

GAME **L-OVER** **ER**

GIOCARE SENZA FARSI GIOCARE

REPORT FINALE
Febbraio 2022 - Aprile 2024

INTRODUZIONE

Il progetto **Game-L-Over** nasce all'interno del Piano di Contrasto della Regione Toscana al gioco d'azzardo, e copre circa due anni di attività dal febbraio 2022 ad Aprile 2024.

Nasce come continuazione del progetto ARP9 iniziato nel 2019 e proseguito fra le difficoltà causate dalla pandemia nel 2020.

Questo report ci introduce in modo semplice al Piano di Contrasto della Regione Toscana, ed agli interventi richiesti e realizzati durante il progetto **Game-L-Over**, che è una delle iniziative previste nel piano.

Titolare del progetto è **ANCI Toscana**, mentre il soggetto attuatore è composto da 8 enti appartenenti al **CNCA Toscana**.

Questo report è anche un'occasione per ringraziare tutti quelli, e sono tanti, che hanno contribuito alla riuscita degli interventi realizzati, dagli operatori, agli amministrativi, a tutti coloro che in mille modi diversi hanno operato per la buona riuscita e per il raggiungimento degli obiettivi che ci erano stati dati e che autonomamente ci siamo posti.

Nel corso del report, e non se ne può fare a meno, troverete molti dati, ma ci preme sottolineare fin dall'inizio, che stiamo parlando di persone, che vivono un momento di difficoltà.

È importante ricordarlo, per rafforzare e portare alla mente i motivi per i quali questo piano è stato creato.

Per questo motivo è stata preparata una sezione finale, con link ad interviste, pubblicate anche nel corso del progetto "L'illusione, storia di ordinaria dipendenza" curata dalla università di Siena e dal collettivo TerraProject, nel quale alcuni giocatori raccontano la loro esperienza.

PROGETTO GAME-L-OVER



Regione Toscana

Iniziativa realizzata nell'ambito del piano di contrasto al gioco d'azzardo

Centro regionale di ascolto per il gioco d'azzardo



GLI "ATTORI" DEL PROGETTO



ANCI Toscana lavora a un insieme di progetti a favore dei comuni e del sistema delle Autonomie locali. I progetti, costruiti su obiettivi e risultati specifici e di durata limitata nel tempo sono pensati per creare un collegamento "assistito e facilitato" tra i comuni soci e opportunità di sviluppo.

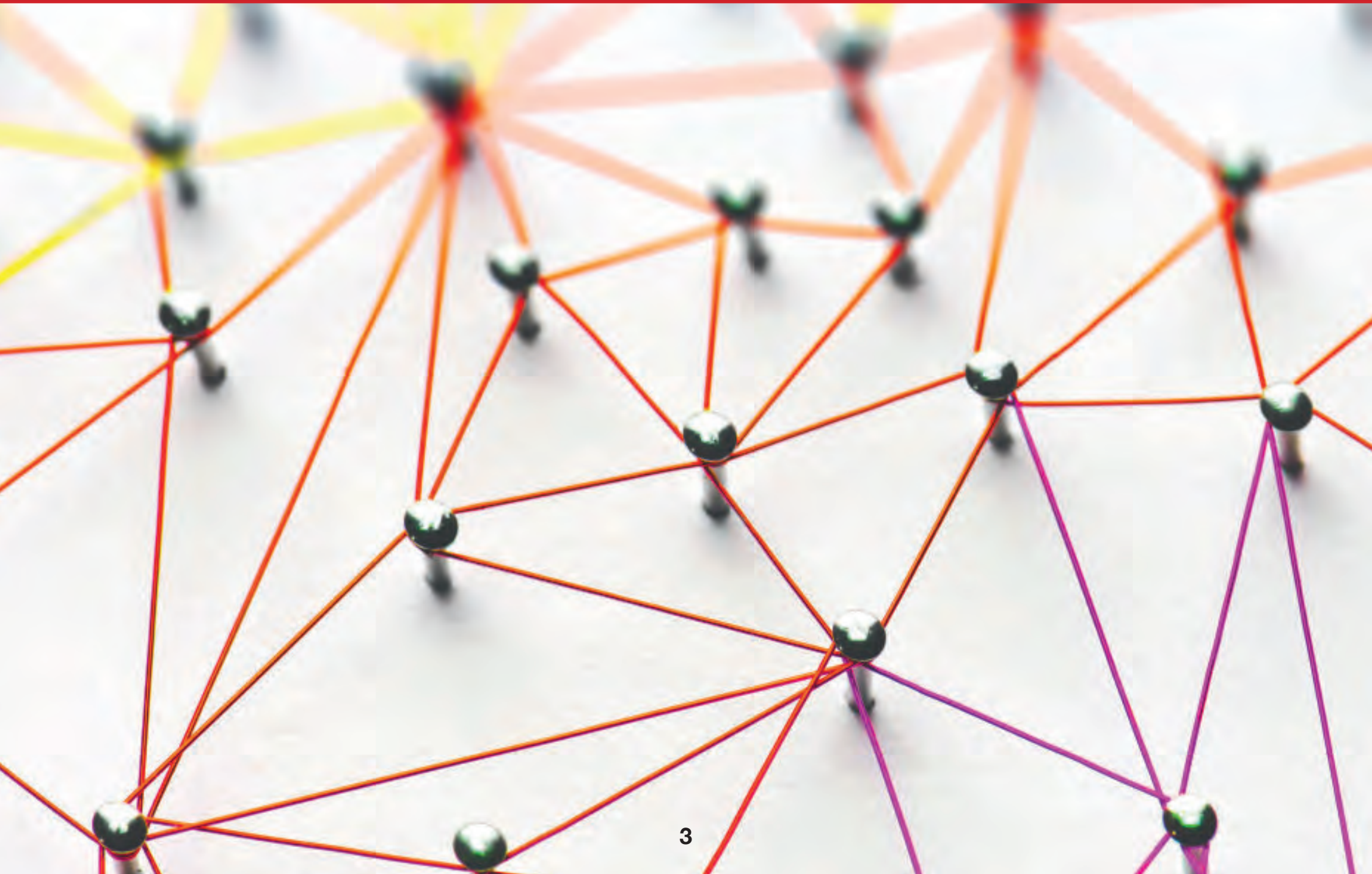
FEDERSANITÀ ANCI TOSCANA agisce come strumento sul piano della rappresentanza per i Comuni assicurando i percorsi di integrazione sociosanitaria e socioassistenziale ed è per ANCI Toscana il soggetto istituzionale che organizza Aziende Sanitarie Locali e Ospedaliere e Conferenze dei Sindaci.



CNCA Il Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza è una Associazione di Promozione Sociale organizzata in 14 federazioni regionali a cui aderiscono circa 243 organizzazioni presenti in quasi tutte le regioni d'Italia. È presente in tutti i settori del disagio e dell'emarginazione, con l'intento di promuovere diritti di cittadinanza e benessere sociale.



Il CNCA è tra i soggetti promotori della campagna Nazionale "Mettiamoci in Gioco": un'iniziativa nata nel 2012 per sensibilizzare l'opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni, catalizzare l'impegno di tanti soggetti che – a livello nazionale e locale – si mobilitano per gli stessi fini.



PRESUPPOSTI DEL PIANO DI CONTRASTO

Conoscenza da parte della popolazione dei servizi sanitari per le dipendenze

Il 72% degli uomini e il 74% delle donne si dicono non informati, o scarsamente informati, sulle modalità di accesso ai Servizi

IFC CNR, 2020, “Il gioco d’azzardo nella Regione Toscana, Rapporto di Ricerca integrato sulla diffusione del gioco d’azzardo in Toscana”, CNR, Pisa

“Il gioco d’azzardo può essere infatti considerato come un termometro della crisi economica e finanziaria di un paese: all’aumentare della crisi, reale o percepita, corrisponderebbe un aumento del denaro speso per giocare e un contestuale decremento dei consumi. Inoltre, il gioco ha un elevato impatto sul singolo individuo soggetto a stress e depressione.”



