



Città di Albino

Provincia di Bergamo

Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito – L.r. 8/2013

(Schede azioni)

Il progetto si compone di più schede azioni, pari al numero degli ambiti. Ad ogni ambito di intervento può essere abbinato uno o più target di riferimento.

AREA COMUNE

Denominazione progetto: **GIOCOxGIOCO**, non GIOCO contro di me, GIOCO contro il gioco d'azzardo patologico

MOTIVAZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Descrivere il contesto territoriale e gli obiettivi generali del progetto (Max 3000 caratteri).

Il **Comune di Albino** è capofila di un Ambito composto da **18 Comuni**, tutti partner di Progetto, il più piccolo ha 530 abitanti, il più grande 18.305. La popolazione, 99.150 abitanti, in lenta crescita fino al 2013, è ora in lieve flessione; aumentano gli anziani: in alcuni Comuni l'indice di vecchiaia è più alto delle medie provinciali e regionali.

Il territorio un tempo ricco di industrie tessili, vive ora un momento di forte crisi: sono aumentati gli iscritti al collocamento e le famiglie che si rivolgono ai Comuni per aiuti economici e sfratti.

Il ricorso alla "fortuna", con la crisi, il crescere delle disuguaglianze economico-sociali e la contrazione del welfare, sembra rappresentare un'illusoria opportunità per «rimettere a posto le cose», ma il rischio è alto: perdita del lavoro e degli affetti, indebitamento, illegalità.

Se la Regione Lombardia è quella con maggiore spesa assoluta per il gioco, purtroppo la Provincia di Bergamo è al terzo posto, per importo giocato pro capite.

L'ASL di Bergamo (vd allegato) stima la presenza sul territorio provinciale di 434.073 giocatori d'azzardo in età compresa fra i 18 e i 74 anni, per l'**Ambito Valle Seriana la stima è di 38.777 giocatori d'azzardo**, di cui fra i 1.262 e i 3.775 classificabili come giocatori problematici e fra i 497 e i 2.186 come giocatori patologici. Fra gli studenti (ASL 2011) emerge che anche i minori di 18 anni praticano il gioco d'azzardo; il 41,2% degli studenti (15-19 anni) afferma di praticarlo una o più volte negli ultimi 12 mesi; i luoghi più frequentati per il gioco (ricerca lombarda) sono i bar/tabacchi, la casa (giochi on line) e le sale slot.

Per la popolazione anziana, un'indagine svolta dall'ASL con CNR di Pisa (2014) consentirà a breve una lettura del fenomeno.

Rispetto alla presa in carico, dai dati del SerD Valseriana risultano 20 persone, 228 in Provincia, in maggioranza maschi (2014).

L'Ambito ha da una forte gestione a livello sovracomunale e a fronte delle problematiche evidenziate, ciò consente di far fronte alla complessità dei bisogni, con interventi omogenei e di evitare la frammentazione dei servizi, ottimizzando le risorse.

E' presente una buona rete di Servizi, in connessione fra loro: Ambito e Distretto ASL collaborano per attività preventive nelle scuole, nei Comuni (Progetto Città sane) ed altre iniziative. A seguito di un'attenta analisi del fenomeno e della crescente presenza di luoghi per il gioco d'azzardo, i 18 Comuni hanno deciso di intervenire anche con **un'ordinanza limitativa dell'apertura** delle sale slot e del funzionamento delle slot-machine in altri esercizi commerciali, attiva dal 4 maggio '15.

Gli obiettivi: il Progetto si colloca in continuità con le azioni preventive e di disincentivazione finora realizzate, si prefigge di incrementare i processi di prevenzione diffusa, di promuovere consapevolezza riguardo al fenomeno, per diminuire il numero di persone che si orientano al gioco d'azzardo patologico. Vuole inoltre fornire a chi svolge azioni di ascolto e orientamento, competenze e strumenti anche per l'individuazione precoce del problema.

