

Titolo progetto	Azioni di informazione, prevenzione, innovazione, intervento “PIANO LOCALE DI CONTRASTO AL GIOCO D’AZZARDO “
Riferimento scheda regionale	SCHEDA 19 PREVENZIONE E CONTRASTO AL GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO
Riferimento obiettivo distrettuale	Obiettivo n. 29 e n. 42 – Servizi e territorio Obiettivo n. 12 – Nuove generazioni Obiettivo n. 2 – Fragilità
Motivazione	L’attuale co-progettazione del Piano locale di contrasto al gioco d’azzardo patologico risponde alla necessità di proseguire ed ampliare, in continuità con quanto proposto nell’annualità in corso, le azioni di prevenzione, comunicazione, formazione ed intervento relative al gioco d’azzardo patologico e al mondo digitale (social e gaming). Tali azioni saranno portate avanti, nell’annualità 2026-2027, tenendo in considerazione le specificità dei diversi target di riferimento (cittadini adulti e anziani, famiglie, studenti, giovani, genitori ed insegnanti, personale sanitario, sociale, educativo) e in ottica di prossimità.
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 la compartecipazione di 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 sede di Casa Ludica “A Good Game Space” sita in Via Bramante 10 a Rimini, gestita dalla U.O. Dipendenze Patologiche, spazio neutro e non stigmatizzante messo a disposizione in comodato d’uso gratuito dal Comune di Rimini. • Implementare, in ottica di prossimità, lo sportello di consulenza psicologica e legale sul territorio di Novafeltria, presso sala Ex Sip. • 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 invii appropriati. • Progettare azioni di sensibilizzazione e informazione rivolte alla cittadinanza (compresi gli esercenti di locali con gioco d’azzardo) sul fenomeno e i rischi correlati al gioco d’azzardo. Prevedere altresì interventi atti ad affrontare la tematiche del gaming e dell’azzardizzazione del web. Le azioni, per essere efficaci, dovranno essere realizzate in modo integrato, coinvolgendo l’istituzione sanitaria, le varie realtà locali e il privato sociale, così da costruire una solida rete locale, capace di rappresentare un riferimento per la comunità. Attraverso le campagne comunicative e gli eventi pubblici (da realizzarsi anche valorizzando, ove possibile, il marchio regionale slot free), anche a livello regionale, sarà possibile aumentare consapevolezza sul tema, mettere in discussione miti e pregiudizi, aumentare la percezione del rischio e dei segnali

	precoci di dipendenza. Parallelamente prevedere attività di promozione del gioco sano come strumento relazionale e creativo. • Rendere capillare la diffusione delle informazioni (sia attraverso i canali social, che tramite materiale cartaceo) 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, con l'obiettivo di sensibilizzare popolazione e altri operatori socio-sanitari sul tema dell'azzardo, nonché favorire la conoscenza dei servizi dedicati, così da promuovere accessi congrui e tempestivi ai servizi. Come riferimento per il gioco d'azzardo inoltre è operativo il numero verde regionale, la cui diffusione viene raccomandata. • Diffusione a livello locale della campagna di comunicazione regionale 2025, creata per modificare percezioni sociali errate, ridurre lo stigma e rinforzare la consapevolezza dei rischi associati all'azzardo. Gli obiettivi sono principalmente legati alla promozione di un pensiero critico sul tema dell'azzardo, facilitando l'accesso ai servizi deputati all'accoglienza, alla diagnosi e alla cura. • Verrà inoltre portato avanti dal SerDp lo 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 Finalità 2 Scuola Promozione e rischi • Potenziare le attività di prevenzione selettiva e indicata per specifici gruppi a rischio attraverso laboratori educativi ed esperienziali (grazie anche all'utilizzo di linguaggio grafico, teatrale, artistico) condotti presso Casa Ludica a GOOD GAME SPACE, sito in via Bramante 10 a Rimini. Gli interventi sono finalizzati a promuovere riflessioni sul gioco, sull'azzardo e sulle distorsioni cognitive che lo accompagnano. • Potenziare e portare avanti 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 con quanto già 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 tematiche connesse all'azzardizzazione nel gaming e al gioco d'azzardo, sempre più presente nei giovani. • 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 sui temi dell'azzardo, del gaming e dell'azzardizzazione del web. Realizzare
--	--

