

STUDIO DI FATTIBILITÀ Osservatorio Online Permanente GAP

Gioco d'Azzardo Patologico

Rev. 01
Maggio 2019

PIANIFICAZIONE REDAZIONE SFAT		
Attività	Responsabile	Scadenza
Redazione SFAT	Valentina Zirretta Antonio Bozza	-
Relazioni Istituzionali	Alessandro Ferretti	-
Verifica Resp. AP	Antonio Bozza	-
Approvazione Direzione	Maurizio Stumbo	-
Invio SFAT	-	-

Redatto da:	-	-	-
Verificato da:	Ambiti di Verifica	Responsabile della Verifica	
	<input type="checkbox"/> Applicazioni	-	Andrea Tomei
	<input type="checkbox"/> Architetture / Sistemi	-	Claudio Latini
	<input type="checkbox"/> DataBase	-	Giampaolo Schiavo
	<input type="checkbox"/> Reti	-	Alessandro Cimalacqua
	<input type="checkbox"/> Sicurezza	-	Ettore Sala
	<input type="checkbox"/> Affari legali	-	Fabio Di Marco
	<input type="checkbox"/> Privacy	-	Paolo Urbani
Verificato da:	Antonio Bozza		-
Approvato da:	Antonio Bozza		-

Periodo di validità dello SFAT:	180 giorni
---------------------------------	------------

INDICE

1	PREMESSA	4
2	OBIETTIVI DEL PROGETTO	6
3	CONTESTO NORMATIVO DI RIFERIMENTO ⁽¹⁾	7
3.1	ORIENTAMENTI COMUNITARI	7
3.2	LA LEGISLAZIONE NAZIONALE ITALIANA	7
3.3	LA LEGISLAZIONE REGIONALE	11
4	REQUISITI / RISULTATI ATTESI	12
5	PIANO DELLE ATTIVITÀ - SERVIZI / RISORSE	16
6	CRONOPROGRAMMA	19
7	RIEPILOGO COSTI	20
7.1	RENDICONTO ECONOMICO	20

1 PREMESSA

Non si può fare a meno di considerare il gioco come un elemento fondamentale della vita di ogni essere umano. Il gioco secondo Roger Caillois è un'attività:

- Libera, senza costrizioni, dove ci si può ritirare semplicemente dicendo "io non gioco più";
- Separata, circoscritta nello spazio e nel tempo, definita in anticipo;
- Incerta, perché il ruolo dei giocatori è essenziale allo svolgersi del gioco;
- Improduttiva, perché alla fine del gioco la situazione è uguale a come era all'inizio, ad eccezione in cui ci sia stato uno scambio di oggetti tra le parti;
- Regolata, sotto convenzioni che sospendono le normali leggi e ne creano di nuove;
- Fittizia, accompagnata da una consapevolezza di trovarsi in una non-realtà.

Fatta tale premessa ci si chiede perché il gioco d'azzardo non è un gioco come gli altri.

Il gioco e l'azzardo sembrano confondersi l'un altro da sempre. "Alea" era il termine con cui gli antichi romani indicavano il gioco dei dadi, e per estensione il termine "aleatorio" ora definisce tutto ciò che è governato dal caso. Ma anche il termine "azzardo", derivante dal francese "hazard" ha matrice etimologica nel gioco dei dadi, dall'arabo "zarah". Alea iacta est, il dado è stato lanciato, e non si può far altro che aspettare il risultato. "Alea signifies and reveals the favor of destiny. The player is entirely passive; he does not deploy his resources, skill, muscles, or intelligence. All he need do is await, in hope and trembling, the cast of the die. He risks his stake.(...) In contrast to agōn, alea negates work, patience, experience and qualifications." (CAILLOIS, 1958).

Le caratteristiche del gioco d'azzardo sono le seguenti:

- Il giocatore mette in palio denaro o oggetti di valore
- La posta scommessa è irreversibile
- La vincita dipende principalmente o totalmente dal caso

Tenendo conto dell'irreversibilità della posta, va da sé che le stesse regole del gioco, una volta fissate, non possono essere cambiate se non di comune accordo. Le regole sono molto importanti per qualsiasi gioco ma è solo nel gioco d'azzardo che si corre il rischio di perdere o di vincere qualcosa di ben quantificabile, e per questo motivo gli stati e le società pre-statali hanno sempre cercato di controllarlo. In tal modo si è dato vita a un complesso di norme che ha trasformato il gioco d'azzardo in una forma di gioco regolata e socialmente accettabile che chiameremo "gioco d'azzardo pubblico" o più semplicemente "gioco pubblico".

In ogni epoca il gioco d'azzardo ha fatto parte della vita sociale dell'essere umano. La base di tale fenomeno è individuabile nella naturale predisposizione al gioco e al rischio dell'uomo.

Non a caso il rapporto tra uomo e gioco d'azzardo è stato frequentemente oggetto di normazione/legiferazione. Alcuni studi hanno messo in risalto come nel tempo la questione sia stata trattata prima sotto il profilo religioso (scommettere è peccato), poi istituzionale (scommettere è illegale), ed infine medica e psicologica (scommettere, se compulsivamente, è malattia) L'azione dello Stato tende pertanto ad oscillare tra la volontà di tutelare il cittadino e l'interesse di sostenere il bilancio statale attraverso le più svariate modalità di raccolta del gettito erariale derivante da gioco.