Si ritiene importante:

- Creare un contesto più attento verso i giocatori e il gioco d'azzardo, fornire informazioni corrette e aumentare la percezione dei rischi: la dipendenza e perdite di denaro che compromettono i bilanci personali e familiari;
- Acquisire/rinforzare le capacità critiche riguardo al mercato e alla pubblicità fuorviante;
- Limitare il numero di minori che accedono al gioco d'azzardo e che utilizzano la rete web senza controlli.



Città di Albino

Provincia di Bergamo

AMBITI DI INTERVENTO

Il Progetto ha come **priorità** un forte investimento sul piano della **formazione (Ambito di intervento B) e della conoscenza del fenomeno attraverso la mappatura territoriale (Ambito di intervento D)**.

Intende tuttavia lavorare su 4 aree:

- 1 L'attivazione di campagne di **informazione/comunicazione** che hanno l'obiettivo di diffondere informazioni e creare sensibilità sul tema, costruendo una consapevolezza diffusa sui rischi del gioco d'azzardo; inoltre la promozione di iniziative ludiche che restituiscano al gioco la sua funzione educativa e socializzante.
- 2 Nell'area della **formazione**, valorizzare le collaborazioni già attive con le scuole, utilizzando i progetti validati proposti dall'ASL: ci si prefigge di consolidare/incrementare il numero di Istituti/classi che affrontano questo tema con gli studenti, creando sensibilità ed attenzione, una comprensione che aiuti a difendersi dalle pressioni del contesto.

Valorizzare inoltre i "moltiplicatori" presenti sul territorio, nell'attuale rete di servizi istituzionale e di volontariato, formandoli adeguatamente: Assistenti sociali comunali, Operatori di oratori e parrocchie, volontari dei Centri di ascolto Caritas, ecc. L'obiettivo è anche di arrivare ad un aggancio precoce delle persone che presentano una dipendenza e ad un loro corretto orientamento alla rete dei Servizi presenti sul territorio dal SerD ai gruppi AMA in territori confinanti, ecc.

Non si prevede quindi di incrementare il numero di sportelli per ascolto ed orientamento, ma di sensibilizzare e formare adeguatamente il personale che opera nella rete già presente sul territorio.

- 3 Attraverso una buona **mappatura territoriale**, dei luoghi sensibili (scuole, oratori..) e delle sale slot e di altri esercizi commerciali con slot machine, ci si prefigge l'obiettivo di aumentare la conoscenza su questo aspetto del fenomeno, che permetterà di effettuare scelte mirate, individuando le priorità rispetto a successivi interventi;
- 4 Al lavoro di prevenzione e promozione è importante che venga affiancata un'attività di **controllo e vigilanza**, in modo che la normativa venga correttamente applicata. L'incontro con i gestori può essere tuttavia occasione per lavorare con i più sensibili/disponibili sull'adozione di un codice etico, la messa a disposizione di materiale informativo, ecc.

SOGGETTI PARTNER

I soggetti partner si assumono ruoli, compiti e impegni precisi, partecipando ai costi di realizzazione attraverso la messa a disposizione di personale e/o attrezzature e/o risorse economiche. L'elenco dei soggetti è già presente nella sezione del bando on-line e nella lettera di intenti. Non è necessario indicare nuovamente i soggetti partner.

Importante come si diceva sopra, l'adesione da parte di tutti i 18 Comuni dell'Ambito, la presenza di ASL e della Comunità montana che sempre affianca i Comuni per iniziative a valenza sociale; presenti inoltre fra i partner, associazioni attive a livello locale, componenti del terzo settore e del volontariato, a conferma dell'interesse di tutti per questa problematica emergente. Sono attivi inoltre contatti con associazione LIBERA a livello provinciale, già impegnata sul tema del gioco d'azzardo, che ha prospettato la disponibilità a collaborare.

Si ritiene di poter allargare la rete dei soggetti coinvolti, man mano che la realizzazione delle attività incrocia altri interlocutori.

