

<b>Titolo</b>	<b>PIANO LOCALE DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO Azioni di informazione, prevenzione, innovazione, intervento</b>
<b>Distretto</b>	Rimini
<b>Riferimento scheda regionale prevalente</b>	19 Prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico
<b>Riferimento scheda regionale</b>	19 Prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico
<b>Riferimento Programma finalizzato</b>	0 - Nessun Programma finalizzato
<b>Soggetto capofila</b>	AUSL
<b>Specifica del soggetto capofila</b>	Unità Operativa Dipendenze Patologiche-Rimini Ausl della Romagna
<b>Ambito territoriale</b>	Provinciale
<b>È in continuità con la programmazione precedente?</b>	Sì
<b>Inserito nel percorso Community Lab</b>	No
<b>Intervento Annullato</b>	No
<b>Ordine</b>	53
<b>Stato</b>	Completato

### Aree

<b>A Domiciliarità e prossimità</b>	No
<b>B Prevenzione disuguaglianze e promozione salute</b>	Sì
<b>C Promozione autonomia</b>	No
<b>D Partecipazione e responsabilizzazione</b>	No
<b>E Qualificazione servizi</b>	No

### Razionale/Motivazione

2024

La co-progettazione dell'annuale Piano locale di contrasto al gioco d'azzardo patologico risponde alla necessità di proseguire e implementare, coerentemente a quanto già messo in campo nell'annualità precedente, le azioni di sensibilizzazione sui rischi connessi al gioco d'azzardo, con crescente attenzione al fenomeno dell'azzardo digitale e dell'internet gaming disorder, in modo mirato rispetto ai diversi target di riferimento (cittadini adulti e anziani, famiglie, studenti, giovani, genitori ed insegnanti, personale sanitario, sociale, educativo). Si propone altresì di consolidare le azioni di prevenzione e contrasto del fenomeno a tutela di fasce di popolazione considerate maggiormente a rischio, facilitando l'accesso tempestivo ai servizi sanitari dedicati, rendendo sempre più fruibile e dinamica la rete dei servizi volti a favorire l'emersione del problema e la domanda di aiuto.

### Descrizione

Il progetto mira, attraverso il coordinamento territoriale, in cui l'U.O. Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL Romagna svolge un ruolo di regia, a rendere sempre più capillare il lavoro di rete, promuovendo sinergie fra tutti gli attori territoriali coinvolti sul tema del gioco d'azzardo (Enti Locali, Centri per le famiglie del territorio, Enti Accreditati del Sistema dei Servizi per le dipendenze ed Enti del Terzo Settore), attraverso le seguenti azioni suddivise per finalità prevalenti:

### **Finalità 1 Promozione e conoscenza del fenomeno**

- Aumentare la funzionalità dello sportello territoriale di consulenza psicologica e legale gratuita attualmente attivo, presso luogo neutro e non stigmatizzante, presso sede Casa Ludica "A Good Game Space" sita in Via Bramante 10 a Rimini gestita dalla U.O. Dipendenze Patologiche, spazio messo a disposizione in comodato d'uso gratuito dal Comune di Rimini.
- Implementare l'erogazione di consulenze legali e proseguire quelle psicologiche dedicate ai giocatori problematici e loro familiari mirate sia ad avviare una presa di consapevolezza rispetto alla psicopatologia, sia a favorire l'invio tempestivo al Serd delle situazioni a rischio, garantire una prima tutela legale volta alla stabilizzazione della situazione finanziaria e debitoria
- Mantenere la proficua interfaccia tra il personale operante presso lo sportello e il personale del SerDp attraverso coordinamenti cadenzati e confronto sulla situazione di utenti e familiari intercettati e per pianificare gli eventuali invii.
- Progettare azioni di sensibilizzazione rivolte alla cittadinanza sul fenomeno del gaming, dell'azzardizzazione del web, sul fenomeno del Gioco d'azzardo patologico, sulle sue caratteristiche e sulle possibilità di cura presenti attraverso attività di pubblica informazione sia attraverso i canali digitali, sia attraverso eventi pubblici strategicamente allocati presso luoghi sensibili del territorio volti a favorire partecipazione ed emersione del problema e conoscenza delle risorse messe disposizione dalla rete dei servizi.
- Rendere capillare la diffusione delle informazioni rispetto ai servizi presenti sul territorio per gamers, giocatori d'azzardo problematici e loro caregivers, sia per quanto concerne i servizi di cura (SERD) sia per quanto riguarda la rete dell'associazionismo locale, al fine di implementare le azioni di empowerment nella popolazione, favorendo la rapida intercettazione delle potenziali problematiche e valorizzazione delle risorse della rete.