PARTE INTEGRANTE DEL PIANO REGIONALE

Perseguire obiettivi, finalità e strategie di tutto il Piano

FINALITÀ

Concorrere alla rimozione delle cause socio/culturali che possono favorire le forme di dipendenza da gioco d'azzardo e promuovere una risposta coordinata e continuativa alle persone che manifestano un problema di gioco d'azzardo patologico

STRATEGIA

La strategia adottata è quella della CONDIVISIONE, della COLLABORAZIONE tra i Soggetti Istituzionali e non Istituzionali dell'intero territorio regionale ai fini di contrastare e prevenire i rischi derivanti da un uso problematico dei giochi d'azzardo.”

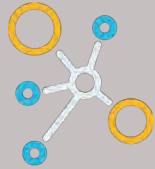
Un Piano di Contrasto non scontato

Un Piano di Contrasto dettagliato e di riferimento a livello nazionale

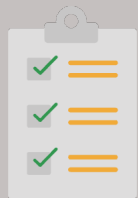
Un Piano di Contrasto con alle spalle una storia e artefici impegnati



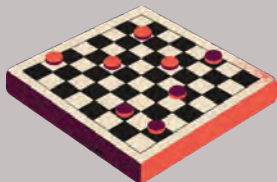
LA STRATEGIA DEL PIANO



Strutturare un sistema di interventi a rete in grado di
**Intercettare le persone
con problemi di DGA**



Ampliare e Sviluppare:
**Collaborazione tra enti che
si occupano del tema**



Promuovere attraverso l'alleanza tra ANCI, Comuni,
Servizi Socio-sanitari e Enti del Terzo Settore
Una Cultura Alternativa all'“Azzardo”

Campagna di informazione della Regione Toscana
"Quando la vita è un gioco, è in gioco la vita"

Regione Toscana SSI

**QUANDO
LA VITA È UN GIOCO
È IN GIOCO LA VITA**

Nel **gioco d'azzardo** si rischia di **perdere soldi, lavoro e famiglia**. Quando diventa un problema chiama il numero verde.
regione.toscana.it/giocodazzardo

Numero Verde **800 88 15 15**

Numero Verde _____
800 88 15 15

I BANDI E LE IDEE REALIZZATE





**OBIETTIVI ASSEGNATI
DAL PIANO DI CONTRASTO
AL PROGETTO GAME-L-OVER**



OBIETTIVI ASSEGNATI DAL PIANO DI CONTRASTO AL PROGETTO GAME-L-OVER

1. **Garantire una continuità al servizio di sportelli d'ascolto** costituiti nell'ambito della rete di Botteghe della Salute dall'Azione ARP 9 del precedente Piano Regionale di contrasto al gioco d'azzardo;
2. Sviluppare ulteriormente il servizio di sportelli d'ascolto di cui al punto 1 ampliandone la capillarità e le capacità ricettive;
3. Attivazione di servizi di prossimità al fine di **sperimentare azioni sensibilizzazione, informazione e di prevenzione** nell'ambito del DGA;
4. Strutturazione di **percorsi per l'accesso facilitato alla rete dei servizi territoriali** da parte delle popolazioni interessate;
5. Organizzazione di **eventi di sensibilizzazione e di diffusione delle azioni** di cui ai punti precedenti sia sfruttando canali di comunicazione tradizionali che appoggiandosi a strumenti innovativi;
6. Condurre e mettere in atto gli interventi di cui ai punti precedenti su tutto il territorio regionale garantendone l'uniformità pur adeguandosi, ove necessario, alle esigenze specifiche dei territori;
7. Integrare le suddette azioni e le risorse dedicate con i pre-esistenti elementi della **rete territoriale dei servizi** socio-sanitari (Ser.D., Società della Salute) e del privato sociale già attivi sul tema nonché con le altre Azioni del Piano di contrasto al gioco d'azzardo 2020/23;
8. Strutturare l'azione in modo da garantire piena **collaborazione e partecipazione** alle attività di monitoraggio e valutazione delle singole Azioni e del Piano tutto condotte da ANCI Toscana, IFC CNR e S.S. Sant'Anna.



ULTERIORI OBIETTIVI

Creazione di un gruppo di coordinamento anche sotto forma di comitato tecnico scientifico con lo scopo di:

- a) Monitorare le azioni progettuali, elaborare strategie e strumenti con il criterio dell'evidenza scientifica allo scopo di massimizzare l'efficacia dell'intervento;
- b) Elaborare strumenti e metodologie di intervento che possano costituire elementi utili per la programmazione degli interventi di prevenzione al gioco d'azzardo in Toscana;
- c) Collegarsi con i competenti livelli tecnici della Regione Toscana con particolare riguardo alla Cabina di Regia Regionale e l'Osservatorio Regionale sul GAP, ANCI Toscana (azioni di coordinamento della rete degli interventi), Scuola Superiore S. Anna (azioni di monitoraggio e valutazione e produzione di specifici indicatori di processo e di risultato) IFC – CNR Pisa



SCOPO DEL PROGETTO GAME-L-OVER

Il progetto **Game-L-Over** è affidato ad 8 enti del CNCA Toscana, con esperienza pluriennale nella prevenzione da problematiche di dipendenza del gioco d'azzardo, e che lavorano in aree diverse della regione. La strategia adottata è quella della condivisione, della collaborazione tra i Soggetti Istituzionali e non Istituzionali dell'intero territorio regionale ai fini di contrastare e prevenire i rischi derivanti da un uso problematico dei giochi d'azzardo.





APERTURE DI SPORTELLI DI ASCOLTO

Continuità degli sportelli di ascolto già attivi ed apertura di almeno altri 5 sportelli nelle nuove zone di intervento



AMPLIAMENTO MAPPATURE TERRITORIALI

Revisione ed implementazione delle mappature territoriali su doppio livello: luoghi con attività di azzardo e stakeholders



ACCESSI AGLI SPORTELLI D'ASCOLTO

Accoglienza, orientamento ed accompagnamento di giocatori d'azzardo e/o familiari



COMUNICAZIONE E EVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE

Realizzazione sito web e pagine social. Organizzazione di eventi di sensibilizzazione nei territori interessati dal progetto



FORMAZIONE

Formazioni per gli operatori: di sportello, delle botteghe della salute, della comunicazione social, della realizzazione delle interviste qualitative



INFORMARE

Facilitare l'accesso alle informazioni attraverso gli sportelli di ascolto presenti su tutto il territorio regionale



MONITORARE

Condividere le azioni di progetto con tutti gli altri interventi regionali di prevenzione (A.R.P.), monitorando costantemente l'andamento su tutto il territorio regionale.



ORIENTARE

Mantenere i servizi presenti sul territorio come elemento centrale di informazione e riferimento, facilitando l'accesso ai soggetti più vulnerabili.



