

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022

Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea

Nome Progetto <i>Nome del progetto</i>	Cambio Gioco
Codice Progetto <i>Codice identificativo del progetto</i>	10691
Codice CUP <i>Indicare se previsto dal progetto</i>	
Attività di ricerca e sviluppo (R&S) ai fini ISTAT <i>Indicare se il progetto è inquadrato in R&S ai fini ISTAT</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Sì <input type="checkbox"/> No
Contesto e Descrizione Opportunità <i>Descrizione del contesto di riferimento, supportato da una analisi dei dati e indicatori che descrivano l'attuale problema o il fenomeno che si intende affrontare con il progetto proposto</i> <i>Descrizione dell'opportunità che rappresenta il progetto rispetto alla problematica sopra descritta</i>	<p>Negli ultimi anni in Italia si è assistito ad un incremento continuo delle offerte di gioco d'azzardo legale. Nel 2019 il volume di denaro giocato dagli italiani è aumentato attestandosi sul valore di 110,5 miliardi di euro, mentre nel 2020 è calato del 20%, attestandosi sul valore di 88,38 miliardi di euro. A determinare tale drastica discesa sono state le chiusure al gioco fisico, imposte per limitare la diffusione del Covid-19.</p> <p>Bisogna però sottolineare che le chiusure del gioco fisico hanno alimentato ulteriormente il gioco a distanza, modalità comunque in ascesa da diversi anni. Nel 2020 si è assistito pertanto ad un temporaneo sorpasso: la raccolta online è stata pari a 49,2 miliardi di euro (+35% rispetto al 2019), il 55,7% delle giocate complessive in Italia.</p> <p>Dall'analisi presentata da ADM nel Libro Blu 2020, emerge che, nel corso del 2020, il numero dei conti di gioco on line aperti da uomini e da donne è aumentato, rispettivamente del 30,20% e del 35,49% rispetto a 2019 (per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a II.139 Libro Blu 2020). L'incremento percentuale maggiore si registra per il dato relativo ai giocatori di età compresa tra 18 e 24 anni, che più degli altri hanno stipulato nuovi contratti di conto di gioco, probabilmente come conseguenza del lockdown.</p> <p>I dati della letteratura ci confermano che il 27% dei ragazzi tra i 18 e 24 anni riferisce di aver giocato almeno una volta d'azzardo. Se ci si sposta sui minorenni emerge che il 20% è stato coinvolto in comportamenti di gioco. Tra questi, il 3,5% sono giocatori a rischio, 3% giocatori problematici. Rispetto alla realtà veneta, va sottolineato come il gioco d'azzardo abbia coinvolto il 29,3% della popolazione residente nel Nord Est (Libro blu 2019).</p> <p>Il Veneto, a differenza di altre Regioni del Nord – Italia, presenta livelli di problematicità elevata rispetto alla tematica del DGA (dati CNR 2008, Bastiani e Coll., 2013). Tenendo conto che si stima che almeno lo 0,8% della popolazione generale presenta un Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico; sappiamo che di questi meno del 10 % chiederà aiuto ai Servizi. Questo dato evidenzia che, nonostante i Servizi per le Dipendenze in questi anni, siano riusciti a garantire livelli di assistenza significativi, necessitano di miglioramenti per raggiungere una fascia di popolazione con problemi di gioco d'azzardo patologico più ampia. Appare quindi necessario attivare nei Servizi azioni di contrasto verso la sempre maggior diffusione del gioco d'azzardo, che prevedano interventi di prevenzione e di informazione non solo mirate alla popolazione generale ma anche ad altri stakeholder del territorio al fine di facilitare l'accesso dei giocatori nei Servizi.</p> <p>Con le precedenti annualità si è potuto implementare la qualità dell'offerta clinica e attivare percorsi innovativi quali: percorsi sperimentali in Comunità per giocatori d'azzardo (per singoli e per coppie con tempistiche brevi e ultrabrevi), migliorare la valutazione in ingresso potenziando il data entry con attenzione all'innovazione tecnologica e possibilità di</p>

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022

e eseguire dei report statistici periodici. È stata realizzata una guida per stakeholder rivolta con particolare attenzione agli amministratori locali per sostenere il lavoro di rete in un'ottica di empowerment di comunità e una guida sul tema dal gaming e gambling rivolta ai docenti, degli Istituti Superiori del territorio e operatori sociali e sanitari. Nel campo della prevenzione sono stati realizzati incontri teatrali per sensibilizzare la popolazione sulla tematica del gioco d'azzardo e si sono svolti interventi di prevenzione tra gli studenti degli istituti superiori della provincia di Padova con una campagna sulle illusioni del gioco d'azzardo, che ha raggiunto finora circa 2.500 studenti e si stima di coinvolgere con la progettualità in corso altri 1.500 studenti.