### **Finalità 2 Scuola Promozione e rischi**

- Rendere strategiche le azioni di prevenzione in contesto scolastico, a favore delle scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio del Distretto, volte alla conoscenza del fenomeno e dei rischi correlati alle pratiche di gaming e gioco d'azzardo, in coerenza e potenziando quanto previsto dal Piano Regionale della Prevenzione (PRP) – Piano predefinito dipendenze (PP04) Il progetto si propone la realizzazione di laboratori interattivi, informativi ed esperienziali, per promuovere riflessioni critiche negli adolescenti sulle connessioni in particolare tra gaming e azzardi digitali.
- Potenziare le attività di prevenzione selettiva e indicata per specifici gruppi a rischio attraverso laboratori educativi ed esperienziali condotti presso Casa Ludica a GOOD GAME SPACE, sito in Via Bramante 10 a Rimini. Gli interventi sono finalizzati a promuovere riflessioni sul gioco, le sue componenti, l'azzardo (temi fortuna, adrenalina, abilità creatività), oltre alla sperimentazione di forme di trattamento integrate e innovative che prevedono l'ibridazione con forme artistiche (teatrali, grafiche, artistiche, di video-making).
- Proseguire le collaborazioni con i centri per le famiglie del territorio, i centri giovani e le istituzioni scolastiche, al fine di intercettare anche i bisogni informativi, formativi, consulenziali di genitori di giovani e giovanissimi, insegnanti, educatori sui temi dell'azzardo, del gaming.

### **Finalità 3 Formazione**

- Promuovere eventi formativi al fine di implementare a livello locale la formazione specialistica specifica sui temi del gaming e azzardo tra normalità e dipendenza: dare evidenza degli interventi di prevenzione, intercettazione e cura ad oggi implementati e raccomandati e promuovere miglioramento e aggiornamento continuo delle competenze teorico-tecniche. Favorire la contaminazione di sapere e il coinvolgimento tra gli operatori del Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche e i professionisti dei servizi socio-sanitari pubblici e privati, che collaborano con i servizi specialistici e che a vario titolo potrebbero intercettare giocatori problematici.

### **Finalità 4 Rete Integrata**

- Mantenere la rete dedicata dall'intercettazione precoce e alla presa in carico congiunta delle forme di disagio

- Proseguire le interfacce e collaborazioni con il coinvolgimento dei Centri giovani, i centri per le Famiglie territoriali, i centri anziani al fine di offrire consulenze formative, informative e specialistiche differenziate per target al fine di rendere più capillare l'intercettazione di persone che incorrono in problematiche legate al gioco e promuovere l'attivazione mirata di percorsi strutturati di supporto ai familiari di persone adulte affette da dipendenza da gioco d'azzardo.
- Garantire attività di coordinamento con lo sportello dedicato alle problematiche relative al gaming che verrà implementato sempre presso lo Spazio di Casa Ludica "A good game space" in Via Bramante 10 a cura di SerDp.
- Sostenere e supportare le attività dell'unità di strada del SerDp dedicata al gioco d'azzardo patologico con azioni concertate strategicamente.

## Destinatari

---

Cittadini giovani e giovanissimi, adulti, famiglie ed anziani, studenti ed insegnanti, personale sanitario, sociale, educativo, Enti del terzo settore, giocatori patologici e loro familiari, esercenti di locali con giochi d'azzardo.

## Azioni previste

---

Le azioni di seguito dettagliate sono state pianificate e co-programmate dall'U.O. Dipendenze Patologiche dell'Azienda UsI della Romagna e dal Distretto di Rimini, tenendo conto degli esiti delle progettazioni già attivate nelle annualità precedenti, di quelle attualmente in essere e dell'esigenza di affinare e rendere costantemente innovativa la proposta di cura e capillare l'intercettazione precoce dei giocatori problematici e favorire l'invio ai servizi dedicati.

Le azioni proposte e che si va di seguito a specificare, sono da intendersi in continuità e in linea con gli obiettivi e metodologie indicate nel Piano triennale di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo 2022-2024.