DIFFONDERE

attraverso materiale informativo e messaggi comunicative l'organizzazione di eventi di sensibilizzazione

ATTIVITÀ DELLE UNITÀ TERRITORIALI:

sportelli d'ascolto

mappature

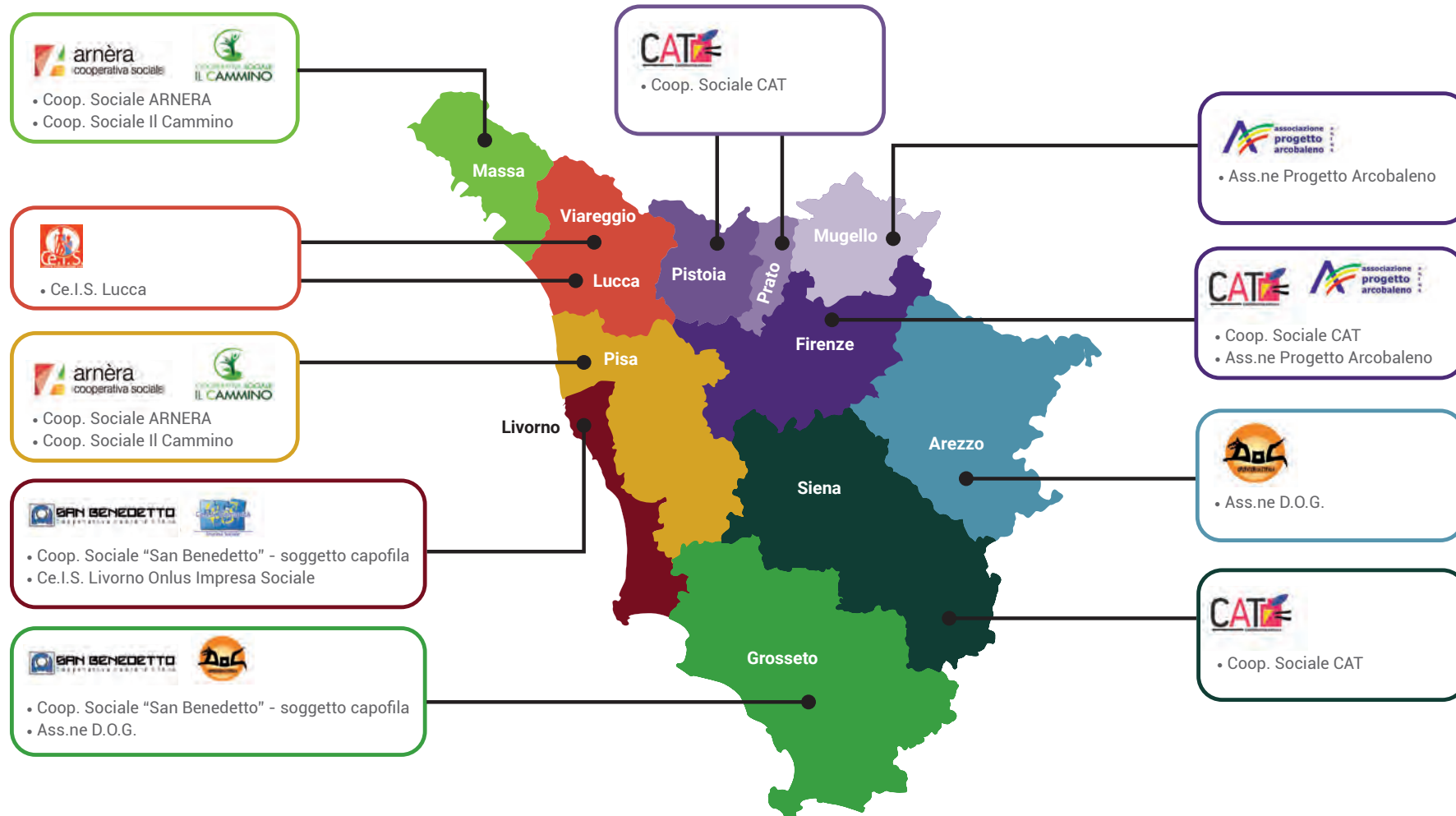
incontri con gestori luoghi di gioco

approfondimenti tematici



ENTI E ZONE COINVOLTE

L'Azione si sviluppa su **10 zone**, attraverso il coinvolgimento di **8 enti esecutori**, così ripartiti:



INDIRIZZI SPORTELLI:

FIRENZE

MARTEDÌ dalle 14.00 alle 16.00 - **GIOVEDÌ** dalle 10.00 alle 12.00
MERCOLEDÌ dalle 18.00 alle 19.30 su appuntamento (presenza di un esperto legale)
ASSOCIAZIONE PROGETTO ARCOBALENO sul Q1
 Via del Leone, 9 - T. 055280052 - 3917202861- sportello.ascolto@progettoarcobaleno.it

LUNEDÌ dalle 12.00 alle 14.00 - **MERCOLEDÌ** dalle 18.00 alle 20.00
CAT Cooperativa Sociale presso **RETE DI SOLIDARIETÀ** sul Q5
 Via Reginaldo Giuliani, 115n - T. 3357882588 - progettogaps@gmail.com

MUGELLO

GIOVEDÌ dalle 17.00 alle 19.00 appuntamento tramite whatsapp (347 3074066) o tramite mail (sportello.ascolto@progettoarcobaleno.it)
SPORTELLO ASSOCIAZIONE PROGETTO ARCOBALENO APS presso **COMUNITÀ DI FALTONA**
 Via Faentina, 23 - Località Faltona (accanto alla Pieve di Santa Felicita)- 50032 Borgo San Lorenzo

PRATO

LUNEDÌ dalle 16.00 alle 18.00 - **MARTEDÌ** dalle 10.00 alle 12.00 - **MERCOLEDÌ** dalle 16.00 alle 18.00 - **VENERDÌ** dalle 10.00 alle 12.00
TIPSTER POINT
 via Curtatone, 34 - Prato - T. 3357882588 - progettogaps@gmail.com

PISTOIA

MARTEDÌ dalle 12.00 alle 14.00 - **GIOVEDÌ** dalle 11.30 alle 13.30
 Viale Guglielmo Marconi, 51 51016 - Montecatini Terme (PT) - 335 7882588

AREZZO

MERCOLEDÌ dalle 10.00 alle 11:00
ASSOCIAZIONE DONNE INSIEME Via Mincio, 21/23

MERCOLEDÌ dalle 11.00 alle 12.30
COOP Via Vittorio Veneto, 167

VENERDÌ dalle 15.30 alle 17.30 (previo appuntamento telefonico 350 0060385)
LAB 20 30 Via Masaccio, 6

SABATO dalle 22.00 alle 00.00
SPORTELLO IN STRADA Piazza della Badia

GIOVEDÌ dalle 16.00 alle 18.00 (previo appuntamento telefonico 350 0060385)
 Piazza Verdi, 6 - Castiglion Fiorentino

SIENA

VENERDÌ dalle 15.00 alle 18.00
CAT COOP. SOC. ONLUS presso **MISERICORDIA DI SIENA**
 Via del Porrione, 49 - 53100 Siena - T. 3534458784 - progettogaps@gmail.com

GROSSETO

LUNEDÌ dalle **16.00** alle **19.00**
presso **COeSO** - via Gramsci, 6 **GROSSETO**

PRIMO LUNEDÌ del mese dalle **13.00** alle **15.00**
presso **LA FARFALLA** - centro commerciale 167 ovest - via Pietro Nenni, 2 (primo piano) **FOLLONICA**

MARTEDÌ dalle **10.00** alle **12.30**
CENTRO CIVICO SHANGAI Via Fratelli Bandiera, 23 - Livorno

MERCOLEDÌ dalle **17.00** alle **19.30**
SAN BENEDETTO COOPERATIVA SOCIALE ONLUS - Via dell'Industria, 11 - Livorno

GIOVEDÌ dalle **10.00** alle **12.00**
CIRCOLO DIVO DEMI ARCI Piazza F. Ferrucci, 14 - Livorno

LIVORNO

PISA

MARTEDÌ dalle **16.00** alle **18.00**
CITTADELLA DELLA SOLIDARIETÀ Piazza San Ranieri, 1 - Pisa - T. 366 3879780 - 393 8119310

MERCOLEDÌ dalle **10.00** alle **12.00**
POLO GENERAZIONI c/o distretto sanitario Asl - Via dei Mezzi, 8 - Vicopisano - T. 393 8119310

