

Sistema Socio Sanitario



Regione  
Lombardia

ATS Brescia

*Agenzia di Tutela della Salute di Brescia*

**Sede Legale: viale Duca degli Abruzzi, 15 – 25124 Brescia**

Tel. 030.38381 Fax 030.3838233 - [www.ats-brescia.it](http://www.ats-brescia.it) - [informa@ats-brescia.it](mailto:informa@ats-brescia.it)

Posta certificata: [protocollo@pec.ats-brescia.it](mailto:protocollo@pec.ats-brescia.it)

Codice Fiscale e Partita IVA: 03775430980

DECRETO n. 570

del 29/09/2017

Cl.: 1.1.02

OGGETTO: Bando dedicato agli Enti Locali per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico – L.R. 8/2013 – partecipazione in forma di partnership al progetto denominato "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!" (ID Pratica 420809 – Prot. Z1.2017.0004785) promosso dal Comune di Chiari.

**II DIRETTORE GENERALE - Dr. Carmelo Scarcella  
nominato con D.G.R. X/4615 del 19.12.2015**

Acquisiti i **pareri** del  
DIRETTORE SANITARIO  
del  
DIRETTORE SOCIOSANITARIO  
e del  
DIRETTORE AMMINISTRATIVO

Dr. Fabrizio Speziani  
Dr.ssa Annamaria Indelicato  
Dott.ssa Teresa Foini



IL DIRETTORE GENERALE

Visti:

- la L.R. n. 8/2013 del 21.10.2013 "Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico" che reca disposizioni finalizzate alla prevenzione, al contrasto di forme di dipendenza dal gioco d'azzardo patologico, nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono affette e al supporto delle loro famiglie attraverso lo sviluppo di collaborazioni fra Regione Lombardia, Enti Locali, ATS, i soggetti del terzo settore, nonché tutti i soggetti che operino per contrastare il fenomeno della dipendenza dal gioco;
- la D.G.R. n. X/2743 del 28.11.2014 con la quale Regione Lombardia ha avviato un bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito, indetto con D.d.u.o. n. 1934/2015;
- la D.G.R. X/6310 del 06.03.2017 in cui Regione Lombardia rinnova il suo impegno nel contrastare il rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito e approva i nuovi criteri per l'emanazione di un bando che tenga conto delle proposte progettuali elaborate dai comuni e comunità montane sulla base delle esigenze territoriali e che incentivi la continuità di alcune delle azioni più significative avviate con il precedente bando, garantendo la persistenza delle reti costituite sul territorio ed una maggiore efficacia dei risultati raggiunti;
- il D.d.u.o. n. 2379 del 07.03.2017 con il quale, in attuazione della la D.G.R. n. X/6310 del 06 marzo 2017, viene approvato il Bando;

Vista, altresì, la lettera Prot. n. 10299 del 30.03.2017 (atti ATS prot. n. 0034834 del 11.04.2017), con la quale il Comune di Chiari ha chiesto ad ATS di Brescia di collaborare in forma di partnership, alla formulazione di una proposta progettuale per la realizzazione di azioni di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico, da presentare a Regione Lombardia;

Preso atto che, con D.d.u.o. n. 6426 del 31.05.2017, il progetto denominato "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!" promosso dal Comune di Chiari, identificato dall'ID Pratica 420809 - Prot. Z1.2017.0004785, è stato ricompreso fra i progetti ammessi a finanziamento;

Precisato che:

- con lettera Prot. n. 0035339/17 del 12.04.17 ATS di Brescia ha accettato di partecipare in qualità di partner al Progetto "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!" che si svilupperà dal 03.07.2017 al 03.07.2018, così come da allegato "A" composto da n. 22 pagine, che costituisce parte integrante del presente provvedimento;
- ATS di Brescia partecipa alla realizzazione del Progetto mettendo a disposizione ore personale, corrispondenti ad una valorizzazione economica complessiva indicativa di € 1.027,65;
- con lettera Prot. n. 0064406/17 del 07.07.2017 ATS di Brescia ha autorizzato la Dr.ssa Margherita Marella a svolgere, nell'ambito Progetto "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!", attività di programmazione, monitoraggio, verifica e raccordo con quanto programmato da ATS e sviluppato sul territorio, per un impegno complessivo di 15 ore corrispondenti ad una valorizzazione economica indicativa di € 801,45;
- con lettera Prot. n. 0062514/17 del 03.07.2017 ATS di Brescia ha autorizzato l'Assistente Sociale Sig. Paolo Zampiceni a svolgere, nell'ambito Progetto "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!", attività di integrazione epidemiologica e lettura dati contesto, per un impegno complessivo di 10 ore corrispondenti ad una valorizzazione economica indicativa di € 226,20;

Precisato, altresì, che:



- come disposto dal Decreto Regionale n. 2379 del 07.03.2017, il cofinanziamento può avvenire sotto forma di risorse proprie del capofila e degli altri partner del progetto, anche sotto forma di valorizzazione del costo del personale subordinato o di quello dei soggetti coinvolti nelle azioni progettuali;
- la partecipazione al progetto non prevede, in considerazione di quanto sopra esposto, alcun compenso aggiuntivo per il personale coinvolto e nessun costo aggiuntivo per l'Agenzia;

Vista la proposta presentata dal Direttore ad interim del Dipartimento di Igiene e Prevenzione Sanitaria, Dr. Fabrizio Speziani, qui anche in qualità di Responsabile del procedimento, che attesta la regolarità tecnica del presente provvedimento;

Dato atto che dal presente provvedimento non discendono oneri per l'Agenzia;

Vista l'attestazione del Direttore del Servizio Risorse Economico-Finanziarie, Dott.ssa Lara Corini, in ordine alla regolarità contabile;

Acquisiti i pareri del Direttore Sanitario, Dr. Fabrizio Speziani, del Direttore Sociosanitario, Dr.ssa Annamaria Indelicato e del Direttore Amministrativo, Dott.ssa Teresa Foini che attesta, altresì, la legittimità del presente atto;

