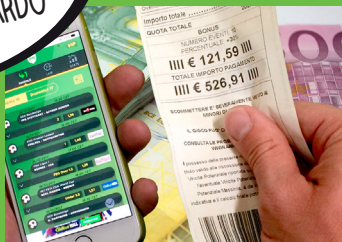




IL GIOCO D'AZZARDO SPIEGATO BENE.

LA PRIMA GUIDA CHE
SVELA I LATI OSCURI
DEL GIOCO D'AZZARDO



GRATTA E VINCI, SLOT MACHINE, SCOMMESSE SPORTIVE, E VIRTUALI, LOTTO ISTANTANEO, GIOCO ONLINE ECC.



IL GIOCO D'AZZARDO

SPIEGATO BENE.

INDICE

• Introduzione	pag 03
• Storia del Gioco d'Azzardo	pag 04
• Il Fenomeno nel Mondo	pag 06
• Gioco in Italia / problemi connessi	pag 08
_ 1. Tasse	pag 09
_ 2. Minori	pag 09
_ 3. Criminalità organizzata	pag 10
_ 4. Dipendenza Patologica	pag 11
• Gioco moderato/problematico/patologico	pag 12
• Differenza tra gioco e azzardo	pag 14
• Il tuo rapporto con il gioco	pag 16
• Sportelli e servizi per informazioni e aiuto	pag 18
• Identikit > giochi e possibilità di vincita	pag 20
_ slotmachines	pag 21
_ gratta e vinci	pag 22
_ scommesse	pag 23
_ lotto istantaneo	pag 24
_ lotto e supernalotto	pag 25
• Campagne di sensibilizzazione	pag 26
• Glossario	pag 28

GIOCO D'AZZARDO... RISORSA O PROBLEMA?

Il gioco d'azzardo è sempre esistito, e ogni cultura occidentale ha dovuto cercare una via tra proibizionismo e regolamentazione. Negli ultimi dieci anni la via scelta dall'Italia ha determinato un moltiplicarsi delle concessioni di gioco che **hanno portato il mercato italiano dell'azzardo ad essere il più grande d'Europa.**

Una risorsa fondamentale, dicono, per mettere a posto i conti dello Stato. Ma questa diffusione esponenziale di giochi e di luoghi in cui giocare ha anche un lato oscuro: **la diffusione del gioco problematico e di una vera e propria forma di dipendenza nota come G.A.P., sindrome da Gioco d'Azzardo Patologico.**

Cosa separa l'innocente passatempo, la remunerativa risorsa erariale dalla dipendenza e dal problema sociale?



ideazione editoriale e grafica

Paolo Nanni

comitato scientifico

Carlo Flamini, Brunetta Formica,

Gianni Giuli, Valerio Valeriani

redazione

Valentina Gazzani, Paolo Nanni,
Deborah Tamanti, Massimo Tasso,
Stefano Stoccutto.

fonti

Azzardopoli 2.0 dell'ass. Libera,
Ministero della Salute, CNR, Rete
Slotmob, siti concessionari, ADM,
principali studi, organi di stampa.

STORIA

NASCITA ED EVOLUZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

Dado dell'epoca romana.

LE ORIGINI ARABI, ROMANI E CINESI



Il termine “azzardo” deriva dall'arabo “az-zahr”, che significa dado: infatti i più antichi giochi d'azzardo si facevano utilizzando dadi e scommettendo sul numero che sarebbe uscito. Fin dal 3000 a.c. i cinesi e in seguito europei e medio orientali usavano dadi o giochi simili. Secondo i ritrovamenti, tra i primi a scolpire un dado a sei facce regolari furono gli Egizi, intorno al 2000 a.c.

Nella Grecia culla della cultura occidentale la mitologia ci racconta che una partita a dadi scatenò liti tra gli dei. Diogene, filosofo greco del 400-300 a.c., riferisce che il grande maestro Socrate fosse finito sul lastrico a causa del gioco eccessivo. I cinesi furono i precursori delle scommesse sportive su combattimenti e gare, sia di uomini che di animali. L'invenzione della carta, in Cina, nel primo millennio ha permesso il progresso dei giochi più complessi, ma anche di giochi trasportabili e leggeri, quindi maneggevoli, arrivando all'invenzione delle carte.

*"I bari" di Caravaggio,
Milano 1496 circa.*

DALLA MODERNITÀ A OGGI
**CARTE, CASINÒ,
LOTTERIA, ONLINE.**

Il primo mazzo da gioco viene collocato nel X secolo, in Cina, e da qui iniziò la diffusione, passando dall'India, medio oriente, poi, con le prime crociate all'inizio dell'XI secolo, arrivò anche nel nostro continente con i soldati. Nell'Europa del Medioevo il gioco dei dadi rimase comunque il più diffuso nei ceti bassi perché era tra i più economici da reperire e da trasportare. Una nuova crescita dell'azzardo avviene in questo periodo, quando i maestosi eventi sportivi classici sono sostituiti da giostre e combattimenti di galli, eventi in cui il ceto basso scommette.

Nel Rinascimento, dal XIV al XVII secolo, lo sviluppo dei giochi raggiunge altri livelli, in Francia nasce la lotteria, e del resto la maggior parte dei giochi dei casinò ha inizio in questo periodo, compreso lo sviluppo e l'affermazione dei giochi con le carte, tra questi il poker. Uno dei primi casinò è quello di Venezia, nel 1638, e se non è il primo è comunque il più antico ancora attivo. L'invenzione del gioco come fenomeno di massa, specie con le lotterie, ci porta al ventesimo secolo e la crescita esponenziale del gioco online ci porta al ventunesimo.

