

“Gioco per Gioco”
Seconda edizione - 2014/2015

1. Premessa

UISP aderisce a “Mettiamoci in gioco” – campagna nazionale contro i rischi del gioco d’azzardo.

Campagna 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.

La campagna è promossa da una pluralità di soggetti: istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati: **Acli, Ada, Adusbef, Anci, Anteas, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Ctg, Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FeDerSerD, Fict, Fitel, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker-pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp.**

Il gioco d’azzardo ha avuto negli ultimi anni uno sviluppo enorme nel nostro paese. In verità, sarebbe vietato dal codice penale, ma la progressiva legislazione in deroga approvata dalla metà degli anni Novanta ad oggi ha portato a una situazione paradossale. Viene punita una scommessa tra amici, mentre risultano legali gli oltre 80 miliardi di euro di fatturato annuo ricavati da lotterie, slot machines, poker, scommesse e giochi d’azzardo di natura sempre più varia che in questi anni, a ritmi sempre più frenetici, sono stati immessi sul mercato. Di conseguenza, la platea dei giocatori si è allargata notevolmente e ormai anche giovani, casalinghe, pensionati, disoccupati costituiscono nuove fasce da catturare e fidelizzare.

In misura proporzionale alla crescita del settore sono aumentati i costi sanitari, sociali, relazionali e legali del gioco d’azzardo: in mancanza di rilevazioni e ricerche epidemiologiche precise le “vittime” dirette del gioco d’azzardo – i giocatori patologici o ad alto rischio di dipendenza – sono stimati in quasi un milione.

L’anno scorso, tra le varie azioni portate avanti dalla nostra organizzazione sul tema del gioco d’azzardo, abbiamo lanciato la **campagna nazionale Gioco per Gioco** (citata come buona pratica dallo stesso coordinamento nazionale Mettiamoci in Gioco): una serie di appuntamenti e iniziative territoriali, un **concorso di creatività** e un appuntamento finale, per diffondere presso i nostri soci consapevolezza e attivare la cittadinanza su una questione che riteniamo tanto delicata quanto importante.

2. Gioco per Gioco – seconda edizione (2014-2015)

Visto il buon esito della campagna Gioco per Gioco e il lavoro costante di Uisp, a tutti i livelli, in merito al gioco d’azzardo (cfr la nascita dei Coordinamenti Regionali di Mettiamoci in Gioco, la partecipazione a eventi di rilevanza nazionale, il rapporto con altri soggetti che si occupano del

problema), abbiamo deciso di rilanciare e proporre una nuova edizione della campagna/concorso, ponendoci una **sfida ancora più impegnativa**.

L'obiettivo è sempre quello di promuovere tra i nostri soci un atteggiamento di attenzione e consapevolezza nei confronti del tema del gioco d'azzardo e delle sue conseguenze, lavorando per restituire al gioco la sua valenza sociale e positiva, come diritto sancito dalla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani: da un lato, la dipendenza dalle scommesse non è e non deve essere considerata un gioco; dall'altro, giocare (ovvero movimento, apprendimento, aggregazione e crescita sia personale che collettiva) non può essere considerato una patologia.

Uisp propone, quindi, come l'anno scorso, a tutti suoi comitati territoriali, associazioni e società sportive affiliate (oltre che alle classi scolastiche in cui le articolazioni territoriali di Uisp svolgono attività e progetti) **un concorso e una campagna** volti a valorizzare il gioco e gli stili di vita sani e attivi, l'aggregazione e la socialità, per creare e mantenere **spazi alternativi** al gioco d'azzardo patologico, all'emarginazione e all'alienazione.

A differenza della passata edizione, quest'anno abbiamo deciso di affrontare ancora più da vicino l'ambito dell'azzardo e del rapporto tra azzardo e gioco, consapevoli che la dimensione dell'*alea*, l'impulso a dominare e sfidare il caso, sia uno degli elementi costitutivi del gioco stesso (inteso anche nelle sua accezione positiva, non in quella esclusivamente patologica) e che di per sé non sia da negare, rimuovere o esorcizzare.

Pertanto, l'oggetto della campagna/concorso sarà proprio **l'ideazione e la creazione di un gioco...** d'azzardo. O meglio, di un gioco che abbia tra le sue caratteristiche principali quelle della sfida con il caso, con l'*alea*, che abbia una forte caratteristica "di scommessa"; tra le sue caratteristiche principali, ma non uniche: l'*alea* deve essere in equilibrio con altri elementi tipici dei giochi.

Il gioco può avere tutte le forme possibili: da tavola, di simulazione, di movimento, di destrezza, da cortile, di carte, di ruolo, di cooperazione (e questi elementi possono essere mescolati)...; ciò che non deve mancare, però, è l'aspetto di sfida con la sorte, di "scommessa" (ripetiamo: questo elemento non può essere l'unico, ma deve essere in equilibrio con altri aspetti).