### Finalità 1 Promozione e conoscenza del fenomeno

1. Potenziare le prestazioni offerte dallo Sportello di Consulenza psicologica e legale gratuita denominato "Fuori Gioco", con aumento in particolare delle ore previste per la consulenza legale; lo sportello rimarrà aperto almeno 4 ore a settimana il mercoledì pomeriggio dalle ore 14 alle ore 18, per 50 settimane (200 h nei 12 mesi) presso la sede di A GOOD GAME SPACE sito in via Bramante 10, spazio concesso in comodato d'uso gratuito dal Comune di Rimini alla Azienda USL della Romagna-U.O. Dipendenze Patologiche e che viene messo a disposizione per la realizzazione delle attività del progetto; per meglio intercettare il bisogno si prevede la possibilità che i professionisti dello sportello possano spostarsi sul territorio per erogare l'attività di consulenza, in ottica di prossimità, anche presso sedi diverse del Distretto al fine di facilitare l'accesso di cittadini che faticerebbero a raggiungere la sede fisica dello sportello.
2. Mantenere il coordinamento tra operatori presenti nello sportello di consulenza e U.O. Dipendenze patologiche: i casi sopraggiunti allo sportello potranno essere presentati all'U.O. Dipendenze Patologiche per l'eventuale presa in carico, i casi intercettati dal Servizio U.O. Dipendenze patologiche potranno essere inviati agli operatori dello sportello per rispondere alle problematiche legali emerse, quali sovraindebitamento e/o reati commessi per finanziare la propria attività di gioco.
3. Il personale Serd in collaborazione con il personale dedicato dello sportello psicologico/legale "Fuori Gioco" e gli Enti del terzo settore che concorreranno alla specifica co-progettazione delle azioni della presente scheda, si impegnano a realizzare una campagna comunicativa e informativa per promuovere le attività di intercettazione e favorire emersione della domande di aiuto e conoscenza del fenomeno sia attraverso l'utilizzo di strumenti digitali sia con incontri informativi ed eventi di sensibilizzazione, con presenza di eventuale stand informativo e distribuzione di gadget presso luoghi sensibili del territorio.

### Finalità 2 Scuola Promozione e Rischi

4. Mantenimento dell'apertura presso i locali di via Bramante 10 a Rimini della Casa Ludica denominata A-GOOD GAME SPACE, come luogo dove implementare interventi di prevenzione per adolescenti attraverso uno spazio per giocare e videogiocare con riflessioni sul gioco, le sue componenti e l'azzardo (temi adrenalina, fortuna, abilità, creatività). A Good Game Space fungerà anche come luogo per l'intercettazione precoce del target dei giovani e giovanissimi giocatori, grazie alla messa in atto di forme di trattamento innovativo in spazi accattivanti che facilitino

l'interattività al fine di cambiare il punto di osservazione e favorire l'emersione di interrogativi, lo scambio critico di opinioni in ambiente scevro da giudizio- pregiudizio e o valutazione: lo spazio la mattina accoglierà le scuole per lo svolgimento degli interventi di prevenzione, mentre nei pomeriggi verranno accolti, sulla base delle richieste pervenute, giovani e giovanissimi per interventi educativi individualizzati o in piccolo gruppo. Verrà inoltre attivato, dal SerDp in maniera sperimentale uno sportello Gaming-Rel-Azioni Digitali, che avrà lo scopo di informare, promuovere riflessioni partecipate sulla relazione affettivo-educativa e formare riguardo le tematiche relative all'uso dei dispositivi digitali (smartphone, console) e contenuti digitali (gaming, social, piattaforme online), e intercettare comportamenti a rischio nella relazione tra adolescenti-famiglia, contesti educativi formali e informali di riferimento.

5. Realizzare laboratori rivolti agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio, finalizzati alla conoscenza del fenomeno e ad acquisire competenze operative per riconoscere i rischi dell'azzardo anche nel web, attraverso l'attivazione di percorsi laboratoriali ed incontri con il gruppo classe. I contenuti dell'intervento di prevenzione dovranno tener conto delle variabili di contesto, essere orientati alle caratteristiche personali degli studenti del gruppo classe, offrire un approfondimento specifico sulla tematica di interesse, promuovendo un coinvolgimento attivo degli studenti, la co-costruzione con loro di significati, attraverso un dialogo aperto e critico, scientificamente orientato e favorire, ove possibile, la co-produzione di un contenuto o di prodotto innovativo (es. format comunicativo digitale, artistico, ecc) a sintesi del lavoro di approfondimento svolto volti a sollecitare, rinforzare strategie di fronteggiamento, abilità personali e sociali.

6. Consolidare la collaborazione con i Centri giovani e i Centri per le famiglie del territorio attraverso incontri rivolti a genitori, ragazzi, da svolgersi presso i locali di via Bramante 10 a Rimini, Casa Ludica denominata A good game space. I cicli di incontri dovranno essere rivolti ai residenti del Distretto e dovranno offrire sia una parte informativa sui temi gaming e gambling, sia una parte di indicazioni, al fine di lavorare sul rinforzo di comportamenti protettivi e sull'intercettazione precoce di comportamenti a rischio tra i giovani e giovanissimi, stimolare negli adulti di riferimento e nei ragazzi riflessioni su possibili abilità da metter in campo nei rispetti contesti a livello personale e sociale a fronte dell'individuazione di un sintomo/disagio/problema

### **Finalità 3 Formazione**

7. Realizzare in collaborazione con il SerDP, incontri formativi e informativi sul tema delle dipendenze comportamentali a favori di educatori e operatori dei Centri di accoglienza per stranieri Cas, dei Centri giovani, delle strutture di accoglienza per giovani adulti, nonché delle associazioni di volontariato.