COS'È IL GIOCO D'AZZARDO OGGI?

Come nelle sue origini il gioco d'azzardo (o “Gambling” in inglese) consiste nello scommettere beni, di solito denaro, sull'esito di un evento futuro, allo scopo di ottenere un beneficio, anche questo di solito in denaro. Tipicamente i giochi d'azzardo si basano sulla fortuna, mentre la componente legata all'abilità è minima o assente, o meramente previsionale (esempio: scommessa sportiva). Giocatore d'azzardo può essere chiunque.

QUANTO È DIFFUSO?

È un fenomeno e un'industria presente in quasi tutto il Mondo che genera enormi fatturati e anche enormi perdite (vedi a fianco). Con l'avvento delle case di gioco online il mercato dell'azzardo ha trovato un nuovo luogo/nonluogo in cui prosperare: esistono casinò virtuali, poker room, agenzie di scommesse; esistono siti con le recensioni di tutti i luoghi in cui si può scommettere, comunità di giocatori e forum di discussione.

Il miraggio della vittoria viene alimentato con marketing aggressivi, a fronte dell'esaltazione di qualche vincitore ci sono milioni e milioni di perdenti e l'arricchimento di poche multinazionali.

LA CORSA ALLE PERDITE

Nei grafici elaborati da *The Economist* nel 2017 vediamo la classifica mondiale di “perdita” nel gioco d’azzardo.

L’Italia si piazza nona nella classifica che considera la spesa per abitante (grafico sotto) e quarta nella classifica che riguarda la cifra complessiva bruciata nel gioco (grafico a lato).

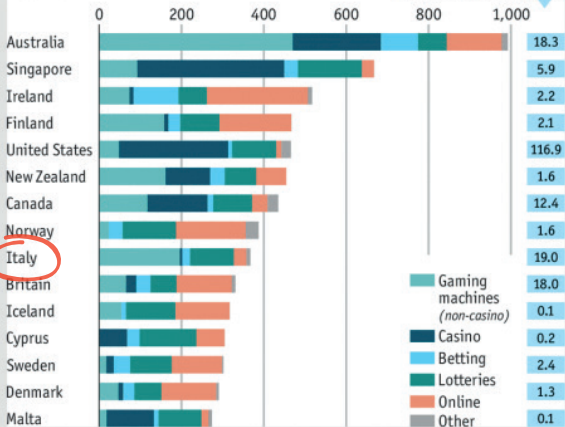
Italy



2016 estimate

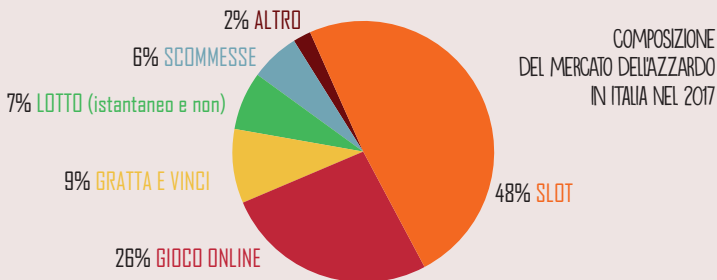
Biggest gamblers, loss* per resident adult, \$

Total losses by country, \$bn



Il mercato italiano del gioco d'azzardo è 1° in Europa e 4° nel Mondo per volume di affari. Negli ultimi anni si è viaggiato con un ritmo di denaro investito che ha superato nel 2009 i 50 miliardi di euro, nel 2011 i 70, nel 2017 i 100. Per il 2018 non vi sono ancora dati ufficiali, ma le stime ci prospettano di nuovo una movimentazione intorno ai 100 miliardi di euro o addirittura in crescita.

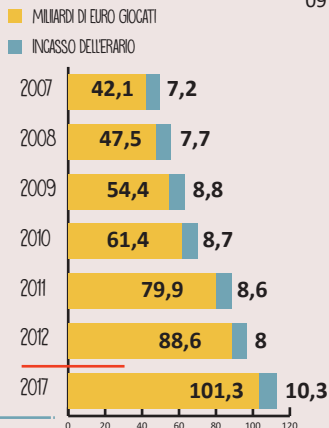
Nel totale del giocato a farla da padrone sono le slot-machines, che nel 2017 rappresentano quasi il 50%. Le due tipologie consentite sono AWP e VLT con queste seconde a crescere rispetto alle prime. Seguono le diverse modalità di gioco online (che permettono tutti i giochi, in particolare poker), poi gratta e vinci, lotto e varianti, scommesse.



PROBLEMI LEGATI ALL'AZZARDO

1. LE TASSE SUL GIOCO

Lo Stato non gestisce direttamente l'Azzardo, ma lo dà in concessione a soggetti privati. La tassazione applicata, i rinnovi automatici delle concessioni, alcune condanne di risarcimento per danni erariali hanno alimentato polemiche riguardo la forza delle lobbies del gioco lecito e del loro rapporto con la politica. **In effetti il denaro giocato è cresciuto molto negli ultimi anni mentre l'incasso dell'erario è cresciuto in maniera non proporzionale (vedi grafico).** E la filiera dell'azzardo quanto guadagna? Una cifra di poco inferiore al prelievo fiscale, il resto del giocato torna in vincite ai giocatori.