Il presente studio si colloca in questo contesto e intende realizzare iniziative concrete volte a tutelare il cittadino dal cosiddetto **GAP - Gioco d'Azzardo Patologico**.

2 OBIETTIVI DEL PROGETTO

L'**obiettivo generale** del progetto è la realizzazione di un **Portale WEB** che rappresenti un "Osservatorio Online Permanente" in conformità a quanto previsto all'art.10 lettera f) della legge n. 5/2013 della Regione Lazio - *Disposizioni per la prevenzione ed il trattamento del gioco d'azzardo patologico (GAP)*.

Gli **obiettivi specifici** che concorreranno a raggiungere l'obiettivo generale sono:

- ❑ *divulgazione efficace di informazioni scientifiche sulle tematiche del gioco d'azzardo con particolare riguardo alle modalità di cura;*
- ❑ *Censimento e geo-referenziazione di:*
 - *Servizi sociosanitari presenti sul territorio specializzati alla prevenzione e cura della patologia da gioco;*
 - *Servizi del volontariato e del terzo settore del privato sociale impegnati nel settore;*
 - *Luoghi ed esercizi commerciali dedicati al gioco;*
 - *Luoghi sensibili, come definiti dalla normativa in materia;*
- ❑ *Realizzazione Mappa del rischio relativamente al rispetto di 500 metri di distanza tra esercizi e luoghi sensibili in ottemperanza alle disposizioni della Regione Lazio;*
- ❑ *Raccolta e indicizzazione di ogni materiale divulgativo utile ai fini del presente progetto;*
- ❑ *Progettazione e realizzazione di strumenti fruibili in mobilità da parte del cittadino (APP).*
- ❑ *Comunicazione - elaborazione e realizzazione di ricerche, iniziative e campagne di comunicazione volte alla prevenzione con particolare riferimento a determinati cluster di popolazione;*

3 CONTESTO NORMATIVO DI RIFERIMENTO ⁽¹⁾

Il gioco d'azzardo ha assunto dimensioni rilevanti anche nel nostro Paese e ciò ha portato a riflettere sul rischio per molti soggetti (soprattutto quelli più vulnerabili) di una vera e propria dipendenza comportamentale (Gioco d'Azzardo Patologico - GAP), con gravi disagi per la persona, non solo per l'incapacità di controllare il proprio comportamento di gioco ma anche per le conseguenze correlate come la probabilità di poter compromettere l'equilibrio familiare, lavorativo e finanziario, fino all'indebitamento o all'assoggettamento a tassi usurari presso la criminalità organizzata: come sottolineato anche dalla Direzione nazionale antimafia, in questo settore le mafie hanno effettuato ingenti investimenti anche con riferimento ai giochi legali.

3.1 ORIENTAMENTI COMUNITARI

Non c'è una normativa comunitaria specifica sul gioco d'azzardo. Il Parlamento europeo ha però approvato nel 2013 una *risoluzione* nella quale si afferma la legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori, anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei servizi (vedi al riguardo una *sentenza del 2015* e le considerazioni contenute in una *sentenza del 2018 del Consiglio di Stato*): è necessario infatti contrastare i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale, tenuto anche conto dell'enorme diffusione del gioco d'azzardo e del fenomeno delle frodi (anche attraverso campagne di monitoraggio del fenomeno e di sensibilizzazione dei cittadini - consumatori) oltre che svolgere un'azione di lotta alla criminalità. Nel 2014 la Commissione Europea è intervenuta sul tema con una *raccomandazione* sul gioco d'azzardo on line, con cui ha stabilito i principi che gli Stati membri sono invitati a osservare al fine di tutelare i consumatori, con particolare attenzione ai minori e ai soggetti più deboli. Si sottolinea la necessità di fornire informazioni ai giocatori circa i rischi cui vanno incontro, di realizzare una pubblicità responsabile, di vietare ai minori l'accesso al gioco d'azzardo on line, di creare un conto di gioco per determinare l'identità e, soprattutto, l'età del consumatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite realizzate; e, ancora, di prevedere linee telefoniche per fornire assistenza ai giocatori, un'attività formativa anche per i dipendenti delle case da gioco e campagne di informazione sui rischi legati al gioco d'azzardo.

3.2 LA LEGISLAZIONE NAZIONALE ITALIANA

Sul fenomeno della ludopatia si registrano ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di

carattere fiscale. La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti; per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione. Anche Regioni e Comuni sono intervenute sulla materia dei giochi, dando origine anche ad un complesso contenzioso con gli operatori del settore (vedi i paragrafi successivi).

La normativa generale sulle concessioni. Le disposizioni del testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza sono state più volte aggiornate nel corso degli anni: ad esempio la legge n. 266 del 2005 (legge finanziaria per il 2006, art.1, commi 525 ss), al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione on line dei giochi con vincite in denaro, attribuisce in particolare all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato la puntuale regolamentazione del settore (vedi ad esempio il decreto 27 luglio 2011) e l'inibizione dei siti web privi delle autorizzazioni previste, o che svolgono attività in contrasto con la disciplina vigente. Il decreto legge n. 98 del 2011 (convertito nella legge n.111 del 2011), nel ribadire il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincite in denaro ai minori di 18 anni, inasprisce le sanzioni, di natura pecuniaria ovvero di sospensione dell'esercizio o di revoca in caso di commissione di tre violazioni nell'arco di tre anni (I controlli, stando a quanto riferito dal Governo in sede di interrogazione parlamentare, sono stati circa 38.000 nel 2013 e oltre 20.000 nel 2014). Lo stesso provvedimento detta anche norme più severe sui requisiti dei concessionari di giochi pubblici e disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio (commi 20 ss.).