8. Promuovere in sinergia con le associazioni che collaborano al progetto di contrasto al gioco d'azzardo patologico nel Distretto di Rimini, incontri formativi e informativi (minimo 3 nell'arco dell'anno) rivolti a operatori e figure socio-sanitarie afferenti ad ulteriori servizi sanitari (Neurologie, i Centri di Salute Mentale, i Consultori e le Neuropsichiatrie Infantili, gli specialisti operanti presso le case della comunità).

### **Finalità 4 Rete Integrata**

9. Applicazione, verifica e monitoraggio del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale (PDTA) per persone adulte affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo (GA) e loro familiari sviluppato nell'ambito di formazione dedicata nell'anno 2022 e supervisione anno 2023. La fase di applicazione di quanto già formalmente definito nel PDTA avrà lo scopo di uniformare le risposte assistenziali da erogare alle persone affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo e loro familiari, definendo le modalità di intervento fondate sulla personalizzazione del trattamento e sull'adozione di un approccio multimodale, multidisciplinare ed integrato utile a fornire uno standard di riferimento per gli interventi clinici e riabilitativi a seconda dei livelli di severità della patologia e della compromissione clinica della persona stessa, anche in integrazione con altri servizi sanitari e con altre associazioni territoriali.

10. Prosecuzione del contratto dello specialista psicologo clinico-psicoterapeuta dedicato al coordinamento complessivo delle azioni descritte nella presente scheda progettuale, nonché impegnato nella diretta progettazione e conduzione di interventi formativi- tecnico professionali e conduzione di trattamenti clinici individuali-familiari e gruppalmente a rivolti ai giocatori patologici e interventi di supporto strutturati per familiari. Il professionista, a 38 ore settimanali in forza alla U.O. Dipendenze Patologiche, lavorerà in stretta interconnessione tra il Servizio, gli Enti Comunali, i Centri per le famiglie territoriali, gli enti del terzo settore che verranno individuati tramite procedura di evidenza pubblica per collaborare alla realizzazione della presente progettazione. Il professionista, garantirà i necessari raccordi e interconnessioni tra le diverse azioni progettuali delle annualità precedenti e quella corrente, convocherà coordinamenti mensili cadenzati con tutte le realtà coinvolte nella presente co-progettazione, con lo specifico compito di gestire l'interfaccia e opportuni invii al Servizio di cittadini e famiglie, intercettati tramite le attività di informazione, sensibilizzazione, prevenzione proposte, che necessitano di avviare percorsi clinici-

terapeutici per problematiche di dipendenza da gioco e/o sostanze e/o poli dipendenze e contribuirà a garantire le attività presso lo spazio a bassa soglia denominato Casa Ludica Rimini, A Good Game Space, sito in via Bramante 10.

Le azioni n. 4,7, 8, 9,10 verranno espletate direttamente dall'Ausl Della Romagna- U.O. Dipendenze Patologiche, mentre per la realizzazione delle attività n. 1, 2, 3, 5, 6, 7 i partners pubblici, Comune di Rimini, Unione di Comuni Valmarecchia e Comune di Bellaria Igea Marina, procederanno ad individuare tramite procedura ad evidenza pubblica uno o più Enti del terzo settore con i quali co progettare e realizzare le attività progettuali sopra descritte. A tal fine verrà rinnovata apposita convenzione ai sensi dell'art. 15 della Legge 241/1990 e s.m.i. tra il Comune di Rimini (comune capofila del distretto di Rimini) e l'Azienda USL della Romagna per definire le modalità di realizzazione del progetto e di gestione delle risorse economiche.

In relazione alle azioni di cui ai precedenti punti, l'U.O. Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL Romagna, oltre alle specifiche competenze già evidenziate svolge funzioni di supervisione, coordinamento e controllo in collaborazione con l'Ufficio di Piano, in quanto l'U.O. è capofila della rete.

Il Comune di Rimini metterà a disposizione dell'U.O. Dipendenze Patologiche in comodato d'uso gratuito i locali siti in via Bramante 10 a Rimini. Tali locali ospiteranno lo sportello di consulenza psicologico-legale e le attività a favore di adolescenti e genitori e famiglie.