#### D E C R E T A

- a) di formalizzare la partecipazione in qualità di partner al Progetto "A CHE GIOCO GIOCHIAMO ?!", promosso dal Comune di Chiari, che si svilupperà dal 03.07.2017 al 03.07.2018, così come da allegato "A" composto da n. 16 pagine, che costituisce parte integrante del presente provvedimento e che, con D.d.u.o. n. 6426 del 31.05.2017, è stato ricompreso fra i progetti ammessi a finanziamento con ID Pratica 420809 - Prot. Z1.2017.0004785;
- b) di contribuire alla realizzazione del Progetto coinvolgendo la Dr.ssa Margherita Marella con un impegno orario complessivo di 15 ore e l'Assistente Sociale Sig. Paolo Zampiceni con un impegno orario complessivo di 10 ore, i quali svolgeranno attività di carattere istituzionale in orario di servizio per una valorizzazione economica complessiva indicativa di € 1.027,65;
- c) di dare atto che, come disposto dal Decreto Regionale n. 2379 del 07.03.2017, il cofinanziamento può avvenire sotto forma di risorse proprie del capofila e degli altri partner del progetto, anche sotto forma di valorizzazione del costo del personale subordinato o di quello dei soggetti coinvolti nelle azioni progettuali, e pertanto la partecipazione al progetto non prevede alcun compenso aggiuntivo per il personale coinvolto e nessun costo aggiuntivo per l'Agenzia;
- d) di dare atto che il presente provvedimento è sottoposto al controllo del Collegio Sindacale, in conformità ai contenuti dell'art. 3-ter del D.Lgs. n. 502/1992 e ss.mm.ii. e dell'art. 12, comma 14, della L.R. n. 33/2009;
- e) di disporre, a cura del Servizio Affari Generali e Legali, la pubblicazione all'Albo on-line - sezione Pubblicità legale - ai sensi dell'art. 17, comma 6, della L.R. n. 33/2009, e dell'art. 32 della L. n. 69/2009, ed in conformità al D.Lgs. n. 196/2003 e secondo le modalità stabilite dalle relative specifiche tecniche.

Firmato digitalmente dal Direttore Generale  
Dr. Carmelo Scarcella

## Ludopatie Linea 2 e Linea 3 - Dati riassuntivi

### 1 di 6 - Requisiti minimi

#### Requisiti minimi di accesso

##### Dati soggetto capofila

Id pratica	420809
Denominazione soggetto richiedente	CHIARI
Natura giuridica	Comune
Codice Fiscale	00606990174
Forma giuridica	ENTE DIRITTO PUBBLICO
E-mail per comunicazioni	servizisociali@comune.chiari.brescia.it
PEC	comunedichiari@legalmail.it
Telefono	030/7008238
Si intende presentare un progetto in forma	Associata
Linea di finanziamento	Linea 2
Titolo progetto	A che gioco giochiamo ?!
Fascia di popolazione soggetto richiedente	da 10.001 a 100.000 abitanti

---

##### Dichiarazioni

Il soggetto richiedente dichiara ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR 28/12/2000 n. 445 e consapevole delle sanzioni penali conseguenti a dichiarazioni mendaci, formazione e/o uso di atti di cui all'art. 76 del citato DPR 445/2000:

che per lo stesso progetto non è stata presentata altra domanda di finanziamento	Sì
che tutti i dati e le informazioni inseriti nella domanda telematica di contributo corrispondono al vero	Sì
che il capofila del progetto non ha partecipato in qualità di partner ad altri progetti per il presente bando	Sì
che i soggetti partner non pubblici che partecipano al presente progetto hanno sottoscritto di non partecipare ad oltre tre progetti nella stessa Provincia e oltre cinque sul territorio regionale	Sì

---

### 2 di 6 - Dati della domanda

#### Dati della domanda

Rappresentante Legale soggetto richiedente

Codice fiscale	[REDACTED]
Cognome	VIZZARDI
Nome	MASSIMO

---

**Firmatario della domanda**

Il firmatario della domanda coincide con il Rappresentante Legale del No  
soggetto capofila?

Codice fiscale	[REDACTED]
Cognome	SIMONI
Nome	ROSA
Telefono	030/7008238
E-mail	servizisociali@comune.chiari.brescia.it
Ruolo	Dirigente Settore Sociale

---

**Responsabile del progetto**

Il responsabile del progetto coincide con Firmatario

---

**Sede legale soggetto richiedente**

Provincia	Brescia
Comune	Chiari
CAP	25032
Indirizzo	P.zza Martiri della Libertà, 26

---

### 3 di 6 - Dati di Progetto

#### Dati partecipazione

#### Partner Pubblici

Denominazione partner	Comune di Coccaglio
Codice fiscale	00821390176
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Comune di Rovato
Codice fiscale	00450610175
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Istituto Istruzione Superiore EINAUDI
-----------------------	--

Codice fiscale	82001490174
Tipologia	Altro
Specificare	Istituto Scolastico Superiore
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	ATS Brescia
Codice fiscale	03775430980
Tipologia	Agenzie di Tutela della Salute (ATS)
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Istituto d'Istruzione Superiore Statale L.Gigli
Codice fiscale	91011950176
Tipologia	Altro
Specificare	Istituto d'Istruzione Superiore Statale
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner senza budget

Denominazione partner	Comune di Roccafranca
Codice fiscale	00729210179
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Comune di Urago D'Oglio
Codice fiscale	00958050171
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Comune Cazzago San Martino
Codice fiscale	00724650981
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Comune di Castrezzato
Codice fiscale	00848610176
Tipologia	Comune
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner

Denominazione partner	Comune di Castelvotati
Codice fiscale	00724220173
Tipologia	Comune

Ruolo nell'ambito del progetto Partner

Denominazione partner Comune di Rudiano

Codice fiscale 00832180178

Tipologia Comune

Ruolo nell'ambito del progetto Partner

Denominazione partner Comune di Trenzano

Codice fiscale 00949980171

Tipologia Comune

Ruolo nell'ambito del progetto Partner

Denominazione partner Comune di Comezzano Cizzago

Codice fiscale 00450610175

Tipologia Comune

Ruolo nell'ambito del progetto Partner

Denominazione partner ASST Franciacorta

Codice fiscale 03775820982

Tipologia Aziende Socio Sanitarie Locali (ASST)

