



# COMUNE DI BELVEDERE MARITTIMO

## DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA COMUNALE

n.

121

in data

22 NOV. 2018

COPIA

PROPONENTE:

OGGETTO: PROGETTO "ATTENTI AL LUDUS" PARTENARIATO GRATUITO

PARERI

ARTT. 49 E 147 BIS D. LGS. 18/08/2000 N° 267 E SS.MM.

### REGOLARITA' TECNICA

☒ FAVOREVOLE

☐ CONTRARIO

il 19/11/2018

IL RESPONSABILE

F.to DANIELE PONTE

### REGOLARITA' CONTABILE

☐ FAVOREVOLE

☐ CONTRARIO

☒ NON DOVUTO

il

IL RESPONSABILE

F.to

L'anno duemila **DICOTTO**, il giorno **VENTIDUE** del mese di **NOVEMBRE** dalle ore **12,30** presso la Sede Municipale, convocata con le formalità di legge e di Statuto, si è riunita la Giunta Comunale con la presenza dei Signori:

		SI	NO
Enrico GRANATA	Sindaco	X	
Vincenzo SPINELLI	Assessore	X	
Francesca IMPIERI	Assessore	X	
Marco LIPORACE	Assessore		X
Maria Rachele FILICETTI	Assessore		X

Presiede l'ing. **Enrico GRANATA** nella qualità di Sindaco che, riconosciuto il numero legale degli intervenuti, introduce il punto posto all'ordine del giorno.

Partecipa per l'esercizio delle funzioni verbalizzanti il Segretario Generale **dr. Ernesto GAGLIARDI**.

## **LA GIUNTA COMUNALE**

**PREMESSO** che con nota del 19/11/2018, acquisita al protocollo generale dell'Ente in pari data al n. 17901, le dott.sse Patrizia Cristofaro e Tania Riente, hanno chiesto la concessione del partenariato gratuito al progetto denominato "Attenti al Ludus" che si svolgerà sul territorio comunale;

**CONSIDERATO** che il progetto promuove l'informazione, la prevenzione, il monitoraggio sulle nuove dipendenze (ludopatia e cyberbullismo), attraverso l'organizzazione di seminari e punti di ascolto;

**RICONOSCIUTO** l'alto valore sociale del suddetto progetto;

**DATO ATTO** che la partecipazione al progetto non comporta alcun onere economico per il Comune;

**RITENUTO** di concedere a titolo gratuito il partenariato al progetto denominato "Attenti al Ludus";

**ACQUISITO** il parere di regolarità tecnica ai sensi dell'art. 49 del D.Lgs n. 267/2000;

**VISTO** il D.Lgs n. 267/2000

Con voti unanimi espressi nei modi di legge

### **DELIBERA**

1. Di concedere, per i motivi in premessa indicati, presentato dalle Dott.sse Patrizia Cristofaro e Tania Riente, il partenariato gratuito al progetto denominato "Attenti al Ludus".
2. Di dare atto che la partecipazione del Comune di Belvedere Marittimo al progetto in parola non comporta nessuna spesa.
3. Di dichiarare la presente deliberazione, con separata votazione, immediatamente eseguibile ai sensi dell'art. 134 comma 4 del D.Lgs n. 267/2000.

COMUNE DI BELVEDERE M.MO Provincia di Cosenza
19 NOV 2018 0001
Prot. N 17901

**Comune Di Belvedere Marittimo**  
**in Persona Del Sindaco Pro-Tempore**  
**Via Maggiore Mistorni**  
**87021 Belvedere Marittimo (CS)**

**Oggetto: Richiesta autorizzazione.**

Le sottoscritte dott.sse Patrizia Cristofaro e Tania Riente, con la presente chiedono che il Comune di Belvedere Marittimo, in persona del Sindaco Ing. Enrico Granata, conceda il partenariato gratuito al progetto "Attenti al Ludus" che verrà svolto sul territorio Comunale.

Il progetto promuove l'informazione, la prevenzione, il monitoraggio sulle nuove dipendenze (Iudopatìa e cyberbullismo), attraverso l'organizzazione di seminari e punti di ascolto.

