



Modena

Federconsumatori

Difendiamo valori



# NON FACCIAMO QUESTO



## analisi del fenomeno e dei rischi connessi



FONDAZIONE  
Cassa di Risparmio di Modena



MOVIMENTO  
CONSUMATORI



CONFCONSUMATORI  
Confederazione Generale dei Consumatori



ADICONSUM  
Associazione Difesa  
Consumatori e Ambiente  
promossa dalla CISL



# SOMMARIO

- ▶ Introduzione
- ▶ La definizione di gioco d'azzardo
- ▶ Le origini del gioco d'azzardo tra storia e cultura
- ▶ La legislazione nazionale italiana
  - la normativa generale sulle concessioni
  - il decreto Balduzzi
  - orientamenti comunitari
- ▶ Gioco d'azzardo patologico (GAP). Analisi del fenomeno
- ▶ Quando il gioco diventa una patologia?
- ▶ Alcuni consigli utili
- ▶ Se pensi di avere un problema legato al gioco d'azzardo c'è qualcuno che può aiutarti



# INTRODUZIONE

**N**el corso degli ultimi decenni i giochi con vincite in denaro sono riusciti a trasformare la propria immagine, superando la connotazione negativa che li contraddistingueva diventando socialmente accettati e legittimati. Molti giochi, in passato esercitati nell'ombra dell'illegalità, hanno assunto una veste pubblica e sono entrati a far parte del vivere quotidiano.

Sul piano normativo, i principi guida della regolamentazione del settore appaiono quelli della liberalizzazione del mercato e della concorrenza, favorendo l'ingresso di nuovi operatori e ampliando enormemente la varietà dell'offerta.

I giochi d'azzardo hanno fatto così la loro comparsa in nuovi luoghi, passando dalle tradizionali ricevitorie, ai bar, ai supermercati, agli aeroporti, agli uffici postali, ai luoghi dedicati all'intrattenimento moltiplicando le occasioni di consumo e aumentando gli introiti della filiera del gioco che ad oggi è la terza industria del Paese.

Se il gioco d'azzardo, in quanto *fenomeno di costume*, è diventato un importante componente del PIL del Paese, generando un flusso rilevante di introiti non solo per gli operatori del settore ma anche per l'Erario, l'incremento dei comportamenti problematici di gioco costituisce l'altra faccia della medaglia.

Tale evidenza ha sollevato nuove ed importanti questioni di carattere economico-sociale.

Il processo di apertura del mercato verso forme di gioco nuove e facilmente accessibili non assume rilevanza solo alla luce delle dinamiche di politica economica, ma anche e soprattutto dal peso sociale del fenomeno patologico. La linea di demarcazione tra l'aspetto ludico del gioco e quello problematico e poi patologico diventa, dunque, di importanza fondamentale per porre un limite al dilagare della domanda e quindi dell'offerta.

# LA DEFINIZIONE DI GIOCO D'AZZARDO

Esistono diversi tipi di gioco; ci sono quelli di competizione o abilità come è ad esempio lo sport oppure giochi di travestimento (es. Carnevale) e ci sono quelli di casualità che vengono classificati come *giochi di Alea* (dal latino *alea* = dado). In tali giochi il risultato dipende da avvenimenti che sfuggono al controllo dei giocatori: la vincita e la perdita sono attribuibili al destino e, pertanto, al caso (si pensi al lancio di una moneta o all'estrazione di numeri da un'urna).

**Sarebbe, dunque, la presenza dell'alea a qualificare un gioco come d'azzardo.**

Appare, tuttavia, necessario definire più adeguatamente il concetto di gioco d'azzardo, per meglio comprendere i confini che ne definiscono le attività. Ci tre condizioni fondamentali perché si configuri la dimensione dell'azzardo:

- 1 il giocatore scommette denaro o un oggetto di valore;
- 2 una volta messa in palio, la posta non può essere ritirata;
- 3 l'esito del gioco è determinato dal caso.

Il gioco d'azzardo (in inglese *gambling*) rappresenta, dunque, una particolare forma di scambio, nella quale il compratore/consumatore scommette dei soldi (o qualcosa che abbia valore materiale) su di un evento incerto e il venditore vende la promessa di corrispondere una data somma (o altro che abbia valore) se nel futuro si dovesse verificare quella determinata circostanza. Nel nostro Paese, l'articolo 721 del Codice Penale definisce i giochi d'azzardo come "quei giochi nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi aleatoria".

