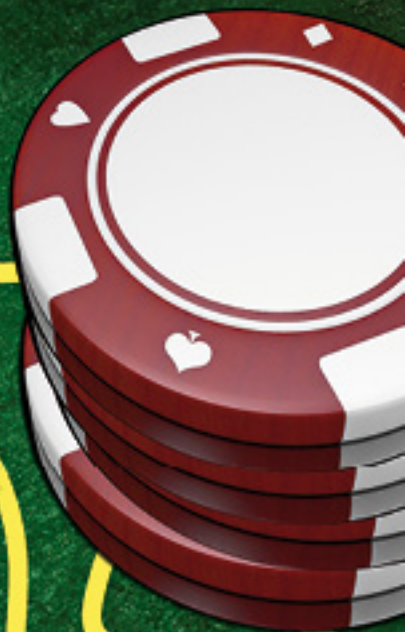




Con l'Alto Patrocinio della

REGIONE
ABRUZZO



il banco vince.
sempre.

Guida sui rischi del gioco d'azzardo

Sesta
Edizione

Guide to the risks of gambling

توجيه حول مخاطر لعب القمار

老虎机的风险

**copia
gratuita**

Indice

1.	Prefazione	3
2.	Una nuova dipendenza di secoli fa	5
3.	Year Book 2016. Rischi da giocare	7
4.	Storia del gioco d'azzardo	8
5.	I giochi d'azzardo e il fatturato	10
6.	Quando il gioco è un problema	13
7.	Test di autovalutazione	17
8.	Consigli per i familiari	19
9.	Consigli per i professionisti dei Servizi	21
10.	I rischi di illegalità	23
11.	Punti di accoglienza e trattamento per giocatori d'azzardo	27
12.	Altri indirizzi e recapiti utili	29
13.	Sviluppo della Guida e sua diffusione	29
14.	Fonti	30
15.	Riferimenti normativi Regione Abruzzo gioco d'azzardo	31



Questa guida è stata pensata, scritta e realizzata
dalla Cooperativa Sociale
"Centro Sociale Papa Giovanni XXIII"
di Reggio Emilia che ne detiene il copyright.
www.libera-mente.org

Il tema del gioco d'azzardo è un argomento complesso e multifattoriale che sta acquisendo una importanza sempre più ampia nella nostra società e specie in Abruzzo, come hanno evidenziato anche i più recenti dati statistici.

Si tratta, inoltre, di una criticità multidimensionale per i suoi riflessi a livello sociale, sanitario ed economico dell'individuo e che si ribalta poi sulla famiglia e sulla comunità intera.

Con il Piano Regionale del Gioco d'Azzardo la Regione Abruzzo intende procedere simultaneamente lungo due direttrici:

- **il consolidamento e l'implementazione dell'offerta di cura**, favorendo l'individuazione precoce del passaggio tra gioco sociale e gioco problematico o a rischio e agevolando l'incontro tra i bisogni dei cittadini e le risposte del sistema dei servizi;
- **la prevenzione attraverso la valorizzazione della qualità sociale del nostro territorio** chiamando "in gioco", e sostenendone l'impegno, tutti gli attori della comunità locale nel migliorare la qualità dell'ambiente sociale, economico e culturale.

Si tratta di una prospettiva pro-attiva per la salute delle persone, correlata al concetto di sostenibilità dei processi di sviluppo di una società industriale complessa che, se adottata nel lungo termine, è in grado di produrre notevoli benefici. Tali vantaggi comporteranno non solo la riappropriazione da parte degli individui della propria posizione sociale e del senso della comunità, nelle dimensioni della salute e dei servizi sociali, ma anche consistenti risparmi economici per permettere una ri-allocazione equanime delle risorse.

Nicoletta Veri

Assessore alla Salute- Regione Abruzzo

Il gioco d'azzardo, specialmente negli ultimi decenni, ha avuto una sempre maggiore diffusione in tutto il mondo. L'epidemia in corso ha avuto ripercussioni negative anche per ciò che riguarda la diagnosi ed il trattamento di soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico. Si rende, perciò, necessario mettere in campo tutte le forze per prevenire e curare quella che è una vera e propria dipendenza comportamentale attraverso strategie basate sulle più recenti evidenze scientifiche.

Se da un lato il gioco d'azzardo ricreativo, saltuario, finalizzato alla socializzazione e con l'impiego di modestissime somme, può essere considerato un comportamento fisiologico dell'essere umano, dall'altro il gioco problematico e patologico porta al progressivo annichilimento delle abilità sociali, economiche, affettive dell'individuo che ne sia affetto.

Già da alcuni anni gli operatori della ASL di Teramo, e segnatamente quelli dei Servizi per le Dipendenze, hanno avviato percorsi terapeutici e riabilitativi per il gioco d'azzardo patologico con ottimi risultati.

Ovviamente la prevenzione rappresenta un elemento importante, sia intesa come prevenzione primaria che come prevenzione secondaria, quest'ultima tesa ad evitare il viraggio dal gioco ricreativo a quello problematico. In questo secondo caso è fondamentale individuare al più presto i "sintomi sentinella" prodromici al viraggio.

L'informazione è un utile strumento nella prevenzione dei rischi: attraverso un'azione sinergica delle professionalità, sia in ambito sanitario che sociale, si può intervenire sul fenomeno e garantire alla popolazione una corretta informazione sui pericoli legati al gioco d'azzardo e sulle possibilità di prevenzione e cura presenti sul territorio.

La presente guida si pone l'obiettivo di fornire un contributo per diffondere la conoscenza della problematica legata al gioco d'azzardo patologico.

Siamo convinti che conoscere i rischi e individuare precocemente i sintomi renda ogni individuo meno vulnerabile.

Maurizio Di Giosia

Direttore Generale della ASL di Teramo

Se partiamo dall'assioma che tutti gli esseri umani hanno forme di dipendenza, sappiamo anche che molti di costoro hanno forme di dipendenza patologica, che non sono utili al loro sviluppo ma fanno parte di una malata ricerca di piacere o diminuzione della naturale sofferenza.

Mentre per quanto riguarda le sostanze psicotrope, legali o illegali, si ha ben chiaro il possibile rischio di dipendenza, per altri "temi" si è giunti solo da poco tempo alla consapevolezza di questo rischio; generalmente questi tipi di dipendenza sono definiti: "senza sostanza".

Spesso l'assenza di sostanze d'abuso non rende meno grave la forma di malattia, ma per lo meno la rende socialmente più accettabile; se questo è molto importante per ridurre lo stigma delle dipendenze, può essere un problema qualora porti a minimizzare i rischi di un comportamento patologico. La dipendenza da gioco d'azzardo è sicuramente una di quelle più conosciute come "nuovo" fenomeno di patologia. È piuttosto paradossale definire "nuova" una dipendenza che già nel dodicesimo secolo veniva descritta come una sorta di malattia (1), ma è anche vero che solo una quindicina di anni fa la percezione di questa patologia era notevolmente inferiore. Basti pensare che lo stesso DSM, manuale universalmente utilizzato dai medici per diagnosticare i disturbi mentali, solo nella sua V versione del maggio 2013 ha tolto il gioco d'azzardo dai cosiddetti "disturbi del comportamento" e l'ha inserito come nuova categoria specifica nel capitolo delle dipendenze e che in Italia, solo da marzo 2017 il gioco d'azzardo è entrato formalmente nei Livelli Essenziali di Assistenza (2) e in quanto tale la cura da questa dipendenza tramite i servizi pubblici è divenuta un diritto esigibile.