Diverse ricerche svelano che una rilevante quantità di minorenni accede all'azzardo nonostante il divieto. Secondo il CNR il 33% ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno.

33
%

PROBLEMI LEGATI ALL'AZZARDO

2. DIVIETO AI MINORI

Secondo la maggior parte delle rilevazioni i minori giocano d'azzardo in modo rilevante, senza incontrare troppi problemi, nonostante il divieto. I giochi d'azzardo più diffusi tra i minorenni sono scommesse sportive e gratta e vinci (il primo grattino lo passano i parenti). Vi è inoltre il gioco online, che incombe, e su cui i controlli sono difficili. In generale appare evidente da parte di giovani e adulti una sottovalutazione dei pericoli del gioco e del divieto.



Tra i motivi usati per giustificare l'esponentiale diffusione delle concessioni di gioco c'era quello di togliere dalle mani della criminalità il reddito derivante dal gioco illegale. Oggi possiamo dire che l'intento non risulta del tutto conseguito, visto che la criminalità organizzata sta usando il gioco d'azzardo legale in diversi modi, principalmente due:

- 1 • *riciclo di denaro sporco, proveniente cioè da settori come lo spaccio di droghe, impiegato poi per costruire e/o mettere in opera sale slot e agenzie;*
- 2 • *guadagno diretto e indiretto sul gioco, tentando di entrare nelle società che lo gestiscono, o facendo con esse affari, attività di spalleggiamento e abuso.*

Sono diversi gli indizi riguardo la gravità della situazione: dalle denunce di baristi intimiditi o minacciati, al dato dei beni sequestrati alle cosche che per oltre il 9% sono costituiti da sale giochi e agenzie scommesse, fino infine alla scoperta di numerose slot clonate e scollegate dai server ministeriali.

COME COMBATTERE LE CRIMINALITÀ?

Dal 2012 con l'aggiornamento del Codice delle leggi antimafia anche per le società che gestiscono il Gioco è necessaria la documentazione antimafia, per tutte le persone che fanno parte della proprietà (oltre il 2% di partecipazione al capitale) o della dirigenza. Ma nella pratica un soggetto come la Bplus continua ad avere la concessione di buona parte delle slot italiane nonostante gravi imputazioni.

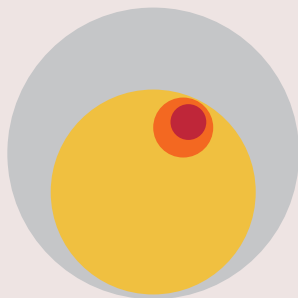
4. IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Il G.A.P. è una dipendenza del tutto simile a quella che si istaura con le droghe. Il giocatore patologico compromette gradatamente lavoro, relazioni, salute. Spesso causando gravi problemi anche ai familiari. Secondo i dati del Ministero della Salute negli ultimi anni il G.A.P. sta crescendo.

QUANTI SONO I MALATI DI GIOCO?

La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile. In una recente pubblicazione del CNR (basata sugli studi IPSAD e ESPAD Italia) si rileva che sulla popolazione 15-64 anni il 42,8% sarebbe costituita da giocatori d'azzardo assidui o occasionali.

Tra coloro che giocano il 15,2% presenta un rischio minimo, il 5,9% un rischio moderato (cioè vicino o corrispondente al gioco problematico), il 2,4% un rischio severo (cioè affine al gioco patologico).



- 38.760.000 Popolazione Italiana 15-64
- 16.590.000 Giocatori 15-64 anni
(almeno una volta ultimi 12 mesi)
42,8%
- 980.000 Giocatori rischio moderato
5,9% (di chi gioca)
- 400.000 Giocatori rischio severo
2,4% (di chi gioca)

Ovviamente non tutti coloro che giocano diventano dipendenti dal gioco o sviluppano una problematica. Cosa differenzia un rapporto con il gioco pericoloso da uno che non lo è?

GIOCO NON PROBLEMATICO

Nel gioco d'azzardo moderato il giocatore è in grado di gestire l'impulso a giocare ed è consapevole dei rischi che corre e fino a che punto può osare. Di solito stabilisce una cifra da mettere in gioco e accetta l'esito senza accanirsi a ritentare ancora la sorte. Non di rado gioca per socializzare più che per vincere.

GIOCO PROBLEMATICO

Nel gioco d'azzardo problematico il giocatore può ancora gestire i suoi impulsi ma la motivazione che lo spinge a giocare diventa più rischiosa. Non più il divertimento ma l'impropria ricerca di una soluzione di problemi personali o sociali. Aumenta il denaro perso.

GIOCO PATOLOGICO

Il giocatore, contrariamente a quanto crede, non può smettere quando vuole. Ciò comporta un aumento progressivo delle somme giocate, uno stato di irrequietezza che subentra quando si tenta di ridurre il gioco e pensieri sul gioco sempre più presenti e invadenti. Si pensa a quando si giocherà, dove, come assicurarsi la vincita o come procurarsi il denaro per giocare. Si continua a giocare nonostante tutti i problemi che ne conseguono: indebitamento, problemi familiari, lavorativi, isolamento sociale.



MA COME SI ARRIVA ALLA DIPENDENZA?

Spesso la ricerca di divertimento si mescola con l'urgenza di sfuggire a problemi: solitudine, crisi temporanee nei rapporti affettivi, stress eccessivo. Le vincite occasionali spingono a giocare ancora di più, poi aumentano le perdite e c'è una progressiva carenza di controllo sull'attività di gioco. Si torna a giocare per recuperare le perdite, si mente per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo. Più aumentano il senso di colpa, la rabbia, la disperazione e l'ansia, più si gioca d'azzardo.