	percorsi psico-educativi con l'obiettivo di aiutare i genitori ad orientarsi nel mondo digitale per trovare strumenti utili al dialogo e alla crescita dei figli. • Implementare gli interventi a favore dei docenti e del personale scolastico sul fenomeno del gioco d'azzardo, al fine di fornire strumenti utili al riconoscimento tempestivo di situazioni problematiche, nonché per favorire la predisposizione di percorsi curriculari sul tema. Gli interventi in favore dei docenti dovranno essere, ove possibile, organizzati in collaborazione al Dipartimento di Salute Pubblica della Ausl, al fine di promuovere una funzionale sinergia con la rete esistente di "scuole che promuovono salute" Finalità 3 Formazione • Sostenere la formazione specifica del personale sanitario, sociale ed educativo, nonché degli operatori delle associazioni locali, promuovendo in tal modo la conoscenza del fenomeno e un maggior senso di responsabilità diffusa. Favorire e il coinvolgimento tra gli operatori dei servizi socio-sanitari pubblici e privati che collaborano con i servizi specialistici e che a vario titolo potrebbero intercettare giocatori problematici. • Prevedere momenti formativi a favore degli operatori degli sportelli bancari e dei centri anti-violenza. Finalità 4 Rete Integrata • Mantenere la rete dedicata all'intercettazione precoce e alla presa in carico congiunta delle forme di disagio. • Implementare e rafforzare le collaborazioni con i Centri Giovani, i Centri per le Famiglie territoriali, i centri sociali, le associazioni, le Case della Comunità e i nodi territoriali della Salute, al fine di promuovere interventi di formazione, informazione e sensibilizzazione, calibrati sui diversi target di riferimento (con attenzione particolare alla fascia d'età over 65) e orientati alla prossimità, favorendo lo sviluppo di azioni nei contesti di vita quotidiana. • Sostenere, supportare ed implementare le attività dell'unità di strada del SerDp dedicata al gioco d'azzardo patologico con azioni concertate sinergicamente. • Promuovere proficue collaborazioni con gruppi di auto-mutuo aiuto per pazienti con dipendenza patologica al fine di migliorare l'offerta per pazienti co-dipendenti (dipendenza comportamentale e altra dipendenza da sostanze) • Potenziare gli interventi online per gli assistiti dei Servizi per le dipendenze tramite telemedicina • Realizzare interventi sui familiari di giocatori patologici
Soggetto capofila	Comune Unione dei Comuni [Ausl x Asp [] Altro []
Specifica soggetto capofila	Unità Operativa Dipendenze Patologiche-Rimini Ausl della Romagna

Rete progettuale	- Enti del terzo settore; - Enti Locali del Distretto di Rimini - Centri per le Famiglie del territorio; - Centri giovani del territorio del distretto di Rimini - Progetto Circolando - Centri anziani del territorio
Ambito territoriale	Distrettuale ☒ Sub Distrettuale ☐ Provinciale Aziendale ☐ Altro ☐
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, operatori che a vario titolo si confrontano con la problematica dell'azzardo.
Strategie di captazioneutenza elettiva del progetto	Al fine di promuovere la prevenzione, la sensibilizzazione e l'informazione della popolazione, il progetto prevede la realizzazione di campagne informative, eventi pubblici, attività di comunicazione attraverso brochure e social media, interventi nelle scuole e azioni di prossimità mediante l'unità di strada. Per favorire l'intercettazione precoce delle situazioni di rischio, assumono un ruolo strategico la formazione degli operatori, la collaborazione con la rete dei MMG e dei PLS, nonché la presenza di sportelli dedicati e dei servizi socio-sanitari territoriali. La UO Dipendenze Patologiche, i gruppi di auto-mutuo aiuto, gli sportelli di ascolto e le associazioni del terzo settore contribuiscono inoltre all'emersione del bisogno di cura, facilitando l'accesso ai percorsi di supporto, presa in carico e trattamento.
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 per favorire l'invio ai servizi dedicati. Le azioni proposte e che si va di seguito a specificare, sono da intendersi in linea con gli obiettivi e metodologie indicate nel Piano triennale di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo 2026-2028 Finalità 1 Promozione e conoscenza del fenomeno 1. Proseguire, da dicembre 2026 a giugno 2027 (in quanto fino a novembre 2026 la copertura finanziaria è garantita dai fondi dell'annualità precedente), l'attività dello Sportello di Consulenza psicologica e legale gratuita denominato "Fuori Gioco". Lo sportello rimarrà aperto almeno 3 h alla settimana il mercoledì pomeriggio dalle ore 15 alle ore 18, per 28 settimane (84 h da dicembre 2026 a giugno 2027), 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 per erogare l'attività di consulenza, in ottica di prossimità, anche presso la sala Ex-Sip di Novafeltria al fine di facilitare l'accesso ai cittadini.

