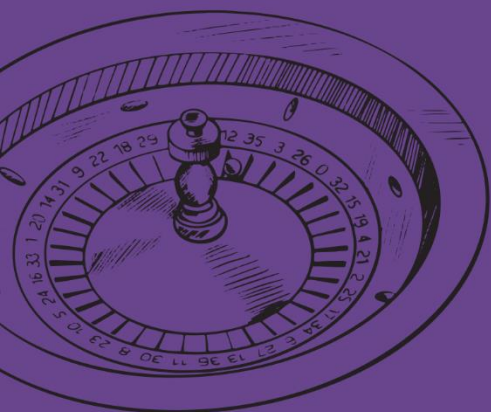




TOOLKIT

**Tutto quello che c'è da sapere
sulla tutela e sull'assistenza
del cittadino-consumatore,
con un approfondimento sui
minori, che è andato incontro
a problemi economici o legali
derivanti dal gioco d'azzardo
sia offline che online.**



HAZZARD

IL GIOCO D'AZZARDO
HA INVASO LA CONTEA

Premessa

Questo toolkit è una guida che fornisce informazioni circa la tutela del cittadino-consumatore e approfondimenti a tema giuridico relativi a difficoltà economiche o legali scaturenti da un comportamento problematico o dipendente da gioco d'azzardo. Fornisce inoltre una mappa aggiornata di servizi pubblici e privati (associazioni, cooperative, enti e strutture) a cui potersi rivolgere in caso di bisogno proprio o altrui (familiare, amico, utente), nonché alcuni consigli pratici ed un glossario aggiornato sul fenomeno.

L'obiettivo di questa guida, che si inserisce tra le azioni sviluppate dal Progetto HAZZARD, promosso dalle Cooperative Sociali PARS, COOSS, BERTA 80 e Associazione GLATAD e realizzato nell'ambito del Piano Regionale integrato per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio da gioco d'azzardo patologico per il Dipartimento Dipendenze Patologiche (DDP) dell'A.S.T. Macerata, è quello di migliorare le conoscenze e orientare le scelte di chi ne usufruisce.

La guida è dedicata a famiglie e a giocatori che abusano del gioco d'azzardo rischiando di sviluppare una dipendenza o che sono già in una condizione clinica di "Disturbo da Gioco d'Azzardo". L'obiettivo dell'elaborato consiste nel fornire, a tutti coloro che siano interessati al tema della tutela da eventuali rischi e danni patrimoniali e/o penali e del contenimento dei danni a cui la dipendenza da gioco d'azzardo espone, utili spunti e orientamento per la propria persona, per la propria sfera sociale e per la propria comunità, non solo in termini di intervento ma anche di sensibilizzazione e prevenzione.

1. Introduzione

Con il termine «Disturbo da Gioco d'Azzardo» (DGA) si vuole indicare una patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con possibilità di vincita in denaro. Le persone che hanno dipendenza da gioco d'azzardo, nonostante le gravi conseguenze che questo può comportare (perdite finanziarie e dei propri beni, ripercussioni sull'ambiente di lavoro, separazioni e divorzi), non riescono a sottrarsi a questo disturbo compulsivo, trascurando non solo di svolgere le attività promozionali allo sviluppo della personalità (come studio e lavoro) ma, altresì, finendo per sviluppare altre dipendenze, compromettendo la propria vita e quella altrui. 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. Il DGA è dunque una dipendenza del tutto simile a quella che si instaura con le droghe. Il giocatore patologico compromette gradatamente lavoro, relazioni, salute, spesso causando gravi problemi anche ai familiari. Queste persone esprimono delle gravissime criticità a livello finanziario, nelle relazioni, presentano un disagio emotivo e psicologico, danni in morbilità e mortalità, sul lavoro, nello studio, sulla trascuratezza delle responsabilità, fino alla commissione di attività criminali. Di seguito la tassonomia dei danni, accreditata dalla letteratura scientifica, che si presentano non solo nella fase critica del gioco d'azzardo patologico, ma orientano a comprendere quali elementi vengono danneggiati quando il giocatore versa nel disturbo.

TASSONOMIA DANNI DA DGA (7 elementi)

- Difficoltà finanziarie
- Conflitto/Rottura relazioni
- Disagio emotivo psicologico
- Decremento salute (morbilità/mortalità)
- Danni culturali/conflitto con le proprie credenze e cambio valori
- Riduzione prestazioni e conseguente perdita del lavoro o dell'impegno nello studio
- Attività criminale e trascuratezza responsabilità

Il Manuale diagnostico statistico dei disturbi mentali, DSM-5 (2013), inserisce il Disturbo da Gioco d'Azzardo (Gambling Disorder) nel capitolo dei Disturbi Correlati alle Sostanze e Dipendenze e viene definito quale persistente o ricorrente comportamento di gioco d'azzardo problematico che comporta una compromissione o disagio clinicamente significativi, come indicato dalla presenza di 4 o più criteri nell'arco di 12 mesi.