La legge n. 88 del 2009, art. 24, commi 12 ss (legge comunitaria per il 2008), oltre a nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed un inasprimento delle sanzioni, prevede l'adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dall'accesso al gioco on line da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario (comma 17, lett. e). Con il c.d. "conto di gioco" di cui al comma 19 (per la cui apertura occorre fornire il codice fiscale) si crea una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, che stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita. Per i giocatori è prevista anche la facoltà di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso. L'anagrafe dei conti di gioco consente anche il monitoraggio dell'attività di ciascun giocatore. Con la legge n. 220 del 2010 (art. 1, commi 78 ss) viene rivisto lo schema di convenzione tipo per le concessioni per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici, anche al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare o illegale in Italia e le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore, di tutelare la sicurezza, l'ordine pubblico ed i consumatori, specie minori d'età (sulla legittimità di tali restrizioni all'attività di organizzazione e gestione dei giochi pubblici affidati in concessione vedi anche la sentenza della Corte costituzionale n. 56 del 2015).

Il c.d. decreto Balduzzi. Un intervento più organico in materia è stato effettuato con il decreto legge n. 158 del 2012 (convertito nella legge 189 del 2012) che affronta diverse tematiche.

- Con riguardo ai profili sanitari, si prevede l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia (art. 5, comma 2). In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il Piano d'azione nazionale. ([Piano d'azione nazionale](#)).
- Per contenere i messaggi pubblicitari, si vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Sono anche proibiti i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via internet, che incitano al gioco ovvero ne esaltano la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. La pubblicità deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco. Per i trasgressori (sia il committente del messaggio pubblicitario sia il proprietario del mezzo di comunicazione interessato) vi è una sanzione amministrativa da 100.000 a 500.000 euro (art. 7, commi 4 e 4 bis) (Su questo argomento vedi anche la circolare applicativa dell'AAMS del 2012).
- Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco (c.d. AWP - Amusement with prizes), cioè quegli apparecchi che si attivano con l'introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (c.d. VLT - Video lottery terminal); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro (art. 7, commi 5 e 6).
- Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco del responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema (art. 7, comma 5 bis).
- Viene ribadito il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT e nei punti vendita in cui si esercita - quale attività principale - quella di scommesse. Il titolare dell'esercizio è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta (art. 7, comma 8) (come già detto, per la violazione del divieto di partecipazione a giochi d'azzardo da parte dei minori il decreto legge n. 98 del 2011, art. 24, commi 20-22, ha previsto l'applicazione di sanzioni pecuniarie e della chiusura dell'esercizio commerciale da 10 a 30 giorni).
- E' prevista l'intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa (art. 7, comma 9) ed una "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi (art. 7, comma 10). *Peraltro non è mai stato emanato il decreto ministeriale che*

avrebbe dovuto indicare i criteri ed indirizzi e le amministrazioni regionali e locali hanno adottato dei propri regolamenti in materia, dando luogo anche ad un forte contenzioso.

In base al decreto Balduzzi è stato istituito infine un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Tale Osservatorio, inizialmente istituito presso l'Agenzia delle dogane e dei monopoli è stato successivamente trasferito al Ministero della salute ai sensi della legge n. 190 del 2014 (legge finanziaria per il 2015), che ne modifica anche la composizione, per assicurare la presenza di esperti e di rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni operanti in materia. La stessa legge (art. 1, comma 133) destina annualmente, a decorrere dal 2015 una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo (1 milione annuo per la sperimentazione di software per monitorare il comportamento del giocatore e generare messaggi di allerta).

I progetti di riordino del settore. La legge n. 190 del 2014 contiene anche una disciplina transitoria in materia di giochi pubblici. In particolare è prevista la possibilità di regolarizzare la posizione per tutti coloro che offrono scommesse con vincite in denaro (per proprio conto o di terzi, anche esteri) che non sono collegati al totalizzatore nazionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, pena ulteriori sanzioni e normative restrittive. Tale disposizione è volta a disciplinare una situazione che si è determinata nel corso degli ultimi anni in relazione ad alcune agenzie di scommesse, collegate a bookmakers e casinò off-shore, con sedi all'estero, che ritengono di poter esercitare attività di raccolta di gioco in Italia senza concessione da parte dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli, e conseguentemente non versano alcuna imposta all'erario.

Si segnala che la legge 23 del 2014 Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita conteneva una delega al Governo per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici (art. 14) per la tutela dei minori e per contrastare il gioco d'azzardo patologico, sia per combattere il gioco illegale e le infiltrazioni delle organizzazioni criminali nell'esercizio dei giochi pubblici, attraverso una maggiore trasparenza dei requisiti delle società concessionarie.

La legge di stabilità per il 2016 e altri provvedimenti urgenti. Nella legge di stabilità (legge n. 208 del 2015) che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state poi introdotte norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state poi approvate anche disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste (in pratica i canali presenti dai numeri 1 a 9 del telecomando: vedi a tale riguardo il decreto ministeriale pubblicato nella gazzetta ufficiale dell'8 agosto 2016) sia ai

contenuti dei messaggi stessi. E' stato infine attribuito alla Conferenza unificata Stato autonomie locali il compito di dettare Linee guida sulle caratteristiche dei punti di vendita ove si svolge il gioco pubblico e la loro ricollocazione territoriale; tale Intesa è stata finalmente raggiunta nella riunione del 7 settembre 2017.