Considerata l'importanza sociale del progetto e i partners che vi hanno già aderito (Caritas Diocesana, Acli circolo di Belvedere Marittimo, Movimento Lavoratori Azione Cattolica Diocesana, Sportello Antiviolenza di Scalea), sarebbe opportuno che anche l'Amministrazione Comunale di Belvedere Marittimo lo promuovesse dato l'impegno da sempre profuso nel sociale.

Ci è gradita l'occasione per porgere Cordiali Saluti.

**Belvedere Marittimo 19.11.18**

**Dott.ssa Patrizia Cristofaro** Patrizia Cristofaro

**Dott.ssa Tania Riente** Tania Riente

## **“NON E' UN GIOCO”**

**La società contemporanea è caratterizzata dal rischio.**

Il rischio, la flessibilità, gli squilibri socio-economici, la crisi del mondo e delle sue istituzioni, uniti a una faticosa transizione verso assetti globali sempre meno stabili, segnano l'ingresso in un'epoca sempre più incerta.

I rischi sono generati da noi, sono il frutto della nostra modernità e producono sentimenti di ansia e di incertezze. L'idea di rischio individuale si lega all'idea di incertezza e di azzardo, alla possibilità di vincere o di perdere. La libertà di scelta comporta la responsabilità di scegliere: ad ogni scelta sono collegati nuove possibilità e nuovi rischi.

Questi cambiamenti sono la causa principale dell'affermarsi del processo di **disembedding**, ossia di sradicamento di rapporti sociali dai contesti locali di interazione per ristrutturarli su archi spazio temporali indefiniti e globali. L'eterno cambiamento, unito ai processi di sradicamento che da esso derivano, costituisce la causa principale del propagarsi di una sensazione di smarrimento e di incertezza che posiziona l'uomo all'interno di un mondo di pericoli, dove l'incertezza rappresenta la combinazione tra rischi e opportunità.

Questi cambiamenti hanno fatto sì che le reti di relazioni umane basate sulla comunicazione, sulla condivisione, sull'aggregazione di gruppo si siano letteralmente modificate.

Oggi la comunicazione sociale è sostenuta da moderni strumenti che consentono di superare le barriere e i vincoli di tempo e di spazio; fra i nuovi modi di comunicare, internet è certamente uno dei mezzi che offre maggiori opportunità. Negli ultimi anni si registra un aumento del “popolo dei navigatori quotidiani” che coinvolge ogni fascia di età. Infatti, grazie alla rete, i bambini trovano nuove opportunità di gioco e i giovani, gli adulti e perfino i nonni telematici si informano, comunicano,

commerciano e sperimentano se stessi attraverso la cosiddetta comunicazione virtuale.

Ma, come tutti gli strumenti di comunicazione, anche la rete non è esente da cattivi usi e da abusi che portano ad una moderna forma di dipendenza, definita internet-dipendenza o anche internet addiction disorder (I.A.D.) Si parla di Dipendenza o Addiction quando una persona instaura un rapporto di “subordinazione” con una sostanza, attività o comportamento che si rende necessario ai fini del benessere del soggetto.

## **Nasce così l'esigenza della creazione di uno Sportello d'ascolto.**

### **SPORTELLLO D'ASCOLTO COS'E' E A COSA SERVE**

Lo sportello d'ascolto si configura come un **servizio di consulenza gratuito** pensato per rispondere alle più svariate problematiche della cittadinanza e vuole essere uno spazio in cui i diversi utenti (giovani, lavoratori, studenti, genitori, insegnanti) possono condividere i propri **vissuti problematici** e rileggerli secondo modalità più adeguate. L'idea è poter chiedere una risposta ad un professionista, un adulto competente in grado di ascoltare, recepire, promuovere e sostenere coloro che vi si rivolgono. È intuibile che tale servizio debba essere **facilmente accessibile** a tutti, permettendo un intervento di prevenzione primaria in grado di arricchire la conoscenza, aumentare le opportunità di relazione e supportare e sostenere percorsi educativi individuali e di gruppo.

Lo scopo principale del nostro intervento è quello di aiutare i genitori a riconoscere in tempo i pericoli legati al mondo mediatico al fine di difendere i propri figli dalla trappola della dipendenza e non solo.

