la probabilità di vincere l'appalto. Ogni **Direttore di azienda** seleziona 3 carte bonus con cui giocare la mano e mette da parte le restanti.

Una sola volta durante tutta la partita, il **Direttore di azienda** può decidere di selezionare e nascondere tra le 3 carte della mano una carta irregolarità – in questo modo se ne libererà, incorrendo però in una penalità!

Quando tutti i **Direttori** segnalano di essere pronti, il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** conta fino a 3: i **Direttori** indicano la carta appalto che desiderano provare a vincere. Alcuni appalti saranno contesi tra due o più aziende, altri da una sola azienda, altri ancora andranno deserti.

Valutazione delle offerte

A questo punto **il funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** svolge i controlli sui requisiti tecnici delle aziende e porge **fino a tre domande** a ogni azienda per verificarne il possesso di:

- categoria di lavori o servizi richiesta per l'appalto
- numero di operai necessari
- numero e tipologia di tecnici necessari
- punteggio di rating di legalità richiesto

Se lo desidera, il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** può annotarsi le risposte dei Direttori su un foglio di carta.

> Esempio: *La tua azienda possiede 2 ingegneri come richiesto dalla scheda appalto?*

Il **Direttore** deve rispondere in modo onesto alla domanda. Se lo desidera, può scoprire una delle 3 carte bonus e attivarla subito.

> Esempio: *No, ho solo un ingegnere ma uso questa carta bonus "+1 tecnico" e sano la mancanza!*

In questo caso, l'azienda non viene più considerata mancante del requisito. Il potenziamento dei requisiti va annotato a matita nel rigo corrispondente della scheda azienda. Nell'esempio di cui sopra, il giocatore annoterebbe +1 sulla riga degli ingegneri. Ugualmente, annoterà qualsiasi diminuzione dei requisiti a seguito di penalità.

Se il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** desidera svolgere una verifica più approfondita su **una sola** delle aziende in gara, al posto di una domanda, può **rivelare una delle 3 carte dell'azienda**.

Se la carta scoperta è:

- Un bonus, esso viene attivato.
- Un'irregolarità non sanabile, il **Direttore** se ne libera ma subisce una **penalità**: perde una stella di rating di legalità, perde immediatamente la gara e non partecipa al successivo turno di gioco.
- Un'irregolarità sanabile: se tra le carte selezionate per il turno in corso il **Direttore** possiede il bonus "Regolarizzazione", lo attiva e si libera dell'irregolarità senza subire alcuna penalità. In caso diverso, incorre nella penalità spiegata al punto precedente.

BONUS PATTO D'INTEGRITÀ

Il bonus "Patto d'Integrità" è l'unico bonus che può essere utilizzato dal giocatore nel ruolo di **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti**. Esso permette di far scoprire a uno dei Direttori d'azienda tutte e 3 le carte giocate in quel turno, motivo per cui il funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti non ha necessità di porre ulteriori domande.

Aggiudicazione dell'appalto

A questo punto il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** aggiudica gli appalti sulla base delle informazioni raccolte:

- Nel caso in cui un appalto sia conteso da una sola azienda, se essa è stata trovata:
  - In mancanza di 1 solo requisito, vince comunque l'appalto
  - In mancanza di 2 requisiti, perde l'appalto
- Nel caso in cui un appalto sia conteso tra due o più aziende, il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** dovrà scegliere il vincitore secondo il seguente schema:

C'è un'azienda che non è stata trovata mancante di alcun requisito?

SI → Quell'azienda vince l'appalto

NO → Un'azienda è stata trovata mancante di 2 requisiti?

SI → Quell'azienda perde l'appalto

NO → Un'azienda ha giocato un bonus "offerta migliorativa"?

SI → Quell'azienda vince l'appalto

NO → C'è un'azienda la cui categoria principale di lavori e servizi corrisponde a quella della scheda appalto?

SI → Quell'azienda vince l'appalto

NO → Nessuno vince l'appalto e questo viene rimesso a centro tavola

Il vincitore guadagna le certificazioni di qualità dell'appalto e si avvicina così al proprio obiettivo.

Dopo l'aggiudicazione, i **Direttori** scoprono le carte del turno rimaste nascoste. Eventuali bonus non utilizzati vengono attivati e scartati.

> **!** Se fra le carte c'è un'irregolarità sfuggita ai controlli del **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti**, l'**azienda** se ne libera ma perde una stella di rating di legalità e non partecipa al successivo turno di gioco. Se aveva vinto un appalto, l'aggiudicazione viene considerata nulla, quindi non guadagna alcuna certificazione di qualità.

Se un **Direttore** vince un appalto rispettando tutti i requisiti tecnici della scheda appalto e senza nascondere irregolarità, lo annuncia. Il **funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti** procede quindi a verificare la corrispondenza tra i requisiti tecnici della scheda azienda e quelli della scheda appalto, e controlla che non ci siano carte irregolarità. Completate le verifiche, il **Direttore** scarta una carta irregolarità ed è così un passo più vicino alla vittoria!

Nuovo turno

Le schede appalto non aggiudicate vengono rimesse in mezzo al tavolo e se ne aggiungono di nuove, fino ad averne di nuovo 5. Ogni giocatore pesca tanti bonus quanti ne ha

utilizzati nel turno precedente, in modo da tornare ad averne 4 in totale.

Ora il funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti verrà interpretato dal giocatore successivo, procedendo in senso orario.

Fine del gioco

- Il gioco finisce quando un **Direttore d'azienda** raggiunge il proprio obiettivo in certificazioni di qualità e si libera di tutte le carte irregolarità.

- Diversamente, il gioco finisce:
  - in caso di partita con 3 giocatori, quando ogni giocatore ha interpretato per tre turni il funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti.
  - in caso di partita a 4 o 5 giocatori, quando ogni giocatore ha interpretato per due turni il funzionario dell'Ufficio Gare e Contratti.

  I **Direttori** rivelano le proprie carte. Quelli ancora in possesso di carte irregolarità sono squalificati. I restanti procedono alla verifica delle certificazioni di qualità guadagnate: il giocatore che più si è avvicinato al proprio obiettivo vince. In caso di parità, vince il direttore con il rating di legalità più alto. Se anche questo fosse uguale, si procederà contando il numero di appalti vinti.

Il gioco Tender Defender – Cards on the Table!
è stato sviluppato in collaborazione con:

actionaid
REALIZZA IL CAMBIAMENTO

AMAPOLA
PROGETTI PER LA SICUREZZA DELLE PERSONE E DELLE COMUNITÀ

TRANSPARENCY INTERNATIONAL ITALIA
Associazione contro la corruzione

TRANSPARENCY INTERNATIONAL
the global coalition against corruption

Finanziato da
Commissione europea

Tender Defender

CARDS ON THE TABLE!