In Italia l'organo deputato alla regolazione e al controllo della legalità e della sicurezza in materia di gioco d'azzardo è l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). L'AAMS oltre a vigilare sul comportamento degli operatori autorizzati e sulla tutela dei consumatori, interviene nel contrasto delle attività illegali e agisce al fine di garantire l'ottimizzazione del gettito erariale.



# LE ORIGINI DEL GIOCO D'AZZARDO TRA STORIA E CULTURA



**F**in dalle sue origini l'uomo ha avvertito la necessità di predire il futuro. Nell'antichità, quando concetti come "giustizia", "legge", "sorte" e "religione" si intersecavano e si sovrapponevano, l'uomo affidava importanti decisioni al fato, ritenendolo emanazione della volontà degli dei. Anche eventi inspiegabili venivano fatti risalire al caso ed al gioco: nella tradizione egizia l'origine delle stelle veniva ricondotta ad una "partita" tra divinità. Allo stesso modo un mito greco narra che Zeus e i suoi fratelli si sarebbero spartiti l'universo a dadi. I giochi d'azzardo sono quindi profondamente radicati nella storia dell'uomo e risalire alle loro origini è un'impresa pressoché impossibile. Le prime testimonianze di giochi incentrati sulla formula dell'azzardo risalgono al 3000-4000 a.C.: si giocava in Mesopotamia, in Grecia, in India e nell'antica Roma. La penetrazione dei giochi d'azzardo nel tessuto socio-economico si è evoluta nel tempo secondo un percorso caratterizzato da una continua oscillazione tra proibizione e tolleranza. **Il tardo Medioevo aprì la strada alla diffusione del gioco d'azzardo negli anni a venire, quando al tradizionale gioco dei dadi si affiancarono quello delle carte, delle lotterie, delle scommesse e del lotto.** Le prime testimonianze di scommesse sui cavalli e lotterie si hanno a partire dal XVI-XVII secolo. **La prima lotteria inglese fu istituita nel 1566; nel 1567, venne regolamentato a Genova il gioco del Lotto.**

**L'invenzione della roulette risale, invece, al 1657 ad opera del matematico e filosofo francese Blaise Pascal.** Questo gioco, reso famoso nei secoli successivi anche dalla letteratura e dal cinema, ha assunto una connotazione quasi mitica e fascinosa, diventando il simbolo di un mondo ricco ed esclusivo, quello degli eleganti saloni dei casinò. Due secoli dopo, nel 1895, l'americano Charles Fay ideò la **slot machine**, un apparecchio costituito da un carrello con ruote girevoli raffiguranti i simboli degli ori, delle picche e dei cuori. In diverse parti d'Europa, l'azzardo incominciò ad essere considerato una prerogativa dell'autorità statale. Se nel 1352 Papa Innocenzo VI aveva emanato una bolla contro il gioco

d'azzardo, nel volgere di poco tempo sia la Chiesa sia lo Stato ne divennero di fatto i primi beneficiari, avendo intuito che esso costituiva una fonte inesauribile di denaro e poteva diventare un modo semplice di riempire le casse dello Stato e finanziare opere pubbliche e religiose.

Nel regno di Napoli, dal 1568 in poi, furono emanate le cosiddette prammatiche, sanzioni contro il gioco d'azzardo raggruppate sotto il titolo *De aleatoribus et lusoribus*. Tali disposizioni non ebbero, tuttavia, alcuna efficacia. Preso atto dell'incapacità di sopprimere il fenomeno del gioco clandestino la Regia Corte decise di regolamentarlo ed imporvi dei dazi. Nel 1621 fu, pertanto, istituito l'arrendamento (affitto) dei giochi d'azzardo. Tale sistema prevedeva la concessione in appalto dei giochi autorizzati ad un privato perché li amministrasse in nome dello Stato, traendone profitto per un certo numero di anni.