Quando si parla di dipendenze il primo pensiero va alle droghe, all'alcool, all'uso di sostanze, ma esiste un altro gruppo di dipendenze legate a oggetti o attività non chimiche. Sempre più spesso si parla delle nuove dipendenze “new addiction”,

ovvero di quei comportamenti socialmente accettati, tra i quali **dipendenza dalle relazioni affettive, dallo shopping, dal gioco d'azzardo, dal lavoro** e, che, ripetuti ossessivamente, fino all'estremo, smettono di svolgere il loro ruolo sociale per dominare l'essere umano.

Internet e le nuove tecnologie, sono settori in continua crescita ed evoluzione e rappresentano realtà che influenzano notevolmente, non solo la vita quotidiana, ma anche la psicologia ed il comportamento degli individui.

Nasce così l'idea di aiutare giovani, giovanissimi e adulti spesso preda di un uso eccessivo e scorretto delle nuove tecnologie come smartphone (nomofobia), tablet e pc, con conseguenti rischi sul fronte dello sviluppo cognitivo e della salute psichica.

In effetti, oltre ai casi delle varie dipendenze, l'uso e l'abuso di internet senza controllo origina il fenomeno del Bullismo online o Cyberbullismo.

## **COS'E' IL CYBERBULLISMO?**

Con il termine cyberbullismo o bullismo online si indicano quegli atti di bullismo e di molestia effettuati tramite mezzi elettronici come l'e-mail, le chat, i blog, i telefoni cellulari, i siti web o qualsiasi altra forma di comunicazione riconducibile al web che è arrivato a rappresentare circa un terzo del bullismo totale. Come il bullismo nella vita reale, il cyberbullismo può a volte costituire una violazione del Codice civile e/o del Codice penale. Molti cyber-bulli agiscono in maniera aggressiva e violenta perché desiderano avere visibilità. Il cyber-bullo non è altro che un soggetto che indossa una sorta di maschera virtuale, e che sfrutta questa nuova situazione per compiere dei comportamenti disinibiti e aggressivi. Studi di psicologia sociale hanno stabilito che alla base di atti violenti ed orribili ci sia la cosiddetta "distanza sociale", cioè la sensazione di assenza di sentimenti ed emozioni che non fanno capire al cyber-bullo che la cyber-vittima stia soffrendo. Infatti vengono a mancare il linguaggio del corpo, il suono della voce, e tutti gli altri aspetti della comunicazione che sono presenti nel mondo reale e conseguentemente il bullo non riesce a capire che il dolore, la

frustrazione, l'umiliazione generati nei confronti della vittima, sono tutti dei sentimenti reali. Il cyberbullismo costituisce un doppio rischio. I ragazzi possono caderne vittime, ma possono loro stessi diventare cyberbulli. Molti cyberbulli lo sono senza sapere di esserlo. Pensano che in fondo quello che stanno facendo è solo uno scherzo. I nostri interventi di formazione, prevenzione e sensibilizzazione intendono rivolgersi con un'attenzione particolare al mondo della scuola, attraverso percorsi formativi e progettuali che in un'ottica ecologica e sistemica si rivolgono agli alunni, ai docenti, ai genitori e alle famiglie.

#### **FINALITA'**

- 1. Ridurre e prevenire fenomeni di illegalità e inciviltà diffusa;
- 2. Promuovere pratiche di mediazione dei conflitti sociali, di educazione alla convivenza e alla coesione sociale;
- 3. Sviluppare politiche di prevenzione e di controllo sociale, di educazione e partecipazione giovanile, di informazione e comunicazione mediante la sperimentazione di interventi specifici, limitati, controllabili e trasferibili.

#### **OBIETTIVI GENERALI PER CONTRASTARE IL FENOMENO**

- 1. Sensibilizzare e istruire i ragazzi sulle caratteristiche del fenomeno e dotarli degli strumenti per affrontarlo;
- 2. Misurare il livello di presenza del fenomeno "bullismo" nei territori interessati dal progetto;
- 3. Identificare le vittime di bullismo e provvedere alla loro tutela mediante programmi di intervento individuali;
- 4. Identificare "i bulli" e limitare gli atti di bullismo mediante lo studio e la realizzazione di programmi individuali per il recupero dei casi "a rischio";
- 5. Individuare e sperimentare strategie innovative per affrontare il fenomeno.