La nuova progettualità, se da un lato presenta, come primaria finalità, quella di implementare iniziative volte a ridurre la diffusione e l'impatto del gioco d'azzardo, dall'altro vuole progredire nel campo dell'innovazione approfondendo alcune tematiche di ricerca nel campo del gioco d'azzardo patologico quali: l'utilizzo della realtà virtuale nel campo della prevenzione del GAP, l'utilizzo della stimolazione magnetica transcranica ripetitiva nella riduzione del craving (desiderio) per i giocatori d'azzardo, sperimentazione di interventi di telemedicina per i giocatori d'azzardo e i loro familiari. Attraverso l'utilizzo di moduli di intervento grupppale online. Si tratta di attività iniziate a progettare con la precedente annualità e che troveranno completa realizzazione nella prossima annualità.

La stesura del progetto ha considerato gli obiettivi generali e specifici previsti dal Piano Regionale del Gioco d'Azzardo Patologico 2018-19 approvato con DGR n. 913 del 9 luglio 2020.

Area

Area cui è associato il progetto

- Sanitario
- Socio-Sanitario
- Sociale
- Amministrativo

Responsabile di Progetto

Nome / U.O. del Responsabile di Progetto

Arianna Campoprese - Dirigente Medico Dipartimento Dipendenze Az. Ulss6 Euganea

U.O. di Riferimento del Progetto

U.O. del Responsabile di Progetto

SERD Alta e Bassa Padovana

Finanziamento

DRG / Convenzione

Numero DRG/Convenzione di erogazione finanziamento

DDR Regione Veneto n.5 del 29.03.2022

Ente Finanziatore

Chi chiede e finanzia il progetto

Ministero della Salute, Regione Veneto

Importo Finanziato

Finanziamento totale del progetto (€)

€ 696.687,22

Descrizione Finanziamento

(Con quali modalità sarà finanziato il progetto Es: Contributi a destinazione vincolata, Contributi

DDR Veneto n.5 del 29.03.2022. Riparto e assegnazione delle risorse del fondo per il gioco d'azzardo patologico (GAP), per l'annualità 2019, di cui all'art.1 comma 946, della Legge 28 dicembre 2015, n 208.

In attuazione della DGR N. 913 del 09.07.2020 si dispongono il riparto e l'assegnazione alle Aziende ULSS del Veneto e all'Azienda Ospedaliera Universitaria Integrata di Verona delle

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022

liberali/Donazioni in denaro)

risorse di cui al Decreto del Ministro della Salute del 26.10.2018 per l'annualità 2019.
Contributo a destinazione vincolata

Obiettivi e Indicatori di Performance

Obiettivi

Obiettivi di progetto, generali e specifici

Obiettivo generale di progetto

Il progetto presenta come primaria finalità quella di implementare nel territorio dell'ULSS 6 iniziative volte a ridurre la diffusione e l'impatto del gioco d'azzardo, cercando di integrare le potenzialità dei servizi pubblici con le risorse istituzionali del territorio attraverso azioni di governance, prevenzione, cura, riabilitazione e ricerca.