Nel 1700 il gioco conobbe uno sviluppo molto forte. In Francia, i profitti delle lotterie servivano per finanziare la costruzione di ospedali e chiese. **In Italia, nel 1731, lo Stato Pontificio autorizzò l'esercizio di lotterie destinate a sovvenzionare la realizzazione della Fontana di Trevi e la bonifica delle paludi pontine. Con l'unificazione del Regno, il Governo assunse il monopolio del lotto e delle lotterie.**

## LA LEGISLAZIONE NAZIONALE ITALIANA

Il gioco d'azzardo ha assunto dimensioni rilevanti anche nel nostro Paese e ciò ha portato a riflettere sul rischio per molti soggetti (soprattutto quelli più vulnerabili) di una vera e propria dipendenza comportamentale (Gioco d'Azzardo Patologico - GAP), con gravi disagi per la persona, non solo per l'incapacità di controllare il proprio comportamento di gioco ma anche di poter compromettere l'equilibrio familiare, lavorativo e finanziario, fino all'indebitamento o all'assoggettamento a tassi usurari presso la criminalità organizzata: come sottolineato anche dalla Direzione nazionale antimafia, in questo settore le mafie hanno effettuato ingenti investimenti anche con riferimento ai giochi legali.

Sul fenomeno della ludopatia si registrano ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e



la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di carattere fiscale. La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti; per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione.

## LA NORMATIVA GENERALE SULLE CONCESSIONI

Le disposizioni del testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza sono state più volte aggiornate nel corso degli anni: ad esempio la **legge n. 266 del 2005** (legge finanziaria per il 2006, art.1, commi 525 ss), al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione on line dei giochi con vincite in denaro, attribuisce in particolare all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato la puntuale regolamentazione del settore vedi ad esempio il **decreto 27 luglio 2011** e l'inibizione dei siti web privi delle autorizzazioni previste, o che svolgono attività in contrasto con la disciplina vigente. Il decreto **legge n. 98 del 2011** (convertito nella **legge n. 111 del 2011**), nel ribadire il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai

minori di 18 anni, inasprisce le sanzioni, di natura pecuniaria ovvero di sospensione dell'esercizio o di revoca in caso di commissione di tre violazioni nell'arco di tre anni (I controlli, stando a quanto riferito dal Governo in sede di interrogazione

parlamentare, sono stati circa 38.000 nel 2013 e oltre 20.000 nel 2014). Lo stesso provvedimento detta anche norme più severe sui requisiti dei concessionari di giochi pubblici e disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio (commi 20 ss.).

La **legge n. 88 del 2009**, art. 24, commi 12 ss (legge comunitaria per il 2008), oltre



a nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed un inasprimento delle sanzioni, prevede l'adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dall'accesso al gioco on line da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario (comma 17, lett. e). Con la **legge n. 220 del 2010** (art. 1, commi 78 ss) viene rivisto lo schema di convenzione tipo per le concessioni per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici, anche al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare o illegale in Italia e le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore, di tutelare la sicurezza, l'ordine pubblico ed i consumatori, specie minori d'età.

### IL DECRETO BALDUZZI

Un intervento più organico in materia è stato effettuato con il **decreto legge n. 158 del 2012** (convertito nella legge n. 189 del 2012) che affronta diverse tematiche.

- ▶ Con riguardo ai profili sanitari, si prevede l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia (art. 5, comma 2). In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il **Piano d'azione nazionale**.
- ▶ Per contenere i messaggi pubblicitari, si vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Sono anche proibiti i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via internet, che incitano al gioco ovvero ne esaltano la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. La pubblicità deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco. Per i trasgressori (sia il committente del messaggio pubblicitario sia il proprietario del mezzo di comunicazione interessato) vi è una sanzione amministrativa da 100.000 a 500.000 euro (art. 7, commi 4 e 4 bis).



- ▶ Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco (c.d. AWP – Amusement with prizes), cioè quegli apparecchi che si attivano con l'introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (c.d. VLT – Video lottery terminal); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro (art. 7, commi 5 e 6).
- ▶ Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco del responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema (art. 7, comma 5 bis).
- ▶ Viene ribadito il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse. Il titolare dell'esercizio è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta (art. 7, comma 8).
- ▶ È prevista l'intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa (art. 7, comma 9) ed una "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi (art. 7, comma 10). Peraltro non è mai stato emanato il decreto ministeriale che avrebbe dovuto indicare i criteri ed indirizzi e le amministrazioni regionali e locali hanno adottato dei propri regolamenti in materia, dando luogo anche ad un forte contenzioso.