#### **OBIETTIVI GENERALI PER CONTRASTARE I PERICOLI DI INTERNET E IL CYBERBULLISMO**



- 1. Sensibilizzare, informare e formare le famiglie sull'utilizzo di strumenti di parental control che limitino l'accesso a contenuti potenzialmente pericolosi in rete;
- 2. Sensibilizzare, informare e formare gli educatori (insegnanti e genitori) in merito agli strumenti di comunicazione/interazione della rete;
- 3. Far conoscere e riconoscere ai ragazzi i pericoli della Rete: pedofilia e cyber-bullismo;
- 4. Istruire i ragazzi in merito alle strategie comportamentali per ridurre i rischi di esposizione;
- 5. Attuare interventi di educazione all'affettività;
- 6. Promuovere interventi di collaborazione, tutoring aiuto reciproco;
- 7. Attuare percorsi di educazione alla convivenza civile e alla cittadinanza.

**Il percorso di prevenzione è rivolto ovviamente anche ai giocatori d'azzardo e si caratterizza nelle classiche fasi di accoglienza e presa in carico, assessment, lavoro sulla motivazione, trattamento ed after care.**

## **CHE COS'E' LA LUDOPATIA?**

Il Gioco D'Azzardo Patologico (GAP), secondo la definizione ufficiale data dal manuale diagnostico-terapeutico delle malattie psichiatriche dell'American Psychiatric Association, il DSM-IV, è un disturbo del controllo degli impulsi, che consiste in un comportamento di gioco persistente, ricorrente e maladattivo che compromette le attività personali, familiari o lavorative. A rischio patologia sono 1.750.000 italiani, 1 giocatore su 3 è patologico (dati Codacons).

Chi soffre di gioco d'azzardo patologico, detto anche ludopatia o gioco compulsivo, è caratterizzato dall'incapacità di resistere al desiderio di scommettere e cimentarsi in giochi nei quali vi sia la possibilità teorica di guadagnare molto, affrontando un



rischio relativamente modesto o comunque accettabile in relazione alla singola perdita.

Questa seppur remota probabilità di vincita, più o meno consistente, sollecita le aree cerebrali coinvolte nel sistema della ricompensa in modo del tutto analogo a quanto farebbero l'abuso alcolico o di sostanze psicotrope, procurando esaltazione e piacere nell'immediato.

Il giocatore è indotto a ricercare nuovamente e sempre più spesso la medesima sensazione, con un meccanismo che ben presto determina dipendenza. Si instaura la convinzione di diventare ricco con l'azzardo grazie a delle buone abilità. Sintomi e segnali

Il giocatore patologico si riconosce da sintomi e segnali quali:

- esagerata esaltazione a fronte di scommesse che implicano un elevato rischio di perdita;
- tendenza a scommettere/giocare cifre sempre più elevate, in giochi caratterizzati da probabilità di vittoria minime;
- pensiero ossessivo del gioco, che diviene una costante della vita quotidiana, fino a interferire con il lavoro, gli interessi abituali, le relazioni familiari e sociali;
- tendenza a ricordare e raccontare di scommesse e vincite precedenti
- tendenza a minimizzare la propria propensione al gioco e i suoi effetti negativi;
- rifiuto dell'idea di essere dipendente dal gioco;
- senso di colpa e depressione dopo aver perso grosse cifre o aver contratto debiti a causa del gioco;
- tendenza a chiedere prestiti, a vendere beni di famiglia o a commettere atti illeciti per procurarsi soldi per giocare;
- incapacità di resistere a scommesse e giochi d'azzardo, nonostante una seria determinazione ad astenersi;

- tendenza a mentire a familiari e amici sul fatto di aver giocato e sull'importo delle perdite.

La propensione al gioco patologico può essere esasperata da periodi di difficoltà e stress in ambito lavorativo (perdita o peggioramento delle condizioni di lavoro, cassa integrazione, pensionamento ecc.) o familiare (divorzio, lutto, malattia di un parente stretto ecc.) oppure in caso di insorgenza o aggravamento di stati ansiosi e depressivi non trattati.

In queste situazioni, il gioco d'azzardo diventa una forma di compensazione temporanea all'insoddisfazione e alle preoccupazioni in altri contesti. L'apparente soluzione si rivela, però, ben presto peggiore del male iniziale, determinando problemi relazionali, professionali ed economici aggiuntivi, nonché un ulteriore scadimento del tono dell'umore.