Si prevede per la concreta realizzazione del Progetto, nelle sue varie azioni, la costituzione di una **Cabina di regia**, presieduta da un componente dell'ufficio di piano, ed eventuali gruppi di lavoro, che coinvolgano tutti i partner e gli altri soggetti che hanno dichiarato/dichiareranno la propria disponibilità alla collaborazione. Alla Cabina di regia è **affidata anche la verifica dell'attuazione del Progetto** e delle singole azioni, attraverso l'utilizzo degli indicatori di efficacia definiti e dei risultati attesi.

La Cabina di regia si interfaccia con l'Ufficio di Piano, anche per un raccordo con altri interventi/iniziative territoriali.



Città di Albino

Provincia di Bergamo

TARGET DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO

Le azioni progettuali prevedono tipologie di destinatari differenziate a seconda della popolazione target riferita:

- 1) Popolazione totale
- 2) Anziani
- 3) Studenti/giovani
- 4) Gestori pubblici esercizi
- 5) Amministratori locali, Operatori dei servizi pubblici e privati (ad es. Moltiplicatori territoriali, insegnanti, operatori della Polizia Locale, volontari).

Le azioni progettuali individuate intercettano in maniera differenziata tutte le tipologie di destinatari:

- con le azioni riguardanti l'informazione e la comunicazione si intende agire in larga parte sulla popolazione in generale, promuovendo un'informazione diffusa, vi sono poi interventi su fasce d'età specifiche, quali studenti/giovani e anziani;
- la formazione ha interventi dedicati agli studenti/giovani ed anziani; altri interventi formativi sono pensati per i "moltiplicatori" e gli operatori dei Servizi, che possono intervenire, migliorando i livelli di conoscenza di chi incontrano, ma anche intercettando precocemente i bisogni;
- con gli interventi di vigilanza si agisce sui gestori degli esercizi commerciali/sale slot, con interventi di vigilanza e controllo, ma anche, dove possibile, promuovendo azioni di collaborazione.

SCHEDA AZIONE:

INFORMAZIONE /COMUNICAZIONE:

Attività informative e di sensibilizzazione rivolte a target selezionati della popolazione; iniziative di comunicazione sociale articolate e di informazione sui rischi, informazioni strutturate sui servizi a disposizione.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N.SOGGETTI TOTALE	N.POTENZIALE DEI SOGGETTI DESTINATARI DEL PROGETTO	N.ATTESO DESTINATARI
1) Popolazione totale*	99.039	85.000	30.000
2) Studenti/giovani**	9.800	4.400	400

*31/12/12 Fonte ISTAT

** 10-19 anni

LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
I 18 Comuni dell'Ambito territoriale attraverso TV, giornali locali; spazi pubblici (biblioteche...)	Vi sono mezzi di comunicazione locali molto letti dalla popolazione adulta/anziana e alcune reti Tv seguite in particolare da anziani
Due Comuni (Gandino, Alzano) dislocati lungo la media/bassa Valseriana per Spettacoli teatrali	Per la conformazione del territorio, vi sono alcuni Comuni che fanno da polo, rispetto ai vicini, per grandezza o presenza di alcuni servizi, opportuno concentrare le attività in questi.
Le 18 Biblioteche comunali dell'Ambito.	Il Comune di Albino è anche capofila del sistema bibliotecario della Valle Seriana, ciò consente un efficace coinvolgimento delle biblioteche, spesso utilizzate per mostre, a scopo divulgativo e sociale.
Scuole secondarie di primo e secondo grado e associazioni di giovani, che già collaborano con i Comuni.	Coinvolgere ragazzi e giovani, esperti per la loro fascia d'età e per i target rappresentati da genitori e nonni
Sedi di "Opinion leader" nei 18 Comuni dell'Ambito: farmacie, MMG, Chiese, etc.	Mettere a disposizione in luoghi considerati credibili e affidabili materiale sul tema; diffondere l'informazione su iniziative di contrasto al gioco d'azzardo



Città di Albino

Provincia di Bergamo

Comuni singoli e associati: feste dello sport e simili (3 Comuni disponibili, con Associazioni sportive che condividono gli obiettivi)	Il territorio è ricco di iniziative e momenti di festa delle associazioni sportive, che possono fare da volano al tema del gioco e del contrasto al gioco d'azzardo
--	---