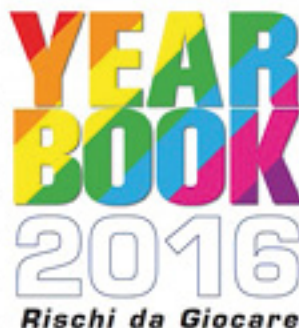
Negli ultimi anni in Italia è cresciuta in modo importante la consapevolezza di questo fenomeno, tant'è che nel 2011 il Censis (3) sottolineava che "le dipendenze da gioco d'azzardo sono cresciute enormemente in questi ultimi anni, riducendo progressivamente anche la loro connotazione di genere: con un meccanismo potente di rinforzo reciproco è aumentata l'accessibilità al gioco, la proporzione dei giocatori, insieme all'incidenza delle forme patologiche o problematiche". In pratica veniva sottolineata una cosa ovvia, ma che evidentemente non era sufficientemente ovvia per chi ha favorito per anni la diffusione di nuovi giochi d'azzardo: più promuovi il gioco d'azzardo e più persone ci giocheranno, e di conseguenza aumenteranno anche coloro che hanno dei problemi di patologia.

Una delle cose drammatiche della dipendenza da gioco, che la differenzia da altre forme di patologia, è che il giocatore non fa danni solo a sé stesso, bensì trascina con sé anche il suo contesto familiare e sociale, tant'è che secondo gli studi di Politzer e Morrow (4) un giocatore influisce negativamente su almeno altre dieci persone che hanno un ruolo significativo nella sua vita. È vero che il gioco d'azzardo è "antico come l'uomo" e con esso la patologia che a volte lo accompagna e non può essere il proibizionismo assoluto la soluzione, ma questa non può certo essere la scusante per ritenere un fenomeno contro il quale vi sia poco da fare; come in tutti i fenomeni sociali i cittadini possono essere i veri artefici del cambiamento, divenendo sempre più consapevoli di questo problema e chiedendo con forza alle proprie Istituzioni di farsene carico e di non lasciare che i più fragili continuino a inseguire la "facile vincita che cambierà loro la vita".

Matteo Iori

*delegato del CNCA nell'Osservatorio
sui rischi del gioco d'azzardo del Ministero della Sanità*

Questa pubblicazione, scaricabile gratuitamente dal sito del Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza - CNCA (www.cnca.it), declina vari aspetti connessi al gioco d'azzardo e lo fa con un'attenzione speciale alle trasformazioni culturali che hanno interessato il gioco d'azzardo negli ultimi anni, offrendo un utile spaccato dei vari giochi disponibili sul mercato e



mettendo in evidenza le differenze, le cifre e i rischi specifici. Una parte consistente è dedicata alla statistica, con dati nazionali che presentano un quadro generale del fenomeno, della sua diffusione, in particolare tra i giovani, delle differenze a livello regionale, della relazione tra dati epidemiologici e presenza di interventi da parte di associati al CNCA. Uguale attenzione è rivolta alla letteratura scientifica sul gioco d'azzardo, con l'analisi di studi e ricerche su caratteristiche dei giocatori, fattori di rischio associati allo sviluppo di comportamenti problematici e conseguenze che ne derivano. La legislazione europea, nazionale e regionale italiana e la maniera in cui il fenomeno è normato in diversi Stati della Unione europea è un altro importante contributo presente nello Year Book, oltre ad un'indagine sulle organizzazioni associate al CNCA impegnate nella gestione di servizi e interventi di prevenzione e cura del gioco d'azzardo patologico, descrivendo caratteristiche organizzative e di funzionamento di 97 unità di offerta realizzate da 40 organizzazioni. Nella parte conclusiva del volume trovano spazio un contributo sull'utilizzo dei media per realizzare interventi informativi e formativi e sul ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione, con indicazioni sulle evidenze di efficacia nelle diverse strategie di prevenzione.

4 Storia del gioco d'azzardo

Da sempre l'uomo gioca d'azzardo, vi sono tracce di giochi d'azzardo già nel **3-4.000 a.C.**: si giocava già in Egitto, Mesopotamia, Grecia e India.

In Italia il gioco d'azzardo arriva nel **1576** quando viene legalizzato il gioco del Lotto a Genova. Da allora si susseguono periodi di liberalizzazione a periodi di divieto del gioco d'azzardo (per "*l'eccessiva dissipazione di tempo e di denaro, che va a grave danno delle Famiglie bisognose*" recita un editto del 1799 del Senato Fiorentino). Col Regio Decreto n.1534 del 5 novembre **1863**, il gioco del Lotto viene il primo gioco d'azzardo nazionale e da allora non sarà mai più vietato.

Estrazioni del Regno

del 27 febbraio 1926

NAPOLI	61 - 67 - 27 - 53 - 78
BARI	31 - 71 - 77 - 84 - 79
ROMA	77 - 39 - 75 - 64 - 44
FIRENZE	79 - 50 - 61 - 71 - 80
PALERMO	54 - 46 - 16 - 22 - 9
TORINO	56 - 38 - 36 - 73 - 32
MILANO	13 - 42 - 76 - 67 - 23
VENEZIA	18 - 11 - 79 - 43 - 65

ARMANDO TESTA - L'ESPRESSO

Le attuali leggi sul gioco d'azzardo fanno riferimento al Codice Penale (art. 718 e seguenti), al Codice Civile (art. 1933 e seguenti), al Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (art. 110). Tutte queste leggi definiscono i limiti del gioco d'azzardo e ruotano intorno al concetto di «alea» (cioè di «caso») e di denaro nel gioco: dove il risultato del gioco dipenda totalmente o in modo prevalente dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommettano soldi per vincere soldi, vi è gioco d'azzardo. I legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere vietati dalla legge (il "gioco d'azzardo" in quanto tale è illegale, art.718 CP); salvo eventuali deroghe concesse dai Governi nell'introduzione di "giochi autorizzati". Deroghe che dalla **metà degli anni '90** sono diventate sempre più frequenti. Tutti i governi che si sono succeduti dal 1994 al 2011 hanno introdotto nuove forme di "gioco

autorizzato" e spesso questo ha prestato il fianco a forti critiche anche per le frequenti "connessioni" fra le industrie del gioco e i rappresentanti della politica (5). Nonostante l'introduzione di tanti giochi d'azzardo, a livello normativo non si è ancora riusciti ad avere un'unica regolamentazione nazionale complessiva; questo ha portato quasi tutte le Regioni a promuovere proprie leggi finalizzate a regolamentare il fenomeno e limitarne i rischi (6).

LO
SAPEVATE
CHE...

I genitori che giocano d'azzardo Inducono molto più facilmente I propri figli a giocare

Diverse ricerche dimostrano con grande chiarezza non solo che **gli studenti cresciuti in famiglie in cui si gioca giocano più facilmente**

(la ricerca Nomisma (7) dice che «nelle famiglie in cui i genitori giocano, si trova l'**80%** dei giovani giocatori, che spendono il doppio dei giovani dei nuclei familiari in cui non si gioca»), ma anche che è maggiore il rischio di patologia. Il NORC (National Opinion Research Center) dell'Università di Chicago, considerando i principali problemi di salute, di salute mentale, di uso di sostanze, di reati, perdita di lavoro, bancarotta, ha dimostrato che il maggior prodromo per la patologia di gioco d'azzardo è avere avuto genitori con problemi di gioco: il **53,1%** dei giocatori patologici è cresciuto in famiglie in cui altri avevano problemi di gioco (8).

Spesso vediamo genitori che giocano in presenza dei figli o che fanno giocare questi al loro posto ("gratta tu che hai la manina fortunata"); forse sarebbe bene farsi qualche domanda in più prima di farlo.



LO
SAPEVATE
CHE...

Bambini che si allenano al gioco d'azzardo?

Meglio non sottovalutare...

Nel gioco d'azzardo l'obiettivo del gioco stesso è vincere denaro, ciò che gratifica il giocatore è la vincita e non il gioco in sé.