I criteri per stabilire quando un soggetto versi nel caso del gioco d'azzardo patologico e possa, quindi, definirsi affetto da disturbo sono:

1. tolleranza (ha bisogno, per giocare d'azzardo, di quantità crescenti di denaro per ottenere l'eccitazione desiderata);
2. astinenza (è irrequieto/a o irritabile se tenta di ridurre o di smettere di giocare d'azzardo);
3. perdita controllo (ha fatto ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o smettere di giocare d'azzardo);
4. assorbimento (è spesso preoccupato dal gioco d'azzardo. A titolo esemplificativo, ha pensieri persistenti che gli fanno rivivere passate esperienze di gioco d'azzardo, analizzare gli ostacoli e pianificare la prossima avventura, pensare ai modi di ottenere denaro con cui giocare d'azzardo);
5. gioco per fuga (spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio, ad esempio, indifeso/a, colpevole, ansioso/a, depresso/a);
6. rincorsa delle perdite (dopo aver perduto denaro al gioco d'azzardo, spesso torna un'altra volta per ritentare, "rincorrere" le proprie perdite);
7. menzogne (mente per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo (mente alla famiglia, al terapeuta, ai colleghi e così via; copre altresì comportamenti illegali, che vanno dal furto alla appropriazione indebita sino alla falsificazione di firme);
8. trascuratezza relazioni, lavoro, responsabilità (ha messo in pericolo o perduto una relazione significativa, il lavoro, opportunità di studio e di carriera a causa del gioco d'azzardo);
9. "salvataggio" (conta sugli altri per procurarsi il denaro necessario a risollevare situazioni finanziarie disperate causate dal gioco d'azzardo).

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo è assimilabile, quanto ad effetti e a modalità di estrinsecazione, alla tossicodipendenza, che, come tale, incide direttamente sulla salute psichica del soggetto che ne risulta affetto e, in particolare, sulla **capacità di intendere e di volere**. La comunità scientifica ha riconosciuto ed acclarato determinati comportamenti sentinella per quanto riguarda il DGA: al di là dei criteri individuati dal DSM-5, è possibile rilevare comportamenti sentinella di Disturbo da Gioco d'Azzardo quando una persona *gioca più denaro, più a lungo e più spesso sia di quello che si può*

permettere sia di quello che ha previsto. Quando parliamo di ciò che ha il soggetto previsto, ossia, del caso in cui non riesca a stare nei limiti che si è dato a causa della patologia che lo affligge, abbiamo a che fare con la capacità di volere, che viene minata. In altre parole il giocatore patologico che risponde ai criteri del DSM è una persona che è capace di intendere, ovvero che sa che si procurerà un danno, ma che, tuttavia, non riesce a trattenersi.

2. Esposizione debitoria

Il gioco d'azzardo ha portato a riflettere sul rischio per molti soggetti (soprattutto quelli più vulnerabili) di una vera e propria dipendenza comportamentale, con gravi disagi per la persona, non solo per l'incapacità di controllare il proprio comportamento con rispetto all'azzardo ma anche di poter compromettere l'equilibrio familiare, lavorativo e finanziario, fino all'indebitamento o all'assoggettamento a tassi usurari presso la criminalità organizzata.

Tra gli effetti pregiudizievoli che il gioco d'azzardo compulsivo può determinare, infatti, assume un rilievo primario la grave esposizione debitoria e conseguente difficoltà, se non impossibilità, di pagare regolarmente e tutti i propri debiti.

[Lo stato di insolvenza

Lo stato di insolvenza è quello stato in cui viene a trovarsi il debitore per cui lo stesso diviene inadempiente o dimostra, mediante altri fattori esterni, di non essere più in grado di fare fronte, in maniera regolare, alle sue obbligazioni. In altre parole, è sovraindebitato chi non riesce più a sostenere i propri impegni economici e a rimborsare i finanziamenti.]

In questi casi, per evitare una situazione di stallo irreversibile che potrebbe avere effetti irreparabili sulla vita della persona coinvolta e dei suoi familiari, l'ordinamento predispone diversi strumenti per risolvere lo stato di crisi o di insolvenza in cui versa il debitore e, in particolare, nel caso del giocatore d'azzardo compulsivo.

☐ Le procedure di composizione della crisi da sovraindebitamento

Le condizioni di accesso alla procedura:

-sussistenza dello stato di sovraindebitamento,

-non aver beneficiato del rimedio nei cinque anni precedenti o nel non averne beneficiato già due volte,

-non avere determinato lo stato di sovraindebitamento con colpa grave, malafede o frode.

La domanda di accesso alla procedura va presentata facendone previa richiesta all'Organismo di Composizione della Crisi presente sul territorio (c/o Tribunale di Macerata).

L'istituto ha un marcato intento premiale, poiché si pone come obiettivo finale l'estinzione dei debiti del consumatore (c.d. esdebitazione).