Ruolo nell'ambito del progetto Partner

---

## Partner Privati

Denominazione partner Associazione Amici del Calabrone

Codice fiscale 98068540172

Tipologia Soggetti del terzo settore di cui alla l.r. 14.2.2008, n. 1, iscritti all'Albo regionale/provinciale

Ruolo nell'ambito del progetto fornitore di servizi

Denominazione partner Associazione Amici Pensionati e anziani di Chiari Onlus

Codice fiscale 91008580176

Tipologia Soggetti del terzo settore di cui alla l.r. 14.2.2008, n. 1, iscritti all'Albo regionale/provinciale

Ruolo nell'ambito del progetto Partner senza budget

Denominazione partner Circolo ACLI Chiari

Codice fiscale 91000090174

Tipologia	Soggetti del terzo settore di cui alla l.r. 14.2.2008, n. 1, iscritti all'Albo regionale/provinciale
Ruolo nell'ambito del progetto	Partner senza budget

### **Date del progetto**

Data avvio progetto	03/07/2017
Data fine progetto prevista	03/07/2018

### **Ambiti di intervento**

#### **Motivare l'interesse a realizzare il progetto:**

Negli ultimi anni nuove forme di dipendenze (new addictions) sono entrate a far parte della nostra quotidianità ; tra queste grande allarme ed attenzione ha suscitato il gioco d'azzardo patologico. Nel corso degli anni si è assistito all'aumento delle occasioni di gioco lecito (lotto, superenalotto,totocalcio, bingo, slot machines, gratta e vinci...) a cui si è affiancata anche una crescente propensione della popolazione al gioco on line disponibile in qualsiasi momento e luogo ed attraverso diversi strumenti (quali Pc, tablet, telefonini,portatili...). Per quanto riguarda i soggetti maggiormente predisposti al gioco d'azzardo, nella maggior parte dei casi si tratta di soggetti con basso livello di reddito (o addirittura disoccupati) e di scolarizzazione. Il Dipartimento Politiche Antidroga stima una prevalenza nella popolazione 15 – 64 anni del 1 – 3% di persone affette da GAP. Il gioco visto non solo come problema di ordine pubblico bensì con forti valenze e ripercussioni sociali e sanitarie, può produrre effetti negativi non solo in ambito economico ma anche nelle relazioni familiari, nelle relazioni lavorative e sociali fino a produrre, nei casi più gravi, problemi legali e rapporti con la criminalità. Il giocatore d'azzardo patologico infatti sperimenta più volte episodi di giochi d'azzardo che dominano la sua vita a scapito della propria vita sociale, familiare , professionale, materiale, dei valori e degli impegni personali e familiari. (Organizzazione Mondiale della Sanità – The International Classification of Diseases 10th). Anche nella piccola realtà clarense la propensione al gioco pare essere elevata, viste le casistiche afferite allo sportello di segretariato sociale di grave disagio economico e conflittualità familiare da riferirsi alle problematiche di dipendenza da gioco. L'ufficio Commercio dell'Ente Comunale stima la presenza di n. 20 esercizi commerciali che hanno presentato comunicazione e richiesta per l'installazione di apparecchi da gioco, ma, contemporaneamente ci segnala la mancata corrispondenza di questo dato alla realtà ed alla distribuzione territoriale di apparecchiature per il gioco lecito, in quanto le attività già in possesso di autorizzazione per la somministrazione al pubblico di alimenti e bevande non sono tenute a presentare comunicazione o ulteriore richiesta al Comune di appartenenza, così come previsto dall'art. 86 del T.U.L.P.S. In conseguenza alle affermazioni sopra riportate, si rende necessario un lavoro di raccolta dati all'interno del comune che racchiuda informazioni quantitative e qualitative rispetto ai luoghi dove viene praticato il gioco d'azzardo. Tale lacuna di dati aderenti alla realtà territoriale non consente all'Amministrazione di avere un quadro complessivo del fenomeno e di mettere in atto interventi mirati al contenimento ed alla presa in carico del problema. Questo lavoro di mappatura del territorio consentirebbe di rispondere in primo luogo ad un'esigenza informativa e di orientamento offrendo elementi di conoscenza e riflessione intorno a temi quali la diffusione e capillarità dell'offerta, grado di rischio (per numerosità e/o per vicinanza geografica), mettendo in relazione gli esercizi mappati con luoghi potenzialmente frequentati da target vulnerabili ( i cosiddetti luoghi sensibili secondo la L.r. n. 08 del 21/10/2013 – per i quali le norme regionali impongono il rispetto di distanze minime). La amministrazioni comunali coinvolte riconoscono l'urgenza si un intervento articolato e supportato da una rete territoriale in grado di vere un impatto significativo a tutela della salute dei propri cittadini. A che gioco giochiamo diviene quindi una opportunità e

un impegno che raccoglie l'invito e le opportunità rese possibili da Regione Lombardia attraverso normative e finanziamenti specifici.

#### **Ambiti di intervento:**

A. INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE;B. FORMAZIONE;D. MAPPATURA E CONTESTUALE AZIONE DI CONTROLLO;E. 'AZIONI NO SLOT';G. RICERCA;