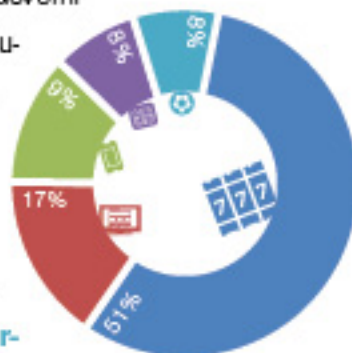
Una cosa analoga capita anche nel caso dei giochi "ticket redemption": apparecchi che affollano le sale giochi destinate ai più piccoli e pensati per fare vincere premi non in denaro, ma attraverso la raccolta di tagliandi, a bambini anche molto piccoli.

La Regione Emilia-Romagna ha ritenuto che fosse opportuno tutelare i minorenni dalla cultura di un gioco in cui si spende denaro non per puro divertimento ma per ottenere un premio, probabile premessa per altri tipi di giochi da grandi, e per legge ha stabilito che questi giochi siano vietati ai minorenni.

5 I giochi d'azzardo e il fatturato

In Italia i giochi d'azzardo sono vincolati a concessioni date dallo Stato e controllate dall'AAMS (Agenzia delle Dogane e Monopoli di Stato).

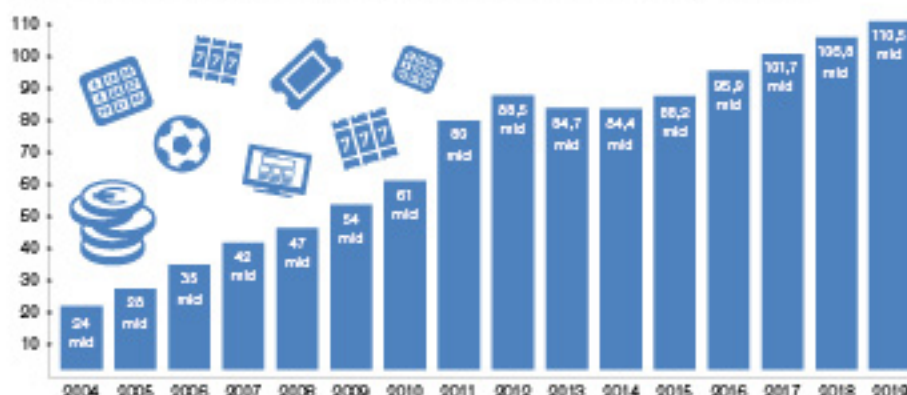
Nel periodo 1994-2011 sono stati introdotti dal Governo numerosi nuovi giochi, che nel tempo sono cresciuti come diffusione e fatturato. Fra questi troviamo gli apparecchi (**slotmachine e videolottery**), che raccolgono il **51%** del fatturato totale, **giochi on line** (che raccolgono il **17%**), le **lotterie istantanee** (i cosiddetti "gratta e vinci") che raccolgono il **9%**, il **lotto** (**8%**), le **scommesse spor-**



tive (8%), e altri di minor fatturato (ippica, bingo, giochi numerici, ecc.) (9).

Lo Stato ha introdotto nuovi giochi essenzialmente per due motivi: **aumentare l'offerta di gioco legale** per limitare i margini del gioco illegale, e **fare cassa** tramite le risorse destinate all'Erario (il cosiddetto Prelievo Erariale Unico).

Negli ultimi anni le cifre spese dagli italiani al gioco d'azzardo sono aumentate in modo importante: erano 24 miliardi di euro nel 2004, sono diventati 28 nel 2005, poi 35, 42, 47, 54, 61, 80, 88,5 miliardi nel 2012, 84,7, 84,4 e poi di nuovo salti a 88,2 miliardi di euro nel 2015, 95,9 miliardi di euro nel 2016, 101,7 nel 2017, 106,8 nel 2018 e raggiungendo il record di 110,5 miliardi nel 2019 (9).



Considerando i 110,5 miliardi di euro giocati nel 2019 è come se ogni italiano (neonati compresi) avesse giocato **1.842 euro** o un nucleo familiare di quattro persone ne avesse giocati **7.360**. Di questi soldi la maggior parte torna al giocatore in "vincite" (o meglio in "diminuzione delle perdite"), una parte è destinata alla filiera industriale del gioco (che va dalle grandi multinazionali concessionarie, fino all'esercente sotto casa), e la parte rimanente va all'Erario. Nel 2019 sui 110,5 miliardi che gli italiani hanno speso al gioco, 91,1 miliardi sono tornati ai giocatori (payout), 8 miliardi sono andati alla filiera del gioco e 11,4 miliardi sono andati allo Stato: in pratica è come se in Italia nessuno avesse vinto e tutti i giocatori si fossero divisi fra loro i 19,45 miliardi di euro persi.

Ma quanto si è PERSO in Abruzzo al gioco d'azzardo?

Sono stati giocati quasi due miliardi di euro ed è stato perso quasi mezzo miliardo nel solo 2019

Valutando solo i soldi spesi in giochi in luoghi fisici (bar, sale, tabaccherie, ecc) ed escludendo i giochi online i dati del 2019 sono i seguenti:

Provincia	Raccolta (soldi spesi in tutti i giochi)	Pay out (soldi tornati indietro in vincite o meglio in "riduzione delle perdite")	Spesa (soldi definitivamente PERSI al gioco d'azzardo nel solo 2019)
Chieti	506.119.957	382.546.727	123.525.104
Aquila	437.007.252	329.573.232	107.375.513
Pescara	491.691.966	374.675.620	116.966.763
Teramo	536.655.100	410.796.189	125.813.505
TOTALE	1.971.474.295	1.497.591.768	473.680.885

Sempre nel 2019 in Italia sono stati giocati altri 36,4 miliardi di euro in gioco d'azzardo online e non riconducibili a singole province. Di questa cifra quelli definitivamente persi sono stati 1,85 miliardi di euro.

Considerando che il totale del giocato in Abruzzo in giochi fisici equivale al 2,66% di quanto si è giocato in Italia, ipotizzando che sul gioco online si sia mantenuta la stessa percentuale significa che oltre ai 1,97 miliardi giocati in gioco fisico, in Abruzzo si siano **giocati altri 968,24 milioni di euro al gioco online**.

LO
SAPEVATE
CHE...

Noi siamo portati a ingannare noi stessi

La maggior parte delle persone instaura meccanismi di percezioni erronee che li fanno ritenere più vicini alla vincita di quanto in realtà non siano. **Se grattiamo un biglietto e troviamo un numero molto vicino a quello vincente siamo molto più portati a proseguire il gioco** (meccanismo psicologico del "near miss" - "quasi vincita"); se leggiamo sul quotidiano locale che qualcuno ha vinto un grosso premio percepiamo la possibilità di vincita maggiori di quante siano in realtà; se giochiamo a qualcosa che ha stimoli visivi luminosi e suoni ripetuti, è molto più facile perdere la percezione del tempo e giocare più tempo di quanto avremmo inizialmente voluto; se giochiamo con fiches o crediti su internet è più facile perdere il controllo del denaro realmente speso alla fine del gioco; se giochiamo i nostri numeri di nascita o altri numeri che riteniamo "fortunati"

noi pensiamo che in parte questo ci possa avvicinare alla vincita. Quando ci accadono queste cose sarebbe bene chiedersi quanto siamo permeabili agli stimoli esterni e alle pubblicità, che spesso sono studiate ad arte per instaurare in noi questi meccanismi (10).