In base al decreto Balduzzi è stato istituito infine un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Tale Osservatorio, inizialmente istituito presso l'Agenzia delle dogane e dei monopoli è stato successivamente trasferito al Ministero della salute ai sensi della **legge**

**n. 190 del 2014** (legge finanziaria per il 2015), che ne modifica anche la composizione, per assicurare la presenza di esperti e di rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni operanti in materia. La stessa legge (art. 1, comma 133) destina annualmente, a decorrere dal 2015 una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo (1 milione annuo per la sperimentazione di software per monitorare il comportamento del giocatore e generare messaggi di allerta).

**La legge di stabilità per il 2016.** Nella legge di stabilità (legge n. 208 del 2015), che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state poi introdotte norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state poi approvate anche disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste (in pratica i canali presenti dai numeri 1 a 9 del telecomando: vedi a tale riguardo il decreto ministeriale pubblicato nella gazzetta ufficiale dell'8 agosto 2016) sia ai contenuti dei messaggi stessi. È stato infine attribuito alla Conferenza unificata Stato autonomie locali il compito di dettare Linee guida sulle caratteristiche dei punti di vendita ove si svolge il gioco pubblico e la loro ricollocazione territoriale.



## ORIENTAMENTI COMUNITARI

Non c'è una normativa comunitaria specifica sul gioco d'azzardo. Il Parlamento europeo ha però approvato nel 2013 una **risoluzione** nella quale si afferma la **legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori**, anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei servizi; è necessario infatti contrastare i possibili effetti negativi per la salute e a livello sociale, tenuto anche conto dell'enorme diffusione del gioco d'azzardo e del fenomeno delle frodi (anche attraverso campagne di monitoraggio del fenomeno e di sensibilizzazione dei cittadini - consumatori) oltre che svolgere un'azione di lotta alla criminalità. Nel 2014 la Commissione Europea è intervenuta sul tema con una **raccomandazione** sul gioco d'azzardo *on line*, con cui ha stabilito i principi che gli Stati membri sono invitati a osservare al fine di tutelare i consumatori, con particolare attenzione ai minori e ai soggetti più deboli. Si sottolinea la necessità di fornire informazioni ai giocatori circa i rischi

cui vanno incontro, di realizzare una pubblicità responsabile, di vietare ai minori l'accesso al gioco d'azzardo on line, di creare un conto di gioco per determinare l'identità e, soprattutto, l'età del consumatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite realizzate; e, ancora, di prevedere linee telefoniche per fornire assistenza ai giocatori, un'attività formativa anche per i dipendenti delle case da gioco e campagne di informazione sui rischi legati al gioco d'azzardo.

OCARE  
LINE MI  
ASSA E  
MPLI FICA  
MIA VITA  
IALE, SONO  
EI MESI  
HE NON  
SCO DI  
ASA...

## GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP) Analisi del fenomeno\*

Il Gioco d'azzardo patologico (GAP) veniva classificato nel DSM - IV - TR, il Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali della Associazione Americana di Psichiatria, tra i Disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove, come "un comportamento persistente, ricorrente, e mal adattativo di gioco d'az-

**zardo, che compromette le attività personali, familiari, o lavorative”**. Si configurava perciò come una vera e propria malattia quando l’impulso a giocare, ripetitivo e non più controllato, diventa l’interesse primario della propria vita e può essere affiancato da azioni illegali per procurarsi crescenti quantità di denaro. La versione successiva del manuale diagnostico statistico delle malattie mentali (il DSM V pubblicato dall’APA nel 2013) inserisce il “gambling disorder”, disturbo da gioco d’azzardo, nel capitolo più ampio dei disturbi correlati all’uso di sostanze o altre forme di dipendenza, collocandolo nella sottocategoria di “dipendenza sine substantia”, non correlata cioè all’uso e abuso di determinate sostanze, legali o illegali. Non vi sono dati statistici completi ed esaurienti sulle persone che soffrono di questo disturbo, anche perché il confine tra il comportamento fisiologico, che viene cioè considerato come attività ricreativa e piacevole ed accettata socialmente e quello francamente patologico, non è sempre ben delineato e passa attraverso uno stato intermedio, il cosiddetto gioco d’azzardo problematico, caratterizzato da un aumento del tempo e delle spese dedicati al gioco con vincite in denaro, con comportamento a rischio per la salute e necessità di diagnosi precoce ed intervento.