Ovviamente la ristrutturazione dei debiti del debitore-consumatore non mira direttamente all'annullamento di tutti i debiti che gravano su di lui, ma ha come obiettivo quello di individuare un percorso volto a garantire che siano adempiuti i diversi debiti nella misura in cui questo è possibile e soprattutto nei giusti tempi, tenuto conto della consistenza del patrimonio del debitore, degli stipendi, delle pensioni, dei salari e di tutte le altre entrate del debitore e del suo nucleo familiare, nonché di quanto occorre al mantenimento della sua famiglia.

Sono quattro le possibili procedure.

1) **Accordo di composizione della crisi e ristrutturazione**: ai creditori viene proposto un progetto con importi e tempi definiti per saldare in tutto o in parte i debiti. L'accordo è raggiunto se sono favorevoli creditori che rappresentano almeno il 60% del debito.

2) **Piano del consumatore**: funziona come l'accordo ma non è necessario il parere favorevole dei creditori ed è riservato esclusivamente a debiti che non riguardano un'attività professionale in corso.

3) **Liquidazione del patrimonio del debitore**: il debitore e il Gestore individuano i beni da vendere e destinano il ricavato al pagamento in tutto o in parte dei debiti.

All'esito della procedura di gestione della crisi il debitore che abbia operato con impegno e correttezza può beneficiare, previa verifica delle condizioni, dell'esdebitazione.

4) **Esdebitazione del debitore incapiente**: è riservata alle persone che al momento attuale non hanno a disposizione nulla da offrire ai creditori, la procedura resta aperta per 4 anni durante i quali la sfera economica del soggetto liberato dai debiti viene monitorata.

La procedura di composizione delle crisi da sovraindebitamento consente di pagare – in misura ridotta – i debiti, sulla base della capacità patrimoniale e reddituale, e di ottenere un *fresh start* che – nelle intenzioni del legislatore – consente di evitare il ricorso a forme di credito alternative (ad esempio, il prestito usurario).

Il consumatore può accedere ai benefici se è “**meritevole**”, ossia non abbia colposamente determinato il sovraindebitamento.

Premessa: il giocatore d'azzardo ha capacità di intendere, ma non di volere. È incolpevole.

Di conseguenza, è "meritevole" il giocatore d'azzardo sovraindebitato solo nel caso in cui l'origine dell'indebitamento o sovraindebitamento dipenda da una forma patologica di gioco d'azzardo (non quando sia solo un giocatore dedito all'azzardo)

- Appurata la natura patologica del giocatore, la giurisprudenza riconosce la sussistenza del requisito della meritevolezza in capo al consumatore che si sia indebitato e sovraindebitato, a causa del proprio (accertato) Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Esempio: [Tribunale Ordinario di Torino. Decreto 8 giugno 2016, Dott.ssa Cecilia Marino: "*pur avendo il signor [...] dato luogo al proprio sovraindebitamento, tuttavia risulta avere tenuto detto comportamento incolpevolmente per effetto di una vera e propria patologia psichiatrica la ludopatia che ha peraltro affrontato sottoponendosi volontariamente alle necessarie cure*".]

1. laddove il debitore affermi e dimostri che la causa del proprio indebitamento e/o del proprio sovraindebitamento sia da individuarsi nel DGA, non paiono dubbi che lo stesso possa dirsi meritevole,

2. è necessario che il debitore abbia consapevolmente preso atto della propria patologia, affrontandola in misura adeguata e, così, "*sottoponendosi volontariamente alle necessarie cure*".

3. Amministrazione di Sostegno

Nell'ottica di offrire un rimedio e, ancor prima, uno strumento di prevenzione rispetto alle conseguenze più pregiudizievoli – anche, ma non solo, dal punto di vista economico – del gioco d'azzardo, il ricorso all'amministrazione di sostegno può rivelarsi, senz'altro, un ottimo alleato.

Art 404 Codice civile

La persona che, per effetto di un'infermità ovvero di una menomazione fisica o psichica, si trova nella impossibilità, anche parziale o temporanea, di provvedere ai propri interessi, può essere assistita da un amministratore di sostegno, nominato dal giudice tutelare del luogo in cui questa ha la residenza o domicilio.

L'AdS ha l'obiettivo di semplificare le modalità di tutela delle persone non pienamente capaci, limitandone nella misura meno ampia possibile la capacità di agire. Si tratta, infatti, di un istituto che risponde all'intento legislativo di «tutelare, con la minore limitazione possibile della capacità di agire, le persone prive in tutto o in parte di autonomia nell'espletamento delle funzioni della vita quotidiana, mediante interventi di sostegno temporaneo o permanente».

Chi è l'amministratore di sostegno

L'amministratore di sostegno è la figura prevista per assistere e rappresentare una persona che, per effetto di una menomazione fisica o di un'infermità o di una menomazione psichica, si trovi nell'impossibilità anche temporanea di provvedere ai propri interessi.

È nominato dal Giudice Tutelare con decreto motivato e avrà il compito di assistere, prestare assistenza ed eventualmente rappresentare il beneficiario per tutti quegli atti previsti nel decreto di nomina.