Ulteriori misure in materia di tassazione sono contenute nel decreto legge n. 50 del 2017, con un nuovo aumento del Preu (prelievo erariale unico) sia sulle slot machine che sulle vincite di alcune tipologie di gioco (Lotto, Enalotto, lotterie istantanee etc); nel corso dell'iter in Commissione Bilancio sono state approvate anche altre disposizioni sulla riduzione delle slot machine (vedi in particolare la seduta del 25 maggio 2017), attuate con il decreto del Ministero dell'Economia 25 luglio 2017 (gazzetta ufficiale 1° settembre 2017).

Da ultimo, il decreto legge n. 87 del 2018, convertito nella legge n. 96 del 2018, introduce il divieto assoluto di pubblicità dei giochi d'azzardo ed altre disposizioni per il contrasto dei disturbi da gioco d'azzardo.

3.3 LA LEGISLAZIONE REGIONALE

La maggior parte delle Regioni, accanto alle misure contenute nei piani sanitari, ha approvato specifici provvedimenti volti a prevenire la diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco, anche se lecito, ed a tutelare le persone soggette ai rischi che ne derivano. Leggi statali e regionali concorrono, ciascuna nel proprio ambito, al perseguimento dello stesso obiettivo, costituito dalla materia salute, con il solo limite del "rispetto dei principi fondamentali" stabiliti dalle leggi dello Stato, come indicato all'art. 117, terzo comma, della Costituzione, tra i quali va ricordato in particolare quello relativo alla c.d. "prevenzione logistica", in base al quale tra i locali ove sono installati gli apparecchi da gioco e determinati luoghi di aggregazione e/o permanenza di fasce vulnerabili della popolazione deve intercorrere una distanza minima, ritenuta ragionevolmente idonea ad arginare i richiami e le suggestioni di facile ed immediato arricchimento.

La Regione Lazio con la legge n. 5 del 2013 ha emanato le Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del Gioco d'Azzardo Patologico (GAP). Attraverso tale legge la Regione Lazio ha intrapreso con decisione l'attivazione di programmi di comunicazione pubblica e di prevenzione animando il dibattito pubblico in merito al gioco d'azzardo attraverso interventi in ogni distretto socio-sanitario.

Successivamente la Regione Lazio ha approvato il Piano Regionale 2017-2018 sul Gioco d'Azzardo Patologico il cui obiettivo è aumentare la conoscenza in merito alle tipologie di giocatori e approntare servizi e progetti in grado di accogliere le richieste di aiuto dei singoli e delle loro famiglie. Il Piano consiste in tre Obiettivi Generali:

- Prevenzione*
- Cura e riabilitazione*
- Rafforzamento del sistema*

Il presente progetto si colloca nell'ambito di tale Piano.

- (1) Fonte Avvisopubblico.it

4 REQUISITI / RISULTATI ATTESI

Il presente capitolo illustra per ogni obiettivo specifico i requisiti / risultati attesi che verranno garantiti attraverso un Piano di azioni/attività in base al quale verranno definite le risorse necessarie (umane, economico-finanziarie, tecniche).

Obiettivo specifico 1: divulgazione efficace di informazioni scientifiche sulle tematiche del gioco d'azzardo con particolare riguardo alle modalità di cura;

I risultati attesi per l'obiettivo specifico 1 possono essere così riassunti:

- ✓ disponibilità di un sito/portale web progettato e realizzato secondo criteri multidisciplinari e orientato, nella sezione più informativa, a fornire informazioni scientifiche, ben strutturate e facilmente fruibili e comprensibili dai cittadini maggiormente esposti. In particolare si considererà efficace la comunicazione se quest'ultima sarà progettata e realizzata su misura dei destinatari con particolare riferimento al linguaggio, alle immagini e ad altri strumenti multimediali (es. per la popolazione minorenni utilizzo di grafiche e filmati ad hoc.);
- ✓ disponibilità, rispetto agli argomenti trattati, all'interno del sito/portale web di link specifici verso i servizi sociosanitari in grado di fornire supporto e cura alle persone affette da patologie da gioco;
- ✓ disponibilità della multi-canalità (sito, app, flyer, manifesti etc.);

Obiettivo specifico 2: Censimento e geo-referenziazione di:

- Servizi sociosanitari presenti sul territorio specializzati alla prevenzione e cura della patologia da gioco;

- Servizi del volontariato e del terzo settore del privato sociale impegnati nel settore;
- Luoghi ed esercizi commerciali dedicati al gioco;
- Luoghi sensibili, definiti dalla normativa in materia;

Attraverso iniziative della Direzione regionale Inclusione Sociale sarà possibile migliorare la conoscenza del fenomeno GAP sul territorio della Regione Lazio, in altre parole si dovrà conoscere il fabbisogno/domanda di interventi di prevenzione e cura nella prospettiva della persona.

Attraverso la realizzazione dell'obiettivo specifico 2 si intende ottenere un quadro completo dell'offerta sia in termini di "proposte di gioco" che in termini di servizi di supporto e contrasto alla dipendenza patologica dal gioco d'azzardo. Inoltre ai fini del raggiungimento dell'obiettivo specifico 3 appare fondamentale in questa fase ottenere anche un quadro esaustivo dei luoghi sensibili sul territorio come definiti dalla normativa vigente.