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Si vogliono accompagnare le attività di prevenzione verso i rischi del gioco d'azzardo con valide campagne informative e di approfondimento, l'obiettivo è di diffondere informazioni e creare sensibilità sul tema, costruendo una consapevolezza diffusa sui rischi del gioco d'azzardo, quindi le persone devono avere l'opportunità di trovare messaggi coerenti sul tema, in contesti diversi: gli adulti e gli anziani in TV, dal Medico, sul Bollettino parrocchiale, ecc., i ragazzi a scuola, in biblioteca, in alcuni bar...

Sempre in diversi luoghi e contesti la popolazione e i ragazzi devono avere anche informazione delle iniziative svolte a livello locale, che costituiscono un'occasione di approfondimento sul gioco d'azzardo e i rischi ad esso legati (da spettacoli teatrali a concorsi per le scuole).

Si utilizzeranno senz'altro le campagne già in atto a livello provinciale, come "Mettiamoci in gioco", "Azzardo bastardo: io gioco contro" e la mostra itinerante "Azzardo: non chiamiamolo gioco". Si intendono utilizzare media locali e spazi pubblici e non, sia per diffondere i messaggi, sia per pubblicizzare le singole iniziative.

A tale scopo si intendono attuare:

1) *Popolazione totale:*

- a) spot, interventi e articoli su media: TV locali, giornali informativi sovra comunali, bollettini parrocchiali, ecc.;
- b) messa a disposizione di materiale informativo presso ambulatori dei MMG, farmacie, parrocchie, biblioteche, altri luoghi;
- c) spettacoli teatrali sul gioco d'azzardo, ideati per popolazione giovane e adulta, che consentono di approfondire il tema; uno spettacolo teatrale è già stato programmato il 27 maggio nel Comune capofila Albino, indirizzato alla popolazione;
- d) mostra itinerante da collocare a turno nelle biblioteche dell'Ambito;
- e) promuovere iniziative ludiche con il coinvolgimento di Associazioni sportive e Associazioni dedicate, per una promozione dell'attività ludica, che restituisca al gioco l'importante valenza educativa e socializzante.

2) *Giovani/studenti*

- a) concorso a premi per le scuole secondarie di primo grado e i primi 2 anni delle secondarie di secondo grado, sviluppando riflessione e creatività e producendo materiali di comunicazione utili alla campagna (logo campagna di Ambito...), rivolti a target diversi di popolazione: giovani, anziani, esercenti, donne, uomini.

INDICATORI DI EFFICACIA

1) *Popolazione totale*

- a) Trasmissione di almeno un'intervista/spot a Bergamo TV.
Pubblicazione di un articolo su l'Eco di Bergamo. Pubblicazione di un articolo su almeno 9 notiziari locali.
- b) Consegna materiale informativo al 90% dei MMG, 90% delle farmacie, 90% biblioteche, 50% parrocchie;
- c) Realizzazione 2 spettacoli teatrali, partecipazione di almeno 200 persone. Partecipazione attiva del pubblico al dibattito seguente gli spettacoli.
- d) Mostra itinerante in tutte le 18 biblioteche comunali;
- e) Organizzazione/partecipazione ad almeno 3 iniziative con valenza ludica che coinvolgano la popolazione, con inserimento nel titolo della manifestazione del tema del contrasto al gioco d'azzardo, e di 1 stend con materiale informativo e promozionale.

2) *Giovani/studenti*

- a) Partecipazione di almeno 10 classi delle scuole secondarie di primo grado al concorso.
Partecipazione di almeno 5 classi delle scuole secondarie di secondo grado al concorso.

RISULTATI ATTESI

1) *Popolazione totale*



Città di Albino

Provincia di Bergamo

Divulgazione corretta informazioni e attività sensibilizzazione con intervista a Bergamo TV; preparazione di articoli da pubblicare su giornali e fogli di informazione locale, anche attraverso il coinvolgimento di giovani; distribuzione di materiale informativo . Utilizzo spettacolo teatrale con dibattito seguente, per approfondimento del tema. Iniziative per far riscoprire le valenze positive del gioco, per la vita delle persone.