Estrazioni del **LOTTO**

04/09/2012

• BARI	4	46	89	81	9
• CASALPI	8	81	45	34	6
• FIRENZE	8	37	38	40	27
• GENOVA	14	37	75	29	72
• MILANO	19	79	17	94	36
• ROMA	30	19	76	45	12
• TORINO	31	71	36	76	44
• VENEZIA	29	95	79	85	46
• VERONA	29	75	52	6	31
• VARESE	36	41	93	39	44

La maggior parte degli italiani gioca d'azzardo per puro passatempo, senza che questo rappresenti un problema. Per un'altra parte dei giocatori invece l'azzardo diviene una vera e propria malattia, diagnosticabile a livello medico e riconosciuta anche dall'Organizzazione Mondiale della Sanità; **la malattia non deve essere trattata e vissuta come se fosse un vizio.**

Dai risultati diffusi dal CNR (11) gli italiani che giocano d'azzardo sono **16 milioni:** di questi l'80% non ha alcun problema col gioco, **2,3 milioni sono a rischio lieve,** circa **700mila italiani sono a rischio elevato,** e altri **250mila hanno una vera e propria dipendenza patologica.**

La cosa più seria è che la dipendenza patologica, che nella ricerca precedente (del 2011) riguardava l'1,3% dei giocatori, è salita all'1,6% (nel 2014). Il gioco d'azzardo è più frequente fra gli uomini (54%) che nelle donne (30%), e soprattutto nella fascia d'età dei 25-34enni dove le percentuali raggiungono il 62% per gli uomini e il 32% per le donne.

Anche nella popolazione più giovane, nonostante il gioco d'azzardo sia vietato per legge ai minori, emergono dati preoccupanti. Secondo il CNR nel 2016 (12) il 40% degli studenti tra i 15 e i 19 anni ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno; pari a circa un milione di **adolescenti italiani.**

Fra gli studenti che giocano l'11% sarebbero giocatori a rischio e l'8% sarebbero già problematici. A essere coinvolti dal gioco d'azzardo sono maggiormente gli studenti maschi, 50% contro il 30% delle coetanee, e le prevalenze in entrambi i generi crescono progressivamente con l'età, passando dal 34% dei 15enni al 40% dei 17enni, fino al 47% dei 19enni. Tra i



giochi scelti dagli adolescenti troviamo in prima posizione i "gratta e vinci", seguiti da scommesse sportive, bingo, totocalcio e lotto. Da segnalare l'attenzione per il gioco d'azzardo via web, praticato in solitudine, che ha coinvolto il 20% dei giocatori, tra i quali troviamo la maggioranza di quelli con comportamento di gioco problematico (il 63%), una quota significativa di quelli a rischio (il 31%) e una percentuale molto inferiore dei cosiddetti "giocatori sociali" (il 13%).

Le note positive dell'ultima ricerca del CNR sono quelle riferite alla **diminuzione**, rispetto al passato, degli adolescenti giocatori (passati dal 47% del 2011 al 40% del 2016), al calo dei giovani a rischio (passati dal 15% del 2010 all'11%) e al calo di quelli problematici (dal 9% all'8%). Secondo il CNR le diminuzioni sono legate all'aumento di azioni di prevenzione attivate dagli istituti scolastici superiori, che sono passati dal 4% del 2009 al 27% del 2016. Rispetto alle attività di prevenzione da fare con i più giovani è bene sapere che c'è chi ha raccolto utili indicazioni sulle evidenze di **efficacia nelle diverse strategie di prevenzione** (13).

Non tutte le scuole hanno le stesse percentuali di studenti giocatori, secondo una ricerca Nomisma (14) chi frequenta un Istituto professionale o

tecnico ha una probabilità di giocare d'azzardo del 59%, contro il 49% di chi frequenta il liceo; così come chi è bravo in matematica ha una probabilità inferiore di giocare (50%), rispetto a chi ha un'insufficienza in questa materia (68%). I dati sugli studenti delle varie scuole si ricompattano quando è ora di nascondere o ridimensionare le proprie abitudini di gioco d'azzardo ai genitori, cosa che fa il 32% del campione.

Ma naturalmente non sono soltanto i giovanissimi a giocare parecchio... Un'altra ricerca del CNR (15) ci dice che se il 50,8% delle persone con più di 65 anni non ha giocato nell'ultimo anno, lo ha fatto occasionalmente il 40,5% e ben l'8,7% lo ha fatto con una modalità a rischio o già problematica; con una percentuale di problematicità maggiore fra i 70 e i 74 anni e fra coloro che sono vedove o sole, rispetto a chi è coniugato.

Quando il gioco d'azzardo diventa patologico i problemi non sono legati esclusivamente al denaro perso, ma sono tante altre le difficoltà che si instaurano. Generalmente **oltre a seri problemi finanziari vi è un peggioramento della salute mentale e fisica**, vi sono **problemi sociali e di reputazione**, vengono **ostacolate le altre attività** (scuola, lavoro, tempo libero), aumentano le **tensioni e i conflitti con amici e familiari**, si diventa molto più propensi a **mentire** e ad avere **rapporti strumentali**. Se è vero che la patologia è per tutti sofferenza, è bene ricordare che il punto di partenza di ogni giocatore patologico è stato quello di un rapporto col gioco come attività di piacere e sollievo e che nel tempo ciò che era occasionale è diventato eccessivo.



LO
SAPEVATE
CHE...

Vi tocca andare fino a Potenza!



Come il grande economista Adam Smith disse nel diciottesimo secolo: "non è mai esistita e mai esisterà al mondo una lotteria perfettamente equa"(16), nonostante questo diceva anche che "nessun uomo, per quanto sano, è immune dall'assurda fiducia nella propria fortuna".

È questa "assurda fiducia" che spinge molti italiani a cercare di vincere al Superenalotto nonostante la possibilità sia **una su 622 milioni**, ma anche a partecipare agli altri giochi con probabilità maggiori.

Un esempio con maggiori possibilità? **La possibilità di vincere il jackpot da 500mila euro al gratta e vinci Il Miliardario è una su 6 milioni** (17), il che significa che se stendessimo 6 milioni di biglietti e ne grattassi solo uno questa sarebbe la mia possibilità di trovare il numero vincente. Avete idea di quanti siano 6 milioni di biglietti? Essendo lunghi 15,3 cm sono quelli che, attaccati uno all'altro, dovremmo stendere dal centro di Milano fino al centro di Potenza a 918 km di distanza; se avessi una fila ininterrotta di biglietti che attraversa tutta l'Italia e ne grattassi solo uno, quella sarebbe la mia possibilità di trovare il grande premio.. Vi sembra una possibilità troppo remota? E allora cosa pensereste del nuovo gratta e vinci "Il Biliardissimo" nel quale **la possibilità di centrare il grande premio è una su oltre 11 milioni** (18)? Altro che arrivare a Potenza! Probabilmente Adam Smith si sarebbe messo a ridere se qualcuno glielo avesse proposto, ma gli italiani non ridono e grattano...

Ma se è così difficile vincere, perché tante volte vediamo cartelli o titoli di giornale che parlano di biglietti vincenti?? Semplice... è sempre questione di numeri. Avete idea di quanti «Gratta e Vinci» sono stati venduti solo in Italia nel 2014? Ben 1 miliardo e 903 milioni (19), ciò significa che in media sono stati venduti 60,3 gratta e vinci per ogni secondo del giorno e della notte di ogni giorno dell'anno; **oltre 5,2 milioni di biglietti venduti al giorno**. Naturalmente prima o poi qualcuno vince e va sui giornali. Il problema è che tutti quelli che perdono sui giornali non ci vanno...

Per capire se le proprie modalità di gioco sono patologiche occorre una diagnosi medica specifica (esiste un disturbo formalmente riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità), ma **attraverso alcuni test di autovalutazione è possibile avere indicazioni che permettono di fare una prima analisi**. Uno di questi è il CPGI (Canadian Problem Gambling Index).

Prova a rispondere alle domande del CPGI e scopri qual è la tua modalità di gioco.