Obiettivi specifici di progetto

Si fa riferimento agli obiettivi specifici del Piano Operativo Gioco d'Azzardo della Regione Veneto Fondi 2018-2019):

Area Governance

Obiettivo Specifico 1

- Coordinare, gestire e monitorare l'attuazione del Piano

Obiettivo Specifico 2

- Promuovere la sinergia e l'integrazione degli enti e delle associazioni a livello provinciale

Obiettivo Specifico 4

- Promuovere la formazione degli operatori della rete sociale, delle associazioni e degli Enti Locali

Area Prevenzione

Obiettivo Specifico 1

- Sensibilizzare e promuovere la consapevolezza sulle problematiche connesse al gioco d'azzardo

Obiettivo Specifico 2

- Prevenire lo sviluppo di forme di gioco problematico/patologico

Area Cura e Riabilitazione

Obiettivo Specifico 1

- Potenziare l'accessibilità e l'organizzazione dei Servizi

Obiettivo Specifico 2

- Ampliare l'offerta e le tipologie di cura

Obiettivo Specifico 3

- Aggiornare e formare gli operatori dei Servizi Sanitari

Obiettivo Specifico 4

- Sperimentare forme di trattamenti residenziali e semiresidenziali

Area Ricerca

Obiettivo Specifico 2

- Promuovere studi sperimentali per la ricerca nel campo DGA



Indicatori

 Obiettivi di progetto, generali e
 specifici

AREA GOVERNANCE

OBIETTIVI SPECIFICI	INDICATORI	VALORE ATTESO
Obiettivo Specifico 1 Coordinare, gestire e monitorare l'attuazione del Piano	Partecipazione del Responsabile del Piano al Tavolo di Coordinamento Regionale	Sì
Obiettivo specifico 2 Promuovere la sinergia e l'integrazione degli enti e delle associazioni a livello provinciale	Prosecuzione e ampliamento dell'attività del Tavolo di Coordinamento Provinciale	Sì
	N. incontri per la condivisione di una guida sul Gap per le pubbliche amministrazioni, con gli amministratori locali e i rappresentanti significativi della filiera del gioco.	≥ 1
	Definizione di protocolli di collaborazione con amministratori locali (sindaci/polizia locale)	≥ 1
Obiettivo specifico 4 Promuovere la formazione degli operatori della rete sociale, delle associazioni e degli Enti Locali	Realizzazione e divulgazione di un volume su tematiche inerenti il DGA e Disturbo da gioco su Internet per Operatori sanitari e Dirigenti Scolastici, produzione di Flyer informativi per genitori e studenti.	Sì
	Realizzare una formazione ai gestori dei punti gioco del territorio	Sì
	Realizzare un servizio di supporto/consulenza legale e fiscale ai giocatori e familiari	n.8 ore/mese max 40 pz

AREA PREVENZIONE

OBIETTIVI SPECIFICI	INDICATORI	VALORE ATTESO
Obiettivo specifico 1 Sensibilizzare e promuovere la consapevolezza sulle problematiche connesse al gioco d'azzardo	N. incontri di prevenzione realizzati	≥ 3
	Aggiornamento periodico sito web aziendale con materiale informativo sul DGA	Sì
	Apertura di un centro educativo digitale per adolescenti e popolazione target	N.Istituti Scolastici coinvolti nel primo anno ≥ 2
	Realizzazione della campagna di comunicazione: <ul style="list-style-type: none"> • N. eventi realizzati • Incremento interazioni canali social 	N.1 settimana della prevenzione del DGA 300% (rispetto al valore di partenza rilevato nell'anno precedente-15.000)

Obiettivo Specifico 2 Prevenire lo sviluppo di forme di gioco problematico / patologico	N. studenti coinvolti nella campagna di prevenzione sulle illusioni del gioco d'azzardo	≥ 1.500 studenti
	N.° eventi realizzati	9
	VR: - realizzazione di app VR - training dell'algoritmo - N. soggetti sottoposti a training VR	Sì ≥60