2) *Giovani/studenti*

Produzione di materiale disincentivante il gioco d'azzardo, scelto attraverso l'organizzazione di un concorso a premi rivolto alle scuole secondarie di primo grado e alle classi prime e seconde delle scuole secondarie di secondo grado.



Città di Albino

Provincia di Bergamo

SCHEDA AZIONE:

FORMAZIONE

Attività formative rivolte a operatori degli sportelli welfare, operatori comunali, polizia locale, percorsi con avvocati, Medici di Medicina Generale, Bancari e su target sociali, insegnanti, studenti d esercenti (esclusa la formazione obbligatoria DGR 2573 del 31.10.2014), associazioni di consumatori.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N.SOGGETTI TOTALE	N.POTENZIALE DEI SOGGETTI DESTINATARI DEL PROGETTO	N.ATTESO DESTINATARI
1) Studenti/giovani	9.800	4.400	375
2) Amministratori locali, operatori soggetti pubblici e privati (...)	600	300	50
3) Anziani	18.049	625	125

LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
Scuole secondarie di primo grado e Scuole secondarie di secondo grado (da definire dopo l'adesione per anno scolastico 2015/16)	Fondamentale intervenire su fasce d'età giovanili per rafforzare le abilità di vita, prima che entrino in contatto con pressioni verso comportamenti non salutari, da parte dei pari e del contesto
Comune di Albino per laboratorio teatrale	Individuazione di un luogo centrale, con la presenza di diversi istituti scolastici superiori
I 18 Comuni dell'Ambito territoriale	I "moltiplicatori" agiscono su diversi contesti, arrivando con le loro attività a persone dislocate in diversi Comuni
Centri sociali per anziani di 5 Comuni della Valle (Albino, Alzano, Gazzaniga, Nembro, Gandino)	Importante luogo di aggregazione territoriale per la popolazione anziana, presenti quasi in ogni Comune, già collaborativi su iniziative riguardante salute e cultura.

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

1) 1) Giovani/studenti

a) Collaborazione e sostegno ai progetti promossi dall'ASL nell'area della prevenzione alle dipendenze nella scuola, che prevedono l'inserimento di moduli dedicati al gioco d'azzardo: per le Scuole secondarie di primo grado progetto Life Skill, prevedendo la fornitura gratuita del materiale necessario ed eventuale altro sostegno; per le prime due classi delle Scuole secondarie di secondo grado, il Progetto Giovani spiriti, attraverso la messa a disposizione gratuita dello spettacolo teatrale "Il circo delle illusioni", a chiusura del percorso (classi 2°) che tratta nello specifico il tema del gioco d'azzardo. Valutare l'attivazione di momenti formativi per i genitori, come già sperimentato negli scorsi anni.

b) Attivare un'iniziativa extrascolastica, ludica, socializzante e di rinforzo alle abilità di vita, attraverso lo strumento del laboratorio teatrale. Pubblicizzata in ambito scolastico, in tutte le scuole del territorio.

2) Amministratori locali, operatori soggetti pubblici e privati (...)

Proporre ai "moltiplicatori" informazioni corrette sul fenomeno, affinché a loro volta le diffondano alle persone con cui entrano in contatto per attività lavorativa o di volontariato. Attivare due percorsi formativi per "Moltiplicatori" e operatori del settore: Assistenti sociali, operatori della Polizia locale, operatori di oratori e società sportive, Psicologi che intervengono nelle scuole, operatori centri di ascolto Caritas, ecc.. I 2 percorsi si differenziano per il grado di approfondimento del tema: il primo, più impegnativo, riservato a personale dipendente delle Amministrazioni, del Terzo settore, ecc. serve anche a formare possibili formatori. Il secondo per i volontari, più "leggero" fornisce in un incontro informazioni di base sul tema e sui servizi/interventi in atto. Entrambi forniscono gli strumenti per una rilevazione precoce del bisogno, il supporto e orientamento alla rete dei servizi.