### **Cause**

La causa esatta della ludopatia al momento non è nota. Come per gran parte delle malattie psichiatriche, si ritiene che l'insorgenza della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico sia legata all'interazione sfavorevole di fattori biologici, genetici e ambientali (in particolare, sul fronte relazionale, familiare, sociale, professionale).

Quel che, invece, appare certo è il ruolo promuovente di alcuni fattori di rischio.

I principali elementi che possono aumentare la probabilità di diventare giocatori "problematici" o patologici sono:

- la presenza di altre patologie o disturbi psichiatrici come ansia, depressione, disturbi di personalità (per esempio, disturbo borderline), alcolismo o abuso di sostanze, disturbo da deficit dell'attenzione e iperattività (ADHD) e comportamenti compulsivi;
- la giovane età: la maggior parte dei giocatori problematici o patologici si colloca nella fascia d'età tra 20 e 50 anni;

- anche gli anziani sono soggetti a rischio, in quanto la solitudine ed il molto tempo libero, possono portare a frequentare luoghi inizialmente non percepiti come pericolosi;
- l'appartenenza al sesso maschile: gli uomini sono più propensi delle donne a giocare d'azzardo e a sviluppare dipendenza. Le donne tendono a essere meno attratte dal gioco e a sviluppare ludopatia in età più avanzata, di solito in concomitanza con stati ansioso-depressivi, disturbo bipolare, insoddisfazione, solitudine e ritiro sociale. In genere, le donne sviluppano dipendenza più rapidamente degli uomini;
- familiarità per gioco d'azzardo patologico o disturbi psichiatrici che aumentano la propensione ad assumere comportamenti impulsivi/compulsivi;
- caratteristiche di personalità quali: spirito marcatamente competitivo, irrequietezza/iperattività, tendenza ad annoiarsi in fretta;
- scarsa consapevolezza della dinamica e delle basi matematiche dei giochi d'azzardo, con conseguente sovrastima delle probabilità individuali di vittoria e/o convinzione di poterle aumentare con strategie specifiche;
- esposizione a un'elevata offerta di possibilità di gioco e scommesse di soggetti sensibili o predisposti alla ludopatia, specie se associata a messaggi fuorvianti in merito alle effettive possibilità di vittoria o comunque, più o meno velatamente, istiganti a giocare in modo eccessivo.

La ludopatia è a tutti gli effetti una malattia psichiatrica che può e deve essere trattata. Intervenire fin dai primi segnali di problematicità connessa al gioco aumenta le possibilità di risolvere il problema in tempi brevi, evitando di complicare la situazione personale e familiare con contrasti relazionali scatenati dalla dipendenza e dalle perdite economiche conseguenti, peggioramento del benessere psicofisico globale, difficoltà lavorative e, talvolta, problemi con la giustizia.

Purtroppo, spesso, il giocatore patologico rifiuta di ammettere l'evidenza della propria condizione e ignora l'invito di familiari e amici a intraprendere una terapia, almeno fintanto che le perdite economiche e il deterioramento dei rapporti interpersonali non lo pongono in un vicolo cieco da cui è possibile uscire soltanto affidandosi a specialisti esperti nel trattamento di questo tipo di dipendenza.

### **Interventi**

- Studio, osservazione, progettazione, organizzazione e monitoraggio del fenomeno.
- Campagne di prevenzione e informazione.
- Offerta di servizi socioeducativi.
- Costruzione di un sistema di protezione sociale.
- Punto accoglienza e ascolto.

### **Modello educativo**

Un valido modello educativo è basato su un percorso volto a rimuovere tutte le convinzioni relative al gioco e a tutti gli atteggiamenti sbagliati che la dipendenza porta ad assumere. Diventano fondamentali i rapporti che il soggetto sviluppa all'interno della comunità, al fine di riacquisire una capacità relazionale sia sociale che affettiva.