I risultati attesi per il l'obiettivo specifico 2 possono essere così riassunti:

- ✓ realizzazione di una banca dati e/o integrazione con banche dati esistenti di tutti i servizi sanitari presenti sul territorio;
- ✓ realizzazione di una banca dati e/o integrazione con banche dati esistenti di tutti i servizi sociali presenti sul territorio;
- ✓ realizzazione di una banca dati e/o integrazione con banche dati esistenti di tutti i soggetti del terzo settore/volontariato presenti sul territorio;
- ✓ realizzazione di una banca dati e/o integrazione con banche dati esistenti di tutti gli esercizi commerciali dedicati al gioco presenti sul territorio;
- ✓ realizzazione di una banca dati e/o integrazione con banche dati esistenti di tutti i luoghi sensibili presenti sul territorio;

Obiettivo specifico 3: Realizzazione Mappa del rischio relativamente al rispetto di 500 metri di distanza tra esercizi e luoghi sensibili in ottemperanza alle disposizioni della Regione Lazio;

Attraverso l'utilizzo delle banche dati realizzate dal raggiungimento dell'obiettivo specifico 2, sarà possibile attraverso un processo di geo-coding collocare su una mappa cartografica tutti gli elementi censiti.

I risultati attesi per il l'obiettivo specifico 6 possono essere così riassunti:

- ✓ rappresentazione su mappa cartografica (esempio: google map, open street map, etc.) di tutti gli elementi censiti con la possibilità di filtro per tipologia e di selezione di ambito territoriale;
- ✓ elaborazione di una mappa del rischio.

Obiettivo specifico 4: Raccolta e indicizzazione di ogni materiale divulgativo utile ai fini del presente progetto;

Uno degli elementi fondamentali per il successo di un portale web è rappresentato dai contenuti, una selezione corretta e sempre aggiornata di tutti i contenuti insieme alla accessibilità/navigabilità rappresenta un pre-requisito importante nella realizzazione del portale. Non esiste alternativa al contenuto di alta qualità. Fornire informazioni utili e di qualità darà modo di coinvolgere i visitatori-utenti-destinatari. I contenuti di alta qualità consentono ai visitatori di provare interesse aumentando la probabilità di utilizzo dei servizi del portale.

Per poter elaborare contenuti di alta qualità è necessario disporre di un servizio “redazionale” che aggiorni periodicamente i contenuti dinamici del portale.

I risultati attesi per il l’obiettivo specifico 7 possono essere così riassunti:

- ✓ disponibilità di una redazione adeguata alle esigenze della Regione Lazio (da valutare in maniera puntuale in corso di realizzazione)

Obiettivo specifico 5: Progettazione e realizzazione di strumenti fruibili in mobilità da parte del cittadino (APP).

La realizzazione della versione mobile del portale merita una analisi specifica e puntuale. Il Portale web sarà naturalmente realizzato in modalità responsiva ma riguardo tutti i servizi che sono tipicamente orientati ad un utilizzo in mobilità sarà necessario una analisi e una valutazione approfondita.

I risultati attesi per il l’obiettivo specifico 8 possono essere così riassunti:

- ✓ disponibilità di una versione responsiva del portale Web;
- ✓ disponibilità di una APP per tutti i servizi da fornire/erogare in mobilità.

Obiettivo specifico 6: Comunicazione - elaborazione e realizzazione di ricerche, iniziative e campagne di comunicazione volte alla prevenzione con particolare riferimento a determinati cluster di popolazione.

Appare utile, anche ai fini di produrre materiale informativo di particolare interesse, considerare la realizzazione di una specifica campagna informativa/conoscitiva del fenomeno presso le scuole secondarie superiori della Regione Lazio con particolare riferimento ai ragazzi tra i 13 e i 18 anni.

Tale campagna/ricerca analizzerà l'evoluzione della patologia del gioco d'azzardo nella fascia di età prescelta individuando i fattori scatenanti, le principali determinanti e le successive aree di intervento.

Naturalmente questa prima attività di comunicazione, alla quale dovranno seguirne delle altre indirizzate alla sensibilizzazione sui rischi connessi al fenomeno, utilizzando canali social e web, coinvolgerà soltanto un campione di ragazzi selezionato su una base di istituti scolastici in determinate aree geografiche.

Lo strumento principale utilizzato sarà un questionario online disponibile sul portale web.

I risultati attesi per il l'obiettivo specifico 9 possono essere così riassunti:

- ✓ elaborazione del questionario;
- ✓ messa a disposizione del questionario sul portale web;
- ✓ supporto e assistenza alla comunicazione presso gli istituti selezionati;
- ✓ analisi dei dati raccolti da parte di professori del Dipartimento di Scienze Statistiche dell'Università della Sapienza di Roma;
- ✓ realizzazione di una pubblicazione ad hoc.

Obiettivi specifici relativi alla privacy e alla sicurezza

In fase di realizzazione in base alla particolarità dei dati personali (sensibili/sanitari/particolari) oggetto dello Studio di Fattibilità, si provvederà a valutare il rischio e ad una successiva valutazione di impatto che il trattamento potrebbe avere sui diritti e le libertà delle persone fisiche.

In fase di realizzazione, al fine di tutelare i dati degli assistiti/interessati con misure di sicurezza tecniche ed organizzative idonee verranno esplicitate le misure di sicurezza che si intendono adottare non solo nell'applicativo finale, ma anche in tutto il processo di sviluppo e gestione dei dati.