AREA CURA E RIABILITAZIONE

OBIETTIVI	INDICATORI	VALORE ATTESO
Obiettivo Specifico 1 Potenziare l'accessibilità e l'organizzazione dei Servizi	Potenziamento offerta clinica: <ul style="list-style-type: none"> Nuove attività cliniche/riabilitative Incremento somministrazione valutazioni psicometriche 	Incremento di 2 attività di clinica / riabilitative: - n.3 laboratori per giocatori - n.1 modulo di intervento di gruppo on line Somministrazione valutazioni psicometriche al 100% nuova utenza in carico
	Linea telefonica dedicata: % di incremento utenza complessiva che si rivolge al Servizio	10 % di incremento rispetto all'anno precedente
Obiettivo Specifico 2 Ampliare l'offerta e le tipologie di cura	Realizzazione di laboratori per giocatori d'azzardo (ippoterapia, yoga, Nordic Walking, arteterapia)	N. laboratori realizzati ≥ 2
	Omogeneizzazione del protocollo comune per tutti gli ambulatori DGA dell'Azienda ULSS 6 Euganea	N.1 protocollo comune e realizzazione di report e analisi dati
	Digitalizzazione test psicometrici da tablet	60% dei nuovi casi che eseguono il test su supporto digitale
	Implementazione App	Sì
Obiettivo Specifico 3 Aggiornare e formare gli operatori dei Servizi Sanitari	Percentuale di operatori del Servizio Dipendenze coinvolti nei percorsi formativi sul totale degli operatori del dipartimento Dipendenze ULSS 6 Euganea	≥40%
Obiettivo Specifico 4 Sperimentare forme di trattamenti residenziali e semiresidenziali in Comunità Terapeutica	Prosecuzione della convenzione tra ULSS e Comunità Terapeutiche	Sì
	Numero di percorsi specialistici attivati	≥ 3
	Numero di persone che partecipano sul totale delle persone individuate	≥ 40%

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022

AREA RICERCA

OBIETTIVI	INDICATORI	VALORE ATTESO
Obiettivo Specifico 2 Promuovere lo studio e la ricerca del fenomeno DGA	rTMS: prosecuzione dello studio sperimentale Totale soggetti valutati Pubblicazione di articoli scientifici	Si N. soggetti valutati ≥ 60 ≥ 2 pubblicazioni scientifiche su riviste accreditate
	N. moduli di intervento gruppale online	N. moduli realizzati ≥ 2

Scope

Scope

Cosa si fa per raggiungere l'obiettivo in termini concreti? Macro descrizione delle attività suddivise per macro aree (ad esempio informatica, formazione, comunicazione, organizzazione, etc.)

Area Governance:

- Partecipazione del Responsabile del Piano al Tavolo di Coordinamento Regionale
- Realizzazione di incontri con gli amministratori locali e i rappresentanti significativi della filiera del gioco e approntamento protocolli d'intesa
- Prosecuzione e ampliamento dell'attività del Tavolo di Coordinamento Provinciale con i principali stakeholders del territorio
- Apertura di un servizio di consulenza legale e fiscale
- Formazione gestori punti gioco del territorio

Area Prevenzione:

- Realizzazione di una campagna di informazione sulle illusioni del DGA per istituti superiori
- Realizzazione di un centro educativo digitale per adolescenti e popolazione target
- Realizzazione della settimana della prevenzione del Gioco d'azzardo patologico
- Produzione e veicolazione materiale informativo
- Realizzazione di un progetto realtà virtuale (VR) per lo screening precoce della vulnerabilità neurobiologica nel disturbo da gioco d'azzardo

Area cura e riabilitazione:

- Assunzione del personale
- Implementazione area web e numero verde
- Sviluppo di interventi clinici innovativi per realizzazione di moduli di intervento a distanza
- Realizzazione di laboratori per giocatori d'azzardo
- Realizzazione eventi formativi per operatori Dipartimento Dipendenze
- Implementazione APP a supporto percorso di cura ambulatoriale
- Sperimentazione di nuove forme di residenzialità e semi-residenzialità in CT

Area Ricerca:

- Prosecuzione studio sperimentale rTMS e produzione di materiale scientifico
- Realizzazione di uno studio sperimentale per sviluppo di interventi clinici innovativi per la realizzazione di moduli di intervento gruppale on line.

Deliverable

Cosa sarà stato realizzato al termine del progetto? Principali deliverable di progetto, suddivisi secondo le macro-aree individuate alla voce Scope

Area Governance

- N.4 incontri di coordinamento del Responsabile del Piano al Tavolo di Coordinamento Regionale
- N.1 protocollo d'intesa con: pubblica amministrazione, Polizia Locale, Associazioni e Gestori
- N.1 volume su tematiche inerenti il gambling e gaming per operatori, dirigenti scolastici, e flyer informativi per genitori e studenti.
- N. 20 consulenze legali e fiscali per operatori dell'azienda, giocatori e familiari
- Formare il 40% dei gestori dei punti gioco del territorio