### **Eventuali interventi/politiche integrate collegate**

---

Il progetto prevede azioni inerenti più ambiti di intervento: sociale, sanitario, istruzione in linea con:

Politiche Regionali e Comunali di riduzione dell'offerta di gioco e attività nazionali/regionali di ricerca epidemiologica Piano regionale pluriennale per l'adolescenza 2018/2020 (Proposta della Giunta regionale in data 1 ottobre 2018, n 1627), pubblicato sul Bollettino Ufficiale Regione Emilia-Romagna (n 49), in datata 14 novembre 2018, n 362)

Decreto del Ministero della Salute 6 luglio 2021, n. 136, "Regolamento recante adozione delle linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette dal gioco d'azzardo patologico (GAP)".

Piano di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo 2022-2024 della Regione Emilia-Romagna

### **Istituzioni/attori sociali coinvolti**

---

Ausl Romagna e EELL (Comitati di Distretto e UdP)

Comitati NoSlot

Giocatori Anonimi

Avvocati di Strada e Avvocati Solidali

Enti del Terzo settore locali e rete del volontariato sociale

Sportelli sociali

Istituti scolastici Distretto di Rimini

Centri per le Famiglie, Centri Giovani e Centri sociali per anziani del Distretto di Rimini

### **Referenti dell'intervento**

---

Dott. Teo Vignoli– Direttore U.O. Dipendenze Patologiche Rimini AUSL della Romagna [teo.vignoli@auslromagna.it](mailto:teo.vignoli@auslromagna.it)

Dott.ssa Michela Muccioli- Dirigente psicologo U.O. Dipendenze Patologiche Rimini 0541653110 email [michela.muccioli@auslromagna.it](mailto:michela.muccioli@auslromagna.it)

## Novità rispetto al 2018

---

Avendo già realizzato con le risorse 2018 la mostra interattiva "Fate il nostro gioco", si potenzierà la campagna di comunicazione (creazione di materiali, spot e format comunicativi differenziati).

## Novità rispetto al 2020

---

## Novità rispetto al 2021

---

### Finalità 1 Promozione e conoscenza del fenomeno

1. Apertura di uno Sportello di Consulenza psicologica e legale gratuita, aperto almeno 3 h alla settimana per 50 settimane (180h nei 12 mesi) presso la sede di A GOOD GAME SPACE sito in via Bramante 10, spazio concesso in comodato d'uso gratuito dal Comune di Rimini alla Azienda USL della Romagna-U.O. Dipendenze Patologiche e che verrà messo a disposizione per la realizzazione delle attività del progetto;
2. Attivazione di un coordinamento tra operatori presenti nello sportello di consulenza e U.O. Dipendenze patologiche: i casi sopraggiunti allo sportello potranno essere presentati all'U.O. Dipendenze Patologiche per l'eventuale presa in carico, i casi intercettati dal Servizio U.O. Dipendenze patologiche potranno essere inviati agli operatori dello sportello per rispondere alle problematiche legali emerse, quali sovraindebitamento e/o reati commessi per finanziare la propria attività di gioco
3. Realizzare incontri di Formazioni ed eventi di sensibilizzazione anche attraverso l'utilizzo di strumenti digitali
4. Realizzare una campagna comunicativa e informativa, a cura di professionisti del settore, mirata e specifica per i diversi target (es. anziani, giovani etc), che, negli aspetti più di dettaglio, dovrà essere concordata con gli operatori dell'U.O. dipendenze patologiche.

### Finalità 2 Scuola Promozione e Rischi

5. Realizzare laboratori rivolti agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio, finalizzati alla conoscenza del fenomeno e ad acquisire competenze operative per riconoscere i rischi dell'azzardo anche nel web (gioco on-line) attraverso l'attivazione di percorsi laboratoriali ed incontri. Realizzare incontri in-formativi aperti alla cittadinanza. Gli incontri potranno tenersi sia in presenza sia on line, sia presso gli spazi di A GOOD GAME SPACE.

Tali attività saranno finalizzate a promuovere l'uso consapevole dei media digitali nella creazione di una comunicazione efficace sul gioco in una logica peer e social e ad incrementare l'intercettazione precoce nel target dei giovani e dei giovanissimi.

Gli Istituti scolastici potranno richiedere tale intervento tramite apposito catalogo sul sito dell'Azienda USL dedicato

(<https://www.auslromagna.it/servizi/scuola>). Al fine di raggiungere il maggior numero di studenti possibile sarà possibile utilizzare anche format del "digital live talk(DLT)" fruibile in diretta streaming su apposita piattaforma e adatti a coinvolgere platee molto numerose.