In riferimento alla realizzazione dei prodotti software previsti e necessari per il raggiungimento degli obiettivi del presente Studio verrà rispettata l'applicazione del Regolamento europeo deve incidere sui c.d. principi di privacy by design/ by default adottando quindi tutti gli accorgimenti tecnici e organizzativi del caso.

Considerando che il portale Web dialogherà con diversi sistemi (che comunque non trattano dati personali sanitari/particolari) saranno previsti, fin dall'inizio, idonei accorgimenti tecnici/organizzativi per garantire i diritti degli interessati/assistiti (es. diritto all'oblio).

In fase esecutiva si provvederà, nel caso di erogazione di servizi che trattano dati sensibili e/o personali, a realizzare un modulo di richiesta del consenso informato. Quindi visto che lo studio di fattibilità fa riferimento al trattamento dei dati personali (sanitari/particolari), allora all'interessato/assistito va rilasciata l'informativa (ovvero l'interessato deve essere informato dell'esistenza del trattamento dei suoi dati) e successivamente all'informativa il paziente/interessato esprimerà il suo consenso al trattamento dei dati stessi (liceità del trattamento).

I trattamenti dei dati da parte del responsabile/sub responsabile del trattamento (fornitore) saranno disciplinati da un contratto o da altro atto giuridico.

In fase esecutiva saranno definiti tutti gli accorgimenti atti a limitare/isolare eventuali compromissioni di uno o più sistemi coinvolti nel progetto nonché per la conservazione delle informazioni gestite (sistema + log + utenze applicative di accesso ai diversi sistemi+ backup).

5 PIANO DELLE ATTIVITÀ - SERVIZI / RISORSE

Ai fini del presente Studio sono state prese a titolo di riferimento le figure professionali presenti all'interno dell'accordo quadro nell'ambito delle Convenzioni stipulate da Consip, nell'Allegato C del Lotto 4 - Servizi di realizzazione e gestione di Portali e Servizi on-line - gara SPC CLOUD Consip

Obiettivo specifico 1-2-3

- ✓ Il servizio di progettazione, sviluppo, MEV e rifacimento dei portali web si intende svolto utilizzando gli ambienti di sviluppo, test e collaudo resi disponibili presso *la Server farm* regionale.

Il servizio si articola nella realizzazione di siti e/o portali internet istituzionali il cui scopo è veicolare l'immagine dell'Amministrazione, fornendo tipicamente contenuti informativi e amministrativi, riguardo alle attività istituzionali e ai servizi offerti.

Obiettivo specifico 1-2-3	Figure professionali/tipologia	GG/UU
<i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva Sito Web (MEV)</i>	Capo Progetto	30
	Analista funzionale	40
	Analista Programmatore	40
	Programmatore	90
	Specialista di prodotto/tecnologia senior	40
	Web designer	30
	Sistemista Senior	30
	DBA	30
Totale giornate		330

Obiettivo specifico 1-2-3-5

- ✓ Il servizio di manutenzione correttiva e adeguativa si pone l'obiettivo di garantire la corretta funzionalità e l'aderenza ai vincoli normativi ed istituzionali degli sviluppi afferenti a siti web, portali, applicazioni web e APP realizzati e non coperti da garanzia, ovvero presi in carico ad inizio contratto, nell'ottica di assicurarne la piena operatività.

Le attività previste dal servizio comprendono sia l'analisi e la risoluzione delle cause di malfunzionamenti e degli effetti eventualmente da essi generati (Manutenzione Correttiva) sia le attività volte ad assicurare la costante aderenza delle componenti applicative del sito, applicazione web o APP, all'evoluzione dell'ambiente tecnologico del sistema informativo ed al cambiamento dei requisiti organizzativi, normativi o d'ambiente (Manutenzione Adeguativa).

Di seguito il dettaglio delle risorse utilizzate e le giornate previste:

<u>Gestione e manutenzione applicazioni</u>		
Obiettivo specifico 1-2-3-5	Figure professionali/tipologia	GG/UU
<i>Gestione e manutenzioni applicazioni (MAC)</i>	Capo Progetto	30
	Analista funzionale	50
	Analista Programmatore	100
	Programmatore	100
	Specialista di tecnologia/prodotto senior	60
	DBA	35
Totale giornate		375

Obiettivo specifico 4

- ✓ Il servizio di supporto tecnico redazionale e di gestione dei contenuti dei siti/portali/app prevede il supporto alla gestione dei contenuti sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista "redazionale", con la partecipazione di figure professionali dedicate alle attività previste dal workflow redazionale in materia di: concept design, content editing, web design e architettura dell'informazione, community management, web analytics, usabilità, accessibilità, web development e tecnologie multimediali.

Di seguito il dettaglio delle risorse utilizzate e le giornate previste:

Obiettivo specifico 4	Figure professionali/tipologia	GG/UU
<i>Servizi di gestione documentale</i>	specialista di tematica	50
	operatore di publishing	200

Obiettivo specifico 5

- ✓ Il servizio realizzazione ed evoluzione di APP per dispositivi mobili, come smartphone e tablet ha come obiettivo la realizzazione e l'evoluzione di APP gestendo tutte le attività per lo sviluppo, il governo, il monitoraggio e la manutenzione delle APP in maniera innovativa e dinamica, e rispondendo velocemente alle emergenze o alle opportunità dovute alle richieste degli utenti.