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 cartacea e digitale, anche attraverso l'utilizzo di canali social, per promuovere le attività di intercettazione e favorire l'emersione della domande di aiuto e la conoscenza del fenomeno. A tale scopo verranno utilizzati sia strumenti digitali sia incontri informativi ed eventi di sensibilizzazione (anche di rilevanza regionale) 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 riflettendo sul gioco, sui rischi connessi ad un utilizzo problematico, e promuovendo consapevolezza rispetto ai meccanismi di azzardizzazione. A Good Game Space rappresenterà un luogo elettivo, poiché neutro e non stigmatizzante, per sperimentare forme d'intervento 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 e delle disponibilità degli operatori, giovani e giovanissimi per interventi educativi individualizzati o in piccolo gruppo.

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 ai genitori di bambini e ragazzi da svolgersi presso i locali di via Bramante 10 a Rimini della Casa Ludica denominata A-GOOD GAME SPACE e in altri comuni del territorio. Gli 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 tecniche, 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 riflessioni su possibili abilità da metter in campo a livello personale e sociale, a fronte dell'individuazione di un sintomo/disagio/problema.

7. Realizzare in collaborazione con il SerDP e con il Dipartimento di salute pubblica (progetto Scuole che promuovono salute), incontri formativi e informativi sul tema delle dipendenze comportamentali a favori di insegnanti della scuola secondaria di primo e secondo grado, così da favorire una maggiore consapevolezza rispetto a gambling e gaming e in modo da implementare strumenti utili ad un'osservazione efficace capace di intercettare situazioni di rischio.

Finalità 3 Formazione

8. Promuovere incontri formativi rivolti a operatori che a vario titolo si interfacciano con le problematiche legate al gioco d'azzardo patologico (come operatori bancari e operatori sportelli anti-violenza).

9. Promuovere un costante aggiornamento sul tema azzardo e gaming disorder per le figure socio-sanitarie coinvolte a vario titolo nei percorsi valutativi e riabilitativi, al fine di implementarne le competenze.

Finalità 4 Rete Integrata

10. Applicazione, verifica e monitoraggio del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale (PDTA) per persone adulte affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo (GA) e loro familiari. 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. 11. Contributo per un contratto per un operatore area socio-educativa dedicato all'accoglienza e alla presa in carico dei giocatori patologici, nonché delle loro famiglie. 12. Realizzazione d'interventi di prossimità (anche attraverso la collaborazione con i gruppi di auto-mutuo aiuto) finalizzati allo sviluppo di interventi nei luoghi di vita delle persone allo scopo di consolidare la consapevolezza sul tema e consolidare la rete locale. 13. Potenziamento degli interventi di prossimità tramite Unità di Strada 14. Implementare interventi di gruppo con i familiari dei giocatori attraverso la metodologia 5 step Le azioni n. 4, 9, 10, 11, 13 verranno espletate direttamente dall'Ausl Della Romagna-U.O. Dipendenze Patologiche, mentre per la realizzazione delle attività n. 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 14 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, le attività a favore di adolescenti e genitori e famiglie e gli incontri dei GA e dei GAM-ANON.
Comunicazione	Produzione di materiale informativo ad hoc differenziato in base ai target di intervento. Promozione delle iniziative proposte tramite la rete dei servizi, centri per le famiglie, sportelli del comune, sportelli sociali, azienda Usl, predisposizione di eventi aperti alla cittadinanza e agli operatori del settore, sui temi delle dipendenze patologiche, del gioco d'azzardo.
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 2026-2028 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 email teo.vignoli@auslromagna.it Dott.ssa Michela Muccioli- Dirigente Psicologa-Psicoterapeuta U.O. Dipendenze Patologiche Rimini email michela.muccioli@auslromagna.it 0541 653115