3) Anziani

Attivare dei momenti di incontro formativi per le persone frequentanti i Centri sociali e la Terza università. Con una modalità leggera e interattiva informare e sensibilizzare le persone anziane sul tema, sia per rendere coscienti dei rischi, sia perché diffondano informazioni corrette presso familiari e conoscenti. Il coinvolgimento degli anziani



Città di Albino

Provincia di Bergamo

all'interno dei centri sociali o di momenti incontro come Terza Università, consente di sfruttare momenti aggregativi già presenti, in luoghi tipici di ritrovo, favorendo la partecipazione.

INDICATORI DI EFFICACIA

1) *Giovani/studenti*

- a) Adesione di almeno 5 classi prime della scuola secondaria di primo grado (stimati circa 125 studenti, rispetto alle adesioni dello scorso anno) che avviano il LifeSkills Program (progetto validato da Regione Lombardia).
Partecipazione di 10 classi seconde di scuola secondaria superiore (stimati circa 250 studenti, rispetto alle adesioni dello scorso anno) che intraprendono il percorso sul tema del gioco d'azzardo all'interno del progetto "Giovani Spiriti" (che prevede una valutazione riguardo al raggiungimento degli obiettivi previsti).
Messa a disposizione di 2/3 spettacoli di chiusura del percorso "Giovani spiriti" gratuiti, aperti anche ad altri studenti;
- b) Partecipazione di 10/15 ragazzi al laboratorio teatrale, produzione di materiale utile per la diffusione ad altri (piccola performance, o spettacolo), in particolare coetanei, genitori;

2) *Amministratori locali, operatori soggetti pubblici e privati (...)*

Attivazione di almeno 1 corso, con la partecipazione di 25 persone al percorso di formazione che nello svolgimento della propria attività lavorativa incontrano giocatori d'azzardo (Assistenti sociali, Polizia locale, Operatori cooperazione, ecc).

Attivazione di almeno 1 corso, con la partecipazione di 25 persone al percorso di formazione che nello svolgimento della propria attività di volontariato incontrano giocatori d'azzardo e persone interessate al tema (Centri di ascolto Caritas, operatori di oratori, associazioni genitori, ecc..)

3) *Anziani*

Partecipazione almeno di 5 Centri sociali per anziani a 1 momento formativo ciascuno, per un totale di 125 partecipanti.

RISULTATI ATTESI

Si intende creare un contesto più attento nei confronti dei giocatori e del gioco d'azzardo: fornendo informazioni corrette e aumentando la percezione dei possibili rischi connessi e della possibile deriva verso il gioco d'azzardo patologico. Acquisire/rinforzare le capacità critiche riguardo al mercato e alla pubblicità che induce al gioco, promettendo enormi guadagni. Stimolare gli adulti a non lasciare che i giovanissimi utilizzino la rete web senza controlli. Attivazione di percorsi formativi differenziati per gli specifici target:

1) *Giovani/studenti*

Sostenere l'attivazione del progetto Life Skill in nuove classi prime della scuola secondaria di primo grado, dove è previsto l'inserimento di moduli di insegnamento specifici sul tema dei rischi legati al gioco d'azzardo.

Sostenere il lavoro svolto nelle classi seconde delle scuole secondarie di secondo grado sul tema delle dipendenze e del gioco d'azzardo, attraverso il finanziamento della proposta teatrale che chiude il progetto.

Proposta di laboratorio teatrale sul tema del gioco d'azzardo.

2) *Amministratori locali, operatori soggetti pubblici e privati (...)*

Costruzione di almeno 2 percorsi di formazione che intercettino persone diverse, sia chi nello svolgimento della propria attività lavorativa può entrare in contatto con giocatori d'azzardo a rischio di patologia, sia chi può entrare in contatto per la propria attività di volontariato, ma anche persone interessate al tema, per varie motivazioni.