GIOVEDÌ dalle **16.00** alle **18.00**
CIRCOLO G. TONIOLO - Via Melegnano, 2 - Ponsacco

I° e III° MARTEDÌ del MESE dalle **16.00** alle **18.00**
Parrocchia Santo Stefano protomartire - via Valdelsa 21 - Ponte A Elsa

II° e IV° MARTEDÌ del MESE dalle **16.00** alle **18.00**
presso la Misericordia di San Pietro alle Fonti - via Sanminiatese 114/A La Scala - San Miniato

T. 366 3879780 - mindthegap.pisa@gmail.com

MASSA CARRARA

LUNEDÌ dalle **11.00** alle **13.00**
LA 31 SETTEMBRE CIRCOLO ARCI CASA MATTÀ Via Alberica, 64 - Massa
T. 393 8119310 - 366 3879780

LUCCA

LUNEDÌ e GIOVEDÌ dalle **9.00** alle **13.00**
Via Santa Giustina 59 - Lucca

MARTEDÌ e VENERDÌ dalle **9.00** alle **12.00**
PARROCCHIA DELLA RESURREZIONE DI N.S. (quartiere Varignano) Via Paladini, 58 - Viareggio

T. 3357454888

DOVE TROVARCI - MAPPA INTERATTIVA



sul sito internet
gamelover.org
è possibile
visitare la mappa interattiva
con le ubicazioni degli sportelli
gli orari e come raggiungerli



<https://gamelover.org/#sportelli>





Attenzione!

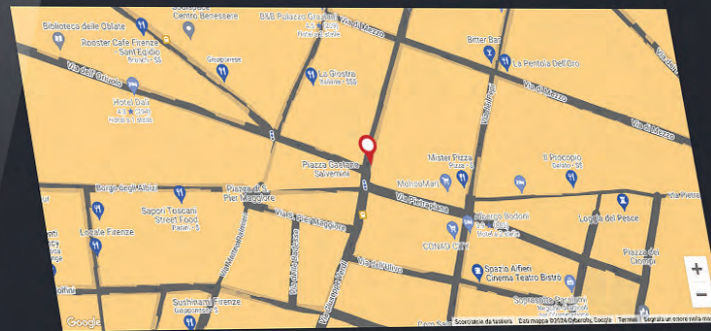
Hai totalizzato un punteggio
tra 5 e 8 punti

Il risultato del tuo test ci dice che sei un giocatore/giocatrice problematica

Il gioco d'azzardo è un problema. Ricordati che le tattiche sono inutili e le probabilità di vincere sono basse. Mentre sulle somme che hai perso può solo peggiorare il problema perché toglie soldi necessari alla vita quotidiana.

Dedica al gioco un tempo limitato della tua giornata.

Cerca lo sportello più vicino e vieni a trovarci!



contattaci per una consulenza gratuita

OPERATIVITÀ SPORTELLI DI ASCOLTO

numeri aggiornati al 31/03/2024



NUMERO DI SPORTELLI

PISA	AREZZO	LIVORNO	FIRENZE	LUCCA	SIENA	PRATO	PISTOIA	GROSSETO	MASSA	MUGELLO
5	5	3	2	2	1	1	1	2	1	1

GIORNI APERTURA SPORTELLI DALLA DATA DI APERTURA AL 31/03/24

PISA	AREZZO	LIVORNO	FIRENZE	LUCCA	SIENA	PRATO	PISTOIA	GROSSETO	MASSA	MUGELLO
443	185	261	380	257	68	104	65	80	45	64

OPERATIVITÀ SPORTELLI DI ASCOLTO

numeri aggiornati al 31/03/2024



ACCESSI TOTALI FISICI ED ON LINE AGLI SPORTELLI AL 31/03/24

PISA	AREZZO	LIVORNO	FIRENZE	LUCCA	SIENA	PRATO	PISTOIA	GROSSETO	MASSA	MUGELLO
518	154	191	350	51	20	71	79	70	N.D.	64



Le prime 5 città in giallo erano già attive precedentemente, dal 2019

MAPPATURA

Mappatura dei luoghi di gioco nei territori coinvolti dall'azione progettuale: gli enti operanti nelle diverse aree hanno scelto una o più zone significative da mappare utilizzando uno schema condiviso.

Per ogni zona d'intervento sono stati mappati:

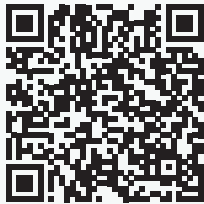
- Luoghi di gioco divisi per categorie
- Stakeholders formali e informali



È possibile visionare le mappature attraverso il sito

gamelover.org

<https://gamelover.org/game-l-over-la-mappatura-regionale-del-gioco-dazzardo/>



Nelle aree di intervento delle unità territoriali sono state realizzate mappatura del gioco d'azzardo.

Cos'è la mappatura?

Gli operatori del progetto hanno individuato i luoghi di gioco presenti sul territorio, gli stakeholder formali e informali e distribuito il materiale informativo di prevenzione ai rischi del gioco d'azzardo e di promozione degli sportelli di ascolto.

I luoghi di gioco sono stati ricercati tramite l'utilizzo dell'app per smartphone Gioco Legale, l'app ufficiale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che riporta gli esercizi autorizzati georeferenziati su mappa, così come gli orari autorizzati di gioco per gli apparecchi con vincita in denaro (Slot e Videolottery). Gli enti locali hanno facoltà di limitare il gioco per tali tipologie di apparecchi in determinate fasce orarie. Per i comuni che hanno comunicato tali limitazioni, l'app "Gioco legale" fornisce le fasce orarie in cui il gioco è autorizzato all'interno del proprio territorio. I luoghi di gioco trovati sono stati riportati su fogli di testo da utilizzare concretamente per l'attività di strada di mappatura. Sono stati individuati gli stakeholder formali ed informali, intendendo con i primi i seguenti enti: Circoli Arci, Farmacie e Parafarmacie, Parrocchie, Sedi Caritas, Ambulatori Medici, Auser, Distretti Sanitari, Centri di Aggregazione Anziani, Patronati e CAF, Misericordie, SVS, Uffici Informagiovani, Centri per l'Impiego, Centri di Aggregazione Giovanile.

Per stakeholder informali si intende qualsiasi luogo (non di gioco) dove è stato possibile esporre il materiale informativo del progetto o dove si è riscontrata la disponibilità a svolgere eventi di sensibilizzazione e prevenzione, per esempio i bar dove non sono presenti forme di gioco, che hanno accettato di tenere ed esporre i materiali informativi del progetto.

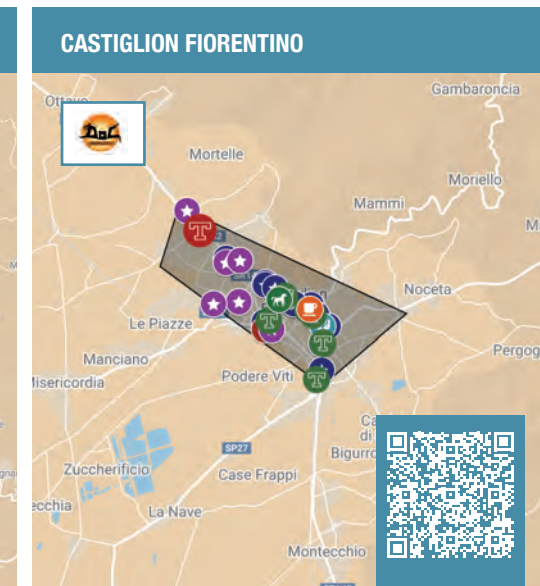
A cosa serve la mappatura?