FINALITÀ PIANO GAP	AZIONI	INDICATORI DI ESITO	RISORSE DEDICATE €
1	n. 1, 2: sportelli di consulenza psicologica/legale, coordinamento (periodo dicembre 2026- giugno 2027)	Azione 1: 3h alla settimana e 9 ore aggiuntive al mese per attività di back office di natura legale Azione 2: almeno 8 h di coordinamento	7.840 euro
1	n. 3 Prosecuzione dell'attività di informazione e sensibilizzazione destinati alla cittadinanza. Produzione di gadget e materiale informativo sui rischi connessi all'azzardo nelle sue diverse forme (gioco fisico e on line) e pubblicizzazione dei servizi in rete per l'intercettazione del giocatore problematico e suoi	Almeno 4 interventi per la cittadinanza (partecipazione ad eventi del territorio, eventi in streaming o in presenza, incontri serali o pomeridiani, partecipazione ad eventi regionali di rilevanza) per ampia platea di cittadini. Pubblicizzazione nell'arco dell'anno delle iniziative tramite canali digitali e manifesti,	11.365,07 euro

	familiari anche tramite diffusione campagna regionale).	ideazione e produzione di gadget informativi da diffondere capillarmente nel territorio di tutto il distretto	
2	n.4 Mantenimento dell'apertura di Casa Ludica Rimini "A Good Game Space"	Da realizzarsi con presenza di educatore Serd dedicato alle attività di intercettazione, accoglienza, interventi info-educativi in particolare a favore di giovani e giovanissimi	*
2	n.5 Percorsi laboratoriali nelle scuole sui temi gaming, azzardo, gambling a favore degli studenti delle scuole medie e superiori del Distretto	Studenti: almeno 4 interventi (laboratori di 2/3 incontri per gruppo classe di almeno 10-15 studenti a intervento e/o evento unico) ed eventuale produzione (digitale, artistica...) a sintesi del lavoro di approfondimento svolto	9.000 euro
2	n.6 Percorsi educativo-informativi in piccolo gruppo per genitori di bambini e ragazzi	Almeno 6 incontri di gruppo (o percorsi di più incontri) rivolti a genitori di giovani e giovanissimi, distribuiti nel territorio del distretto	7,259,66 euro
2	n. 7 Incontri informativi per il personale docente	Almeno 2 interventi	1.500 euro
3	n.8 Incontri formativi e informativi sul tema delle dipendenze comportamentali a favori di operatori che a vario titolo si interfacciano con il modo delle dipendenze comportamentali (con particolare riferimento a operatori sportelli bancari, operatori sportelli antiviolenza)	5 percorsi formativi di 2h	6.000 euro
3	n. 9 Formazione rivolta a operatori e figure socio-sanitarie	incontri informativi/ tecnico-professionale per operatori	4.655,65 euro
4	n.10 Monitoraggio del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale (PDTA) per persone adulte affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo (GA)	Monitoraggio del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale (PDTA) per persone adulte affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo (GA)	*
4	n.11 Contributo per contratto annuale con operatore socio-educativo al fine di potenziare gli interventi di accoglienza e trattamento	38 ore settimanali	10.000 euro

4	n. 12 Realizzazione interventi di prossimità finalizzati allo sviluppo di interventi nei luoghi di vita delle persone (anche attraverso la collaborazione delle associazioni di auto-mutuo aiuto)	Almeno 5 interventi	14.519,46 euro
4	n. 13 Potenziamento degli interventi dell'unità di strada	Implementazione degli interventi	10.000 euro
4	n. 14 Intervento sui familiari dei giocatori patologici	Realizzazione di almeno 1 gruppo	1.000 euro
	Totale Scheda Progetto		83.139,84 Euro
	Di cui totale per le attività da affidare tramite procedura ad evidenza pubblica da parte del Comune di Rimini		58.484,19 Euro

N.B. Finanziamento DGR 355 del 16/03/2026, di cui destinati al Distretto di Rimini pari a 83.139,84 (Gestione congiunta SerD-Ufficio di piano).

Gli importi sopra elencati sono da intendersi lordi, comprensivi quindi di IVA sé dovuta.

Tutte le azioni sopracitate sono coordinate dall'U.O.C. Dipendenza Patologiche dall'azienda USL, che svolgerà un ruolo di regia nel coordinamento di tutte le azioni sopra descritte.

L' U.O.C. Dipendenza Patologiche si occuperà inoltre di attuare alcune azioni direttamente (vedi azioni indicate in verde) e impiegando proprio personale dedicato (vedi azioni indicate con *).