IL GIOCO

DIFFERENZE TRA "GIOCO"
E "GIOCO D'AZZARDO"

Per mantenere il gioco d'azzardo un passatempo innocuo, giova capire cosa lo rende pericoloso e diverso dagli altri giochi a cui non aggiungiamo la parola "azzardo".

il Gioco in senso generico è un elemento essenziale della vita che svolge la fondamentale funzione di "allenarci" ad affrontare diverse situazioni, sperimentandole in modo simulato e in un contesto protetto. Dai giochi hanno preso il via anche tutti gli sport moderni. Il gioco d'azzardo differisce poiché la sua natura vede nella vincita di denaro e nel rischio elementi principi, e il percorso di gioco (gameplay) è basato su eventi casuali o prevalentemente casuali.

GIOCHI TRADIZIONALI

basati sull'abilità, sono fondamento di molti sport contemporanei; allenano concentrazione, memoria, coordinazione, strategia ecc.

GIOCHI D'AZZARDO

basati sul caso, vedi esempio delle corse a handicap, dove i cavalli migliori vengono appesantiti per rendere la vittoria più imprevedibile e le scommesse più difficili.

GIOCO TRADIZIONALE vs GIOCO D'AZZARDO

Lento

arrivare alla conclusione richiede un percorso, una partita o addirittura una lunga serie di partite.

Rituale

scandito da una serie di momenti significativi, ad esempio il saluto all'avversario.

Sociale

è pretesto e luogo per stare con gli altri, a volte l'interazione è elemento essenziale del gioco.

di Abilità

per sperare di vincere e di giocare bene bisogna usare molte qualità individuali e/o collettive.

Faticoso

ci vogliono attenzione, intensità, pazienza, costanza.

Complesso/difficile

bisogna imparare molte regole, e capirne lo spirito è parte essenziale del gioco e del divertimento.

Visibile

si svolge di solito in modi e luoghi evidenti; per alcuni giochi vi è un pubblico appassionato.

Veloce

pochi minuti, a volte secondi. Bisogna sapere subito com'è andata, così si rigioca e si spendono altri soldi.

Consumistico

caratterizzato dall'acquisto, a volte si può giocare anche senza proferire parola.

Solitario

sovente il gioco d'azzardo si svolge in completo isolamento dagli altri o con pochissime interazioni.

di Fortuna

nella stragrande maggioranza dei giochi d'azzardo conta solo il caso.

Comodo

si fa spesso distrattamente, senza pensare, forse proprio per non pensare.

Semplice/facile

meccanica basilare, ci sono poche mosse, che sono spesso del tutto obbligate.

Invisibile

si svolge di solito con discrezione se non sotterfugio; chi gioca sovente non ha nessuna voglia di farlo sapere.

E TU?

IL NOSTRO RAPPORTO CON IL GIOCO, COM'È?

Posto che tutti siamo in grado di comprendere che nel gioco d'azzardo è molto più probabile perdere, specie alla lunga, perché si gioca? Abbiamo provato a chiederlo ai ragazzi delle scuole in alcuni appuntamenti dedicati alla sensibilizzazione. Ecco cos'hanno risposto:



- PER AVERE SOLDI FACILI
- PER CAMBIARE LA SITUAZIONE ECONOMICA
- PER TROVARE UNA SVOITA DI VITA
- PER CURIOSITÀ, PER FARE UNA NUOVA ESPERIENZA, PROVARE L'EFFETTO
- PER DIVERTIMENTO, COME SVAGO
- PER RIEMPIRE IL TEMPO
- PER AVERE UNA VALVOLA DI SFOGO AI PROBLEMI, ALLE FRUSTRAZIONI
- PER NON PENSARE, PER ANESTETIZZARSI
- PER SOLITUDINE
- PER EVADERE DALLA ROUTINE, FARE QUALCOSA DI DIVERSO
- PER LA SENSAZIONE DI VINCERE, PER L'ECCITAZIONE CHE GENERA
- PER PROVARE IL BRIVIDO DEL RISCHIO
- PER SFIDARE LA SORTE, PER BATTERE QUALCUNO O QUALCOSA

Le motivazioni variano dall'ambito patrimoniale alla sfera delle sensazioni, e suggeriscono come il gioco possa essere caricato di aspettative che il marketing stesso ci induce a coltivare. Probabilmente alcune motivazioni si legano di più al rischio di sviluppare gioco problematico o dipendenza rispetto ad altre. E' il momento del test!

TESTATI

No a tutte le domande

> non hai problemi con il gioco d'azzardo.

Sì a 1 domanda

> fai attenzione a come si evolve il tuo rapporto con il gioco.

Sì a 2 domande o più

> è possibile che tu abbia una forma di gioco problematico; devi cambiare il tuo rapporto con il gioco.

1 TI È CAPITATO DI USCIRE
APPOSITAMENTE PER
ANDARE A GIOCARE?
SÌ ☐ NO ☐

2 HAI MAI DETTO DI AVER
VINTO QUANDO NON
ERA VERO?
SÌ ☐ NO ☐

3 TI SEI SENTITO IN COLPA
PER IL MODO IN CUI
GIOCHI D'AZZARDO?
SÌ ☐ NO ☐

4 SEI STATO CRITICATO DA
QUALCUNO PER IL GIOCO
D'AZZARDO?
SÌ ☐ NO ☐

5 TI È CAPITATO DI GIOCARE
MOLTO PIÙ DI QUELLO CHE
AVEVI IN MENTE?
SÌ ☐ NO ☐

A CHI CHIEDERE INFORMAZIONI E AIUTO?

