

Balerna, 10 novembre 2021

MM 24/2021

**Richiesta credito di Fr. 143'500.00 per la
creazione di uno Skatepark con area di
svago**

R.M 1244/09.11.2021

All'On.do
Consiglio comunale
Balerna

Gentile Signora Presidente,
Signore e Signori Consiglieri,

Vi sottoponiamo per esame e approvazione il presente Messaggio municipale per la richiesta di un credito di Fr. 143'500.00 finalizzato alla creazione di uno Skatepark nella zona del campo sportivo Frieden.

In risposta all'interpellanza presentata dal Consigliere Comunale Ezio Crivelli del gruppo PRL, considerato pure il buon successo riscontrato da un anno a questa parte nell'utilizzo delle strutture realizzate e posizionate sul piazzale scolastico da alcuni ragazzi di Balerna, il Municipio ha richiesto all'Ufficio tecnico di individuare uno spazio per la realizzazione di uno Skatepark.

Si sono individuate due possibili aree da attrezzare, la prima situata in fondo al campo sportivo Frieden, mentre la seconda situata negli spazi esterni dell'ex-asilo. Per ragioni di semplicità realizzativa, di superfici disponibili e di inserimento in un contesto più affine, il Municipio ha optato per l'area situata al termine del campo sportivo Frieden.

Il progetto sviluppato non è finalizzato alla sola stretta realizzazione delle strutture dello Skatepark, ma anche rivolto alla valorizzazione dell'area poco utilizzata situata in fondo al campo sportivo. Infatti ci si è prefissati di creare un punto di incontro maggiormente usufruibile da parte della popolazione.



La proposta progettuale prevede in sintesi:

- 1) La realizzazione dello Skatepark grazie alla formazione di un piazzale in asfalto e alla posa delle attrezzature, semi-mobili, per le evoluzioni di skate e monopattini.
- 2) La sistemazione dell'area al termine del campo sportivo grazie alla posa di alcuni alberi, panchine e un tavolo.

Di seguito riportiamo una breve descrizione delle opere previste nella zona d'intervento e per gli elementi dello Skatepark, la loro immagine e caratteristiche legate alle possibili evoluzioni degli skate e monopattini.

Area Skatepark

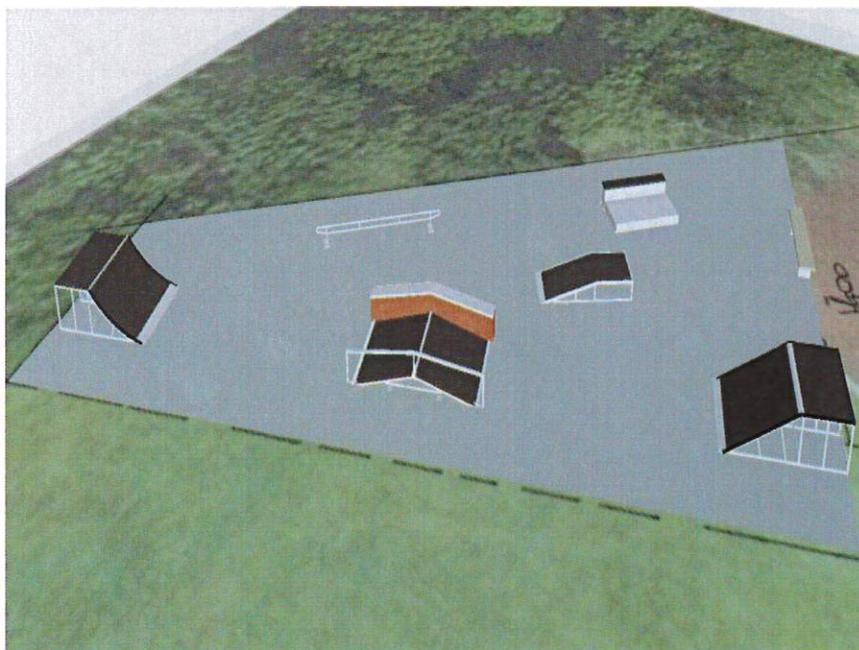
Per lo sviluppo del progetto ci si è rivolti ad una ditta specializzata che ha già realizzato in varie città Svizzere numerosi Skatepark. Grazie al loro sopralluogo e consulenza tecnica è stato possibile determinare gli spazi necessari, la tipologia di attrezzature e il numero di elementi da inserire.