#### **Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018:**

Il progetto "A che gioco giochiamo?!" si sviluppa con l'intento di avviare, con una pianificazione pluriennale, un processo di prevenzione e riduzione del fenomeno del gioco d'azzardo nel territorio dell'Ambito Distrettuale n. 07 Oglio Ovest. Il progetto è da intendersi come avvio di un intervento pluriennale in grado di coinvolgere i diversi Comuni appartenenti all'ambito. Il progetto si avvale della consulenza di Socialis e dell'Associazione Amici del Calabrone quale soggetti erogatori di servizi con competenze specifiche in ambito di ricerca e sulle tematiche oggetto del bando. Per la sua realizzazione sono state individuate diverse strategie strutturate in una logica consequenziale in grado di avviare processi di lettura del contesto per poi restituirli al medesimo in ottica di pianificazione degli interventi. Le azioni di ricerca, formazione e mappatura svolgeranno un ruolo centrale di raccolta dati, analisi delle evoluzioni del fenomeno per la definizione di strategie future di carattere territoriale destinate al contenimento della diffusione del GAP. La ricerca permetterà di leggere in particolare il mondo adolescenziale ed il suo rapporto con web e gioco online. La mappatura diverrà contemporaneamente acquisizione di elementi conoscitivi e azione di controllo nel territorio. La formazione agli amministratori locali permetterà di introdurre con la meritata attenzione la tematica nelle strategie di intervento di carattere territoriale. Il progetto in primis intende attivare e consolidare la sensibilità delle amministrazioni locali per poi valorizzare questa scelta con il coinvolgimento della popolazione del territorio. Dopo una prima fase di raccolta degli elementi il progetto sarà orientato alla diffusione e all'informazione dei diversi target per il contrasto del GAP. Le macro strategie di intervento quindi sono così riassumibili: 1. PIANI TERRITORIALI DI CONTENIMENTO DEL FENOMENO: a. Realizzazione di interventi di mappatura del territorio, individuazione dei luoghi sensibili, dei locali con installati VLT o altre offerte di gioco d'azzardo. b. Definizione di piani territoriali che siano in grado di contenere la diffusione del gioco d'azzardo attraverso: • Pianificazione e regolamentazione a tutela dei luoghi sensibili • Verifica e controllo di licenze e adempimenti di legge per i locali 2. RICERCA nel territorio attraverso una indagine conoscitiva su web e giovani in collaborazione con gli Istituti Superiori 3. PREVENZIONE: a. Iniziative di formazione rivolte a : • Amministratori e Polizia locale • Operatori dei servizi • Studenti e giovani b. Interventi di informazione e sensibilizzazione rivolti a: • Anziani • Popolazione generale c. Eventi no slot di sensibilizzazione rivolti a: • Popolazione generale • Adolescenti e giovani • Anziani Le risorse destinate alle azioni progettuali sono così definite: RICERCA 140 Ore di Esperti a disposizione per l'attività di ricerca FORMAZIONE 250 ORE Di formatori a supporto dei percorsi rivolti ai diversi target MAPPATURA 160 ORE A disposizione della polizia Locale per attività di mappatura e controllo 150 Ore di attività del personale amministrativo a supporto dell'attività di mappatura e controllo 40 ore di esperti per le attività di geolocalizzazione e aggiornamento dati web INFORMAZIONE 100 ORE Di esperti supporto della rete e per la realizzazione delle campagne informative, anche attraverso la valorizzazione di campagne a livello Regionale o Nazionale. AZIONI NO SLOT Budget a disposizione di 3000 euro.

#### **Descrizione risultati attesi 2017/2018:**

I risultati attesi sono orientati all'efficacia interna agli uffici comunali nella applicazione della LR8/2013. Il territorio e le amministrazioni comunali hanno manifestato un interesse al contrasto del fenomeno ma stanno avviando questo processo attraverso il progetto e un piano pluriennale. Dagli esiti del progetto ci si attende la messa al centro delle proprie priorità da parte delle amministrazioni comunali della tematica gioco d'azzardo. E il conseguimento dei seguenti obiettivi • Amministrazioni locali attive nel contrasto nella diffusione del GAP • Aumento

dell'efficienza e dell'efficacia degli operatori pubblici e privati nell'affrontare le problematiche legate ai • popolazione generale maggiormente informata e sensibile rispetto al tema GAP. • attenzione al target maggiormente a rischio quali gli anziani sul tema GAP • conoscenza del fenomeno nella fascia di popolazione adolescenziale in particolare su temi del web e conseguente pianificazione di interventi • nuovi elementi a disposizione per orientare le attività future in ottica preventiva

---

## Ambito A. INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE

### Azioni

Luogo di intervento	Comuni Ambito Distrettuale Oglio Ovest
Target individuato 2017/2018	popolazione generale
Risultati attesi 2017/2018	3.000,00

Luogo di intervento	Scuole superiori Ambito Distrettuale
Target individuato 2017/2018	Giovani-Studenti
Risultati attesi 2017/2018	500,00

### Descrizione azioni

#### Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018

Il gioco d'azzardo si sta presentando sempre più come un fenomeno diffuso da tenere monitorato nelle sue trasformazioni e di conseguenza da contrastare. Solo da pochi anni i servizi sono in grado di intercettare negli adulti le prime situazioni di GAP (gioco d'azzardo patologico), quale conseguenza di un fenomeno che in Italia ha avuto una espansione continua. Il gioco d'azzardo è un fenomeno che negli ultimi 15 anni è cresciuto in maniera esponenziale. Una crescita dovuta anche a una serie di cambiamenti, strutturali e culturali, che hanno portato negli anni a trasformare il gioco d'azzardo in un comportamento di massa: o il passaggio da luoghi definiti e spazi dedicati (sale gioco) alla possibilità di giocare ovunque: bar, tabaccherie, autogrill etc. o la possibilità di giocare tutti i giorni della settimana a qualsiasi ora; o la pervasività attraverso il marketing massiccio: è il gioco ad andare verso il giocatore o la diversificazione del target: pubblicità che si diversifica per le diverse fasce d'età coinvolgendo adolescenti, giovani, adulti, anziani; o la moltiplicazione delle proposte di gioco e continua introduzione di nuovi giochi; o l'accessibilità delle puntate: l'azzardo costa poco. La diffusione e normalizzazione del fenomeno abbassano significativamente la percezione dei rischi ad esso legati. Il gioco entra nella normalità, praticato spesso anche in famiglia. Divengono quindi necessari dei processi di carattere informativo per contrastare la diffusione nei diversi target di popolazione. Il progetto prevede di coinvolgere i diversi soggetti nei singoli contesti attraverso la divulgazione di campagne informative che saranno realizzate ad hoc con il coinvolgimento attivo della rete dei soggetti del territorio per la divulgazione delle azioni. La popolazione generale sarà destinataria di campagne di sensibilizzazione pensate in modo specifico per le diverse fasce d'età. Il formato grafico e la modalità di diffusione stessa saranno calibrate ai destinatari. Alcuni comuni coinvolti inoltre aderiscono già a campagne informative a livello nazionale. Il progetto inoltre prevede il coinvolgimento attivo dei diversi target nella realizzazione di eventi destinati alla sensibilizzazione della popolazione generale. I soggetti potranno partecipare a vario titolo nell'organizzazione a partire dalla pubblicizzazione al coinvolgimento diretto come promotori delle iniziative. Le attività saranno realizzate da personale in possesso sia di competenze educative, sia riferite