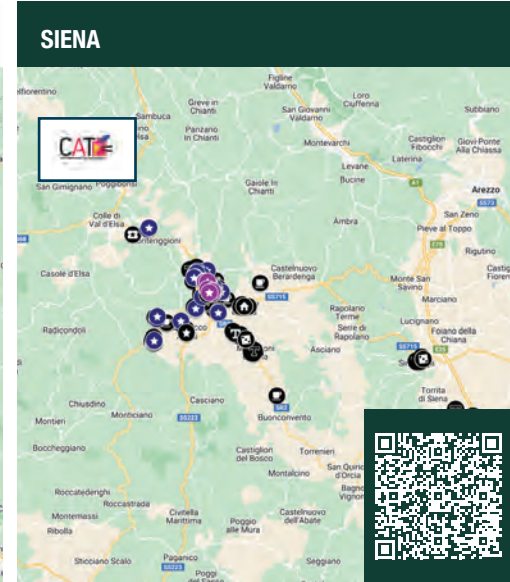
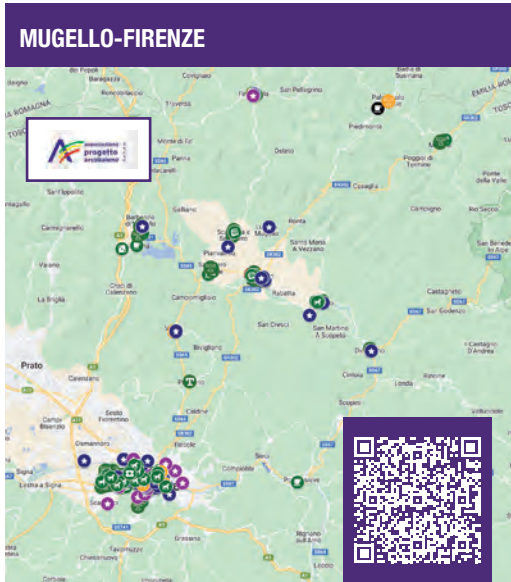
- Avere contezza dei luoghi di gioco presenti in un determinato territorio;
- Avere contezza degli stakeholders presenti in un determinato territorio;
- Diffondere il materiale informativo del Progetto al fine di promuovere gli sportelli d'ascolto e il numero verde regionale
- Intessere relazioni per promuovere eventi e microeventi



LE MAPPATURE:

Qui di seguito potrete consultare le mappature suddivise per territorio e per ente del privato sociale che l'ha eseguita, il link conduce a una mappa MyMaps.





LEGENDA

LEGENDA ICONE PRESENTI NELLA MAPPATURA

	CIRCOLI		EDICOLE
	TABACCHERIE SENZA SLOT		BAR
	TABACCHERIE CON SLOT		SALE SCOMMESSE
	SALE VLT		BINGO

LEGENDA COLORI PER ICONENELLA MAPPATURA

	DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESPONGONO MATERIALE INFORMATIVO
	NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESPONGONO MATERIALE INFORMATIVO
	NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE NON ESPONGONO MATERIALE INFORMATIVO
	OSSERVAZIONE ESTERNA

Sono state individuate delle icone che rappresentano i luoghi di giochi divisi per categorie, gli stakeholder formali e informali e per ognuno di essi è stato attribuito un colore secondo la disponibilità ad accogliere il materiale informativo e di promozione degli sportelli di ascolto.

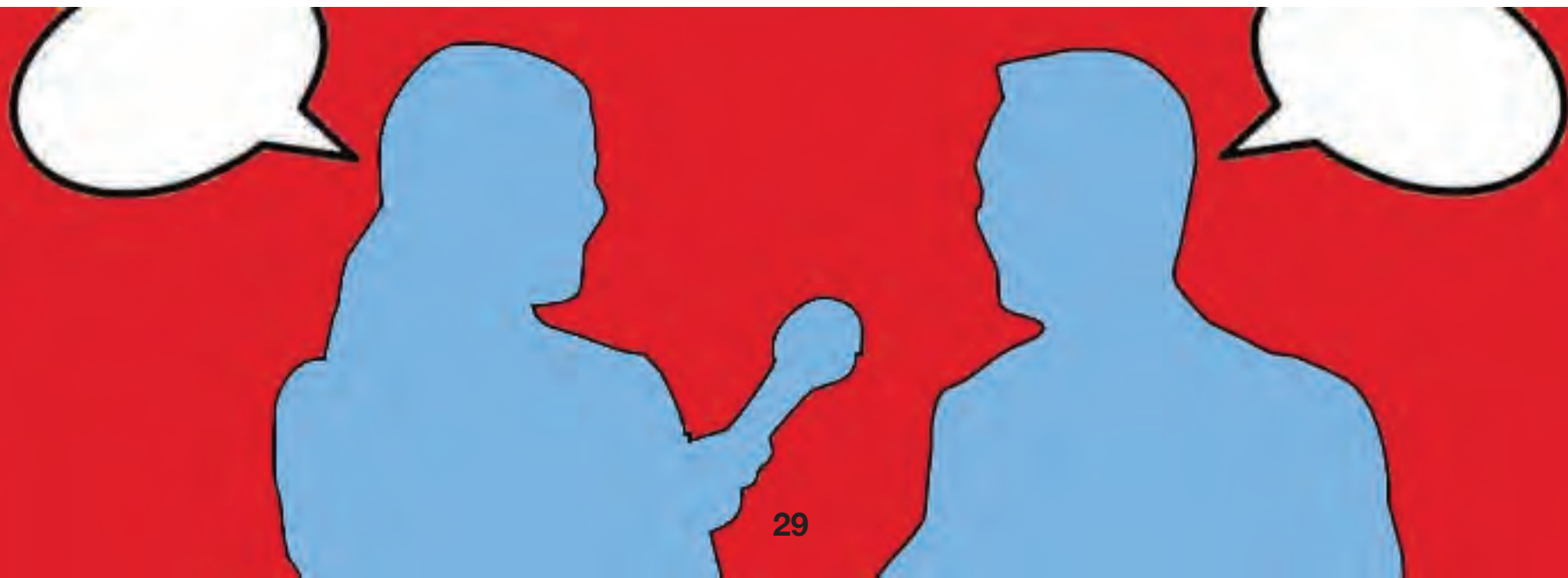
	SPORTELLI D'ASCOLTO
	STAKEHOLDER TERRITORIALE
	STAKEHOLDER INFORMALE

ANALISI DI CASI STUDIO SIGNIFICATIVI

Attraverso le interviste a giocatori d'azzardo uomini (per il progetto Game-L-Over) e giocatrici d'azzardo donne (per il progetto Velia) è stato predisposto il lavoro per l'analisi dei casi studio particolarmente significativi. Tali interviste si sono svolte con l'obiettivo di far emergere le esperienze soggettive legate al fenomeno preso in considerazione ed i significati che le persone attribuiscono ad esso.

Particolare importanza è stata data alle variazioni delle strategie di controllo attuate dai giocatori nel corso della loro storia personale. L'indagine che è stata svolta è quindi di tipo qualitativo e non quantitativo.

Hanno avuto luogo degli incontri delle equipe Game-L-Over e Velia per stabilire modalità uniformate di attuazione di questo punto del progetto, con la finalità di realizzare un report comune.