Un primo approccio efficace per affrontare la ludopatia si basa su interventi psicoterapici, come la terapia cognitivo-comportamentale, focalizzata sull'analisi dei meccanismi alla base della dipendenza e sull'individuazione di strategie pratiche che permettono di gestirla nella vita quotidiana, anche attraverso l'esposizione controllata allo stimolo al gioco. Lo scopo è rimuovere false credenze e pensieri negativi che sostengono la dipendenza e sostituirli con altri più realistici e positivi che permettono di combatterla. Generalmente, questo tipo di intervento richiede alcuni mesi per portare a miglioramenti tangibili e, da solo, può risolvere le forme di gioco "problematico" lieve o moderato.

A prescindere dalla gravità dei problemi sviluppati nei confronti del gioco, è importante formare gruppi di auto-aiuto dedicati volti a maturare consapevolezza della patologia di cui si soffre e a perseverare nell'affrontarla in modo positivo. I gruppi sono composti da persone con ludopatia di vario grado e in diverse fasi del percorso di recupero, che imparano le une dalle altre e si sostengono vicendevolmente attraverso il racconto della propria esperienza, delle proprie difficoltà e dei propri successi, sotto la guida di un "conduttore" esperto della malattia.

La disponibilità di un familiare o di un amico a supportare la persona che soffre di gioco patologico durante il percorso di cura, rafforzandone la motivazione all'astinenza e offrendo comprensione, affetto e occasioni di interazione e svago alternative può rivelarsi estremamente preziosa per facilitare il recupero.

A prescindere dal tipo di intervento terapeutico o di supporto scelto, superare la dipendenza da gioco ed evitare ricadute è più facile se si rinuncia a ogni tipo di gioco d'azzardo. Evitare soltanto i giochi più "rischiosi" e/o quelli che hanno indotto la dipendenza richiede un livello di autocontrollo che spesso i giocatori problematici faticano a mantenere.

### **Giovani e gioco problematico**

Molti giovani sono a rischio patologia a causa della sempre maggior offerta di app disponibili su smartphone e tablet.

Il 10,8% degli studenti ignora che è illegale giocare per gli under 18 e circa il 33,6% ha giocato d'azzardo nel corso del 2017. Oltre alla facilità del gioco online, c'è una facilità di accesso ai luoghi di gioco. Il 34% dei giovani si dà appuntamento nei pressi di sale giochi e sale scommesse.

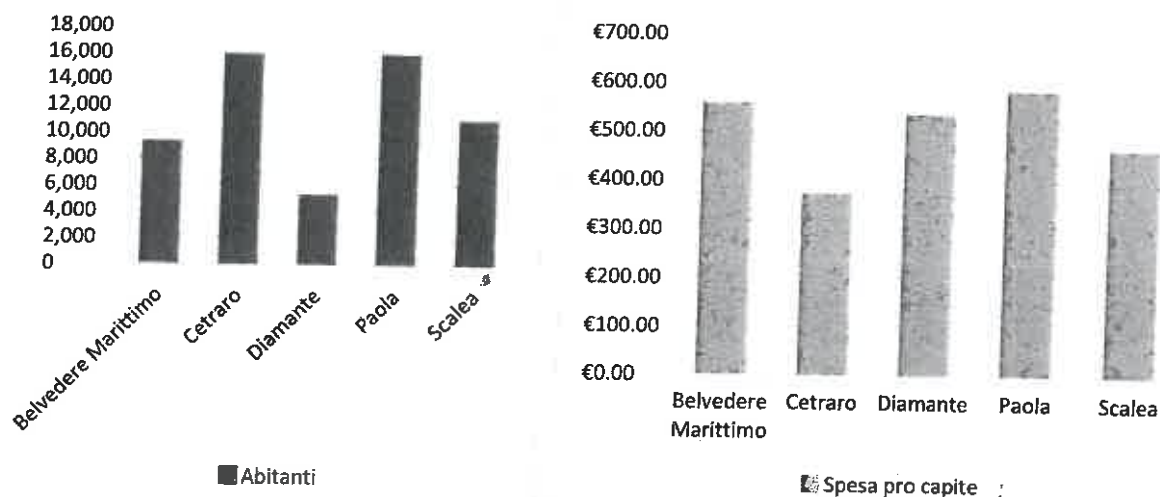
Diventa crescente la necessità di campagne di prevenzione nelle scuole, rivolte anche alla sensibilizzazione di genitori ignari delle attività che i figli fanno sui propri pc e di tutti quei giochi online che fanno strage di giovani.