all'animazione. Inoltre è garantita la consulenza scientifica del personale che opera in ambito terapeutico e l'ampia collaborazione del volontariato. La realizzazione di spettacoli ad ampia diffusione permetterà un ampio coinvolgimento della popolazione con importanti possibilità di sensibilizzazione di altri target, consentendo anche un effetto moltiplicatore delle risultati. Si tratta di un processo di carattere culturale, perché si ritiene che il problema del gioco d'azzardo non sia solo una questione individuale, ma anche sociale e quindi da affrontare in chiave sociologica. In questo senso, il giocatore non è considerato solo in rapporto alla propria patologia, ma in ragione della sua posizione nel contesto che abita, sia in termini di cultura sociale, ma anche di qualità delle relazioni interpersonali. Agire proprio sul contesto, sulle relazioni di comunità, creare legami e arte espressiva, sono passaggi importanti perché permettono di modificare i presupposti ecologici su cui si radica il gioco patologico. Si prevedono azioni specifiche per il target over 60 con campagne informative con la distribuzione di materiali sui temi GAP. La popolazione anziana sarà destinataria di campagne di sensibilizzazione pensate in modo specifico. Si prevede il coinvolgimento delle associazioni presenti nel territorio con la costruzione di gruppi ad hoc sul tema GAP per la diffusione dei materiali e la realizzazione degli eventi.

#### **Descrizione dei risultati attesi 2017/2018**

INFORMAZIONE Risultati attesi Il territorio che si intende coinvolgere attraverso il progetto sviluppa per la prima volta interventi sulla tematica in oggetto. Gli obiettivi e i risultati attesi sono riferiti quindi ad un primo approccio alla tematica con la consapevolezza che il primo step sarà destinato a renderne diffusa l'attenzione. Attraverso le azioni di informazione il progetto si prefigge i seguenti risultati: - Maggiore informazione e sensibilità della popolazione generale rispetto al tema GAP. - Maggiore coinvolgimento attivo della popolazione generale al contrasto nella diffusione del GAP - Aumento del livello di attenzione per i target maggiormente a rischio quali gli anziani. - Aumento del sostegno sociale per la popolazione anziana sul tema GAP - Aumento delle conoscenze sui rischi legati a comportamenti connessi al GAP INDICATORI DI EFFICACIA -Raggiungimento del 90% della popolazione indicata come destinataria delle diverse azioni di sensibilizzazione. - Realizzazione di almeno 4 eventi pubblici sul tema in collaborazione in collaborazione con la rete - numero di soggetti del territorio coinvolti direttamente nella realizzazione delle campagne informative ad hoc - Numero di anziani intercettati direttamente attraverso le campagne informative ad hoc - Numero di soggetti istituzionali aderenti alla rete coinvolti nella realizzazione delle campagne informative ad hoc

---

#### **Spese A. INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	1.323,00 €
Rapporto di lavoro diverso da quello subordinato	4.000,00 €
<b>Totale spese risorse umane</b>	<b>5.323,00 €</b>

##### **SPESE GENERALI**

Riproduzione di materiali documentali o didattici	700,00 €
Acquisto di spazi televisivi o radiofonici	0,00 €
Produzione di materiale promozionale (gadget, magliette, etc.)	0,00 €
Affitto di sedi per lo svolgimento di attività legate al progetto	0,00 €
Affitto di attrezzature (microfoni, palchi, stand, etc.)	0,00 €
Diritti SIAE	0,00 €
Assicurazione per eventi previsti e organizzati	0,00 €

Totale spese generali 700,00 €

**TOTALE SPESE 6.023,00 €**

## Ambito B. FORMAZIONE

### Azioni

Target individuato 2017/2018	Polizia locale - Amministratori- operatori sociali
N° potenziale dei soggetti raggiunti del progetto 2017/2018	50,00
Risultati attesi 2017/2018	30,00

Target individuato 2017/2018	Giovani
N° potenziale dei soggetti raggiunti del progetto 2017/2018	3.000,00
Risultati attesi 2017/2018	110,00

### Descrizione azioni

#### Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018

Il progetto si prefigge di attivare le amministrazioni locali su una tematica che necessita sempre più di essere presidiata a partire interventi istituzionali, supporto tecnico specifico dagli operatori dei comuni e agli amministratori locali. In quest'ottica il progetto pone al centro del proprio sviluppo la formazione specifica sul tema. Il progetto si avvale del supporto di ASST con propri esperti per la realizzazione degli interventi formativi, della supervisione di ATS attraverso il proprio ruolo di indirizzo. Per tutti i gli interventi si prevede di introdurre la tematica attraverso contributi di esperti nell'ambito del Gap e delle dipendenze. Verranno predisposte giornate formative, seminari e workshop con una modalità interattiva utilizzando vari strumenti didattici, in particolare: Lezioni d'aula; Visione di materiali multimediali; Lavori di gruppo; Role playing; Le azioni previste risultano quindi rivolte ai seguenti target: o Operatori dei servizi Saranno coinvolti quei professionisti che si trovano ad operare in campo sociale (assistenti sociali, educatori, Asa...) e che potrebbero "intercettare" persone che hanno sviluppato una problematica legata al Gap con i seguenti obiettivi: - Aumentare la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo, in termini epidemiologici con particolare riferimento al gioco problematico e patologico. - Aumentare la capacità di individuare modelli e strategie per la prevenzione del gioco d'azzardo patologico con particolare attenzione alla diagnosi precoce. - Aumentare la capacità di sviluppare servizi a sostegno delle famiglie in cui vi siano problematiche di Gap. - Aumentare la capacità di "fare rete" fra gli operatori sociali pubblici e privati. o Amministratori locali e Polizia locale Gli interventi formativi rivolti gli amministratori locali ed alle polizie locali saranno realizzati in stretta connessione l'azione di mappatura e ad essa propedeutici. La finalità dell'azione formativa è orientata a sostenere, ognuno per le proprie competenze, i destinatari dell'intervento, nell'applicazione della normativa e la sua assunzione/applicazione da parte dei comuni aderenti. Gli obiettivi specifici per questo target risultano i seguenti: - Aumentare la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo - Sviluppare, ampliare l'applicazione della normativa - Aumentare le competenze degli operatori della polizia locale (la sua applicazione, gli obblighi degli esercenti, la stesura dei verbali.....). - Aumentare la capacità di "fare rete" tra comuni e tra polizie locali o Studenti e giovani Si prevedono attività formative per lo sviluppo di interventi di marketing preventivo che consentono di potenziare la dimensione sociale dell'apprendimento e di veicolare con maggiore efficacia l'insegnamento delle life skills idonee a formare o a rafforzare l'efficacia individuale e collettiva indispensabili per il raggiungimento del