La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile in quanto, come anzidetto, ad oggi, non esistono studi accreditati, esaustivi e validamente rappresentativi del fenomeno. In ogni caso i dati epidemiologici disponibili in Italia non si discostano molto da quelli internazionali. Secondo i dati del Rapporto Eurispes 2009, in Italia il gioco d’azzardo coinvolge fino al **70 - 80% della popolazione adulta** (circa 30 milioni di persone). La popolazione italiana è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il **54% ha giocato d’azzardo con vincite in denaro almeno una volta negli ultimi 12 mesi**.

La stima però dei giocatori d’azzardo “problematici” (cioè di coloro che giocano frequentemente investendo anche discrete somme di denaro ma che non hanno ancora sviluppato una vera e propria dipendenza patologica pur essendo a forte rischio evolutivo) varia dall’**1,3% al 3,8%**



della popolazione generale (da 767.000 a 2.296.000 italiani adulti) mentre la stima dei giocatori d'azzardo "patologici" (cioè con una vera e propria malattia che si manifesta con una dipendenza patologica incontrollabile) varia dallo 0,5% al 2,2% (da 302.000 a 1.329.000 italiani adulti). Da alcune osservazioni inoltre emergerebbe che il 60% degli introiti totali da gioco (almeno per quanto riguarda le slot machine) sarebbero alimentati proprio da questa quota minoritaria di giocatori patologici più vulnerabili. Si tratta di soggetti particolarmente vulnerabili che per una serie di fattori, individuali (di tipo neuro psichico), familiari ed ambientali, se esposti allo stimolo del gioco e/o a pubblicità incentivanti il gioco, possono sviluppare una vera e propria patologia.

Questo dato, ormai consolidato dalle evidenze scientifiche, impone a tutte le amministrazioni di riferimento l'adozione di strategie e misure contenitive del fenomeno. L'indagine conoscitiva (student population survey) condotta negli anni 2012 - 2013 dal DPA sulla popolazione studentesca (15-19 anni), ha messo in evidenza la pratica del gioco d'azzardo nel 49,4% degli intervistati. Questa popolazione è composta da una

quota di giocatori sociali (39,0%), **da giocatori problematici (7,2%) e da giocatori patologici (3,2%)**. I soggetti di genere maschile hanno una prevalenza di gioco nettamente superiore rispetto a quelli di genere femminile (59,2% vs 37,1%). Una interessante anche se preoccupante associazione è stata trovata tra frequenza della pratica del gioco d'azzardo e consumo di sostanze che evidenzia una correlazione lineare tra le due condizioni sia nella popolazione giovanile (15-19 anni) sia in

quella generale (15-64 anni), il problema esiste ed è andato crescendo in questi ultimi anni anche a causa della sempre maggiore diffusione delle opportunità di gioco tramite internet e le nuove applicazioni degli smart-phone.

Sul piano legislativo il Ministero della Salute è intervenuto incisivamente sulla materia, facendosi promotore del decreto



KE 2014

legge 13 settembre 2012, recante disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute (GU n. 263 del 10-11-2012 convertito con legge 8 novembre 2012 n. 189 (così detto **Decreto Balduzzi** - vedi paragrafo precedente).

Come già detto, l'articolo 5 del decreto legge sopra menzionato prevede l'aggiornamento dei LEA per la prevenzione, cura e riabilitazione dei soggetti affetti da ludopatia. L'aggiornamento dei LEA è tutt'ora in fase di approvazione, tuttavia, già da diversi anni le Regioni hanno preso in carico i soggetti affetti da disturbo da gioco d'azzardo, compatibilmente con le risorse esistenti, attraverso i propri Servizi per le Dipendenze, fornendo loro assistenza e trattamenti. Tutte le realtà hanno in trattamento pazienti affetti da disturbo da GAP per un totale di **12.376 pazienti**.

(\* dalla RELAZIONE ALLE CAMERE SUI DATI RELATIVI ALLO STATO DELLE TOSICODIPENDENZE IN ITALIA -DOC. XXX n. 3 -agosto 2015)

## QUANDO IL GIOCO D'AZZARDO DIVENTA UNA PATOLOGIA?



Il gioco d'azzardo può trasformarsi nel tempo in una vera e propria patologia, pericolosa per te e per i tuoi famigliari perché può provocare gravi danni a livello relazionale ed economico.