Area Prevenzione

- Almeno N.3 incontri di sensibilizzazione/ informazione sul territorio, aperti alla cittadinanza
- Banner web e veicolazione di materiali informativi su siti web e sito dell'Aulss6 Euganea
- Campagna di comunicazione rivolta alla popolazione generale:
 - Realizzazione della settimana di prevenzione del gioco d'azzardo patologico
 - Incremento del 300% delle interazioni sui canali social (rispetto al valore di partenza rilevato nell'anno precedente)
- Campagna di informazione sulle illusioni del gioco d'azzardo: n.9 talk show negli Istituti superiori della provincia di PD
- Screening precoce della vulnerabilità neurobiologica nel disturbo da gioco d'azzardo patologico attraverso l'utilizzo della realtà virtuale: 6 video, realizzazione app VR e training su 60 soggetti campione


Area Cura e Riabilitazione


- Contratti di assunzione del personale (vedi prospetto successivo)
- Materiale a supporto della clinica sul DGA: materiale informatico, cartoleria, libri, test, mobilio, materiale sanitario per ambulatorio rTMS
- N.1 linea telefonica dedicata DGA: n.1 report analisi dati
- N.2 laboratori per giocatori
- N.1 protocollo comune tra ambulatori GAP Dip. Dipendenze
- N.4 tipologie di Test psicometrici disponibili su tablet
- APP per mobile a supporto del percorso di cura ambulatoriale rilasciata sugli store (IOS e Android)
- N.4 offerte formative nel campo DGA
- N.4 percorsi per trattamenti intensivi residenziali per le diverse tipologie di giocatori con le seguenti caratteristiche:
 - Trattamenti residenziali a medio termine (3-6 mesi)
 - Trattamenti residenziali a breve termine (da 1 a 3 settimane)
 - Trattamenti semiresidenziali diurni dal lunedì al sabato
 - Trattamenti residenziali ultrabrevi (weekend) per coppie e single

Area Ricerca

- Ambulatorio rTMS per il trattamento dei giocatori patologici
- N.2 pubblicazioni scientifiche
- N.1 modulo di intervento a distanza per giocatori e familiari

Stakeholder

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022
Ente Finanziatore <i>Chi chiede e finanzia il progetto</i>	Ministero della Salute, Regione Veneto		
Responsabile del Progetto (RP) <i>Nome Cognome del RP e U.O. di appartenenza</i>	Arianna Camporese/Dirigente Medico Dipartimento Dipendenze Az. Ulss6 Euganea		
Project Management Team <i>Nomi Cognomi e/o UU.OO. che gestiscono e organizzano il progetto</i>	Giancarlo Zecchinato - Direttore Dipartimento Dipendenze Sava Vito - Direttore UOC Alta e Bassa Padovana Dipartimento Dipendenze Marco Bonamici - Dirigente Psicologo Dipartimento Dipendenze Luca Cesaro - Collaboratore Tecnico UOS Innovazione e Sviluppo Francesca Danesin - Collaboratore Tecnico UOS Innovazione e Sviluppo Donatella Simonato - Educatore UOC SERD Alta e Bassa Padovana Monica Viale - Assistente Sociale UOC SERD Alta e Bassa Padovana Silvia Lazzaro - Educatore UOC SERD Padova e Piove di Sacco Samuela Conterio - CPSE UOC SERD Alta e Bassa Padovana Luisa Carturan - Educatore UOC SERD Alta e Bassa Padovana Alessandra Turato – Collaboratore Amministrativo UOC SERD Alta e Bassa Padovana Stefania Gallo - Educatore UOC SERD Alta e Bassa Padovana Sabrina Didonè - UOC SERD Alta e Bassa Padovana		
Project Team <i>Nomi Cognomi e/o UU.OO. che a vario titolo dovranno essere coinvolte nel progetto</i>	Carlo Giordani - Dirigente UOS Innovazione e Sviluppo Valentina Piccione - UOC Gestione Risorse Umane Giulia Valente - UOC Contabilità e Bilancio Nuccia De Santi - UOC Economato Fabio Piovanello - UOS Sistemi Informativi Francesca Palminteri - UOC Affari Generali Chiara Brunelli - Ufficio Stampa e della Comunicazione		
Altri Stakeholder <i>Soggetti esterni al progetto necessariamente coinvolti, interni ed esterni all'Azienda</i>	INTERNI Direttore Generale, Direttore Amministrativo, Direttore Sanitario, Direttore Servizi Sociali, Direzioni Mediche di Ospedale ESTERNI Pazienti, popolazione generale, studenti e insegnanti delle scuole superiori della provincia di Padova, Amministrazioni Locali (Comuni del territorio), Comunità Terapeutiche Accreditate (Comunità San Francesco, Fondazione San Gaetano, Cooperativa Terra), Università di Padova Dipartimento Psicologia FISPPA e DPSS, Consulenti esterni, Ditte esterne		
Tempistica			
Data di Inizio <i>Data prevista inizio del progetto</i>	30.4.2022		
Data di Fine <i>Data prevista di fine progetto</i>	30.4.2023		
Vincolo finanziamento <i>Data limite oltre il quale il finanziamento non permette di</i>	30.4.2023		