La superficie dello Skatepark occupa una superficie di ca. 400 m² e le strutture proposte tengono conto delle varie capacità dei possibili utilizzatori. Sono pertanto previsti quattro moduli per eseguire le evoluzioni e tre moduli per poter acquisire velocità; moduli tutti adatti sia per i principianti sia per i più esperti.

In fase esecutiva si prevede di organizzare un workshop per coinvolgere i ragazzi interessati nella scelta e la posizione definitiva degli elementi.

Tutti i moduli saranno realizzati con l'inserimento di materiali fonoassorbenti per diminuire i rumori dovuti all'evoluzioni degli skater.

Vista d'insieme





Nello specifico dei vari elementi si troveranno:

Elementi per evoluzioni:

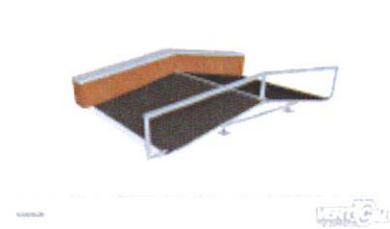
Rail



da tutti.

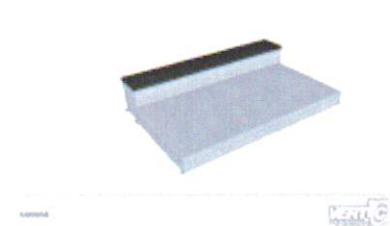
Un Rail serve a saltare con un ollie sull'asta e scorrere lungo con un grind o un slide. Il tricks è effettuato con uno skateboard trasversalmente o longitudinalmente. Mille tricks e varianti possono essere fatti sul modulo. Dal semplice board slide alla combinazione di alcuni tricks, tutto è possibile. Un rail è un modulo di base che non può mancare in uno skate park e utilizzabile

Roof box

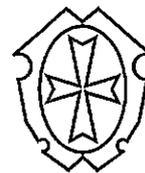


La Roof Box è un modulo centrale con due piani inclinati. A seconda della variante è equipaggiata di un muretto o di un rail. Una Roof Box può essere sorvolata saltando dal primo piano inclinato per fare un trick in aria e atterrare nel secondo piano inclinato. Essa può anche essere utilizzata per saltare dal primo piano inclinato sul muretto o il rail per farci sopra un trick. Si atterra sul suolo, a seconda della lunghezza del muretto o del rail. Per questo modulo ci vogliono circa 7 metri di distanza da un elemento di lancio così da permettere agli utilizzatori di avere abbastanza tempo per prepararsi a fare dei tricks.

Wheelie table + Stone ledge



Il modulo è composto da una tavola bassa sulla quale si può saltare con un ollie. Sulla superficie si possono fare dei tricks, come dei wheelies (bilanciarsi su due ruote). Da un wheelie possono essere derivate numerose variazioni che si aggiungono saltando giù dal modulo, come per esempio un 360 flip (rotazione dello skate board di 360° nell'asse longitudinale) per poi riatterrare. Questo modulo offre molte possibilità di essere creativi. È un modulo di base molto richiesto in uno Skatepark. La Stone Ledge è molto popolare grazie alle proprietà di scorrimento ideali della superficie di granito finemente levigata. Tricks, come Tailslide, Noseslide o Grinds sono realizzati e molte combinazioni sono possibili. Utilizzando la Stone Ledge, una sensazione di board control perfetto è creato appositamente.



Granite curb lite



buono di corsa e di boardcontrol.

Il Granit Curb è molto popolare per le ideali proprietà di scivolamento dello scivolo, fatto di granito, finemente levigato. Posso essere eseguiti dei tricks, come i tailslides, noseslides oppure grinds e molte altre combinazioni possibili. Durante la sua utilizzazione si ha un particolare buon senso

Elementi per acquisire velocità:

Quartepipe



permette di andare a tutta velocità.

Questo modulo serve, fra l'altro, come rampa di lancio. Si parte dalla piattaforma verso un modulo centrale dove si eseguono dei tricks. Allo stesso tempo serve anche come modulo per eseguire dei tricks nella parte curva, oppure al coping e per cambiare direzione. Il punto arrotondato di transizione al suolo

Bank 950



Questo modulo serve, fra l'altro, come lanciatore e permette di prendere la rincorsa. Dalla piattaforma si parte verso un modulo centrale per poter fare dei tricks sul piano inclinato.

Handicapped gap



Questo modulo serve, fra l'altro, come lanciatore e permette di prendere la rincorsa. Dalla piattaforma si parte verso un modulo centrale per poter fare dei tricks sul piano inclinato.



Area di svago

Il progetto di sistemazione prevede di valorizzare la parte finale del campo sportivo quale area di svago e riposo.