Di seguito il dettaglio delle risorse utilizzate e le giornate previste:

Obiettivo specifico 5	Figure professionali/tipologia	GG/UU
<i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva APP (MEV)</i>	Capo Progetto	20
	Analista funzionale	40
	Programmatore	50
	Specialista di prodotto/tecnologia senior	40
	Web designer	20
Totale servizio		170

Obiettivo specifico 6

- ✓ Il servizio di comunicazione prevede un servizio di comunicazione dedicato:

Obiettivo specifico 6	Figure professionali/tipologia	GG/UU
<i>Comunicazione e marketing</i>	servizio di comunicazione	1 servizio
Totale servizio		1

6 CRONOPROGRAMMA

Il presente progetto ha una durata di 18 mesi.

MILESTONE DI PROGETTO			TEMPISTICHE MASSIME DI ESECUZIONE
PR-A1	Kick-off e pianificazione	Verbale di Kick-off	T0+10 gg (T1)
PR-A2	Servizi (analisi, progettazione, creazione ambienti di test)	Piano della documentazione, Piano di gestione dei rischi	T1+3 mesi (T2)
PR-A3	Sviluppo software applicativo	Manuale utente, manuale operativo, piano dei test	T1+3 mesi
PR-A4	Attività di comunicazione e marketing	Documentazione	T1+3 mesi
PR-A5	Installazione in ambiente di test e produzione	Verbale d'installazione	T1+3 mesi
PR-A6	Verifica di conformità	Verbale di verifica conformità con esito positivo	T1+3 mesi
PR-A7	Avvio in esercizio	Verbale di avvio in esercizio	T1+3 mesi (T2)
PR-A8	Implementazione evolutiva (MEV)	Rapporti di attività, documenti degli interventi	T2+16 mesi
PR-A9	Implementazione Correttiva (MAC)	SAL	T2+16 mesi

7 RIEPILOGO COSTI

Il presente paragrafo ha lo scopo di rappresentare i costi del progetto e fornire gli elementi per analizzare la congruità economica delle tariffe applicate, ai sensi dell'art. 192, comma 2, del D.Lgs. n. 50/2016 recante il "Regime speciale degli affidamenti in house".

7.1 RENDICONTO ECONOMICO

Le attività di coordinamento del progetto e di gestione degli approvvigionamenti (dall'avvio delle procedure di acquisizione al governo delle attività contrattualizzate) saranno svolte da personale interno LAZIOcrea, i cui costi - elaborati sulla base di quanto indicato al paragrafo 4) dell'allegato D) al POA 2019 - rientrano nel costo complessivo di funzionamento della Società, remunerato ai sensi dell'art. 7 del Contratto Quadro di Servizi approvato con D.G.R. n. 891 del 19/12/2017.

L'effort delle risorse che lavoreranno sul progetto, classificate in: Operatore, Tecnico, Tecnico Esperto, Specialista, Specialista Esperto, Professional, Professional Esperto, Professional Master, Manager è pari a circa 215 gg/uomo. Per la descrizione di dettaglio relativa delle sopra citate figure professionali si rimanda al suddetto allegato.

I costi complessivi del progetto, e i razionali utilizzati per la loro definizione, sono mostrati nel seguito con particolare riferimento a:

- Costi complessivi annuali divisi tra Spese correnti e Spesa in Conto Capitale
- Prospetto 1 - Costi suddivisi secondo Piano dei Conti - Budget
- Prospetto di dettaglio - Costi di dettaglio delle voci riportate nella scheda di Budget di progetto
- Piano di fatturazione - dettaglio delle modalità di fatturazione per attività

Per quanto attiene i costi dei servizi ICT si valuterà la possibilità di ricorrere all'utilizzo di un accordo quadro nell'ambito delle Convenzioni stipulate da Consip, le figure professionali e le tariffe unitarie prese a riferimento sono quelle indicate nell'Allegato C del Lotto 4 - Servizi di realizzazione e gestione di Portali e Servizi on-line - gara SPC CLOUD Consip. Le cui tariffe sono:

- Capo Progetto: € 257,00
- Analista funzionale € 207,00
- Analista programmatore € 300,00
- Specialista di tecnologia/prodotto senior € 213,00

➤ Specialista di tecnologia/prodotto junior	€ 168,00
➤ Specialista di tematica	€ 198,00
➤ Programmatore	€ 165,00
➤ Web designer	€ 188,00
➤ Grafico web	€ 171,00
➤ Operatore Publishing	€ 154,00
➤ Operatore multimediale	€ 169,00
➤ Sistemista senior	€ 201,00
➤ DBA	€ 199,00

Il conto economico di progetto risulta il seguente:

	Totale		
		2019*	2020
SPESE CORRENTI	€ 153.455,00	€ 73.455,00	€ 80.000,00
SPESE IN CONTO CAPITALE	€ 98.990,00	€ 68.990,00	€ 30.000,00
<i>Totale imponibile</i>	<i>€ 252.445,00</i>	<i>€ 142.445,00</i>	<i>€ 110.000,00</i>
IVA (22%)	€ 55.537,90	€ 31.337,90	€ 24.200,00
Totale IVA inclusa	€ 307.982,90	€ 173.782,90	€ 134.200,00