I problemi con il gioco d'azzardo sovente creano imbarazzi, ma il Servizio Sanitario Nazionale fornisce informazioni e terapie in modo riservato e gratuito. Dunque ci si può rivolgere al Servizio Dipendenze Patologiche più vicino (anche i familiari possono accedere), oppure agli altri enti e associazioni che fanno parte della rete sociale e sanitaria. Per un approccio semplice e diretto sono attivi in tutta Italia sportelli e numeri verdi, come quello della Regione Marche:



È importante chiedere aiuto prima che il gioco abbia determinato danni gravi. E se questi si sono verificati non si può attendere neanche un minuto. Fortunatamente negli ultimi anni nel nostro territorio si è attivata una rete di servizi per aiutare persone in difficoltà e famiglie, che offrono percorsi gratuiti in cui è garantita riservatezza.

DIPARTIMENTO DIPENDENZE PATOLOGICHE AREA VASTA 3 ASUR MARCHE

S.T.D.P. di Macerata, Via S. Lucia, 2 | 0733.2572597

S.T.D.P. di Camerino, Via E. Betti, 15 | 0737.637740

S.T.D.P. di Civitanova M., Via G. D'Annunzio | 0733.823951

AMBITI TERRITORIALI

XIV Piazza XX Settembre, Civitanova Marche | 0733.822230

XV Viale Trieste, 24 Macerata | 0733.256555 / 256305

XVI Via Piave, 12 San Ginesio | 0733.656005

XVII Viale Mazzini, 29 San Severino Marche | 0733.637245

XVIII Via Venanzio Varano, Camerino | 0737.6175215

COOPERATIVA SOCIALE P.A.R.S. "PIO CAROSI" ONLUS

C.da Cigliano, 15 Villaggio San Michele Arcangelo,
Corridonia | 0733.434861

Altre Sedi: Civitanova Marche, Recanati,
Morrovalle, Sarnano

Info Point 342.3995950

COOPERATIVA SOCIALE BERTA 80

Via Rocchetta, 48 San Severino Marche

Info point 0733.636116

COOPERATIVA SOCIALE COOSS MARCHE ONLUS

Sportello d'ascolto a Castelraimondo,
Matelica, Camerino, San Severino Marche
| 339.8676137

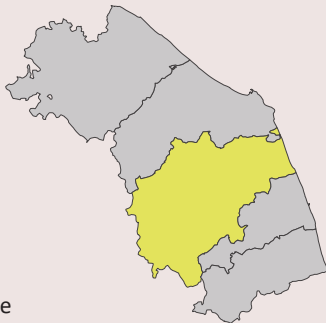
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE GLATAD ONLUS

Via Lucentini, 14 Tolentino | 0733.960845

Info point 800.984565

ASSOCIAZIONE A.M.A. AUTOMUTUOAUTO

Via Beniamino Gigli, 2 Macerata | 349.8264230



SOGGETTI
ATTIVI PER
AIUTO AZZARDO
NEL TERRITORIO
PROVINCIA DI
MACERATA

In Italia ci sono più di 400 mila slot, circa 50 tipi diversi di gratta e vinci, decine di varianti di lotto e scommesse. Passeggiando in una qualsiasi cittadina italiana ogni 100/300 metri ci si imbatte in luoghi in cui giocare.

MARKETING E PENSIERO MAGICO

Inoltre un marketing martellante ci suggerisce che la vincita è facile, a portata di mano. Gli articoli sui giornali ci dicono che una persona ha vinto 5 milioni, non che 5 milioni di persone hanno perso. **Sono i nostri stessi meccanismi di pensiero a proiettarci nella trappola**, a farci credere che se un numero ritarda allora dovrà uscire, che un sogno o che l'istinto ci guida, che il momento fortunato o quello della rivincita è arrivato. In realtà niente di tutto questo è razionale. Anzi, la ragione ci dice che **non ha senso investire tempo, denaro, speranze in qualcosa che è clamorosamente improbabile**.

(IN UN ANNO)

VINCERE? 50 VOLTE PIÙ PROBABILE
MORIRE IN INCIDENTE D'AUTO

- Confrontare le probabilità di una grossa vincita con quelle di un evento negativo aiuta a capire come l'azione del "desiderio" prevalga sul nostro senso di realismo spingendoci a provare e riprovare.

1 MILIONE DI EURO VINTI



1 INCIDENTE STRADALE MORTALE





NEW SLOT E VLT SLOTMACHINES

COSA

inventate in America nel 1887,
giunte in Italia nei Casinò, ora
sono in ogni angolo di città,
denominate **New Slot o AWP.**
Dal 2011 sono anche arrivate le
VLT, slot per grandi sale.

CHI

Cirsa Italia, Codere Network, Cogetech,
G.Matica, Gamenet, Hbg Connex, Intralot
Gaming Machines, Lottomatica, Videolot
Rete, Netwin Italia, Nts Network, Bplus,
Sisal Entertainment, Snaitech.

QUANTO

si punta **1 €**, nelle AWP.
da **0,10 a 10 €**, nelle VLT.

DOVE

nelle sale slot, ma anche in:
tabacchi, edicole, bar.