0	1	2	3	
Mal	Talvolta	La maggior parte delle volte	Quasi sempre	
Hal scommesso più di quanto potessi realmente permetterti di perdere?	0	1	2	3
Hal avuto bisogno di giocare più soldi per ottenere la stessa sensazione di eccitazione?	0	1	2	3
Sel tornato a giocare con il proposito di recuperare il denaro perso, per "rifarti"?	0	1	2	3
Hal chiesto prestiti o hal venduto qualcosa per avere i soldi per giocare?	0	1	2	3
Hal pensato di avere un problema con il gioco d'azzardo?	0	1	2	3
Hal pensato che il gioco ti abbia creato problemi di salute, inclusi stress e ansia?	0	1	2	3
Alcune persone ti hanno criticato per il tuo modo di giocare o ti hanno accusato di avere un problema di gioco, a prescindere dal fatto che tu ritenga che sia vero o no?	0	1	2	3
Hal pensato che il gioco ti abbia causato problemi economici o ne abbia causati al tuo bilancio familiare?	0	1	2	3
Ti sel sentito in colpa per il tuo modo di giocare o per ciò che accade quando giochi?	0	1	2	3

Somma i punteggi ottenuti e utilizza la seguente griglia per vedere a che punto ti collochi.

 giocatore patologico +8	 giocatore problematico -3-7	 giocatore a rischio -1-2	 giocatore non patologico 0
---	---	--	--

DOVE PUÒ
PORTARE LA
PATOLOGIA...

Storie di giocatori patologici che hanno seguito il percorso di recupero presso la Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia (i nomi sono immaginari).

Mauro, aveva 61 anni quando è arrivato da noi, era **dipendente da slot machine**. Giocava d'azzardo, era pieno di debiti e senza lavoro. Aveva tre figli, ma uno di questi morì in un incidente stradale... Mauro arrivò a prelevare tutti i soldi messi da parte per pagare il funerale e la bara del figlio e se li giocò, rimanendo senza risorse per poter garantire un funerale dignitoso...

Pina, originaria del sud Italia. 70 anni, benestante, caratterialmente buona, tranquilla e insospettabile... Al tempo stesso negli ultimi 10 anni **giocatrice accanita di gratta e vinci**: un'attività fallita alle spalle, era disoccupata e un giorno per giocare (non avendo altri soldi a disposizione) fece una rapina nel supermercato del paese con una pistola giocattolo. Andò dalla cassiera con un cartello nel quale minacciava di uccidere tutti se non le fossero stati dati i soldi della cassa. Era così lontana da atti criminali che fece tutto questo pure a viso scoperto... La cassiera chiamò subito la polizia che arrivata sul posto l'arrestò.



Spesso i familiari si accorgono molto tardi del gioco eccessivo di un loro caro. Non per disattenzione o disinteresse, ma perché **il giocatore problematico è particolarmente abile a nascondere il proprio gioco** e a giustificare in mille modi il suo bisogno di denaro. Anche persone che sono sempre state irreprensibili e oneste possono improvvisamente arrivare a mentire ai familiari per nascondere perdite di denaro dovute al gioco d'azzardo. **Come accorgersi di possibili problemi?**

Osservando soprattutto due cose: **tempo e denaro**.

Chi gioca in modo eccessivo **ha problemi a gestire il proprio tempo**: utilizzandone molto per il gioco d'azzardo ne ha sempre meno a disposizione per il resto. **Anche con il denaro ha problemi**: spende più di quanto avesse programmato e spesso deve ricorrere ai propri risparmi o a prestiti per "rincorrere le perdite".



La **rincorsa delle perdite** è un meccanismo tipico dei giocatori problematici. Costoro sentono che "la vincita sta per arrivare", "la macchina sta per pagare", "il numero sta per uscire"... e ritengono di dover continuare a giocare per "recuperare i soldi persi", spendendo sempre di più e paradossalmente rigiocandosi spesso anche i soldi vinti.

Il giocatore patologico trascura i pagamenti, **è sempre senza soldi**, ritira TFR e fondi pensione, sblocca risparmi vincolati, a volte arriva a fare reati che vanno dai furti sul luogo di lavoro (per soldi che poi pensa di restituire dopo "la vincita") a false denunce di rapina per giustificare l'assenza di soldi, quando può trova ulteriori fonti d'entrata (secondo lavoro o vendita di oggetti) e molto spesso chiede prestiti a familiari, parenti ed amici. **I prestiti, dati allo scopo di aiutare la persona, finiscono per mantenere inalterato il gioco problematico e per essere tutt'altro che di aiuto**. **Cosa può fare quindi un familiare?** Non sempre la prima cosa da fare è parlarne col giocatore, che a seconda delle situazioni può

arrivare a negare allo sfinimento anche problemi reali. Quando ci sono timori di un gioco problematico è meglio, senza imbarazzi e vergogne, **chiedere aiuto e consigli ai centri specializzati** (alcuni dei quali indicati in questa guida). Molte famiglie, quando improvvisamente scoprono in tutta la drammaticità il problema del congiunto, ritengono di non avere alcuna possibilità di superare tutte le difficoltà che emergono; ma la maggior parte di queste possono, attraverso un serio e paziente lavoro, farsi forza e affrontare con calma i problemi. **È comunque importante saper chiedere aiuto e attivare da subito anche attenzioni per tutelare il patrimonio e i risparmi della famiglia.**

Sulla tutela del patrimonio in caso di gioco patologico è utile segnalare il vademecum dal titolo "Giocatori d'azzardo patologici e servizi bancari" del Gruppo bancario BPER, che è scaricabile gratuitamente dal web (20).

DOVE PUÒ
PORTARE LA
PATOLOGIA...

Storie di giocatori patologici che hanno seguito il percorso di recupero presso la Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia (i nomi sono immaginari).

Michele, è del Nord Italia e ha 65 anni. **Giocava al casinò.** Perse il lavoro per le troppe assenze che faceva per andare a giocare, sposato con 2 figli. Quando morì sua madre stava giocando e perdendo, i familiari gli hanno telefonato, lui rispose che era fuori per lavoro, in realtà in sede di gruppo disse che la priorità era continuare a giocare... "finisco la mano poi andrò".

Francesca, ha 47 anni, di una città sull'Adriatico del Centro Italia, è madre di due figlie di 10 e 12 anni. Per la **dipendenza da slot machine** ha giocato tutti i soldi dei libretti di risparmio delle bimbe e tutto l'oro di casa tra cui i regali dei vari battesimi, comunioni e ricorrenze varie. Era arrivata ad un punto di non controllo tale che ha dovuto affidare al padre (da cui è separata) le figlie, poiché per giocare le lasciava sempre sole in casa, si dimenticava di andarle a prendere a scuola, non cucinava più. Il padre per tutelare le bimbe scelse di non fargliele più vedere fino a quando non avesse terminato un percorso terapeutico a Pluto (21) che le permettesse di riprendere in mano la sua vita.

Il disturbo del **Gambling** (Gioco d'Azzardo Patologico - G.A.P.) viene descritto sin dagli anni '80 dall'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità), e da allora è indicato nel DSM (22), ma l'ufficializzazione della patologia in Italia viene riconosciuta solo nel 2012 con il decreto del Ministro alla Sanità Balduzzi (legge 189/12).

Solo nel 2017 è entrato formalmente nei Livelli Essenziali di Assistenza (2) e la cura da questa dipendenza è divenuta un diritto esigibile da ogni cittadino italiano. All'interno della cura hanno un ruolo importante anche i medici di medicina generale, sia per la possibile diagnosi precoce e per l'autorevolezza che hanno sui pazienti, che per la continuità nel tempo delle relazioni con gli stessi; inoltre la prevalenza di giocatori problematici negli studi di medicina generale risulta essere da 2 a 8 volte maggiore di quella della popolazione generale (23).