successo formativo da parte dei ragazzi. Nel progetto le strategie di marketing preventivo sono intese come modalità più funzionale per coinvolgere i destinatari nella definizione, realizzazione e di eventi di sensibilizzazione su specifici temi inerenti il rapporto con il web e il GAP. La proposta viene effettuata attraverso una metodologia di tipo attivo nella quale i partecipanti sono invitati non solo a acquisire le competenze e le abilità richieste ma a sperimentarle attraverso giochi, attivazioni, stimoli che permettono di applicarle direttamente in situazione, per meglio comprendere e verificare l'efficacia. Gli obiettivi del marketing preventivo sono: • Aumentare le competenze dei partecipanti sul tema Web e Gioco d'azzardo • Aumentare le competenze relazionali dei partecipanti: capacità critica e comunicazione efficace • Sensibilizzare la popolazione giovanile sul tema specifico in ottica di prevenzione

#### **Descrizione dei risultati attesi 2017/2018**

I risultati attesi rispetto all'azione formativa sono riferiti alla possibilità di aumentare le conoscenze e le competenze dei destinatari, supportare il processo di sensibilizzazione del territorio sul tema gioco d'azzardo. **RISULTATI ATTESI** • Maggiore informazione e sensibilità della popolazione generale rispetto al tema GAP. • Maggiore coinvolgimento attivo delle amministrazioni locali al contrasto nella diffusione del GAP • Aumento dell'efficienza e dell'efficacia degli operatori pubblici e privati nell'affrontare le problematiche legate ai GAP **INDICATORI DI EFFICACIA** • Raggiungimento del 80% della popolazione indicata come destinataria delle diverse azioni di formazione. • Realizzazione di almeno 1 percorso per ciascun target individuato • Numero di soggetti istituzionali aderenti alla rete coinvolti nella realizzazione delle serate di formazione

#### **Spese B. FORMAZIONE**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	1.920,00 €
Rapporto di lavoro diverso da quello subordinato	10.000,00 €
<b>Totale spese risorse umane</b>	<b>11.920,00 €</b>

##### **SPESE GENERALI**

Riproduzione di materiali documentali o didattici	1.000,00 €
Acquisto di spazi televisivi o radiofonici	0,00 €
Produzione di materiale promozionale (gadget, magliette, etc.)	0,00 €
Affitto di sedi per lo svolgimento di attività legate al progetto	0,00 €
Affitto di attrezzature (microfoni, palchi, stand, etc.)	0,00 €
Diritti SIAE	0,00 €
Assicurazione per eventi previsti e organizzati	0,00 €
<b>Totale spese generali</b>	<b>1.000,00 €</b>
<b>TOTALE SPESE</b>	<b>12.920,00 €</b>

#### **Ambito D. MAPPATURA E CONTESTUALE AZIONE DI CONTROLLO**

##### **Descrizione azioni**

##### **Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018 (verifiche ed aggiornamento del censimento geolocalizzato messo a disposizione da Regione Lombardia – Allegato B al bando)**

Il progetto tra i propri interventi prevede l'azione di "MAPPATURA territoriale e individuazione luoghi sensibili locali o sale da gioco con installati AWP e Vit". Con la emanazione della

Legge Regionale 21 ottobre 2013, n. 8 "Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico" i Comuni hanno il compito e l'onere di identificare, all'interno del territorio amministrato, i luoghi sensibili al fine di tutelare tutte quelle categorie di soggetti vulnerabili e per prevenire il fenomeno del GAP, gioco d'azzardo patologico. Successivamente, con la Deliberazione di Giunta Regionale del 24 gennaio 2014, n. 1274 in attuazione all'articolo 5 delle citata LR 8/2013, sono state definite le distanze dai luoghi sensibili per la nuova collocazione di apparecchi per il gioco di azzardo lecito. Al fine di una corretta applicazione della normativa sopraccitata e la diffusione di quali siano i luoghi "sicuri" e distanti da potenziali fonti di dipendenza. Il progetto intende coinvolgere un ampio ambito territoriale attraverso il coinvolgimento degli 11 Comuni dell'Ambito Distrettuale n. 07 Oglio Ovest. La scelta nasce dalla necessità di rendere visibile ed identificabile la localizzazione di quelli che sono i luoghi sensibili all'interno di un ampio territorio che copre più di 94.000 .Il progetto intende, in prima istanza, effettuare il censimento dei luoghi sensibili sull'intero ambito territoriale interessato e successivamente alla loro mappatura. Il censimento avverrà attraverso una serie di azioni che potranno variare, di volta in volta, in base alla situazione locale riscontrata. Infatti l'individuazione potrà avvenire attraverso le seguenti azioni: A. analisi degli elementi compositivi del Data base Topografico al fine di identificare, a priori, gli edifici pubblici o comunque quegli edifici censiti e potenzialmente identificabili in luoghi sensibili; B. analisi degli strumenti urbanistici vigenti al fine di verificare le destinazioni urbanistiche e i servizi pubblici e/o di interesse pubblico; C. sopralluoghi e verifiche sul campo al fine di identificare esattamente i luoghi sensibili, l'immediato intorno e stabilire l'accesso principale; D. confronto con gli operatori comunali in merito alle localizzazioni; E. mappatura su DBT dei luoghi sensibili, suddivisi per tipologia (istituti scolastici, luoghi di culto, impianti sportivi etc..) e definizione della distanza per l'alloggiamento di new slot; F. analisi degli elementi compositivi del Data base Topografico fornito in allegato al bando G. sopralluoghi e verifiche sul campo al fine di identificare esattamente i luoghi, la corrispondenza con i dispositivi censiti la loro regolarità; H. pubblicazione della mappatura con possibilità di interrogazione e definizione della tipologia del luogo sensibile, tale consultazione sarà accessibile liberamente a tutti i cittadini attraverso una semplice connessione internet. I. Aggiornamento online della mappatura tramite l'apposito applicativo web, messo a disposizione nell'Ecosistema E015, a cadenza almeno trimestrale entro le seguenti date: 3 novembre 2017, 3 febbraio 2018, 3 maggio 2018 come indicato dal bando