Il decreto di apertura dell'amministrazione di sostegno deve essere comunicato all'ufficiale dello stato civile competente per procedere all'annotazione a margine dell'atto di nascita del beneficiario (che verrà rimossa al termine della tutela).

Chi può chiedere la nomina dell'amministratore di sostegno

La nomina dell'amministratore può essere chiesta dallo stesso soggetto interessato (anche se minore, interdetto o inabilitato), dal coniuge o dalla persona stabilmente convivente, dai parenti (in particolare, entro il quarto grado), dagli affini entro il secondo grado, dal tutore dell'interdetto o dal curatore dell'inabilitato, dal Pubblico Ministero.

Sono, invece, obbligati a promuovere l'instaurazione del procedimento i «responsabili dei servizi sanitari e sociali direttamente impegnati nella cura e assistenza della persona, ove a conoscenza di fatti tali da» rendere opportuno il ricorso a tale misura.

Criteri di scelta dell'amministratore di sostegno

La persona dell'amministratore di sostegno – laddove non sia stata designata dallo stesso interessato ovvero sussistano gravi motivi – è scelta preferibilmente dal giudice tra i familiari del beneficiario della misura: il coniuge non legalmente separato, la persona stabilmente convivente, la parte dell'unione civile tra persone dello stesso sesso, la madre, il padre, il fratello o la sorella, il figlio, un parente entro il quarto grado.

I poteri dell'amministratore di sostegno: il decreto di nomina

Il beneficiario non è incapace, fatto salvo quanto espressamente specificato nel decreto di nomina. Viceversa, il beneficiario perderà la capacità di agire per tutti quegli atti che richiedano la rappresentanza esclusiva o l'assistenza necessaria dell'amministratore di sostegno.

Tre categorie di atti:

-Quelli che il beneficiario potrà continuare a perfezionare autonomamente. Questi saranno tutti quelli non individuati espressamente nel decreto di nomina.

-Quelli che richiederanno la rappresentanza esclusiva dell'amministratore di sostegno.

-Quelli che richiederanno l'assistenza necessaria dell'amministratore di sostegno.

I poteri e doveri

Nei casi in cui l'infermità sia più grave, ad esempio, il giudice potrà prevedere l'incapacità a porre in essere più atti. Viceversa, ove l'infermità sia lieve il giudice potrà far permanere in capo al beneficiario la capacità di agire rispetto a più tipologie di atti.

Nell'adempimento dei propri doveri l'amministratore dovrà:

- Avere riguardo dei bisogni e delle aspirazioni del beneficiario;
- Informare lo stesso beneficiario circa gli atti da compiere;
- Informare il giudice tutelare laddove il beneficiario non sia d'accordo in riferimento agli atti da compiere;
- Dare seguito all'incarico per una durata di dieci anni, fatto salvo il caso in cui l'amministratore sia il coniuge o la persona stabilmente convivente, l'ascendente o il discendente del beneficiario.

Atti di ordinaria e di straordinaria amministrazione

Per gli atti di ordinaria amministrazione, l'amministratore potrà agire in nome e per conto del beneficiario anche in difetto di un'autorizzazione specifica del giudice tutelare. Gli atti di ordinaria amministrazione sono quegli atti meno rilevanti dal punto di vista patrimoniale, come ad esempio l'acquisto di beni mobili di non particolare valore economico o di beni di prima necessità, oppure contratti di locazione di breve durata e così via.

Per quanto attiene agli atti di straordinaria amministrazione, e cioè quelli più importanti che possono incidere consistentemente sul patrimonio del beneficiario (ad esempio l'acquisto o la vendita di un immobile), è necessaria l'autorizzazione del giudice tutelare.

Atti compiuti senza autorizzazione: l'annullamento

«Gli atti compiuti dall'amministratore di sostegno in violazione di disposizioni di legge, od in eccesso rispetto all'oggetto dell'incarico o ai poteri conferitigli dal giudice, possono essere annullati su istanza dell'amministratore di sostegno, del pubblico ministero, del beneficiario o dei suoi eredi ed aventi causa.

Possono essere parimenti annullati su istanza dell'amministratore di sostegno, del beneficiario, o dei suoi eredi ed aventi causa, gli atti compiuti personalmente dal beneficiario in violazione delle disposizioni di legge o di quelle contenute nel decreto che istituisce l'amministrazione di sostegno».

La funzione del giudice tutelare

Il giudice tutelare, nell'ambito di una amministrazione di sostegno, ha il compito di vigilare sul corretto svolgimento dell'incarico. L'autorizzazione del giudice tutelare si rende necessaria per il compimento di atti di straordinaria amministrazione.

La revoca dell'amministratore di sostegno

Il beneficiario, l'amministratore di sostegno o i suoi prossimi congiunti possono proporre istanza motivata per la cessazione dell'amministrazione. Il giudice tutelare, dunque, valutando le circostanze del caso, provvederà con decreto motivato.

Lo stesso giudice tutelare può dichiarare la cessazione dell'amministratore di sostegno laddove ritenga che la figura si sia rivelata non idonea al perseguimento della tutela del beneficiario.