VINCITA

> 100 €

*è la massima vincita per
partita con le AWP.*

> 500 mila €

*è il jackpot nazionale legato
all'utilizzo delle VLT.*

PROBABILITÀ DI VINCERE

> VARIABILI

*AWP e VLT sono programmate
per tirare fuori a ogni ciclo il
75-85% dell'incassato (payout).*

**Ma la quota di denaro totale
disponibile non ci dice la
probabilità di vincerlo in
una certa giocata.**



TUTTI PAZZI PER LE VLT

- le VLT (acronimo di Video Lottery Terminal),
presenti solo nelle grandi sale slot, **stanno
raggiungendo il fatturato delle AWP** nonostante
siano quasi un decimo di queste ultime.

LOTTERIA ISTANTANEA GRATTA E VINCI

COSA

inventati nel 1974 negli Stati Uniti, sono biglietti di **lotteria istantanea**, cosiddetta perché basta grattare la parte argentata per sapere se si è vinto.

CHI

lo gestisce **Lottomatica**, multinazionale autorizzata dall'ADM. Lo grattano milioni di italiani, è una delle fette rilevanti del mercato dell'azzardo.

QUANTO

richiede un investimento da **0,50 a 20 euro**. payout: 70% circa

DOVE

si trovano in: tabacchi, edicole, uffici postali, bar, benzinai, online.

QUASI VINTO...

- alcuni studi sui tagliandi hanno evidenziato che sovente (**oltre il 40% dei casi**) capita di "sfiorare" il numero vincente, ad es. grattare 41 quando si vincerebbe col 42. Solo un caso?



VINCITA

> 0,50 - 7 milioni €

i premi più alti sono legati ai gratta e vinci più costosi.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> 40-50%

per vincita minima, ad es. lo stesso prezzo del biglietto

> 1 su 5 milioni

*la possibilità di vincere il premio più alto al "mega miliardario", ciò significa che nel corso della vita è **8 volte più probabile** ricevere una scala reale servita nel poker.*



SPORTIVE E NON SCOMMESSE



VINCITA

> **50 mila €**

è la massima vincita consentita.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> **VARIABILI**

le quote sono decise dai concessionari tramite proprie elaborazioni e previsioni. Tanto è minore la quota proposta su un evento tanto è maggiore la probabilità che questo evento si verifichi. E viceversa.



COSA

Le scommesse sportive sono legali in Italia dagli anni '90. Si tratta di prevedere vittorie e sconfitte negli eventi.

CHI

Sisal, Intralot, Better, Betfair, Betclick, MyBet, Lottomatica, Eurobet, Bwin, Tipico, Bigsport, Bet-At-Home, Paddy Power, Bet365, NetBet, William Hill, Snaitch, Unibet, tutti autorizzati dall'ADM.

QUANTO

si punta da **2 a 500 €**.

DOVE

Nelle agenzie, ma anche in alcuni bar e tabacchi.

LIVE E VIRTUALI

- i tempi di attesa si sono azzerati, quindi aumenta il rischio di compulsione, con le **scommesse live** (nei 5 minuti) e le **scommesse virtuali** (su eventi simulati al computer).

WIN FOR LIFE, 10 E LOTTO EGG. LOTTO ISTANTANEO

COSA / COME

dal 2005 il lotto istantaneo si affianca al Lotto. Nel lotto istantaneo sai subito se hai vinto o perso, e così puoi subito rigiocare altro denaro.

CHI

10 e Lotto è di **Lottomatica**, Win For Life e Grattacieli sono di **Sisal**, autorizzati come sempre dall'ADM.

QUANTO

richiede un investimento da **1 (gioco classico) a 20 €**. payout: 50-75%.

DOVE

si può giocare in: tabacchi, edicole, bar, online.

204 ESTRAZIONI AL GIORNO

- interessante notare l'evoluzione del gioco Win For Life: nel 2009 si giocava dalle 8 alle 20, con un'estrazione all'ora. **Oggi si gioca dalle 7 alle 23.55 con una estrazione ogni 5 minuti.**



VINCITA

> 1 € / 100.000 € + rendita
i premi più alti sono legati a investimento maggiore.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> 20-50%
per vincita minima, ad es. lo stesso prezzo del biglietto

> 1 su 1.847.650
per il premio più alto di Win For Life, ciò significa che nel corso della vita è 600 volte più probabile essere colpiti da un fulmine.





E LOTTO SUPERENALOTTO

COSA

Il superenalotto nasce come variante del lotto, appoggiandosi alle sue estrazioni, moltiplicando i premi in maniera stellare.

CHI

Sisal, autorizzato dall'ADM.

QUANTO

si punta da 1 a 2 €, con i sistemi si arriva a centinaia. payout: 34%.

DOVE

Nei luoghi con licenze alla vendita di beni sotto monopolio, principalmente tabacchi.

SLOGAN

Avanti il prossimo milionario.

VINCITA

> **100 milioni €**

cifra che ha a volte raggiunto e superato il jackpot.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> **1 su 622.614.630**

vincere il jackpot al superenalotto è indubbiamente l'evento più improbabile di tutti, è 2 volte più probabile fare un numero di cellulare americano a caso e sentire rispondere dall'altra parte il Presidente Obama.



ERA MEGLIO IL LOTTO...

- il tradizionale lotto, il più anziano dei giochi d'azzardo popolari, è anche quello più "generoso", cioè in cui è più probabile vincere e in cui le somme vinte sono meglio rapportate alle perse.