---

#### **Spese D. MAPPATURA E CONTESTUALE AZIONE DI CONTROLLO**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	6.840,00 €
Rapporto di lavoro diverso da quello subordinato	3.000,00 €
<b>Totale spese risorse umane</b>	<b>9.840,00 €</b>

##### **SPESE GENERALI**

Riproduzione di materiali documentali o didattici	800,00 €
Acquisto di spazi televisivi o radiofonici	0,00 €
Produzione di materiale promozionale (gadget, magliette, etc.)	0,00 €
Affitto di sedi per lo svolgimento di attività legate al progetto	0,00 €
Affitto di attrezzature (microfoni, palchi, stand, etc.)	0,00 €
Diritti SIAE	0,00 €
Assicurazione per eventi previsti e organizzati	0,00 €
<b>Totale spese generali</b>	<b>800,00 €</b>

qualità delle relazioni interpersonali. Agire proprio sul contesto, sulle relazioni di comunità, creare legami e arte espressiva, sono passaggi importanti perché permettono di modificare i presupposti ecologici su cui si radica il gioco patologico. Tutti gli eventi saranno aperti alla cittadinanza e avranno intento di sensibilizzazione sulla tematica GAP e di valorizzazione delle scelte NO SLOT. Si prevede la realizzazione degli eventi a partire dal periodo primaverile secondo calendario da concordare con le Amministrazioni Comunali e i soggetti del territorio coinvolti. Per il target giovani si prevede la realizzazione di un evento in grado di coinvolgere e attivare lo spazio giovani comunale di Chiari. Il coinvolgimento dei ragazzi prevede una partecipazione attiva attraverso il contributo con competenze tecniche specifiche (service audio/luci, grafica per la pubblicizzazione, aspetti organizzativi e tecnici). Per il target anziani ci si potrà avvalere della rete territoriale Acli che aderisce al progetto ed è presente nei diversi comuni aderenti. Nel territorio del Comune di Chiari capofila del progetto, ci si potrà avvalere del supporto dell'associazione Amici pensionati e anziani.

#### **Descrizione dei risultati attesi 2017/2018**

Il progetto A che Gioco giochiamo intende avviare un processo culturale in grado di sensibilizzare la popolazione generale alle tematiche della ludopatia. Negli anni precedenti sono stati realizzati interventi di questo genere se non per qualche singola iniziativa. Promuovere un processo culturale richiede l'accompagnamento al cambiamento anche attraverso eventi pubblici di visibilità degli impegni profusi, di aumento della capacità critica di fronte ai fenomeni sociali. Attraverso le Azioni no slot il progetto prevede di conseguire i seguenti risultati: 1) Maggiore informazione e sensibilità della popolazione generale rispetto al tema. 2) Aumento del livello di attenzione per i target maggiormente a rischio quali gli anziani. 4) Aumento delle iniziative "no slot" con carattere distrettuale INDICATORI DI EFFICACIA -Raggiungimento del 90% della popolazione indicata come destinataria delle diverse azioni di sensibilizzazione. -Realizzazione di almeno 3 eventi pubblici in collaborazione con la rete rivolti agli specifici destinatari -Attivazione di un gruppo di giovani per la realizzazione degli eventi -N. dei locali no slot coinvolti nella promozione delle iniziative

#### **Spese E. 'AZIONI NO SLOT'**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	0,00 €
Rapporto di lavoro diverso da quello subordinato	4.680,00 €
<b>Totale spese risorse umane</b>	<b>4.680,00 €</b>

##### **SPESE GENERALI**

Riproduzione di materiali documentali o didattici	0,00 €
Acquisto di spazi televisivi o radiofonici	0,00 €
Produzione di materiale promozionale (gadget, magliette, etc.)	500,00 €
Affitto di sedi per lo svolgimento di attività legate al progetto	0,00 €
Affitto di attrezzature (microfoni, palchi, stand, etc.)	0,00 €
Diritti SIAE	500,00 €
Assicurazione per eventi previsti e organizzati	0,00 €
<b>Totale spese generali</b>	<b>1.000,00 €</b>
<b>TOTALE SPESE</b>	<b>5.680,00 €</b>

#### **Ambito G. RICERCA**

## Azioni

Luogo di intervento	Ambito Distrettuale
Target individuato 2017/2018	Giovani
N° potenziale dei soggetti raggiunti del progetto 2017/2018	300,00
Risultati attesi 2017/2018	60,00

Luogo di intervento	Comune di Chiari
Target individuato 2017/2018	Anziani
N° potenziale dei soggetti raggiunti del progetto 2017/2018	200,00
Risultati attesi 2017/2018	40,00