Il disturbo da gioco d'azzardo patologico mostra tratti di **dipendenza sulla ricerca di piacere** legata all'aspettativa di vincita, all'aumento delle puntate, alla irritabilità nel non poter praticare giochi d'azzardo, cui si aggiunge l'aspetto clinico della **depressione situazionale**. Il trattamento del disturbo gambling comprende aspetti di natura organica, psicopatologica ed educativa. Spesso richiede l'integrazione di servizi per consulenza economica, antiusura, legale e assistenza a sostegno del nucleo familiare.

Indicatori che possono far propendere per un approfondimento d'in-

In caso affermativo è utile indagare meglio attraverso la diagnostica del DSM V (22).

"Ha problemi di ordine finanziario?"

"le è capitato di giocare a gratta e vinci, lotto, superenalotto, slot machine o altro?"

"quando va a giocare investe più denaro di quanto aveva previsto?"

"torna a giocare più spesso di quanto aveva previsto?"

"quando va a giocare gioca più a lungo di quanto aveva previsto?"



dagine sono: la preoccupazione riguardo ad una economia domestica instabile, le forme di cattiva gestione del reddito in presenza di entrate economiche certe, gli stati ansioso-depressivi non meglio chiariti, l'insoddisfazione latente per il mondo circostante, la sintomatologia aspecifica organica, l'emergere di incapacità nell'elaborazione di un lutto familiare. Secondo gli studi del prof. Ladouceur (24) le tre malattie più frequentemente associate al gioco d'azzardo sono: la **dipendenza** (da alcol o droghe), la **depressione** e l'**ansia**; per questo consiglia ai medici e psicologi, quando incontrano pazienti con problemi di depressione e ansia, di chiedere se **"ha problemi di ordine finanziario?"**. In caso di risposta affermativa la domanda successiva da fare è: **"le è capitato ogni tanto di giocare d'azzardo?"**. L'abilità degli operatori è quella di rendere il tema del gioco qualcosa di cui **non vergognarsi** e di cui poter parlare, come dell'ansia e della depressione.

LO
SAPEVATE
CHE...

Giocare in un luogo nascosto alla vista aumenta i rischi di patologia

Uno studio canadese (25) ha dimostrato che **giocare nascosti alla vista, porta più facilmente ad un comportamento eccessivo** ed alla perdita di controllo sulla propria attività rispetto ad una sistemazione più visibile e in un luogo frequentato anche da non giocatori.

A parità di proposte di gioco, una diffusione maggiore sul territorio, aumenta i rischi di patologia

Uno studio australiano (26) dimostra che **a parità di apparecchi installati la suddivisione di questi su più locali aumenta la spesa e la patologia**. A parità di proposte di gioco (es. slot machine o gratta e vinci), quanto più queste sono distribuite e diffuse sul territorio, tanto più aumentano i problemi di dipendenza.

Giocare in modo responsabile è un criterio da definire e non uno slogan da richiamare

Uno studio canadese (27) ha dimostrato che per giocare d'azzardo con basso rischio, cioè responsabilmente, bisognerebbe rispettare tutti e tre i livelli sotto descritti:

- 1) non giocare d'azzardo più di due-tre volte al mese;
- 2) giocare al massimo l'1% del proprio reddito mensile;
- 3) qualunque sia il reddito individuale, non giocare in un anno più di 500-1000 dollari.

Se è vero che la maggior parte delle attività di gioco d'azzardo non hanno nulla a che vedere con l'illegalità, è anche vero che sono stati riscontrati almeno 5 livelli di attività illegali connessi all'azzardo (28).

Il **primo livello** è quello di **far giocare i minorenni**. Qualsiasi tipo di gioco d'azzardo è vietato ai minori (art 24 legge 111/2011), nonostante questo sono centinaia di migliaia i minorenni che giocano d'azzardo (secondo il CNR il 34% dei 15enni e il 40% dei 17enni ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno (12). Poker e casinò online, scommesse sportive, lotto, gratta e vinci, slot e altro sono vietati ai minori e spetta agli esercenti e ai gestori verificare che costoro non giochino.



Un **secondo livello** di illegalità è legato alla **piccola criminalità locale che cerca di arricchirsi tramite tagliandi di gioco d'azzardo o suoi apparecchi**: furti, rapine e frodi di cui sono vittime gli esercenti sono spesso legati alle attività di gioco.

Un **terzo livello** è rappresentato dall'**organizzazione di giochi d'azzardo illegali**: circoli privati in cui si giocano soldi, luoghi con computer in rete fra loro connessi a siti di gioco d'azzardo, slot truccate e non connesse alla rete, ed altre attività analoghe sono molto più diffuse di quanto si creda



anche nei nostri territori, sono illegali e ovviamente andrebbero segnalati alle forze dell'ordine (anche tramite una semplice segnalazione al 112 o al 113).

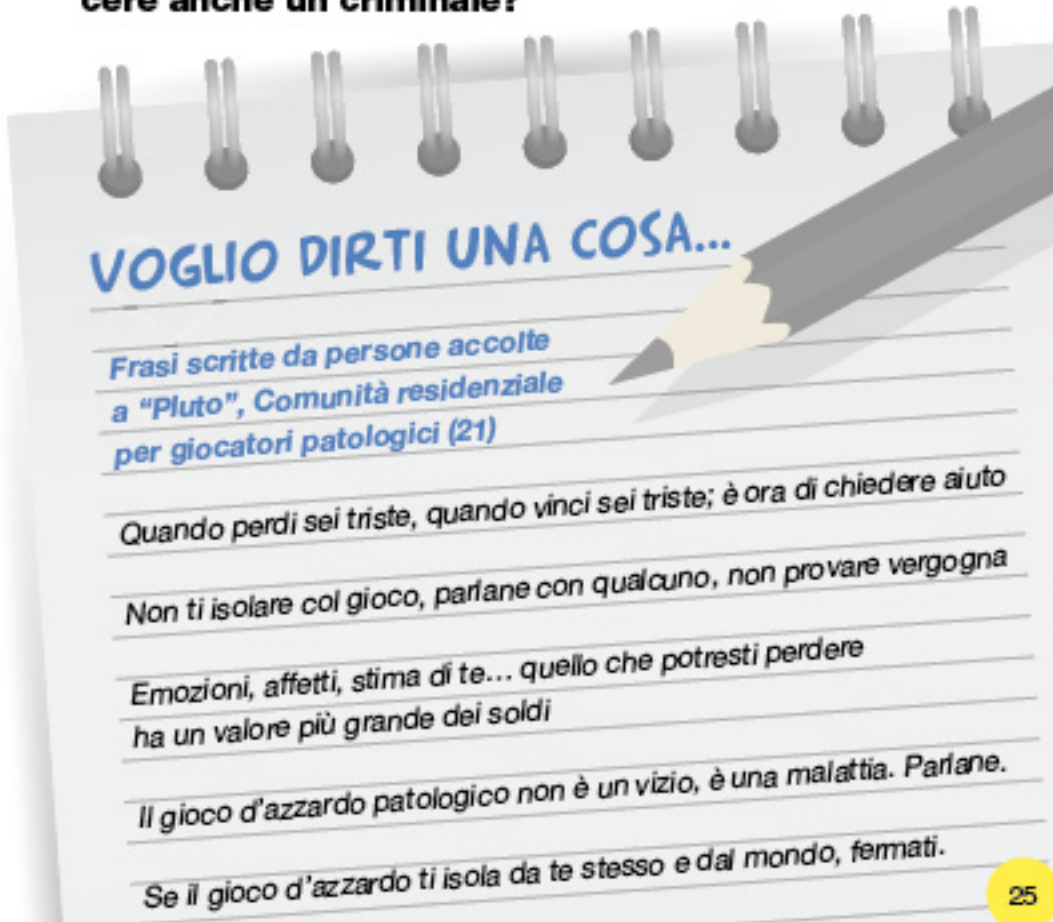
Un **quarto livello** è quello della **gestione di giochi legali fatta da organizzazioni criminali**.