I costi dell'amministratore di sostegno

Ai sensi del combinato disposto degli articoli 424 e 379 del Codice civile, l'ufficio dell'amministratore di sostegno è gratuito. Salve qualche eccezione, dunque, l'amministratore non ha il diritto di essere retribuito. Laddove però sia nominato un soggetto esterno rispetto alla famiglia, non è infrequente che l'amministratore di sostegno richieda ed ottenga dal giudice tutelare la liquidazione di equa indennità.

Il ricorso e la procedura per la nomina di un amministratore di sostegno

Generalmente, per richiederne la nomina, non è necessaria l'assistenza legale di un avvocato.

Il ricorso per la nomina dell'amministratore di sostegno deve essere correttamente notificato a:

- il beneficiario e pena di nullità, laddove non sia egli stesso ricorrente: il beneficiario è l'unica vera e propria parte necessaria del procedimento;
- i parenti entro il quarto grado (quindi ai parenti tutti fino ai cugini: e cioè ai figli dei fratelli dei genitori);
- gli affini entro il secondo grado (quindi fratelli, ascendenti e discendenti del coniuge del beneficiario);
- il coniuge o la persona stabilmente convivente.

Dove si presenta il ricorso

Il giudice competente per la presentazione del ricorso è il giudice tutelare del luogo dove il beneficiario vive abitualmente. Solitamente è il giudice tutelare del luogo dove il beneficiario ha la propria residenza.

4. Tutela del lavoro – tutela del consumatore

Tra le esigenze che si pongono in questo settore, vi è anche quella di tutelare il giocatore come soggetto che fruisce di un servizio. Occorre, infatti, considerare che, nel momento in cui una persona punta anche solo un centesimo per “tentare la fortuna”, sta inconsapevolmente stipulando un contratto con i soggetti che erogano il servizio di gioco (lotterie, scommesse sportive, scommesse ippiche, giochi da casinò, slot-machine, video slot, poker online, Bingo, etc.); un contratto, il cui contenuto, unilateralmente predisposto da questi ultimi soggetti, viene accettato dal giocatore, il più delle volte senza conoscerlo.

E così, da un lato, vi sono obblighi per il prestatore dei servizi al fine di porre il consumatore in condizione di conoscere e comprendere a pieno il contenuto del regolamento contrattuale; dall'altro, è prevista la sanzione della nullità per una serie di clausole che il legislatore qualifica come vessatorie, in quanto determinano uno squilibrio tra le parti, a danno della parte “debole” del contratto.

Si possono considerare vessatorie per il giocatore, ad esempio, quelle clausole che: riconoscono solo all'erogatore del servizio di gioco la facoltà di recedere dal contratto; prevedono un breve termine per proporre eventuali ricorsi o per la riscossione della vincita; escludono l'erogazione della vincita in caso di mancata trasmissione del tagliando della scommessa da parte del ricevitore; limitano la responsabilità dell'erogatore del servizio solamente a determinati ipotesi; impongono al giocatore, nel caso di inadempimento o di ritardo nell'adempimento, il pagamento di una somma di denaro manifestamente sproporzionata; stabiliscono che eventuali controversie siano incardinate davanti ad un giudice diverso da quello del luogo di residenza o di domicilio del giocatore.

DGA e rischi in ambito lavorativo

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo può ovviamente avere influenze negative, oltre che sui rapporti familiari e sociali, anche sui rapporti lavorativi.

In generale l'art. 8 dello Statuto dei lavoratori vieta al datore di lavoro di acquisire dati o informazioni su profili che non attengono propriamente alla prestazione lavorativa e, in particolare, dati ultrasensibili, come quelli che appunto riguardano la salute del lavoratore, comprese le sue eventuali dipendenze e patologie.

Il Testo Unico sulla salute e la sicurezza dei lavoratori prevede che il lavoratore sia sottoposto a visita medica periodica per controllare il suo stato di salute e per ottenere da parte del medico competente un giudizio di idoneità alla mansione specifica.

In questo caso, il giocatore d'azzardo dovrà riferire l'eventuale patologia diagnosticata e spetterà inevitabilmente al medico competente valutare se la patologia riferita ha effetti negativi sulle mansioni lavorative assegnate.

Gli esiti potranno essere diversi: idoneità, inidoneità temporanea, inidoneità.

All'ultima ipotesi, ovviamente, sono legate le conseguenze peggiori, potendo il lavoratore perdere il lavoro, qualora non sia possibile un suo diverso impiego nell'ambito dell'azienda in cui lavora.

Ciò non esclude che, in ogni caso, il Disturbo da Gioco d'Azzardo possa comunque pregiudicare la corretta esecuzione della prestazione lavorativa. Infatti, caratteristiche peculiari del giocatore problematico sono un'elevata sensibilità alla noia e la ricerca di sensazioni appaganti, con un'alta propensione al rischio personale. Nei casi più problematici si riscontra un'estraneità al mondo circostante, impulsività, incapacità di esprimere e percepire emozioni. Tutte queste condizioni, riportare sul luogo di lavoro, compongono requisiti e, soprattutto, limitazioni importanti, niente affatto scollegati alla piaga degli infortuni.