Dietro la dipendenza da gioco, ci sono dei comportamenti e delle situazioni ricorrenti:

- ✓ Quando **non è più solo un occasionale momento di svago**
- ✓ Quando **non si riesce più a controllare il desiderio di giocare**
- ✓ Quando si spende **più del denaro disponibile, anche contraendo debiti**
- ✓ Quando **si diventa irritabili e di cattivo umore se non si gioca o si perde al gioco**
- ✓ Quando **si mente per giocare**
- ✓ Quando **si torna a giocare per recuperare le perdite**

Se ti accorgi che stai **diventando dipendente dal gioco** d'azzardo e che ti stai trasformando in un **giocatore patologico**, procurando a te e alla tua famiglia problemi sempre più grandi è meglio che ti fermi, rifletti e chiedi aiuto. Non pensare che la dipendenza da gioco d'azzardo sia esclusiva di un determinato periodo della vita. Giocano gli adulti, donne e uomini, nei casinò, nelle sale slot e nelle bische illegali, giungendo ad accumulare ingenti debiti verso banche e finanziarie. Si gioca nella terza età soprattutto alle lotterie istantanee (lotto, superenalotto, gratta e vinci), dove viene bruciato in pochi giorni l'intero importo della pensione.

Sempre più spesso anche i giovani e gli adolescenti sono travolti dal problema, iniziando magari con scommesse sportive o tornei di poker. Per i loro debiti non ricorrono alle banche: prendono i soldi là dove sono disponibili, rubandoli dal portafogli di mamma e papà, o vendendo l'oro sottratto a casa.



## ALCUNI CONSIGLI UTILI

- 1 GIOCA PER PIACERE.** Cerca di non considerare il gioco come un mezzo di guadagno, né come una fuga dalle difficoltà della vita. Soprattutto verifica se con il tempo il gioco non sia più accompagnato da un senso di divertimento.
- 2 FERMATI DOPO UNA VINCITA** e non riutilizzare il guadagno per una nuova partita. Approfittane invece per impiegarlo in qualcosa che può darti soddisfazione.
- 3 NON CHIEDERE SOLDI IN PRESTITO** se non ne hai più a disposizione. Eviterai debiti e ti costringerai a porti un freno.
- 4 STABILISCI UNA SOMMA LIMITE** all'inizio di ogni partita. Prima di uscire di casa, riduci il denaro che hai in tasca, toglì bancomat, assegni e carte di credito.
- 5 CONCEDITI DELLE PAUSE:** potrai così fare un bilancio di quanto ti è rimasto e verificare quanto tempo hai trascorso a giocare.

## Se pensi di avere un problema legato al gioco d'azzardo c'è qualcuno che può aiutarti:

- ▶ **Sportello telefonico SOS Truffa & C.** Telefonando al numero verde 800631316 potrai ricevere informazioni e consigli utili; gli operatori ti potranno orientare nella ricerca dell'Ente (non so se si dice così), Struttura o Associazione più vicina a te in grado di aiutarti nella soluzione di problemi legati al gioco d'azzardo.
- ▶ **Ser.T. di Modena**, Servizio Tossicodipendenze che si occupa anche della dipendenza da gioco d'azzardo. Via Sgarzeria, 19 a Modena - telefono 059 213 4850 - Apertura al pubblico: da lun a ven: 8.15-13.45 | mar, gio: 15.00-17.45 | sab: 8.15-11.30
- ▶ **LAG di Vignola** - Coopertiva Sociale che si occupa delle dipendenze fra cui anche quella legata al gioco d'azzardo. Sede e contatti: Referente del servizio *dott. Roberto Zeppa*. Telefono: 334 710 5045. Mail: [giocodazzardo@lagvignola.it](mailto:giocodazzardo@lagvignola.it) - Questo indirizzo e-mail è protetto dallo spam bot. Abilita Javascript per vederlo. Per accedere al servizio, o per ricevere informazioni sui comportamenti legati al gioco d'azzardo, il numero è attivo tutti i giorni dalle 9.00 alle 19.00.

### ▶ **Azzardo Point**

Punto di informazione per i cittadini e di ascolto per le persone legate al gioco d'azzardo. Lo sportello è attivo ogni mercoledì dalle 15.00 alle 18.00 in via Selmi 5, Vignola (MO).



Guida realizzata nell'ambito del progetto:  
"Legalità e tutela del consumatore:  
contrasto alle truffe e al gioco d'azzardo"