Polizia Carabinieri  
Tavie Dieste

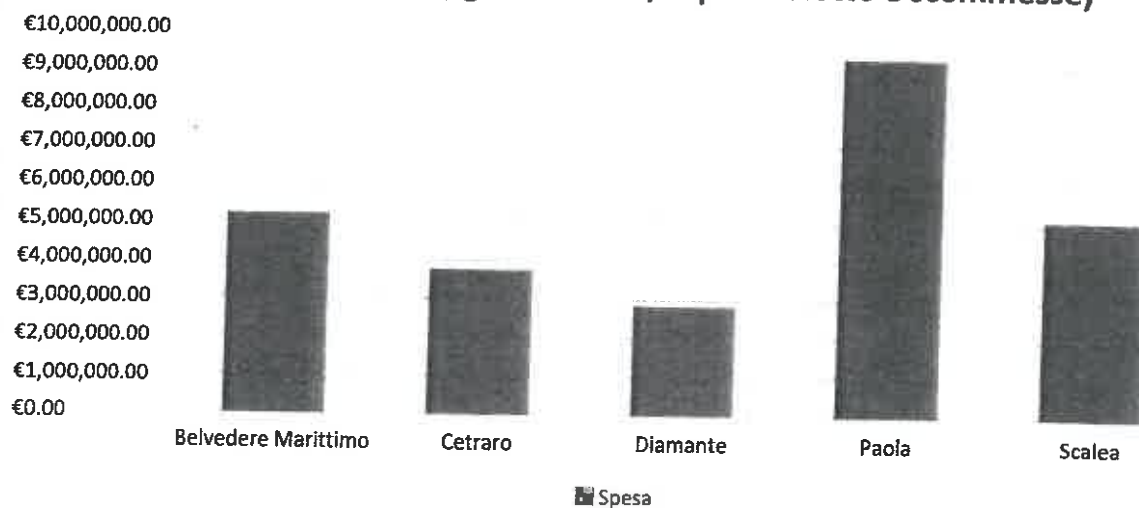
## Statistiche

Si riporta l'analisi relativa al primo semestre del 2017, condotta da Infodata

(<http://www.infodata.ilsole24ore.com>), sulla base dei dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli:



### Spesa (slot machines, gratta&vinci, superenalotto e scommesse)



COMUNE	ABITANTI	SPESA (slot machines, gratta&vinci, superenalotto e scommesse)	SPESA PRO CAPITE
Belvedere Marittimo	9.298	€ 5.190.498,08	€ 558,24
Cetraro	10.112	€ 3.766.997,29	€ 372,53
Diamante	5.299	€ 2.844.193,55	€ 536,74
Paola	15.905	€ 9.319.055,36	€ 585,92
Scalea	10.997	€ 5.146.252,40	€ 467,97



Letto, approvato e sottoscritto.

**IL SEGRETARIO GENERALE**

F.TO Dott. Ernesto Gagliardi

**IL SINDACO**

F.TO Ing. Enrico granata

**IL SEGRETARIO GENERALE**

- **VISTO** il D.Lgs. 18/08/2000 n. 267 per come modificato e integrato;
- **VISTO**, in particolare, il Titolo VI – Capo 1° “Controllo sugli Atti”;
- **VISTI** gli atti d’Ufficio

**DISPONE**

che la presente deliberazione

- **VENGA PUBBLICATA** mediante affissione all’Albo Pretorio, per n. 15 (quindici) giorni consecutivi (*art. 124 - comma 2 D.Lgs. n° 267/2000*)
- **VENGA TRASMESSA** in elenco ai Capigruppo Consiliari, contestualmente all’affissione all’Albo (*art. 125 D.Lgs. n° 267/2000*)

**ATTESTA**

che la stessa deliberazione

☒ **E’ STATA DICHIARATA IMMEDIATAMENTE ESEGUIBILE**  
(*art. 134 – comma 4 D.Lgs. n° 267/2000*)

**IL SEGRETARIO GENERALE**

F.TO Dott. Ernesto Gagliardi

23 NOV. 2018

**Pubblicata sull’ Albo Pretorio on- line in data**  
(*art. 32 c.1 legge n. 69/2009*)

n.

**IL RESPONSABILE**

F.TO DANIELE PONTE

**NOTE:**