CAMPAGNE

COMBATTERE E
SENSIBILIZZARE

Se da una parte abbiamo multinazionali che possono investire in modo quasi illimitato per invitarci a giocare, dall'altra cosa si può fare per sensibilizzare giovani e adulti riguardo i pericoli di una diffusione eccessiva del gioco d'azzardo?

ITALIA > **SLOTMOB**, SENZA SLOT, METTIAMOCI IN GIOCO ECC.

In Italia si è puntato molto su iniziative "dal basso" direzionate soprattutto contro la diffusione selvaggia delle slotmachines.

Slotmob ha realizzato quasi 100 flashmob in tutta Italia (vedi foto), **Senza Slot** sta realizzando la mappatura nazionale dei bar senza slot, **Mettiamoci in gioco** è attiva su una serie di iniziative e nella trattativa coi concessionari.

slotmob

Un bar senza slot ha più spazio per le persone



**mettiamoci
in gioco**

CAMPAGNA NAZIONALE
CONTRO I RISCHI
DEL GIOCO D'AZZARDO



CANADA

In questa campagna canadese si mira a far comprendere come la dipendenza del gioco d'azzardo sia del tutto simile in quanto a conseguenze a quella per le droghe più note.



27



AUSTRALIA

In uno dei paesi con il più alto tasso di gioco (vedi pag 7) si punta direttamente a pubblicizzare il modo per smettere: il programma di astinenza per 100 giorni.



SINGAPORE

Esempio di effetto boomerang a Singapore dove la diffusa campagna contro le scommesse sportive ci mostrava un bambino afflitto confessare agli amici che il padre aveva scommesso tutti i soldi di casa sulla vittoria della Germania al mondiale. Poi la Germania vinse davvero e la rete si scatenò nelle parodie.



GLOSSARIO

IL GIOCO D'AZZARDO DALLA A ALLA ZETA

- TERMINE TECNICO
- STATO EMOTIVO
- RISORSA
- TIPO DI GIOCO
- ALTRO

All in • termine utilizzato nel gioco del poker: è l'azione con cui il giocatore punta tutto il denaro che ha davanti a sé. Letteralmente “tutto dentro”.

ADM • acronimo di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ex AMSS). Ente Statale che regola il gioco d'azzardo in Italia. Concede le licenze e incassa una percentuale su tutte le somme giocate.

Adrenalina • ormone secreto in situazione di tensione o di pericolo. Aumenta la frequenza cardiaca e respiratoria. Dà l'impressione di sentirsi più forti e audaci.

Alea • termine latino che significa “dado”, il più antico gioco d'azzardo. Alea significa imprevedibilità, e l'aleatorietà del gioco indica che è casuale.

Alessitimia • indica la difficoltà a percepire e descrivere i propri stati emotivi. Può condurre verso modulatori di umore come il gioco d'azzardo.

Amministratore di Sostegno • figura che aiuta e tutela le persone che incontrano difficoltà nella gestione dei propri patrimoni. Possono farne richiesta anche le persone che presentano problemi di dipendenza da gioco d'azzardo.

Ansia • stato di allerta, apprensione e tensione, di solito dovuto a situazioni particolari. Può essere stimolo positivo ad agire, più spesso negativo.

Astinenza • nel gioco d'azzardo patologico indica i sintomi che subentrano quando si cerca di smettere di giocare o dopo un po' che non si gioca.

Azzardo • dall'arabo “az-zahr” cioè “dado”. Termine comunemente utilizzato per indicare una situazione di rischio.

Bankroll • l'importo totale disponibile per essere giocato. Nei casino online rappresenta l'ammontare di denaro presente nel conto di gioco.

Bingo • gioco d'azzardo a premi il cui scopo è quello di riempire una tabella numerica con i numeri sorteggiati.

Blackjack • gioco di carte d'azzardo molto popolare. Lo scopo è arrivare a 21.

Bonus • un accredito di denaro offerto dal casino online per premiare i nuovi clienti e gratificare quelli più fedeli, spesso soggetto ad alcuni vincoli di utilizzo.

Brivido della scommessa • sensazione più o meno intensa di eccitazione che si prova quando si effettua una giocata; composta da un mix di piacere e tensione.

Buy-In • nel poker indica la somma di entrata per giocare una partita o torneo.

Calibratura • indica il ciclo di vincita/perdita su cui sono calibrate le slotmachines. In Italia su un ciclo di 140 mila partite i giocatori perdono il 25% del giocato.

Chasing • rincorsa alla perdita. Meccanismo che nel gioco d'azzardo patologico spinge a giocare ancora nonostante le continue perdite, confidando nel rifarsi.

Chips • o fiches, sono i gettoni utilizzati al posto del denaro nei casinò.

Compulsività • tendenza a ripetere in modo irrefrenabile determinate azioni. I giochi d'azzardo più sono veloci più favoriscono la compulsività.

Consulta Nazionale Antiusura • associazione che sostiene i giocatori d'azzardo patologico che abbiano contratto debiti legalmente oppure da usurai.

Craving • desiderio incontrollabile (di giocare). Tipico in tutte le dipendenze.

Casinò • struttura autorizzata a ospitare gioco d'azzardo. In Italia i casinò esistenti sono 4, a San Remo, Venezia, Campione d'Italia, Saint Vincent.

Casinò on line • struttura virtuale, il gioco avviene tramite Internet e utilizzando dei sistemi di software o attraverso webcam (Live Casinò).

Dadi • gioco d'azzardo che si svolge indovinando il risultato dei dadi stessi.