3) *Anziani*

Attraverso il Coinvolgimento dei 5 Centri sociali nei Comuni più popolosi del territorio, raggiungere circa 125 anziani, affinché gli stessi siano informati e sensibilizzati sui rischi del gioco d'azzardo. Una ricaduta secondaria attesa, anche se non preventivabile, è che queste persone informino a loro volta amici e parenti, allargando l'informazione corretta sul tema.

SCHEDA AZIONE:

MAPPATURA territoriale e individuazione luoghi sensibili pubblici esercizi e sale gioco con installati (New slot) AWP e Vlt



Città di Albino

Provincia di Bergamo

TERRITORIO COMUNALE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
I 18 Comuni dell'Ambito territoriale	Fornire a tutti i Comuni dell'Ambito una mappatura che consenta di fare scelte consapevoli e mirate, rispetto al tema

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Utilizzando come base mappature già esistenti (ASL, singoli Comuni, altre mappature a disposizione), procedere ad una ricognizione rispetto al numero di esercizi e al numero di apparecchi presenti. Per ogni esercizio evidenziare dove sono collocati gli apparecchi (stanza separata, sala comune...).

Evidenziare i luoghi sensibili e la loro distanza dagli esercizi che hanno AWP e Vlt, costruendo un elenco a schede aggiornabili; produrre una mappa georeferenziata del territorio con la distribuzione dei luoghi sensibili e degli esercizi commerciali di cui sopra.

Si pensa che l'attività di mappatura e produzione materiale possa essere affidata a Cooperative/Associazioni che operano in progetti già in atto a livello territoriale, per il coinvolgimento di giovani/adulti con difficoltà di inserimento nel mondo del lavoro.

INDICATORI DI EFFICACIA

Rilevazione del 100% degli esercizi e dei luoghi sensibili individuati dalla normativa.

Produzione mappa georeferenziata

RISULTATI ATTESI

Consegna ai Comuni di mappa georeferenziata territoriale per ogni Comune e complessiva di Ambito, anche per una lettura delle presenze collocate a confine fra Comuni.

Acquisire la conoscenza dei luoghi sensibili e della loro eventuale vicinanza con sale gioco/bar con installati AWP e Vlt, utilizzare la conoscenza per la programmazione.



Città di Albino

Provincia di Bergamo

SCHEDA AZIONE:

CONTROLLO E VIGILANZA Svolte da soggetti istituzionali deputati dalla normativa nazionale e regionale

DESTINATARI INDIVIDUATI	N.ATTESO DESTINATARI	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
1) Esercizi con AWP e Vlt e le sale gioco	258	Verificare l'applicazione della normativa in tutti gli esercizi.

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

1) *Esercizi con AWP e Vlt e le sale gioco*

- a) Attraverso l'azione del personale della Polizia locale dei Comuni, verificare l'applicazione della normativa, stimolando anche coloro che sono meno ligi nell'attenersi alle norme, compreso il divieto ai minori di praticare il gioco d'azzardo.
- b) Affiancare all'azione di controllo, a seguito anche delle azioni formative obbligatorie, un sostegno agli esercenti nel rendere disponibile il materiale (fornito dall'ASL e prodotto nel corso del Progetto) per rendere consapevoli i giocatori dei rischi legati al gioco d'azzardo: utilizzo manifestini da appendere e volantino con mini-questionario sulla dipendenza. Verificare la disponibilità di qualche esercente alla sottoscrizione del Codice etico provinciale.

INDICATORI DI EFFICACIA

1) *Esercizi con AWP e Vlt e le sale gioco*

Il 90 % dei locali è in regola con la normativa

Il 30 % dei locali affigge i manifesti e rende disponibili i volantini

RISULTATI ATTESI

1) *Esercizi con AWP e Vlt e le sale gioco*

Con l'azione di vigilanza ci si attende l'applicazione della normativa in quasi tutti i locali controllati, tuttavia è anche con un paziente lavoro di sensibilizzazione che si può arrivare ad ottenere l'utilizzo del materiale informativo, utile ai giocatori d'azzardo, almeno nel 30% degli esercizi interessati. Ciò consente di raggiungere e sensibilizzare i giocatori in modo mirato.