Chi ha problemi con il gioco d'azzardo tende ad indebitarsi per soddisfare la propria mania, ottenendo prestiti, sino alla richiesta dell'anticipo del quinto. Anche in questi casi, il lavoratore potrà essere sottoposto a sanzioni di diversa entità, sino al licenziamento, salvo non si dimostri che lo stesso versa in uno stato di malattia che gli garantisce il diritto alla sospensione del rapporto di lavoro e alla conservazione del posto sino al c.d. periodo di comportamento.

Il periodo di comportamento consiste in un lasso di tempo, in cui il lavoratore pur assente dal lavoro per malattia ha il diritto alla conservazione del proprio posto di lavoro. Finché è operativo il datore può licenziare il dipendente solo per giusta causa o per giustificato motivo dovuto a sopravvenuta impossibilità della prestazione o cessazione totale dell'attività d'impresa.

Al termine del comportamento il rapporto prosegue, a meno che l'azienda non decida di recedere dal contratto. In tal caso valgono le regole fissate per i normali licenziamenti: il datore deve rispettare il periodo di preavviso e specificare i motivi che hanno determinato il licenziamento. Il licenziamento intimato prima che sia decorso il comportamento e motivato unicamente dal perdurare dello stato di malattia è da considerarsi nullo.

Il lavoratore può interrompere il decorso del comportamento chiedendo di cambiare il motivo dell'assenza da malattia a ferie o aspettativa. Il datore da parte sua, ha chiarito la Cassazione, non ha alcun obbligo di convertire d'ufficio l'assenza per malattia in ferie, dal momento che la fissazione del periodo feriale è sua prerogativa esclusiva, legata alle esigenze aziendali.

Pertanto, risulta fondamentale che il lavoratore intraprenda un percorso di cura e di sostegno che certifichi l'incolpevolezza del comportamento dovuto alla condizione patologica e, di conseguenza, garantisca il diritto alla sospensione del rapporto di lavoro e alla conservazione del posto.

5. Crimini e atti a confine coi crimini - imputabilità e rischi in ambito penale

Dal punto di vista penale il gioco d'azzardo viene definito nel nostro ordinamento dall'art. 721 c.p., per cui si considerano “giuochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”.

Guardando alle conseguenze del reato commesso dal soggetto dipendente da gioco d'azzardo, è importante soffermarsi sulla c.d. imputabilità.

Art. 85 Codice Penale

Nessuno può essere punito per un fatto preveduto dalla legge come reato, se, al momento in cui lo ha commesso, non era imputabile.

Infatti, nel nostro ordinamento penale, talune patologie possono incidere sull'imputabilità dell'autore del reato. Deve ritenersi imputabile, infatti, chi al momento della commissione del fatto era **capace di intendere e di volere**.

L'imputabilità, dunque, può essere esclusa qualora sussistano patologie cliniche in grado di minare lievemente o grandemente la capacità del soggetto di intendere e volere al momento della commissione del reato. Ciò nella prassi si verifica al ricorrere di talune patologie, nelle quali, tuttavia, si stenta a ricondurre il Disturbo da Gioco d'Azzardo. Ciò perché, il più delle volte, non viene rintracciato un nesso tra, da un lato, la condotta di chi gioca d'azzardo e, dall'altro, la commissione di un fatto di reato.

□ “la patologia deve avere causalmente determinato il fatto reato”, perciò, quando tale nesso causale non risulta sufficientemente evidente il giocatore patologico è considerato imputabile, ossia, capace di intendere e di volere.

□ affinché il Disturbo da Gioco d'Azzardo possa costituire elemento scriminante della condotta criminosa, è necessario che lo stesso sia causa della condotta e sia necessariamente legato all'evento del reato.

N.B: Nonostante la giurisprudenza stia facendo passi avanti in questo senso, non è ancora possibile considerare il Disturbo da Gioco d'Azzardo tra le possibili cause di esclusione dell'imputabilità.

Art. 718 Codice Penale

Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a euro 206. Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta.

Bisogna distinguere il gioco d'azzardo “non vietato” dal gioco d'azzardo “legalmente disciplinato”. Quest'ultimo fa riferimento a tutti quei giochi che lo Stato controlla direttamente o indirettamente, come ad esempio il Lotto, l'Enalotto, la vendita di Gratta e vinci, le lotterie, o i giochi legati alle “macchinette” delle sale gioco. Inoltre, è da considerarsi non vietato, seppure in astratto lo sia, l'esercizio del gioco d'azzardo all'interno delle case da gioco presenti sul territorio nazionale o sulle navi da crociera in fase di navigazione. La dipendenza patologica dal gioco d'azzardo, tuttavia, riguarda anche coloro i quali diventano ossessionati dal gioco considerato lecito (gratta e vinci, lotteria, lotto, videopoker, app di gioco online).

Di seguito sono elencati gli articoli del Codice penale che rendono il gioco d'azzardo un reato nel nostro paese.