Dipartimento Dipendenze Patologiche • servizio sanitario a cui rivolgersi per avere informazioni e aiuto su qualsiasi dipendenza, azzardo compreso.

Dea Bendata • immagine con cui fin dai tempi antichi viene raffigurata la Fortuna. La benda agli occhi esprime il meccanismo casuale del suo agire.

Depressione • disturbo dell'umore. Chi ne soffre non riesce più a provare interesse e piacere per le attività che prima lo appassionavano. Il Gioco d'Azzardo

Patologico può condurre alla depressione.

Frustrazione • stato d'animo che agisce sotto forma di irritazione, rabbia o delusione e tristezza. Tipico stato emotivo che induce al gioco.

G.A.P. • acronimo di Gioco d'Azzardo Patologico.

Gambling • termine inglese per gioco d'azzardo.

Gioco • attività caratterizzata da divertimento e sperimentazione che da sempre accompagna la vita umana e animale. La maggioranza delle valenze positive del Gioco si perdono con la componente dell'azzardo.

Gioco D'azzardo Patologico • dipendenza legata a uno o più giochi. Prima dell'avvento del G.A.P. vi è un periodo variabile di Gioco Problematico.

Gioco illegale • giochi d'azzardo gestiti dalla criminalità organizzata.

Gioco Problematico • relazione con il gioco d'azzardo che ancora non è definibile dipendenza, ma che già produce effetti negativi nella vita quotidiana.

Giocatori Anonimi (Gam-Anon) • gruppo di auto aiuto per uscire dalla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso un programma di 12 passi.

Gratificazione • soddisfazione di solito collegata ad azione costruttiva.

Gratta e vinci • lotteria istantanea.

Gufo • spregiativo di persona che osserva in attesa del suo turno di gioco.

Illusione • errore dei sensi e della mente, falsificazione della realtà.

Irritabilità • stato di eccitazione che porta a reagire agli stimoli esterni.

Jackpot • grande premio in palio, solitamente nelle slot machines. Termine divenuto popolare in Italia grazie al Superenalotto, le cui bassissime possibilità di vittoria (1 su oltre 600 milioni) permettevano l'accumulo fino a cifre enormi.

Lotteria • gioco d'azzardo basato sull'estrazione di tagliandi o numeri di serie.

Lotto • gioco d'azzardo basato sull'estrazione di numeri.

News slot • slot idonee al gioco in Italia, anche note come AWP.

Payout • indica quanta parte dell'incasso viene restituita in vincite. Il payout varia dal 98% circa di alcuni giochi e alcuni casinò, al 3% di altri (es: il lotto).

Perdita • risultato punente, nel gioco d'azzardo corrisponde di solito a perdere la giocata. Il termine “perdita” indica anche il denaro totale che si è bruciato.

Pensiero magico • creare correlazioni inesistenti. Nel gioco indica una serie di pensieri irrazionali quali “è il mio momento”, “questo porta sfortuna” ecc.

Premio • compenso in caso di vincita. Materiale e psicologico.

Punti vendita o punti di gioco • rete di luoghi in cui giocare, oltre alle sale specifiche, ci sono anche tabaccai, bar, benzinai, esercizi vari.

Portata • si riferisce alla facilità di accesso ai luoghi in cui si può giocare d'azzardo.

Roulette • gioco d'azzardo in cui si deve indovinare il numero e il colore su cui si fermerà una pallina che viene fatta ruotare.

Sala slot • sala dedicata al gioco con le slot-machines, sono in grande crescita.

Sala scommesse • sala in cui si accettano scommesse su eventi sportivi e virtuali.

Senso di colpa • sofferenza derivante dal sentirsi responsabili per aver compiuto un'azione o per non essere riusciti a fare ciò che ci si era prefissati.

Slot • fessura dove inserire la moneta per giocare o abbreviativo di slot-machine.

Slot-machine • anche detta “macchina mangia soldi” genera combinazioni casuali di simboli predefiniti per determinare vincite e perdite.

Tempo • risorsa limitata. Insieme alla quantità di denaro è l'elemento più importante per individuare un problema legato al gioco d'azzardo.

Tilt • momento in cui a causa di perdite ripetute si perde il controllo e si continua a giocare in modo sconsiderato per il recupero e il cambio di fortuna.

Tolleranza • quando usato nella dipendenza patologica da gioco d'azzardo si riferisce al bisogno di dover alzare sempre più il tiro delle giocate.

Vantaggio del banco • indica la probabilità di vittoria del banco nei giochi.

Videopoker • slot che riproducono il gioco del poker. Vietate in Italia dal 2003.

VLT • acronimo di Video Lottery Terminal, sono grandi slotmachines, collegate a jackpot speciali.

Vincita • risultato premiante. Quando avviene spinge a giocare ancora.



IL GIOCO D'AZZARDO HA INVASO LA CONTEA

PROGETTO DI RETE PER LA
PREVENZIONE DEL GIOCO
D'AZZARDO PATOLOGICO



facebook.com/progettohazzard



progettohazzard@gmail.com



Cooperativa
Sociale
Berta 80
a.r.l.



Ambito
Territoriale Sociale 14



Ambito
Territoriale Sociale 15



Ambito
Territoriale Sociale 16



Ambito
Territoriale Sociale 17



Ambito
Territoriale Sociale 18



REGIONE MARCHE

*A pagina 18 e 19 di questa pubblicazione trovi i riferimenti
di ogni promotore del Progetto*