VELIA
UNA PROSPETTIVA DI GENERE
SULL'AZZARDO


GIOCARRE SENZA FARSI GIOCARE



COMUNICAZIONE VISIVA CARTACEA

Cartoline e locandine
con orari sportelli e contatti.
Divise per colori come nella mappa

Campagna "Non hai perso"
realizzazione di un falso
"Gratta & Vinci"

Roll up - cartelline
roll-up per eventi e fiere
cartelli segnaletici per i centri
di ascolto - cartelle portadocumenti

Gadget e materiale da divulgare durante gli eventi
spille, adesivi, penne personalizzate
gadget

Immagine coordinata
Grafiche personalizzate
per ogni singolo ente secondo
le linee guida dell'immagine
coordinata

COMUNICAZIONE WEB E SOCIAL

Sito internet
Chi siamo
Orari sportelli e contatti.
Test
Informazioni

Canale social Instagram
Uniformato per tutti gli enti
pubblicazione dei post
formazione sulla creazione del post
Studio dei contenuti

Canale facebook
Uniformato per tutti gli enti
pubblicazione dei post
formazione sulla creazione del post
Studio dei contenuti

Canale telegram
Apertura del canale

Formazione
Social media per rendere gli enti
indipendenti sulle pubblicazioni



COMUNICAZIONE VISIVA CARTACEA



Cartoline e locandine con orari sportelli e contatti. Divise per colori come nella mappa



Rollup eventi e segnaletica



Gadget promozionale e campagna “NON HAI PERSO”

Gadget promozionale e campagna “NON HAI PERSO”

GAME L-OVER

G L O
SIMBOLI VINCENTI

I TUOI SIMBOLI

GAME L-OVER

QUESTA È LA VOLTA BUONA

€ 0.00

FACSIMILE

GIOCARRE SENZA FARSI GIOCARRE

COME SI GIOCA

Prendi una moneta e gratta le parti coperte: nella parte superiore troverai i simboli vincenti, mentre in quella inferiore potrai trovare la tua combinazione fortunata. Anche se questa cartolina non ti farà ottenere alcuna vincita in denaro (ma del resto non ti farà perdere neanche un euro!), giocando potrai scoprire che cosa significa Game-L-Over!

VALORE DEL GIOCO D'AZZARDO IN TOSCANA - ANNO 2020	
TOTALE FISICO + TELEMATICO	
DENARO GIOCATO	4 mld. e 302 milioni di €
RITORNO IN VINCITA	Oltre 3 mld e 500 milioni di €
SPESA/PERDITE	727 milioni e 553 mila €

GAME-L-OVER
GIOCARRE SENZA FARSI GIOCARRE

Chi vince di più ai giochi d'azzardo?
Molti risponderebbero che sono fortuna e bravura a fare la differenza.

Non è così, perché ciò che governa davvero la tua possibilità di vincita è soltanto il CASO, in tutti i giochi d'azzardo. Ogni esito degli eventi è guidato da probabilità matematiche e NON CI SONO abilità da utilizzare o dee bendate a cui rivolgersi che possano incidere sull'esito stesso. Giocare d'azzardo può essere molto emozionante e divertente, ma può diventare una passione decisamente rischiosa! Ricorda che non sei solo e che vicino a te puoi trovare i nostri Sportelli d'Ascolto!

SPORTELLI D'ASCOLTO

Se hai bisogno di una consulenza sul gioco d'azzardo, sui rischi, sui servizi a cui rivolgerti, se hai bisogno di informazioni, di raccontare la tua esperienza o quella di qualcuno a te vicino vieni agli Sportelli!
PUOI TROVARCI A FIRENZE, LIVORNO, PISA, AREZZO, LUCCA, PRATO, PISTOIA, SIENA, GROSSETO E MASSA E ANCHE IN ALTRE CITTÀ.
Consulta il nostro sito per indirizzi, orari e contatti!

www.gameloover.org

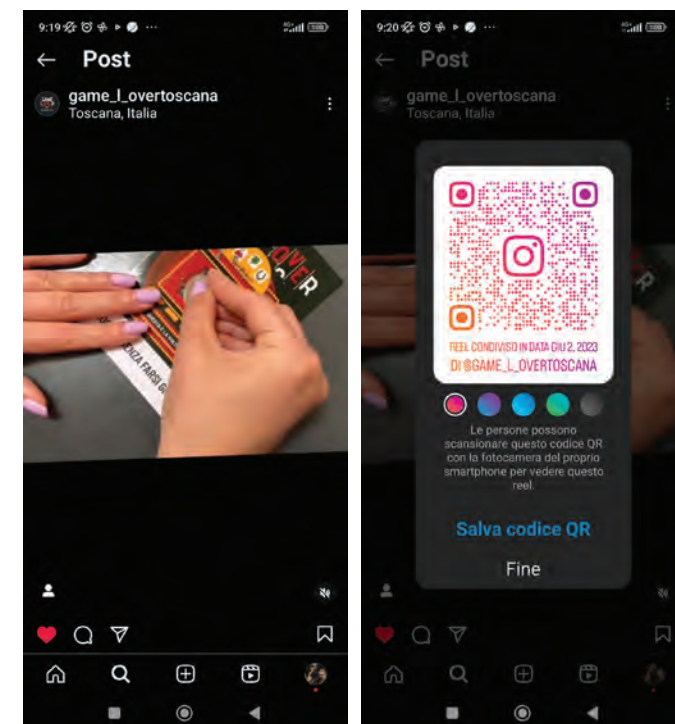
GIOCARRE SENZA FARSI GIOCARRE

Game-L-over
game-l-overtoscana
info@gameloover.org

Regione Toscana
Iniziativa realizzata nell'ambito del piano di contrasto al gioco d'azzardo

Centro regionale di ascolto per il gioco d'azzardo

800 88 15 15



HOMEPAGE



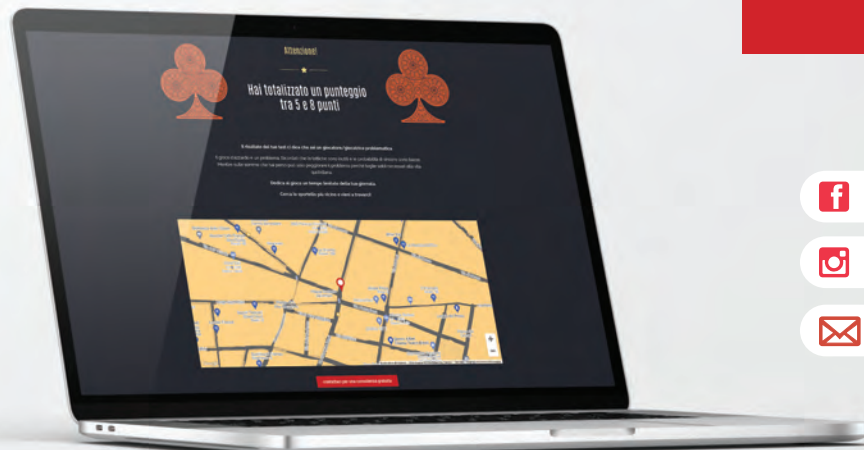
TEST



gamelover.org




RISULTATI



NEWS E NOTIZIE




 Game-L-over

 game-l-overtoscana

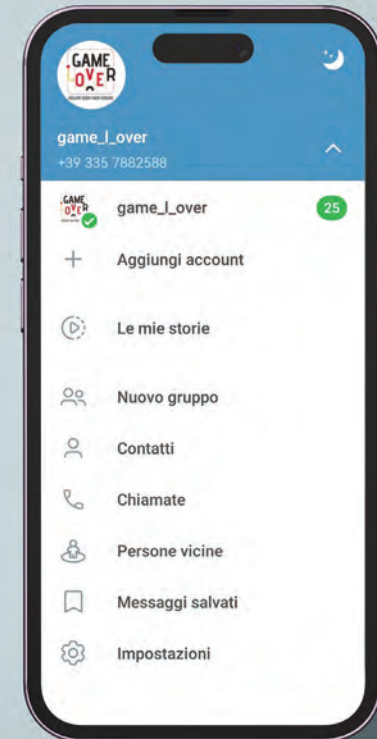
 info@gamlover.org



 **game-l-overtoscana**



 **Game-L-over**



 **Game-L-over**

FORMAZIONE OPERATORI



Particolare attenzione è stata data alla formazione degli operatori che costituiscono le unità territoriali. A fine 2023 erano stati formati tutti e 58 gli operatori delle unità territoriali, prevedendo una formazione iniziale, aggiornamenti e programmi personalizzati per gli operatori entrati nel progetto nel corso del suo svolgimento.