6. Per quanto attiene specificatamente ai target di genitori, insegnanti ed educatori sempre in collaborazione con i Centri per le famiglie del territorio si intende consolidare ed ampliare la progettazione della scorsa annualità denominata Social Mente mediante la realizzazione di incontri rivolti a gruppi di genitori e/o insegnanti e/o educatori. I cicli di incontri dovranno essere rivolti ai residenti del Distretto e dovranno essere dislocati su tutto il territorio

I contenuti dei cicli di incontri andranno concordati con il Servizio di Dipendenze Patologiche e saranno realizzati con la metodologia della co-conduzione.

7. Allestire lo spazio denominato Casa Ludica sito in via Bramante 10 a Rimini con materiale d'arredo e attrezzatura multimediale di ultima generazione accattivante specialmente per il target giovani; la Casa ludica denominata Good Game Space, accoglierà sia le attività di prevenzione con le scuole, che laboratori educativi esperienziali con ragazzi a rischio e loro caregiver, in un clima non stigmatizzante. Gli acquisti del suddetto materiale verrà effettuato dall'Azienda USL Romagna.

### Finalità 3 Formazione

8. Realizzare un percorso formativo dedicato a operatori e figure socio-sanitarie, che operano in sinergia sui temi del Internet addiction disorder, gaming problematico e gioco d'azzardo, articolato in 4 giornate di 7 h ciascuna (28h complessivamente) che vedrà momenti di approfondimento teorico-clinico con l'intervento di esperti esterni sui temi in oggetto e prevederà il coinvolgimento delle professionalità che operano nei SERD e nei Centri per le Famiglie del territorio. Gli operatori così formati saranno in grado di realizzare nel territorio interventi di prevenzione e sensibilizzazione con lo scopo di favorire tra i professionisti del Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche la più ampia e aggiornata conoscenza sul fenomeno, sulla cura e riabilitazione delle dipendenze da gioco, con particolare riferimento al mondo on line, sia la precisa conoscenza delle tecniche implementate a livello locale di prevenzione, intercettazione precoce e trattamento delle problematiche in oggetto in sinergia tra Serd e Centri per le famiglie.

9. Favorire negli operatori l'acquisizione delle ultime conoscenze scientifiche in tema di gioco d'azzardo, grazie alla partecipazione degli operatori SERD a convegni nazionali e internazionali (n 4 convegni all'anno, coinvolgendo 3 operatori del SERD per ciascun evento).

### Finalità 4 Rete Integrata

10. Definire un Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale (PDTA) per adolescenti 14-25 e loro familiari: dall'intercettazione precoce alla presa in carico congiunta delle forme di disagio in preadolescenza e adolescenza tra ritiro sociale, internet addictions e gaming disorder. Il PDTA, in quanto strumento di gestione clinica per la definizione del migliore processo assistenziale finalizzato a rispondere a

specifici bisogni di salute, si baserà sulle evidenze scientifiche disponibili ad oggi sull'argomento adattate al contesto locale e territoriale, tenendo altresì presente le risorse disponibili. Il ciclo formativo e di supervisione-intervisione clinica vedrà coinvolti gli operatori del Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche e i professionisti socio-sanitari pubblici e privati del territorio, che collaborano con i servizi specialistici e sarà finalizzato a migliorare le competenze teorico-tecniche utili all'intercettazione e al trattamento dei giovani con problematiche tra ritiro e gioco problematico e altresì a ragionare sui casi clinici in carico per la definizione di strategie trattamentali personalizzate (6 giornate per un totale di 56 ore complessive+ tot ore di supervisione clinica sui casi e tutoraggio a distanza per lo sviluppo, implementazione e monitoraggio del PTDA).

11. Attivare percorsi di supporto rivolti a genitori di ragazzi con problematiche di gioco, segnalati dai SERD territoriali.

12. Attuare interventi di supporto strutturati per familiari di giocatori adulti secondo il metodo 5-Step, sviluppato da AFInNet (Addiction and the Family International Network).

13. Realizzare interventi mirati di informazione e sensibilizzazione sulle dipendenze comportamentali rivolti alle scuole e alla cittadinanza attraverso laboratori creativi (espressivi, teatrali, di scrittura, di sperimentazione all'uso delle nuove tecnologie ecc) e spettacoli teatrali che affrontino il tema del gioco d'azzardo patologico. I laboratori potranno essere attivati anche presso la sede di Casa Ludica A GOOD GAME SPACE o presso altri luoghi messi a disposizione dagli Enti Locali del distretto di Rimini. La partecipazione ai laboratori offrirà opportunità di approfondimento, di stimolo e partecipazione attiva attraverso azioni culturali, di discussione attorno ai temi delle dipendenze comportamentali e da sostanze.