Inoltre, il gioco deve obbligatoriamente rispettare i seguenti criteri:

- non ci deve essere un guadagno in denaro o vincita direttamente monetizzabile;
- non è previsto che si giochi da soli, ma sempre in gruppo (o coppia, comunque in compagnia);
- il gioco deve sviluppare socialità, competenze, autonomia, relazione...;
- nel gioco entrano in campo e vengono sviluppati saperi individuali e condivisi;
- si gioca in cooperazione tra diversi giocatori.

In sintesi, le caratteristiche tipiche del gioco d'azzardo (l'*alea*) devono essere inserite all'interno di una **pratica ludica socializzante, relazionale, aggregante...** Il contrario delle slot machine a cui siamo abituati nei bar, che riproducono solo solitudine, emarginazione sociale e povertà relazionale (oltre che materiale).

Per dirla con uno slogan: un altro azzardo è possibile!!!

Per il resto, viene lasciata massima libertà e creatività, purché i contenuti siano in linea con gli obiettivi del concorso e non contengano riferimenti riconducibili a schieramenti o partiti

¹ Ovviamente, si possono includere anche classi in cui i Comitati Uisp (o le AASSDD) non stanno già svolgendo progetti o altre iniziative, ma che vengono contattate ad hoc per partecipare alla seconda edizione di Gioco per Gioco.

politici. Per nessun motivo i lavori presentati potranno contenere forme di discriminazione razziale, sessuale, religiosa o veicolare contenuti illeciti, offensivi, contrari alla legge e alla morale comune.

Il gioco ideato² dovrà essere presentato compilando la scheda allegata, in cui indicare chiaramente titolo e regolamento. Per rendere più comprensibile la proposta, si dovrà partecipare anche inviando foto, video o altro materiale in cui il gioco viene praticato o illustrato³; in caso di invio di elaborato video la durata massima dovrà essere di 10’.

3. Chi può partecipare

Il concorso **“Gioco per Gioco 2014-2015”** è aperto a tutte le associazioni affiliate UISP (in scheda di iscrizione dovrà essere indicato il nome dell’associazione e il Comitato Territoriale di appartenenza).

Il concorso è aperto anche ai soci individuali Uisp. In tal caso l’associazione di riferimento è il Comitato Territoriale.

Anche se la partecipazione è aperta a tutti i soci, invitiamo i presidenti di Comitati Territoriali e le AASSDD affiliate, visto il tipo di azioni previste, a coinvolgere, in particolare, i soci più giovani. È possibile anche la partecipazione di classi delle scuole che già aderiscono, durante l’anno scolastico in corso, ai vari progetti UISP (Diamoci una mossa, Pronti, Partenza... Via!, progetti dei Comitati, ecc.). In tal caso è necessario indicare classe, scuola e progetto⁴.

In ogni caso, sono ammesse al concorso le proposte pervenute da gruppi di almeno 7 soci per associazione/classe/comitato territoriale.

I giochi possono essere ideati (e sperimentati) durante le attività che i comitati, leghe, aree, coordinamenti e AASSDD svolgono: nei corsi, nelle scuole, durante le feste in piazza, negli eventi, nelle società sportive...

4. Come partecipare

I partecipanti al concorso dovranno far pervenire i materiali richiesti di seguito, **entro e non oltre venerdì 8 Maggio 2015**, secondo le modalità indicate nel bando, a: UISP Nazionale – Largo Nino Franchellucci 73 – 00155 ROMA, segreteria Politiche Sociali, Educative e Giovanili:

- 1. SCHEDA DI PARTECIPAZIONE** (IN CUI DOVRANNO ESSERE RIPORTATI I NOMI DI TUTTI PARTECIPANTI).
- 2. SCHEDA GIOCO** (IN CUI DOVRANNO ESSERE INDICATI IL TITOLO, IL REGOLAMENTO E LA DESCRIZIONE DEL GIOCO).
- 3. DVD** (CON VIDEO, FOTO O MATERIALE VARIO DEL GIOCO MESSO IN PRATICA; FORMATO **.AVI** O **.MP4** IN CASO DI VIDEO; FORMATO **.JPEG** IN CASO DI FOTOGRAFIE).
- 4. LIBERATORIA** (IN CASO DI IMMAGINI DI MINORI).

È ammesso al concorso qualsiasi tipo di prodotto purché inerente alla tematica proposta.

La partecipazione al concorso è gratuita.

L’associazione, società sportiva, classe o comitato territoriale potrà presentare **anche più di una proposta**.

² Resta inteso che non verranno presi in considerazione giochi già esistenti.

³ In questo caso, l’ideazione del gioco può legarsi direttamente alle attività proposte, magari in scuole o comunque in iniziative o progetti con minori.

⁴ Cfr nota n.1; se non si tratta di una classe attiva in un progetto Uisp già avviato, ma coinvolta per l’occasione, si indichi Gioco per Gioco.