L'art. 721 del c.p. stabilisce che sono giochi d'azzardo quei giochi dove il fine di lucro e la vincita o la perdita sono interamente o in parte aleatori. Sempre lo stesso articolo definisce case da gioco quei luoghi destinati appunto al gioco d'azzardo anche se si tratta di luoghi privati, nascosti, dissimulati o clandestini, (e bische clandestine).

L'art 718 c.p. prevede le conseguenze del gioco d'azzardo: la reclusione di tre mesi e l'ammenda non inferiore a 206 euro, per chi organizza gioco d'azzardo o lo agevola.

Secondo il successivo articolo, 719, si possono raddoppiare le pene se:

- 1) Il soggetto ha istituito una casa da gioco anche privata;
- 2) Se il gioco d'azzardo è stato organizzato all'interno di un pubblico esercizio;
- 3) Se le somme scommesse sono di un valore consistente;
- 4) Se tra i giocatori d'azzardo ci sono minori di diciotto anni.

Secondo l'articolo 720 del codice penale, viene punito anche chi prende semplicemente parte ad un tavolo da gioco, con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a euro 516.

L'art. 723, sanziona invece chi, pur autorizzato all'esercizio di sale da gioco o da biliardo, permette giochi che sono vietati.

6. Educazione finanziaria, gioco d'azzardo e sovraindebitamento

Essere in possesso di un buon livello di conoscenze di base del settore finanziario è molto importante per essere in grado sia di gestire la quotidianità, sia di prendere decisioni che possono intaccare pesantemente le nostre abitudini di vita presenti e future, come ad esempio la decisione di richiedere un finanziamento. È dunque fondamentale conoscere gli strumenti finanziari, dal conto corrente, alle carte di credito, agli strumenti di finanziamento e di investimento del risparmio, per poter agire in maniera consapevole in tutte le decisioni che riguardano le spese familiari e più in generale la gestione del nostro denaro.

QUALI SONO GLI ELEMENTI DA CONSIDERARE PRIMA DI CONTRARRE UN FINANZIAMENTO?

Prima di chiedere un prestito è assolutamente necessario verificare che la rata del finanziamento sia sostenibile rispetto alle nostre entrate; se la rata sarà troppo alta diventerà difficile riuscire ad adempiere ai pagamenti con gravi conseguenze.

1- DA COSA DIPENDE LA RATA DI UN FINANZIAMENTO?

La rata del finanziamento dipende da una serie di fattori:

- l'importo del prestito;
- la sua durata;
- il tasso di interesse applicato;
- le spese iniziali, come quelle di istruttoria;
- le spese per il pagamento delle rate;

- eventuali spese assicurative;
- le commissioni pagate all'intermediario.

È quindi di fondamentale importanza, prima di indebitarsi, verificare il costo effettivo del finanziamento.

2- IL COSTO DEL FINANZIAMENTO: TAN e TAEG

Il tasso di interesse nominale applicato al prestito viene definito TAN, ma non rappresenta il tasso di interesse effettivo del finanziamento, che è invece descritto dal TAEG.

Il TAEG è il Tasso di Interesse Effettivo Globale e indica il costo totale del finanziamento espresso in percentuale annua.

Il TAEG comprende:

- IL TAN;
- LE COMMISSIONI, comprese quelle per gli intermediari;
- LE IMPOSTE;
- ALTRI COSTI PER SERVIZI ACCESSORI OBBLIGATORI PER LEGGE O NECESSARI PER OTTENERE IL FINANZIAMENTO.

Il TAEG permette quindi di verificare il costo effettivo del finanziamento richiesto. È una fondamentale informazione per capire quanto il prestito sarà oneroso per le nostre tasche ed è l'elemento da verificare quando si confrontano offerte diverse. Per questo motivo è obbligatorio che sia sempre indicato nei messaggi pubblicitari, nel contratto di finanziamento e nella documentazione precontrattuale.

COSA SUCCEDDE SE NON PAGO LE RATE DEL FINANZIAMENTO?

Occorre essere consapevoli che il mancato pagamento delle rate può avere conseguenze molto gravi.

Innanzitutto le rate non corrisposte saranno gravate da interessi di mora, ossia interessi aggiuntivi e più onerosi rispetto al tasso del finanziamento; inoltre la società che ha concesso il prestito potrà ricorrere alle azioni previste dalla legge per riscuotere il proprio credito: solleciti di pagamento, cessione a società di recupero crediti, fino ad arrivare ad azioni giudiziarie vere e proprie, pignoramenti dello stipendio o della pensione, rivalsa su immobili di proprietà del debitore ecc..

Infine il mancato pagamento delle rate verrà segnalato dalla finanziaria ai SIC o alla CENTRALE RISCHI DELLA BANCA D'ITALIA.

I SIC e La CENTRALE RISCHI DELLA BANCA D'ITALIA

I SIC (Sistemi di Informazione Creditizia) sono delle banche dati che contengono i nostri dati creditizi, ossia le informazioni che riguardano le richieste di finanziamento, i prestiti che abbiamo in corso nonché tutte le informazioni sulla regolarità dei pagamenti delle rate.

