

Denominazione soggetto richiedente: COMUNITA' MONTANA VALLE BREMBANA

Titolo del progetto: IL BEL GIOCO DURA POCO

Referente del progetto: Bassoli Lucia Responsabile Udp

Finalità

Il progetto si pone la finalità di contrastare i fenomeni di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito e ridurre l'impatto e le ricadute sulla collettività, in termini di costi, sicurezza e legalità.

Potenziati partner

- ✓ *Comuni associati:* i 37 comuni dell'Ambito Valle Brembana;
- ✓ *Aziende Sanitarie Locali:* ASL Bergamo dip.Dipendenze;
- ✓ *Soggetti del terzo settore di cui alla l.r. 14.2.2008, n. 1, iscritti all'Albo regionale/provinciale:* Cooperativa In Cammino San Pellegrino Terme .Bergamo
Cooperativa Alchimia – Bergamo;
- ✓ *Associazioni di rappresentanza delle imprese e degli operatori di settore:* Ascom Bergamo;
- ✓ *Fondazioni:* Fondazione Don Stefano Palla -Piazza Brembana – Bergamo;
- ✓ *Altro:* Parrocchia S.Martino oltre la Goggia; Vicariato alta Valle Brembana, consultori privati Priula e Don Palla.

Destinatari del progetti/target

1. *Popolazione intera:* la popolazione della Comunità montana Valle Brembana è di 42920 (dati al 31.12.2013). Il numero potenziale dei soggetti intercettabili per attività di informazione è di stimati 37.450 abitanti
2. *Popolazione anziana:* la popolazione anziana (ultra 65 enne) è di 9067 pari al 21% della popolazione complessiva. Di questi si stimano almeno 90 persone con problemi di gioco d'azzardo patologico, e il progetto intende intercettare il 30% di questi soggetti.
3. *Soggetti a rischio dipendenza da gioco d'azzardo patologico, loro famigliari, ecc:* i dati forniti dall'osservatorio Dipendenze dell'ASL di Bergamo riferiscono (anno 2013) 16.876= stima n. giocatori d'azzardo tra i 18 e 74 anni pari al 54% della popolazione in questa fascia di età (18/74 anni) 1092= stima n. giocatori d'azzardo problematici; 581= stima n. giocatori patologici; I soggetti in carico presso il SERT di Bergamo residente in Valle Brembana sono 7, ma vi è una stima di almeno 200 soggetti potenzialmente contattabili, di questi si stima possano essere intercettati il 20%;
4. *Altro:* soggetti gestori dei locali, Amministratori comunali; parroci; operatori sociali; operatori dei consultori; volontari CPA, vigili urbani, medici di medicina generale;

Ambiti prioritari del progetto e indicatori di efficacia

Ambiti:

1. Prevenzione
2. Informazione
3. Formazione
4. Sostegno dei soggetti a rischio e loro famigliari

Specificare altro

1. coordinamento interistituzionale;
2. codice etico
3. sperimentazioni gestori

Indicatori di efficacia del progetto e risultati attesi:

- ✓ Creazione protocollo di presa in carico delle situazioni a rischio di gioco d'azzardo patologico condiviso dai partner del progetto.
- ✓ Creazione tavolo di coordinamento che si incontra per programmare/coordinare/monitorare le iniziative
- ✓ numero gestori che aderiscono al codice etico stima: 40%
- ✓ numero gestori locali che aderiscono alle proposte sperimentali stima: 5
- ✓ numero dei giocatori d'azzardo e/o famiglie realmente avvicinati dal progetto stima : 70
- ✓ numero di buone pratiche dei comuni messe in atto
- ✓ formazione di un gruppo di auto mutuo aiuto in valle

Scheda di sintesi e dati aggiuntivi

Le stima dell'osservatorio alle dipendenze e le percezioni degli operatori del territorio fanno presupporre un fenomeno diffuso sul territorio vallare, la cui problematicità viene gestita dalle famiglie con difficoltà ed in condizioni di isolamento.

Il progetto si sviluppa in conformità a con le linee preventive presentate dal tavolo provinciale GAP.

Le azioni formative e di prevenzione pensate all'interno del progetto avranno quindi come principale obiettivo di raggiungere le famiglie, gli anziani e i giovani attraverso i legami di prossimità e coinvolgeranno operatori di diverse appartenenze quali servizi sociali, vigili urbani, servizi specialistici, parrocchie.

La comunità si fa carico quindi di questo tema promuovendo forme alternative di gioco che Diventano occasioni di socializzazione all'interno della Valle, e assume attraverso i gestori comportamenti responsabili nei confronti di questa problematica.

Le azioni del progetto sono:

- ✓ incontri di sensibilizzazione a livello locale con le famiglie del territorio per dare informazioni sulla tematica e dare consulenza sugli aspetti giuridico/economici. Le attività verranno realizzate in stretta connessione con le altre progettualità presenti nelle aree dell'ambito valle Brembana. (i 5 sub ambiti del territorio);
- ✓ percorsi formativi, integrati con l'ASL, per operatori sociali, vigili urbani, volontari delle associazioni, medici, il cui obiettivo è il riconoscimento della problematica e l'aggancio relazionale;
- ✓ formazione rivolta ai gestori dei locali sui temi del gioco d'azzardo sulle attenzioni da adottare per ridurre i rischi di gioco d'azzardo patologico, in particolare sugli aspetti legati alle questioni economiche, e favorire l'aggancio ai servizi dedicati;
- ✓ mappatura qualitativa dei gestori finalizzata alle attività di prevenzione;
- ✓ adozione di un codice etico da parte dei gestori con l'appoggio degli amministratori locali e delle associazioni di categoria;
- ✓ sperimentazioni di buone prassi legate al gioco promosse dai gestori più sensibili;

- ✓ costituzione di un gruppo formale o informale di auto mutuo aiuto che sia non solo risposta al problema specifico del gioco d'azzardo, ma trasversale a tutte le altre forme di dipendenza e alle problematiche generate dalla crisi occupazionale;
- ✓ costituzione di un tavolo di lavoro tecnico garante della continuità delle azioni sul territorio, del monitoraggio delle azione svolte dal progetto e svolte da altri Enti/soggetti sul territorio.

Durata prevista del progetto (max 10 mesi dall'avvio) : Il progetto inizierà entro il mese di ottobre e avrà una durata di 10 mesi

Costo di sintesi del progetto: Il progetto prevede un budget complessivo di €. 25.650,00 di cui €. 18.981,00 come cofinanziamento richiesto alla Regione. Di seguito si elencano i costi dettagliati suddivisi per azione :