** per il 2019 sono state stimate 6 mesi di attività*

Prospetto n. 1 Costi totali del progetto				
	Totale	2019 * GAP	2020 GAP	Corrente / Capitale
SERVIZI ICT E CONSULENZE				
Gestione e manutenzione applicazioni				
- <i>Gestione e manutenzione applicazioni (MAC)</i> (obiettivo spec. 1-2-3-5)	€ 74.705,00	€ 24.705,00	€ 50.000,00	corrente
Altri servizi ITC e consulenze	€ -			
- <i>Servizi di gestione documentale</i> (obiettivo spec. 4)	€ 40.750,00	€ 20.750,00	€ 20.000,00	corrente
- <i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva</i> WEB (MEV) (obiettivo spec. 1-2-3)	€ 65.040,00	€ 45.040,00	€ 20.000,00	capitale
- <i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva</i> APP (MEV) (obiettivo spec. 5)	€ 33.950,00	€ 23.950,00	€ 10.000,00	capitale
Totale Servizi ITC e consulenze	€ 214.445,00	€ 114.445,00	€ 100.000,00	
Spese per servizi				
- <i>Comunicazioni e marketing</i> (obiettivo spec. 6)	€ 38.000,00	€ 28.000,00	€ 10.000,00	corrente
Totale Costi per servizi	€ 38.000,00	€ 28.000,00	€ 10.000,00	
Totale imponibile	€ 252.445,00	€ 142.445,00	€ 110.000,00	
IVA (22%)	€ 55.537,90	€ 31.337,90	€ 24.200,00	
Totale IVA inclusa	€ 307.982,90	€ 173.782,90	€ 134.200,00	

* per il 2019 sono state stimate 6 mesi di attività

Prospetto di dettaglio (anni 2019-2020)

SERVIZI ICT E CONSULENZE
Gestione e manutenzione applicazioni

Obiettivo specifico 1-2-3-5	Figure professionali/tipologia	Tariffa unitaria in euro per giorno persona (oltre IVA)	GG/UU	Totale
<i>Gestione e manutenzioni applicazioni (MAC)</i>	Capo Progetto	€ 257,00	30	€ 7.710,00
	Analista funzionale	€ 213,00	50	€ 10.650,00
	Analista Programmatore	€ 201,00	100	€ 20.100,00
	Programmatore	€ 165,00	100	€ 16.500,00
	Specialista di tecnologia/prodotto senior	€ 213,00	60	€ 12.780,00
	DBA	€ 199,00	35	€ 6.965,00
Totale giornate			375	€ 74.705,00

Altri servizi ITC e consulenze

Obiettivo specifico 1-2-3-4-5	Figure professionali/tipologia	Tariffa unitaria in euro per giorno persona (oltre IVA)	GG/UU	Totale
<i>Servizi di gestione documentale</i>	specialista di tematica	€ 199,00	50	€ 9.950,00
	operatore di publishing	€ 154,00	200	€ 30.800,00
Totale giornate			250	€ 40.750,00

<i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva Sito Web (MEV)</i>	Capo Progetto	€ 257,00	30	€ 7.710,00
	Analista funzionale	€ 207,00	40	€ 8.280,00
	Analista Programmatore	€ 201,00	40	€ 8.040,00
	Programmatore	€ 165,00	90	€ 14.850,00
	Specialista di prodotto/tecnologia senior	€ 213,00	40	€ 8.520,00
	Web designer	€ 188,00	30	€ 5.640,00
	Sistemista Senior	€ 201,00	30	€ 6.030,00
	DBA	€ 199,00	30	€ 5.970,00
Totale giornate			330	€ 65.040,00

<i>Sviluppo software e manutenzione evolutiva APP (MEV)</i>	Capo Progetto	€ 257,00	20	€ 5.140,00
	Analista funzionale	€ 207,00	40	€ 8.280,00
	Programmatore	€ 165,00	50	€ 8.250,00
	Specialista di prodotto/tecnologia senior	€ 213,00	40	€ 8.520,00
	Web designer	€ 188,00	20	€ 3.760,00
Totale giornate			170	€ 33.950,00

Totale Servizi ICT e Consulenze
€ 214.445,00
SERVIZI
Spese per servizi

Obiettivo specifico 69	Figure professionali/tipologia	Tariffa unitaria in euro per giorno persona (oltre IVA)	GG/UU	Totale
<i>Comunicazione e marketing</i>	servizio di comunicazione		1	€ 38.000,00
Totale servizio			1	€ 38.000,00
Totale Costi per Servizi				€ 38.000,00

Totale imponibile
€ 252.445,00
IVA (22%)
€ 55.537,90
Totale IVA inclusa
€ 307.982,90

PIANO DI FATTURAZIONE					
Obiettivo	Attività	deliverable	modalità	GG/FP	IMPORTI
obiettivo 1-2-3	<i>servizio di progettazione, sviluppo e rifacimento dei portali web</i>	verifica di conformità	unica soluzione	150	€ 45.040,00
obiettivo 5	<i>servizio realizzazione ed evoluzione di APP</i>	verifica di conformità	unica soluzione	170	€ 33.950,00
obiettivo 6	<i>comunicazione e marketing</i>	verifica erogazione attività SAL	tranche bimestrali posticipate	1	€ 38.000,00
obiettivo 4	<i>Gestione documentale</i>	verifica erogazione attività SAL	tranche bimestrali posticipate	250	€ 40.750,00
obiettivo 1-2-3	<i>Implementazione evolutiva (MEV)</i>	SAL	tranche bimestrali posticipate	100	€ 20.000,00
obiettivo 1-2-3-5	<i>Implementazione Correttiva (MAC)</i>	SAL	tranche bimestrali posticipate	375	€ 74.705,00
					€ 252.445,00