Molte indagini delle Procure di tutt'Italia e soprattutto la relazione della Commissione Parlamentare antimafia (29) hanno dimostrato che la criminalità organizzata è particolarmente interessata alla gestione diretta di luoghi di gioco illegale ma anche legale attraverso l'acquisto di licenze regolari (agenzie di scommesse, sale bingo, sale vit, ed altro). È un'attività imprenditoriale che può fruttare parecchio (soprattutto se non si rispettano i vincoli di legge) e ovviamente la criminalità organizzata non ci rinuncia e si impegna per aggirare gli ostacoli, magari tramite "prestanome", e gestire i luoghi di gioco.

Un **quinto livello** di illegalità molto connesso con il gioco d'azzardo è legato al **riciclaggio del denaro sporco**, del resto *"la diffusione e la remuneratività del gioco illegale è tale che i gruppi criminali hanno un forte interesse a investire nel settore, specie nei comparti del gioco on line e delle Videolotteries (MLT)"* (30). Come sappiamo ci sono molti criminali che fanno soldi con droga, rapine, prostituzione ed altro e che non sanno come giustificare tutti quei soldi in caso di controlli delle forze dell'ordine. Sul gioco d'azzardo gli interessi dei criminali e di certi giocatori a volte si incrociano... I metodi per riciclare denaro sporco sono molteplici, fra i più frequenti troviamo quelli legati ai tagliandi vincenti. In parecchi tipi di gioco (gratta e vinci, videolottery, superenalotto, lotto, ecc.) il giocatore che ha vinto si ritrova con uno scontrino in mano che dimostra la sua vincita, ma la legge gli impone di aspettare diversi giorni prima di poterlo ritirare (più è alta la vincita e più bisogna aspettare). Esistono criminali, a volte tramite gli esercenti stessi, che propongono al giocatore l'acquisto immediato dello scontrino attraverso un corrispettivo in denaro (di "soldi sporchi" da riciclare), il giocatore vuole denaro contante e lo vuole subito e non si pone tante domande sull'origine del denaro e sulla fine del suo tagliando vincente. Il tagliando sarà poi utilizzato



dal criminale per farsi accreditare la "sua" vincita direttamente dai Monopoli di Stato sul suo conto in banca, potendo così giustificare, con un "colpo di fortuna", grandi quantità di denaro nonostante un eventuale lavoro a bassissimo reddito. In questo caso il giocatore non solo vede un'attività illegale ma ne diventa attore principale. Se è comprensibile il fatto che il giocatore preferisca avere denaro contante e subito senza dover aspettare i tempi di pagamento connessi alle grandi vincite, non è però accettabile che non si ponga domande sugli esiti delle sue azioni. Qualora vi capitasse di trovarvi in queste situazioni è bene sapere che è possibile fare segnalazioni anche telefoniche alle forze dell'ordine (tel. 112, 113 o 117) per indicare i luoghi nei quali vi è stato offerto "l'acquisto del tagliando". **Provate a riflettere: voi avete vinto al gioco, ma perché dovrete far vincere anche un criminale?**



VOGLIO DIRTI UNA COSA...

*Fraasi scritte da persone accolte
a "Pluto", Comunità residenziale
per giocatori patologici (21)*

Quando perdi sei triste, quando vinci sei triste; è ora di chiedere aiuto

Non ti isolare col gioco, parlane con qualcuno, non provare vergogna

*Emozioni, affetti, stima di te... quello che potresti perdere
ha un valore più grande dei soldi*

Il gioco d'azzardo patologico non è un vizio, è una malattia. Parlane.

Se il gioco d'azzardo ti isola da te stesso e dal mondo, fermati.

LO
SAPEVATE
CHE...



Quando non giochi denaro, perdi più denaro

È dimostrato che quando si gioca con impieghi di denaro che vengono sostituiti da altro (es. i gettoni o le fiches al casinò o i crediti virtuali su internet, o i pagamenti procrastinati tramite la carta di credito, ecc.) **il giocatore perde in parte la percezione del denaro vero** e tende a sottovalutare le perdite e a investire più denaro di quanto non avrebbe fatto se avesse dovuto pagare in banconote.

Vincere spesso non sempre è casuale

Una ricerca specifica (31) ha dimostrato che più della speranza delle rare grandi vincite sono "funzionali" quelle piccole e frequenti. Infatti **più frequentemente si vince, anche nel caso di piccolissime somme, più la tipologia di gioco riesce a tenere avvinto il giocatore.**

Non vi dicono che ore sono...

Molti luoghi di gioco sono pensati appositamente per far perdere al giocatore la percezione del tempo. Nella maggior parte delle sale da gioco non sono appesi orologi alle pareti, le finestre sono oscurate per ridurre la percezione del trascorrere del giorno, vi sono

grandi aspiratori per il fumo per permettere al giocatore di fumare nella sala senza che debba uscire e magari accorgersi del tempo che è trascorso; e magari smettere di giocare...



Servizi per le Dipendenze

Azienda Usl	sede	Indirizzo	telefono
TERAMO	Giulianova	Via F. Turati, 134 64021	085 8020830 serd.giulianova@asiteramo.it
	Teramo	Contrada Casalena 64100	0861 420505 serd.teramo@asiteramo.it
	Nereto	Via M. Iachini, 33 64015	0861 889288 serd.nereto@asiteramo.it
	Gruppi sostegno psicologico		0861 420505

Associazioni di volontariato

Sede	Indirizzo	telefono
Ass. "Amid Progetto Uomo Roseto degli Abruzzi"	Centro d'Ascolto "Insieme" Via S. Pellico, 22 Roseto degli Abruzzi (TE)	3318623768 ass@amidprogettuomo.it www.amidprogettuomo.it
Ass. "Amid Progetto Uomo 2"	Piazza S. Felice, 8 San'Egidio alla Vibrata (TE)	0861 843015 3371509319
Ass. "Resallo APS"	Via Giovanni XXII, 67 Colleamarano Basso c/o Chiesa "Il Risorto" Teramo	3487052291 resalloaps@gmail.com resalloaps@perc.it
Ass. "Uniti contro la Droga"	Contrada Casalena 64100 Teramo	0861 420539 3472827534 pasquale.dimaria@asiteramo.it
"C.L.E.D. ONLUS"	Contrada San Martino snc Atri - Teramo	085 9493192 3666439824 cled.latorre@tiscali.it
"Comunità Mondo Nuovo Onlus"	Centri d'Ascolto: Colleamarano Basso (TE) Piazza Buozzi Giulianova (TE) Piazza Madonna delle Vittorie S. Onofrio (TE)	3249046976 0861 296780 mondonuovo.te@tiscali.it

Gruppi Auto Mutuo Aiuto

Azienda Usi	sede	Indirizzo	telefono
TERAMO	Ass. "Giocatori Anonimi Italia"	Via Padini, 2 Fraz. Villa Rosa Martinsicuro - Teramo	3911498498 martinsicuro@giocatorianonimi.org
	"GAM - ANON" (per i familiari)	Via Padini, 2 Fraz. Villa Rosa Martinsicuro - Teramo	3515054028

- CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo)
www.conagga.it
- Mettiamoci in gioco - Campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo
www.mettiamociingiooco.org
- Consulta Nazionale Antiusura
www.consultantiusura.it

Sviluppo della Guida e sua diffusione

Il progetto grafico è della Cooperativa Sociale "Studio Il Granello", mentre la proprietà intellettuale della Guida è della Cooperativa Sociale, Centro sociale Papa Giovanni XXIII* di Reggio Emilia che ne ha curato i contenuti e si impegna, attraverso eventuali future ristampe, ad aggiornarli a seconda dell'evoluzione del fenomeno.