Alcuni momenti durante la formazione

FORMAZIONE

È stata fornita inoltre una formazione di base 41 operatori del servizio “botteghe della salute” che hanno partecipato a due webinar di approfondimento sulle tematiche legate al gioco d’azzardo.

Gli incontri sono stati tenuti da funzionari ANCI, educatori esperti del progetto Game-L-Over e da una psicologa della San Benedetto cooperativa onlus di Livorno.



22 SETTEMBRE - 2022

Il piano di contrasto della regione toscana ed il progetto Game-L-Over

29 SETTEMBRE - 2022

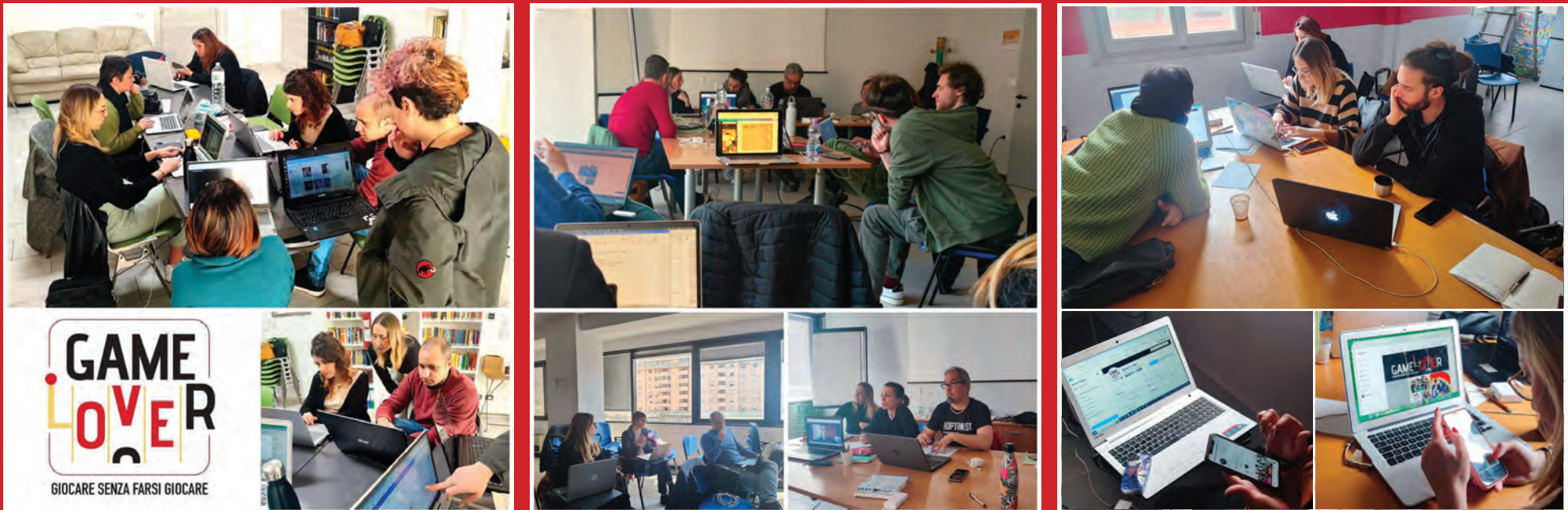
Esperienze della San Benedetto coop. sociale

GLI OPERATORI



**Il fattore umano è decisivo:
si deve mettere al centro la persona ed il suo ruolo da protagonista del cambiamento**

FORMAZIONE SOCIAL MEDIA E COMUNICAZIONE



Sono stati realizzati 10 incontri di formazione e tecnico operativi per l'utilizzo dei mezzi e del linguaggio social media.

L'INDAGINE QUALITATIVA

Sono stati realizzati 2 incontri di formazione per la realizzazione dell'indagine qualitativa tra i giocatori e le giocatrici in Toscana.



FIRENZE

22/06/2023 centro Java - sede coop.va C.A.T.

04/10/2023 Sala delle Murate - sede ANCI

MACRO E MICRO EVENTI



numeri aggiornati al 31/03/24

REALIZZAZIONE DI EVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE MACRO-EVENTI

PISA	AREZZO	LIVORNO	FIRENZE	LUCCA	SIENA	PRATO	PISTOIA	GROSSETO	MASSA	MUGELLO
2	2	3	5	2	1	1	0	1	0	1

REALIZZAZIONE DI EVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE MICRO-EVENTI

PISA	AREZZO	LIVORNO	FIRENZE	LUCCA	SIENA	PRATO	PISTOIA	GROSSETO	MASSA	MUGELLO
22	10	17	17	15	11	9	10	11	6	4



REALIZZAZIONE DI EVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE MACROEVENTI

N. EVENTI ZONA 1	15	N. MICRO-EVENTI ZONA 1	81
N. PARTECIPANTI TOTALI A EVENTI ZONA 1	1241	N. PARTECIPANTI TOTALI A MICRO-EVENTI ZONA 1	3172
MEDIA PARTECIPANTI AD EVENTO ZONA 1	85,8	MEDIA PARTECIPANTI A MICRO-EVENTO ZONA 1	40,2
N. EVENTI ZONA 2	4	N. MICRO-EVENTI ZONA 2	51
N. PARTECIPANTI TOTALI A EVENTI ZONA 2	264	N. PARTECIPANTI TOTALI A MICRO-EVENTI ZONA 2	2090
MEDIA PARTECIPANTI AD EVENTO ZONA 2	68	MEDIA PARTECIPANTI AD MICRO-EVENTO ZONA 2	45,2

NUMERO TOTALE DI PARTECIPANTI AD INCONTRI: 6767



- Cabina di regia a cadenza mensile
- Azione di monitoraggio e individuazione degli indicatori
- Cabina di regia con tutti gli operatori a cadenza bimensile
- Contatti con Scuola Superiore S.Anna, con amministrazione ANCI e con i responsabili amministrativi di tutti gli enti

IL CONTRIBUTO DELL'ISTITUTO S.ANNA

Attività di monitoraggio, non solo su Game-L-Over, ma sulle azioni del piano di contrasto.

Lo scopo è quello di poter individuare e monitorare indicatori che diano delle informazioni, usabili anche a livello di “governance” e di sistema regionale nella programmazione e progettazione degli interventi futuri.

Uno degli strumenti usati è stata la somministrazione di questionari, che ci raccontano come gli interventi effettuati erano stati recepiti dalla popolazione, e quale tipo di messaggio avevano lasciato.

Sono stati creati due questionari. Uno per la popolazione adulta ed uno per la popolazione giovanile.

Nell’ambito degli eventi Game-L-Over sono stati così realizzati a fine Marzo 2024, 289 questionari adulti ed 87 questionari per i giovani.

L’istituto S.Anna sta preparando un report da inviare alla regione, che sarà fonte di studio e discussione per i prossimi progetti ed interventi.