## Descrizione azioni

### Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018

Il progetto intende sviluppare azioni di ricerca sui temi del web e del gioco d'azzardo con particolare riferimento alla popolazione giovanile. Il progetto si avvale della consulenza di Socialis, ente di ricerca costituito dalla partecipazione delle istituzioni Universitarie Bresciane. Sono soci ordinari di Socialis gli enti con specifica vocazione al sostegno delle imprese cooperative sociali e delle organizzazioni non profit e persone fisiche con qualificata esperienza in ambito scientifico e formativo accademico. Il supporto di Socialis al progetto si sviluppa a partire dall'ampia esperienza metodologica e dalla competenza garantita nella disposizione degli strumenti, raccolta analisi e diffusione dei dati. Rispetto agli oggetti da indagare il progetto si avvale dell'esperienza dell'Associazione Amici del Calabrone che grazie alla stretta collaborazione con la cooperativa beneficia delle esperienze già realizzate sulla tematica. Ulteriore elemento di supporto risulta l'interazione con l'Osservatorio territoriale delle dipendenze di ATS Brescia in modo da beneficiare dell'esperienza presente e valorizzare la diffusione attraverso canali istituzionali. La raccolta dei dati e la realizzazione delle attività si svilupperà in collaborazione con le scuole secondarie di secondo grado del territorio che hanno dato adesione al progetto. A partire da quanto raccolto nella ricerca del 2016 "Adolescenti e gioco d'azzardo" emergono alcuni dati e considerazioni che necessitano di essere approfonditi e parzialmente esplorati nel territorio del distretto. Alcuni dati già raccolti evidenziano la prossimità al gioco per questa fascia di età degli adolescenti. I Gratta e Vinci risultano essere il gioco d'azzardo più diffuso tra i ragazzi (57,10 % nella vita e 13,7 nell'ultimo mese), al secondo posto le scommesse sportive. In generale 7 adolescenti su 10 hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, mentre circa uno su tre (25,5%) dichiara di aver giocato nell'ultimo mese, con una rilevante differenza di genere. Emerge una differenza statisticamente significativa per quanto riguarda il genere di appartenenza, dove sono i maschi ad aver giocato maggiormente nell'ultimo mese (38.2 %), le femmine che nell'ultimo mese hanno giocato sono il 12.3%. Il progetto intende indagare il fenomeno soprattutto per comprendere il coinvolgimento degli adolescenti, il loro rapporto in generale con il Web ed in particolare con il gioco e il gioco d'azzardo online. La ricerca ha l'intento di restituire alle amministrazioni locali ed alla cittadinanza alcune riflessioni che nascono dai dati raccolti sul gioco d'azzardo e dal lavoro quotidiano con gli adolescenti del distretto nei diversi contesti. La finalità della ricerca è quindi quella di indagare il fenomeno gioco d'azzardo in adolescenza, focalizzandosi su alcune specifiche aree d'indagine:  $\zeta$  Rapporto con le nuove tecnologie e abitudini di utilizzo del Web  $\zeta$  Tipologie di gioco online e gioco d'azzardo maggiormente diffuse;  $\zeta$  Tempo impiegato nel gioco d'azzardo e il denaro investito; Visione e percezione del fenomeno L'analisi del contesto e dei fenomeni ci permette di restituire

informazione al territorio, condividere significati e progettare nuovi interventi. Lo strumento di cui ci si servirà per la conduzione della nostra indagine è un questionario costruito ad hoc, attività laboratoriali e focus group. Le aree di indagine fanno riferimento a test/scale validati o a questionari già utilizzati a livello nazionale, mentre alcune domande si sono costruite ad hoc. Il progetto, grazie all'esperienza dei soggetti coinvolti e della rete territoriale prevede una ampia diffusione dei risultati raccolti attraverso i siti web delle amministrazioni comunali coinvolte, incontri ad hoc rivolti agli amministratori comunali, pubblicazione di articoli. Si prevede inoltre di valorizzare i dati raccolti all'interno delle iniziative di carattere formativo e informativo previste dal progetto.

#### **Descrizione dei risultati attesi 2017/2018**

Il progetto intende sviluppare azioni di ricerca sui temi del web e del gioco d'azzardo valorizzando la raccolta dati attraverso la diffusione di quanto raccolto al territorio. Attraverso questa azione si prevede di: • aumentare la conoscenza del fenomeno nella fascia di popolazione adolescenziale in particolare su temi del web • rendere diffuse le conoscenze acquisite tra gli operatori sociali e gli amministratori dei comuni coinvolti • avere nuovi elementi a disposizione per orientare le attività future in ottica preventiva • Realizzazione di un report in formato elettronico da potere distribuire e divulgare nel territorio INDICATORI DI EFFICACIA • Raggiungimento del 90% della popolazione indicata come destinataria delle diverse azioni di ricerca (270 studenti). • numero di istituti scolastici superiori del territorio coinvolti direttamente nella realizzazione della ricerca • Numero di soggetti istituzionali aderenti alla rete coinvolti nella diffusione dei risultati • Numero eventi di presentazione dei dati raccolti (almeno 3)

#### **Spese 'G. RICERCA'**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	1.027,65 €
Rapporto di lavoro diverso da quello subordinato	6.680,00 €
<b>Totale spese risorse umane</b>	<b>7.707,65 €</b>

##### **SPESE GENERALI**

Riproduzione di materiali documentali o didattici	1.000,00 €
Acquisto di spazi televisivi o radiofonici	0,00 €
Produzione di materiale promozionale (gadget, magliette, etc.)	0,00 €
Affitto di sedi per lo svolgimento di attività legate al progetto	0,00 €
Affitto di attrezzature (microfoni, palchi, stand, etc.)	0,00 €
Diritti SIAE	0,00 €
Assicurazione per eventi previsti e organizzati	0,00 €
<b>Totale spese generali</b>	<b>1.000,00 €</b>
<b>TOTALE SPESE</b>	<b>8.707,65 €</b>

### **4 di 6 - Spese**

#### **Spese**

##### **RISORSE UMANE**

Rapporto di lavoro subordinato	11.110,65 €
--------------------------------	-------------



Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	Lettera intenti Ats - pdf
Tipo file	Lettera intenti Istituto L.Gigli pdf
Tipo file	Dichiarazione partner pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf
Tipo file	lettera di intenti pdf

---

## **6 di 6 - Presentazione domanda**

### **Presentazione della domanda**

La domanda di contributo firmata elettronicamente è stata caricata