Si prevede di posare una fontanella per l'erogazione dell'acqua, un piccolo quadretto elettrico, la piantumazione di almeno tre alberi che possano svilupparsi in altezza, la posa di due panchine e un tavolo simili a quelle installate ultimamente all'asilo. È prevista la modifica del cancello esistente così da permettere l'accesso anche ai disabili.

Esempio di panchina e tavolo:



Il parco sarà dotato di un'apposita segnaletica richiamante il regolamento d'utilizzo dell'area (orari, norme d'uso e di sicurezza da tenere, ecc.).

Il preventivo definitivo (+/- 10%) per la realizzazione dei lavori prevede i seguenti costi:

Area Skaterpark:

– Opere di scavo e movimenti terra	Fr.	16'000.00
– Opere di pavimentazione	Fr.	31'000.00
– Opere di giardinaggio	Fr.	5'000.00
– Fornitura e posa strutture skate	Fr.	60'000.00
– Consulenze e perizie	Fr.	2'500.00
– Imprevisti e arrotondamenti	Fr.	1'563.14
– Totale escluso IVA	Fr.	116'063.14
– IVA 7.7%	Fr.	8'936.86
– Totale compreso IVA	Fr.	125'000.00

Area di svago:

– Opere di pavimentazione	Fr.	1'000.00
– Opere di giardinaggio	Fr.	6'000.00
– Elementi di arredo (2 panchine + 1 tavolo)	Fr.	4'450.00
– Allacciamenti elettrici e acqua	Fr.	5'000.00
– Imprevisti e arrotondamenti	Fr.	727.34
– Totale escluso IVA	Fr.	17'177.34
– IVA 7.7%	Fr.	1'322.66
– Totale compreso IVA	Fr.	18'500.00



Gli onorari di progettazione (progetto definitivo, appalto, progetto esecutivo, direzione dei lavori), quantificabili in ca. Fr. 25'000.00, non sono computati nel preventivo dei costi in quanto le prestazioni saranno assicurate dall'Ufficio tecnico comunale.

La documentazione di dettaglio è disponibile presso l'Ufficio tecnico comunale.

Riferimento al Preventivi 2021 2022

Il contributo non figura nel preventivo degli investimenti 2021 del Comune, ma è inserito nel preventivo del 2022.

Incidenza sul conto economico

Per il calcolo dell'incidenza sul conto economico (gestione corrente) si adottano i seguenti parametri:

Tasso d'interesse: 1% calcolato sul valore residuo teorico del debito (calcolato sulla base di un ipotetico rimborso annuo equivalente all'ammortamento del saldo a bilancio).

Ammortamento: classificato secondo le nuove disposizioni legali definite dall'art. 165 Legge Organica Comunale (LOC) e dal relativo art. 17 del Regolamento sulla gestione finanziaria e sulla contabilità dei comuni (RGFCC) e calcolato, a quote costanti in base alla natura e alla durata di vita teorica del bene, dall'anno seguente la messa in servizio dell'opera.

Analizzando nel dettaglio gli interventi previsti è possibile suddividere (quantificare) l'investimento a carico del Comune in due categorie distinte:

- Fr. 79'050.00 configurabili come "costruzioni edili", per le quali si propone una durata d'ammortamento di 33 anni;
- Fr. 64'450.00 rappresentati da "mobili, veicoli, macchinari, apparecchiature", per i quali si suggerisce una durata d'ammortamento di 5 anni.

In applicazione delle nuove basi legali e dei principi fissati da MCA2, il calcolo dell'ammortamento dell'investimento oggetto del presente MM è, pertanto, così previsto:

Per quanto riguarda i costi per interessi, essi sono calcolati come costo teorico

N° conto e descrizione	Costi lordi	Ricavi lordi	Costo netto	Durata	Amm.annuo
1404.5 – Immobili dei BA	79'050	0	79'050	33	2'395
1406.5 – Beni mobili dei BA	64'450	0	64'450	5	12'890
Totale ammortamenti annuali a partire dal 2023					15'285
Totale ammortamenti annuali a partire dal 2028					2'395

sul valore residuo del debito e ciò comporta un dato medio annuo di ca. Fr. 500.-



Pertanto, sulla base delle considerazioni esposte e restando a vostra disposizione per eventuali informazioni che dovessero necessitare, vi invitiamo a voler

risolvere:

1. È approvato il progetto definitivo per la creazione di uno Skatepark con area di svago;
2. È concesso un credito di Fr. 143'500.00 per la creazione di uno Skatepark con area di svago;
3. Il credito andrà a carico del conto investimenti del Comune e dovrà essere utilizzato entro il 31 dicembre 2024.