	Project Charter – Progetto Cambio Gioco ULSS 6 Euganea	Regolamento N°	
		Revisione / data	
		Data emissione	04/2022
<i>procedere</i>			
Piano di spesa			
Importo Finanziato <i>Finanziamento totale del progetto (€)</i>	696.687,22 €		
Dettaglio spesa prevista per acquisizione di beni e servizi <i>Costo beni e servizi (€)</i>	Acquisizioni beni e servizi 251.720,42 € <ul style="list-style-type: none"> • Sportello consulenza legale per operatori dell'azienda, giocatori e familiari: 14.000,00 € • Sportello consulenza fiscale per operatori dell'azienda, giocatori e familiari: 11.000,00 € • Supporto gestione del progetto: 12.200,00 € • Servizio per la progettazione e realizzazione di una campagna di comunicazione rivolta alla popolazione generale (Festival della prevenzione e Social Media Manager): 46.000,00 € • Apertura Centro Educativo digitale: 32.000,00 € • Servizio per la progettazione e realizzazione di una campagna di informazione sulle illusioni del gioco d'azzardo negli Istituti Superiori del territorio dell'Ulss6 Euganea: 30.000,00 € • Consulenza scientifica per training algoritmo progetto VR e servizio di supporto tecnologico: 14.500,00 € • Acquisizione di materiale a supporto del miglioramento della clinica DGA: 14.320,42 € • Sperimentazione interventi clinici innovativi - laboratori per giocatori: 10.000 € • Percorsi sperimentali in comunità: 60.000,00 € • Contratto per consulenza rTMS: supporto tecnico scientifico per l'utilizzo del dispositivo medico, rTMS analisi dei dati e produzione scientifica: 2.700,00 € • Moduli di intervento on line per interventi clinici innovativi: 5.000,00 € 		
Dettaglio costo del personale <i>Costo del personale calcolato sui FTE necessari alla realizzazione della attività previste sul progetto (€)</i>	Acquisizioni risorse esterne 317.966,80 € per: <ul style="list-style-type: none"> • n.3 psicologi • n.1 medico • n.2 assistenti sociali • n.2 educatori • n. 1 amministrativo Acquisizioni risorse interne 33.000 €		
Dettaglio spesa prevista per formazione <i>Costo attività formative</i>	25.000,00 € per: <ul style="list-style-type: none"> • Corso per gestori sale gioco (area prevenzione) • Seminari su tematiche inerenti il gioco d'azzardo e le sue implicazioni nella clinica • Corso di formazione ore per la realizzazione di laboratori multimediali permanenti su digitale e azzardo, per la realizzazione del centro educativo digitale • Partecipazione individuale a corsi esterni su tematiche specifiche del gioco d'azzardo • Provider esterno per accreditamento 		



Regolamento N°	
Revisione / data	
Data emissione	04/2022

**Dettaglio spesa per altre
 attività**

*Altre spese previste
 (Spese amministrative, spese per
 attività di promozione e
 comunicazione del progetto, etc.)*

Spese generali: 69.000,00 €

- 5% per costi generali: 34.500,00 €
- 5% per attività trasversali a supporto dei progetti finanziati: 34.500,00 €

DATA	
FIRMA RESPONSABILE DI PROGETTO	
FIRMA RESPONSABILE U.O. DI RIFERIMENTO	