14. Acquisizione di una figura professionale dedicata al coordinamento della presente scheda progettuale, di psicologo clinico-psicoterapeuta a 38 ore settimanali in forza alla U.O. Dipendenze Patologiche che lavorerà in stretta interconnessione tra il Servizio, gli Enti Comunali, i Centri per le famiglie territoriali, gli enti del terzo settore che collaboreranno alla realizzazione del progetto, garantendo i necessari raccordi e interconnessioni tra le diverse azioni progettuali e le realtà coinvolte, con lo specifico compito di gestire l'interfaccia e opportuni invii al Servizio di cittadini e famiglie, intercettati tramite le attività di informazione, sensibilizzazione, prevenzione proposte, che necessitano di avviare percorsi clinico-terapeutici per problematiche di dipendenza da gioco e/o sostanze e/o poli dipendenze. Tale figura professionale, insieme agli educatori professionali già in forza alle Dipendenze Patologiche e al personale dedicato alle attività a ponte prevenzione e clinica contribuirà a garantire le attività presso lo spazio a bassa soglia denominato Casa Ludica Rimini, A Good Game Space, sito in via Bramante 10.

Le azioni (azioni n 7, 8, 9, 10, 14) verranno espletate direttamente dall'Ausl Della Romagna- U.O. Dipendenze Patologiche, mentre per la realizzazione delle attività (azioni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13) i partners pubblici, Comune di Rimini, Unione di Comuni Valmarecchia e Comune di Bellaria Igea Marina, procederanno ad individuare tramite procedura ad evidenza pubblica uno o più Enti del terzo settore con i quali co-progettare e realizzare le attività progettuali sopra descritte. A tal fine verrà stipulata apposita convenzione ai sensi dell'art. 15 della Legge 241/1990 e s.m.i. tra il Comune di Rimini (comune capofila del distretto di Rimini) e l'Azienda USL della Romagna per definire le modalità di realizzazione del progetto e di gestione delle risorse economiche.

In relazione alle azioni di cui ai precedenti punti, l'U.O. Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL Romagna, oltre alle specifiche competenze già evidenziate svolge funzioni di supervisione, coordinamento e controllo in collaborazione con l'Ufficio di Piano, in quanto l'U.O. è capofila della rete.

Il Comune di Rimini metterà a disposizione dell'U.O. Dipendenze Patologiche in comodato d'uso gratuito i locali siti in via Bramante 10 a Rimini. Tali locali ospiteranno lo sportello di consulenza psicologico-legale e le attività a favore di adolescenti e genitori e famiglie. Rimane, invece, in capo all'Azienda USL l'acquisto di tutti i materiali ai fini della realizzazione dei laboratori condotti presso la ludoteca GOOD GAME SPACE (Play-Station, Pc Gaming, Visori etc).

## Novità rispetto al 2022

La co-progettazione dell'annuale Piano locale di contrasto al gioco d'azzardo patologico risponde alla necessità di proseguire, coerentemente a quanto già messo in campo nell'annualità precedente, le azioni di sensibilizzazione sui rischi connessi al gioco d'azzardo, con crescente attenzione al fenomeno dell'azzardo on-line, in modo mirato rispetto ai diversi target di riferimento (cittadini adulti e anziani, famiglie, studenti, giovani, genitori ed insegnanti, personale sanitario, sociale, educativo). Si propone altresì di consolidare le azioni di prevenzione e contrasto del fenomeno a tutela di fasce di popolazione considerate maggiormente a rischio, facilitando l'accesso tempestivo ai servizi sanitari dedicati, favorendo l'emersione del problema e la domanda di aiuto.

Il progetto mira a consolidare ulteriormente il coordinamento territoriale, in cui l'U.O. Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL Romagna svolge un ruolo di regia, favorendo il lavoro di rete e promuovendo sinergie fra tutti gli attori territoriali coinvolti sul tema del gioco d'azzardo (Enti Locali, Centri per le famiglie del territorio, Enti Accreditati del Sistema dei Servizi per le dipendenze ed Enti del Terzo Settore), attraverso le seguenti azioni suddivise per finalità prevalenti:

### Finalità 1 Promozione e conoscenza del fenomeno

- Mantenere la funzionalità dello sportello territoriale di consulenza psicologica e legale gratuita attualmente attivo, presso luogo neutro e non stigmatizzante, presso sede Casa Ludica "A Good Game Space" sita in Via Bramante 10 a Rimini gestita dalla U.O. Dipendenze Patologiche, spazio messo a disposizione in comodato d'uso gratuito dal Comune di Rimini.