Con perfetto ossequio.

Per il Municipio

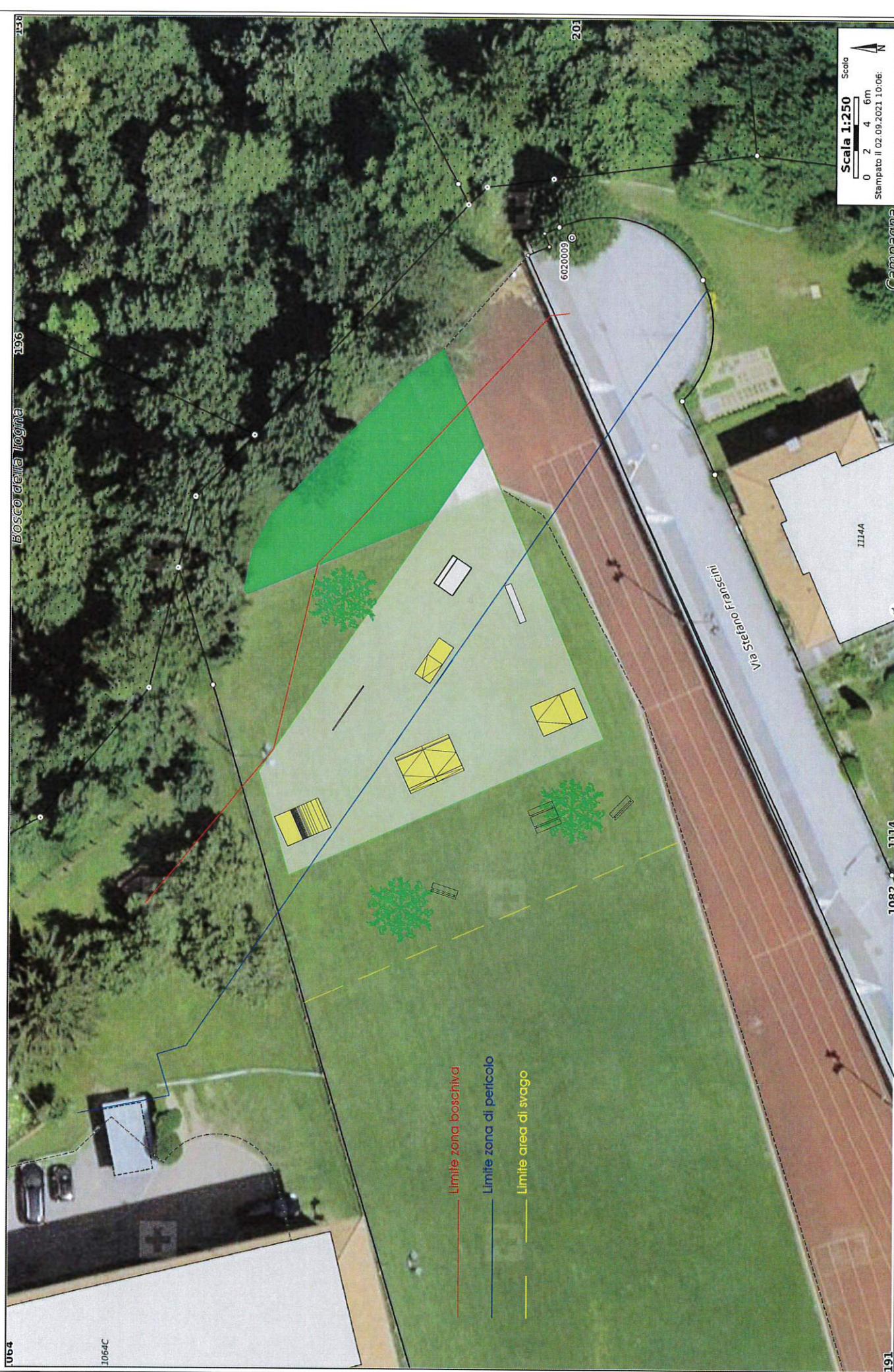
Il Sindaco
Avv. Luca Pagani



Il Segretario:
Angelo Russo

Allegati: Planimetria di progetto.

Messaggio demandato alla Commissione della gestione e alla Commissione delle opere pubbliche.



Scala 1:250
 0 2 4 6m
 Stampato il 02.09.2021 10:06:
 N

Campanina

- limite zona boschiya
- limite zona di pericolo
- limite area di svago