La Guida è già stata stampata e diffusa in decine di comuni italiani, da Chiavenna (Sondrio) a Lecce, e il "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII*" intende continuare a mettere gratuitamente a disposizione di ogni soggetto interessato la Guida stessa, affinché possa diventare un utile strumento di prevenzione in ogni territorio che vorrà avvalersene.

Per personalizzare la Guida a seconda dei committenti, ma al tempo stesso tutelare il lavoro svolto e i suoi contenuti, è possibile prendere contatto direttamente con la Cooperativa Papa Giovanni XXIII scrivendo a **guida@libera-mente.org**

- (1) «Un giocatore perde sempre. Perde denaro, dignità, tempo. E se vince, tesse attorno a sé una ragnatela» (Mosè Malmonide, Filosofo 1135-1204)
- (2) DPCM su Gazzetta Ufficiale n.65 del 18 marzo 2017
- (3) Rapporto CENSIS "La crescente irregolazione delle pulsioni" (giugno 2011)
- (4) Politzer e Morrow 1980, in American Psychological Association Annual Meeting, 4, 1980, p. 122
- (5) Matteo Iori, "Politica e conflitti di interesse", su "Ma a che gioco giochiamo?" Edizioni "A Mente Libera", dicembre 2011 pag. 14 e Matteo Iori, "Gioco d'azzardo, società e politica", su *Prisma*, Vol. 2016, n.3, pp.150-158
- (6) Matteo Iori, "Ragioni e gioco d'azzardo: le leggi e i loro contenuti" in "Year book 2016 CNCA. Rischio da Giocare" Comunità Edizioni, giugno 2016
- (7) Nomisma "Gioco & giovani" Agra Edizioni, 2009
- (8) Valentina Bocca «Conto economico e sociale del gambling» su "L'Arco di Giano" Edizioni Iniziative Sanitarie N° 74 - Inverno 2012" n. 74 del 2012
- (9) "Libro blu" del Monopoli di Stato, luglio 2017 (pagine 75 e seguenti)
- (10) Matteo Iori, "Fra promozione e prevenzione del gioco d'azzardo" In "L'Arco di Giano" Edizioni Iniziative Sanitarie N° 74 - Inverno 2012
- (11) Sabrina Molinaro. Ricerca IPSAD@ 2013-2014 dati del CNR di Pisa, Novembre 2014
- (12) Sabrina Molinaro. Ricerca ESPAD@Italia 2016, Istituto Fisiologia Clinica del CNR di Pisa, maggio 2017
- (13) Pina De Angelle "Il ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione del gioco d'azzardo patologico" in "Year book 2016 CNCA. Rischio da Giocare" Comunità Edizioni, giugno 2016
- (14) SIMA Zucconi, "Young Millennials monitor Nomisma. Gioco e Giovani 2015", luglio 2015
- (15) Sabrina Molinaro, CNR di Pisa "Il gioco d'azzardo nella popolazione di 65-84 anni della provincia di Bergamo", maggio 2015
- (16) Adam Smith "Ricchezza delle nazioni" libro I, capitolo X, 1776
- (17) Gazzetta Ufficiale N. 214 del 14 Settembre 2005
- (18) Monopoli di Stato - Decreto direttoriale del 9 febbraio 2016, prot. R.U.12702
- (19) Ministero delle Finanze – Interrogazione in VI Commissione Finanze n.5-06879 On. Paglia
- (20) "Giocatori d'azzardo patologici e servizi bancari. Le indicazioni del Gruppo BPER per tutelare la famiglia del giocatore patologico" novembre 2014 (scaricabile gratuitamente sul sito www.libera-mente.org)
- (21) "Pluto" è una struttura residenziale per giocatori d'azzardo convenzionata con il servizio pubblico e gestita dal "Centro Sociale Papa Giovanni XXII" Cooperativa Sociale Onlus di Reggio Emilia.
- (22) DSM V – Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali - Criteri diagnostici 312,31 (F63.0)
- (23) Graziano Ballo e Amelia Florin "Gioco d'azzardo patologico: quale ruolo per il medico di medicina generale?" su *Italian Journal on Addiction*, volume n.2, 2012

(24) Robert Ladouceur, Professore Emerito della Scuola di Psicologia dell'Università Laval In Québec (Canada)

(25) Ladouceur e altri 2005 "Impact of the format, arrangement, and availability of electronic gaming machines outside casinos on gambling", *International Gambling Studies*, 5

(26) Marshall e altri, 2004 "Gaming machine accessibility and use in suburban" Australian National University and the ACT Gambling and Racing Commission, Canberra, Australia

(27) Currie SR, Hodgins DC, Casey DM, el-Guebaly N, Smith GJ, Williams RJ, Schopflocher DP, Wood RT "Examining the predictive validity of low-risk gambling limits with longitudinal data". *Addiction*. 2012 Feb. (vedi anche commento a cura di Maurizio Avarzi In Editoriale, ALEA Bulletin 2016-2)

(28) Matteo Iori, "Aspetti illegali del gioco" In: "Il gioco d'azzardo tra normativa e cura", di Alfio Lucchini e Annalisa Platuzzi (2013 Cerco edizioni).

(29) "Commissione Parlamentare di Inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere", "Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito", relatore Sen. Stefano Vaccari, 6 luglio 2016.

(30) Quaderni dell'antiriciclaggio dell'Unità di Informazione Finanziaria della Banca d'Italia - Numero 9 - gennaio 2018 (pag.8)

(31) Delfabbro e Winefield, 1999 "Poker-machine gambling: an analysis of within session characteristics" *British Journal of Psychology* 90

Riferimenti **normativi** Regione Abruzzo gioco d'azzardo

15

- L.R. 28/1993 *Disciplina delle attività di prevenzione e di recupero dei soggetti in stato di tossicodipendenza, in attuazione del T.U. delle leggi in materia di tossicodipendenza 9 ottobre 1990, n. 309 - Istituzione dell'albo regionale degli enti ausiliari;*
- L.R. 40/2013 *Disposizioni per la prevenzione della diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco e s.m.i.*
- L.R. 30/2018
- *Deliberazione di Giunta n. 383 del 14/07/2017 (Legge n.190/2014.Prevenzione alla cura, e alla riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo patologico. Approvazione Piano regionale GAP 2017-2019 e schema tipo di convenzione con CNR).*
- *Deliberazione di giunta 644 9/08/2018 (Legge n.190/2014.Prevenzione alla cura, e alla riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo patologico. Rimodulazione Piano regionale 2017/2018 Gioco d'azzardo patologico di cui alla DGR 383/2017)*
- L.R. 7 dicembre 2020, n. 37 - *Interventi per la prevenzione e il trattamento delle dipendenze patologiche ed altre disposizioni.*

**Il gioco d'azzardo può
creare dipendenza**

**Gambling can be
addictive**

لعب القمار يمكن

ان يكون الادمان

老虎机会上瘾

Giochi più denaro di quanto
puoi permetterti o passi più tempo
al gioco di quanto vorresti?

Forse è il caso di chiedere aiuto...

You bet more money than you can afford
or spend more time in the game than you
would like? Maybe you should ask for help...

تُخاطر بمالك في لعب القمار أكثر مما تستطيع
او تقضي المزيد من الوقت في القمار أكثر مما تريد؟
رُبما تحب طلب المساعدة

在老虎机上花费的金钱越来越多，
浪费的时间越来越长？
赢的永远都是老虎机。