- Proseguire l'erogazione di consulenze legali e psicologiche dedicate ai giocatori problematici e loro familiari mirate sia ad avviare una presa di consapevolezza rispetto alla psicopatologia, sia a favorire l'invio tempestivo al Serd delle situazioni a rischio, garantire una prima tutela legale volta alla stabilizzazione della situazione finanziaria e debitoria
- Proseguire la proficua interfaccia tra il personale operante presso lo sportello e il personale del SerDp attraverso coordinamenti cadenzati e confronto sulla situazione di utenti e familiari intercettati e per pianificare gli eventuali invii.
- Progettare azioni di sensibilizzazione rivolte alla cittadinanza sul fenomeno del gaming, dell'azzardizzazione del web, sul fenomeno del Gioco d'azzardo patologico, sulle sue caratteristiche e sulle possibilità di cura presenti attraverso attività di pubblica informazione sia attraverso i canali digitali, sia attraverso eventi pubblici stategicamente allocati presso luoghi sensibili del territorio volti a favorire partecipazione ed emersione del problema e conoscenza delle risorse messe a disposizione dalla rete dei servizi.
- Fornire informazioni rispetto ai servizi presenti sul territorio per gamers, giocatori d'azzardo problematici e loro caregivers, sia per quanto concerne i servizi di cura (SERD) sia per quanto riguarda la rete dell'associazionismo locale, al fine di implementare le azioni di empowerment nella popolazione, favorendo la rapida intercettazione delle potenziali problematiche e valorizzazione delle risorse della rete.

### **Finalità 2 Scuola Promozione e rischi**

- Proseguire le azioni di prevenzione in contesto scolastico, a favore delle scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio del Distretto, volte alla conoscenza del fenomeno e dei rischi correlati alle pratiche di gaming e gioco d'azzardo, in coerenza e potenziando quanto previsto dal Piano Regionale della Prevenzione (PRP) e in stretto raccordo e allineamento con le metodologie di intervento nei contesti scolastici del Servizio per le Dipendenze. Il progetto si propone la realizzazione di laboratori informativi ed esperienziali per approfondire i temi e le connessioni tra digitale, gaming e azzardo.
- Potenziare le attività di prevenzione selettiva e indicata per specifici gruppi a rischio attraverso laboratori educativi ed esperienziali condotti presso Casa Ludica a GOOD GAME SPACE, sito in via Bramante 10 a Rimini. Gli interventi sono finalizzati a promuovere riflessioni sul gioco, le sue componenti, l'azzardo (temi fortuna, adrenalina, abilità creatività), oltre alla sperimentazione di forme di trattamento integrate e innovative che prevedono l'ibridazione con forme artistiche (teatrali, grafiche, artistiche, di video-making).
- Consolidare le collaborazioni con i centri per le famiglie del territorio, e le istituzioni scolastiche, al fine di intercettare anche i bisogni informativi, formativi, consulenziali di genitori di giovani e giovanissimi, insegnanti, educatori sui temi dell'azzardo, del gaming.

### **Finalità 3 Formazione**

- Promuovere cicli formativi al fine di implementare a livello locale la formazione specialistica specifica sui temi del gaming e azzardo tra normalità e dipendenza: promuovere il coinvolgimento degli operatori attivi nella rete di contrasto al gioco d'azzardo patologico, gli operatori del Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche e i professionisti dei servizi socio-sanitari pubblici e privati, che collaborano con i servizi specialistici: dare evidenza degli interventi di prevenzione, intercettazione e cura ad oggi implementati e raccomandati e promuovere miglioramento e aggiornamento continuo delle competenze teorico-tecniche

### **Finalità 4 Rete Integrata**

- Mantenere la rete dedicata dall'intercettazione precoce e alla presa in carico congiunta delle forme di disagio
- Proseguire le interfacce e collaborazioni con il coinvolgimento dei Centri giovani, i centri per le Famiglie territoriali, i centri anziani al fine di offrire consulenze formative, informative e specialistiche differenziate per target al fine di rendere più capillare l'intercettazione di persone che incorrono in problematiche legate al gioco e promuovere l'attivazione mirata di percorsi strutturati di supporto ai familiari di persone adulte affette da dipendenza da gioco d'azzardo.

Promuovere eventi culturali a sostegno dei locali Slot Free in collaborazione con le reti dell'associazionismo locale e azioni mirate di sensibilizzazione-informazione in accordo e in prossimità di locali con gioco d'azzardo al fine di promuovere riflessioni critiche sul tema delle dipendenze comportamentali.

**Preventivo di Spesa**

---

**Totale Preventivo 2024** 110.814,50 €

**Risorse dei Comuni**

---

**Altre Risorse**

---

**Programma gioco azzardo patologico (Anno 2024)** 110.814,50 €