AGORÀ TELEMATICA

Regione Toscana IFC ANCI Sant'Anna

IT Accedi all'area personale

Agorà Telematica per il monitoraggio del gioco d'azzardo in Toscana

Cerca

In Evidenza Comunità di pratica Notizie Normative Eventi Piano Regionale Dati di Popolazione Documenti

Azzardo: un impegno lungo tre anni

Martedì 23 Aprile 2024 verranno presentati i dati relativi ai tre anni di attività di Game-L-Over e Velia

La giornata sarà anche l'occasione per condividere e mettere in dialogo ricerche, dati e analisi interpretative di altri soggetti attivi sul tema dell'azzardo a livello regionale e nazionale

EVENTO FINALE
"AZZARDO"
UN IMPEGNO LUNGO TRE ANNI
Martedì 23 aprile 2024
Biblioteca delle Oblate | Sala Sibilla Aleramo | Firenze

Scopri

<https://toscana.agoragiocodazzardo.it/>



OBIETTIVI PER IL FUTURO

- Diminuire la distanza fra utenza e servizi.
- Estendere le iniziative su tutti i distretti.
- Continuare a coinvolgere stakeholders con incontri di informazione sulla problematica dell'azzardo.
- Coordinare nei diversi distretti progetti gestiti da enti diversi, e direttamente dal pubblico (ASL)
- Dare continuità alle attività. I progetti attualmente attivi si concluderanno entro il 30 Aprile 2024.

L'esperienza insegna che nonostante ci siano finanziamenti già assegnati, il tempo per fare ripartire questi progetti in continuità, o nuovi progetti è di almeno 6-7 mesi.

- Anticipare l'analisi di efficacia dei progetti in modo da permettere a quei progetti che reputiamo "utili" la loro riproposizione in modo da farli andare in continuità.
- Avere un luogo dove poter condividere suggerimenti, esperienze, criticità. L'osservatorio non è ancora attivo.
- Maggiori informazioni e condivisione sui risultati dei progetti sia pubblici sia assegnati al terzo settore.
- Procedure di rendicontazione snelle e condivise.

Elenchiamo di seguito i suggerimenti precedenti con qualche informazione aggiuntiva:



• DIMINUIRE LA DISTANZA FRA UTENZA E SERVIZI

Continuare a favorire la creazione di più strette relazioni tra servizi, territorio e utenza.

Uno dei punti cardini del progetto è stata la creazione di punti intermedi di accesso, con una bassa soglia e capaci di intercettare in modo precoce situazioni a rischio. Gli sportelli hanno svolto un ruolo essenziale nell'offrire un punto di ascolto flessibile, informale e aperto, che risponda alla domanda dell'utenza di riservatezza, e che possa favorire, attraverso il colloquio con personale specializzato, percorsi di cura, se necessari.

L'alto numero di accessi registrati conferma la bontà di questo approccio. Il numero di accessi, molto più numeroso nelle aree dove aveva operato il progetto precedente ARP9, conferma la necessità di interventi lunghi e continui nel tempo.



• ESTENDERE LE INIZIATIVE SU TUTTI I DISTRETTI

Estendere le iniziative a quelle zone e distretti che non sono ancora stati interessati dal progetto, in modo da raggiungere un numero sempre maggiore di persone.

In particolare, proprio con l'obiettivo di raggiungere il maggior numero di persone possibili, è stato a nostro giudizio positiva la realizzazione di un grande numero di microeventi. I microeventi sono realizzati con lo scopo di incontrare la gente "comune", là dove vive, e dove si ritrova. Non invitiamo perciò le persone ad un evento sulle tematiche dell'azzardo, con il rischio di ritrovarsi sempre la solita gente che partecipa, ma partecipiamo noi con qualche iniziativa, a sagre, feste, incontri organizzati per altri scopi, e che ci consentano di intercettare persone che non sono direttamente ed immediatamente interessate al tema.

• PROCEDURE DI RENDICONTAZIONE SNELLE E CONDIVISE

Strutturare procedure di rendicontazione condivise capaci di rispettare le necessarie garanzie di trasparenza ma che al contempo si configurino in modo più snello.



- **COORDINARE NEI DIVERSI DISTRETTI, PROGETTI GESTITI DA ENTI DIVERSI E DIRETTAMENTE DAL PUBBLICO (ASL)**

Rinforzare le azioni di progetto attraverso una sempre maggior sinergia con altri progetti del piano di contrasto. Uno dei punti di forza del progetto è stato quello di mantenere una prospettiva regionale e unitaria, capacità che si è tradotta nell'offerta di interventi e servizi uniforme su tutto il territorio, in accordo con quanto previsto sia dalle normative nazionali che regionali. Pur mantenendo salda l'offerta di servizi e interventi in termini contenutistici, il progetto ha saputo valorizzare le risorse locali riscontrate nei vari contesti ed esportandole su tutto il territorio regionale creando così un processo di crescita condiviso e positivo.

- **DARE CONTINUITÀ ALLE ATTIVITÀ**

I progetti attualmente attivi si concluderanno entro il 30 Aprile 2024. L'esperienza insegna che nonostante ci siano finanziamenti già assegnati, il tempo per fare ripartire questi progetti in continuità, o nuovi progetti è di almeno 6-7 mesi. E' uno sforzo che si sta facendo, e che non riguarda sicuramente solo questo tipo di progettazione, ma la cui soluzione comporterebbe grossi benefici.



- **ANTICIPARE L'ANALISI DI EFFICACIA DEI PROGETTI E DELLE AZIONI**

Permetterebbe di riflettere sul lavoro fatto, ed alle azioni che reputiamo più “efficaci” di poter essere riproposte nei nuovi progetti e farle andare in continuità.

- **AVERE UN LUOGO DOVE POTER CONDIVIDERE SUGGERIMENTI, ESPERIENZE, CRITICITÀ**

Al fine di garantire un coordinamento del Piano, gli organi di coordinamento e scambio di pratiche, quali la Cabina di Regia Regionale e l'Osservatorio Regionale risultano strumenti essenziali.

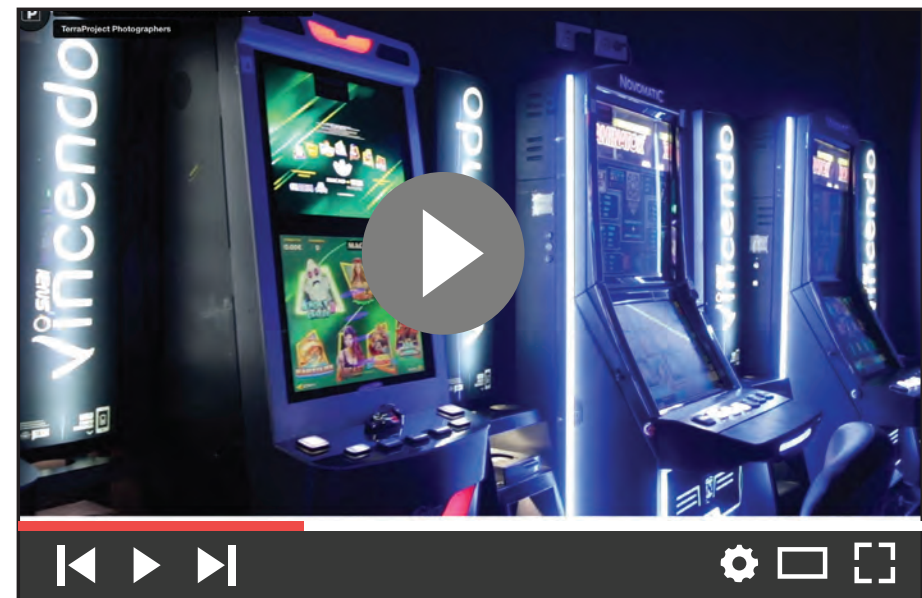


PROGETTO TERRAPROJECT

Come abbiamo detto nella prima pagina, vogliamo chiudere questo report con l'esperienza delle persone, persone per le quali il piano di contrasto è stato creato.

Pubblichiamo di seguito così il link ad interviste, pubblicate anche nel corso del progetto "L'illusione, storia di ordinaria dipendenza" curata dalla università di Siena e dal collettivo terraProject, nel quale alcuni giocatori ed operatori del settore raccontano la loro esperienza.

<https://contrasto-dga.unisi.it/>



GRAZIE!