È obbligatorio indicare i contatti di un referente, in modo da facilitare le comunicazioni e la comprensione della proposta, anche in vista della valutazione.

5. Valutazione e tempistiche

Una commissione, presieduta dal Presidente Nazionale Uisp o da un suo delegato, composta da 1 dirigente Area Giochi UISP, 1 esperto di comunicazione sociale e 2 esperti di gioco e gioco d'azzardo, valuterà le proposte pervenute; i giochi che verranno valutati come più rispondenti alle caratteristiche del bando verranno "formattati" e inseriti in un "libro dei giochi" (o kit ludico, o altra forma che verrà scelta, a seconda delle caratteristiche delle proposte), pubblicato e stampato da Uisp Nazionale, in cui verranno indicati gli autori (e il Comitato, AASSDD o gruppo classe di riferimento); tale pubblicazione, contenente i giochi più completi, verrà diffusa dalla Uisp su tutto il territorio nazionale, nelle campagne e progetti, nelle iniziative pubbliche e grazie a siti, social network e newsletter e costituirà un patrimonio ulteriore, a disposizione della nostra associazione per sviluppare iniziative e politiche sul tema del diritto al gioco e sul gioco d'azzardo.

La valutazione avverrà entro il mese di Luglio 2015; successivamente, verranno comunicati i giochi individuati per la pubblicazione.

All'avvio dell'anno sportivo e scolastico 2015-16, i giochi saranno pubblicati e diffusi presso i Comitati Uisp interessati e, tramite i Comitati, presso scuole, AASSDD e altre sedi, in modo da ripartire, dopo l'estate, con una nuova edizione della campagna Gioco per Gioco, che avrà a disposizione uno strumento ludico ed educativo ulteriore, frutto del lavoro di diversi territori e sintesi delle sensibilità diffuse presso la nostra associazione.

I DVD pervenuti non saranno restituiti.

Gli ideatori delle proposte, partecipando al concorso, autorizzano i promotori a utilizzarne i contenuti, anche solo parzialmente, al fine di realizzare la campagna.

Foto e video pervenuti saranno pubblicati su una pagina del sito www.uisp.it.

6. Informazioni

Per ulteriori informazioni è possibile contattare:

Fabrizio De Meo, resp. Politiche Sociali, Educative e Giovanili - Uisp Nazionale, f.demeo@uisp.it

Alessandra Pessina, Politiche Sociali, Educative e Giovanili - Uisp Nazionale, a.pessina@uisp.it

Paola Palombo, segreteria Politiche Sociali, Educative e Giovanili - Uisp Nazionale, politichesociali@uisp.it

Scheda di partecipazione al concorso UISP

“Gioco per Gioco 2014-2015”

ASD/COMITATI

Nome _____

(indicare nome circolo/associazione/comitato territoriale)

Comitato territoriale di affiliazione (se ASD) _____

Nominativi partecipanti al gruppo (almeno 7 componenti)

Nome e Cognome	N° tessera Uisp	Nome e Cognome	N° tessera Uisp

Referente:

Nome e Cognome	Telefono	E-mail	N° tessera Uisp

- **Allegare DVD**

Scheda di partecipazione al concorso UISP

“Gioco per Gioco 2014-2015”

CLASSE

Classe _____

Scuola _____

Città _____

Comitato territoriale Uisp di riferimento _____

Progetto _____

Nominativi partecipanti al gruppo con mail e numero di telefono (almeno 7 componenti)

Nome e Cognome	Classe e Scuola	Nome e Cognome	Classe e Scuola

Referente:

Nome e Cognome	Telefono	E-mail	Classe e Scuola

- Allegare DVD

Scheda Gioco del concorso UISP

“Gioco per Gioco 2014-2015”

Titolo del gioco:
Numero giocatori:
Dove si gioca:
Cosa occorre:
Regole:
Come si gioca:
Altre informazioni:

DICHIARAZIONE LIBERATORIA

Dati Personali del Minore

Nome.....

Cognome.....

nato a..... il.....

in via.....

residente a.....

Dati Personali del maggiorenne in qualità di Genitore/Tutore

Nome.....

Cognome.....

nato a..... il.....

residente a

in via

telefono.....

e-mail.....

In qualità di genitore/tutore, con la sottoscrizione del presente atto concedo alla Uisp (Unione Italiana Sport per tutti) tutti i più ampi diritti in relazione all'utilizzo della immagine del Minore suindicato e al relativo materiale audio, video e fotografico prodotto nell'ambito delle riprese, interviste e foto realizzate nel corso della campagna **"GIOCO PER GIOCO 2014-2015"**

Le immagini e i video prodotti saranno divulgati, infatti, per scopi informativi e senza scopo di lucro, nel corso di eventi comunicativi, nell'ambito dello svolgimento delle attività relative alla campagna **"GIOCO PER GIOCO 2014-2015"** e delle attività istituzionali UISP.

In fede,

data