I ritardi nei pagamenti o i mancati pagamenti delle rate di un prestito vengono segnalati ai SIC dalle società finanziarie e banche aderenti: nel caso in cui le rate vengono pagate regolarmente con puntualità avremo un buon "merito creditizio", al contrario, in caso di rate pagate in ritardo o non pagate, oppure nel caso in cui il finanziamento non sia stato onorato dal debitore, verremo invece considerati dei "cattivi pagatori".

La CENTRALE RISCHI DELLA BANCA D'ITALIA è anch'essa un archivio che contiene di informazioni sui debiti di famiglie e imprese nei confronti del sistema bancario e finanziario, ma la segnalazione riguarda somme superiori ai 30.000 euro.

Gli intermediari classificano un cliente come debitore in sofferenza e lo segnalano come tale in CR quando ritengono che abbia gravi difficoltà a restituire il proprio debito.

Avere delle segnalazioni negative ai SIC o nella CR ha un forte impatto negativo: significa che quando una banca o società finanziaria accederà a tali archivi per verificare il nostro merito creditizio prima di concederci un finanziamento, vedendo una storia creditizia negativa con tutta probabilità deciderà di non concederci il finanziamento.

APPROFONDIMENTO

Trading online

Il trading on line non è un gioco ma un mondo molto complesso dove si ha la possibilità di effettuare compravendite di strumenti finanziari via internet dove l'accesso è diretto, aperto h 24 e costi di commissioni bassi. Il trading ad alta frequenza si serve di sofisticati strumenti software hardware, guidati da algoritmi matematici. Il punto cruciale a cui fare attenzione sta nella consapevolezza di ciò che sto facendo e perché. Il trader non cade nella trappola della leva finanziaria e non sottintende all'illusione di diventare ricco subito: conosce il mercato e le sue leggi, applica strumenti di tutela, si avvale di broker professionisti (intermediari finanziari) autorizzati e certificati (CONSOB), è in grado di pianificare l'investimento finanziario e posticipare la fruizione del profitto, è responsabile ed autocontrollato, è in grado di "gestire" il rischio operativo.

Nel trader d'azzardo si rilevano gli stessi meccanismi e comportamenti di chi scommette e/o gioca al gratta e vinci: gratificazione, edonismo, impulsività, perdita di controllo, bisogno irrefrenabile, sottovalutazione delle conseguenze, bassa tolleranza e astinenza.

La trappola da cui scappare è proprio quella in cui la vittoria o il guadagno sono associati alla capacità e competenza personale!

7. Rapporto tra minori e azzardo

Oggi più di ieri con la miriade di contatti tra il minore e la rete si crea una sorta di normalità nell'esercizio dell'azzardo. Per questo motivo, la legislazione nazionale e internazionale, sul punto, è intervenuta in maniera piuttosto restrittiva, vietando qualunque tipo di pubblicità relativa al gioco nell'ambito di trasmissioni dirette ad un pubblico minore o all'interno di programmi in cui siano presenti minori. Il riferimento normativo è la legge 2018, n. 96, art. 9 quater. Dal 1° gennaio 2020 gli apparecchi privi di meccanismi idonei a impedire ai minori l'accesso alle VLT devono essere rimossi dagli esercizi e la violazione della prescrizione è punita con la sanzione amministrativa di euro 10.000 per ciascun apparecchio. Per tutelare i minori è fondamentale da parte degli adulti verificare il PEGI, oltre al parent control.

La rete e le nuove forme di dipendenza

Alla rivoluzione digitale si collega anche l'emergere, soprattutto nei soggetti più giovani, di nuove forme di dipendenza legate all'uso della Rete, come la *Gambling Addiction*.

Il fenomeno del gioco d'azzardo attrae sempre più adolescenti. Infatti, complice la maggiore capacità e abilità nell'utilizzo delle più moderne tecnologie digitali, i ragazzi trovano nel gioco virtuale con vincite in denaro una risposta alle esigenze tipiche di quel tratto dell'età evolutiva: l'impulsività, la ricerca di nuove emozioni e la voglia di indipendenza, anche economica aumentano la vulnerabilità dei giovani al gioco d'azzardo. Lo studio condotto nel 2015 dal DDP AV3 della Provincia di Macerata (qui il report: <http://www.ddpmc.it/images/datigiocoazzardo2015.pdf>) e lo studio condotto nel 2018 dall'Istituto Superiore della Sanità, tra la popolazione scolastica minorile (14-17 anni) rivela che il 29% degli intervistati (stimati in 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato giochi d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi.

I fattori di attrattività del gambling online

Il gioco d'azzardo virtuale, infatti, differisce dal gioco d'azzardo tradizionale in quanto offrono infinite possibilità di gioco senza interruzioni e, quindi, in astratto, più possibilità di vincere (e di perdere). È chiaro, dunque, che i casinò online, potenzialmente, recano tutte le caratteristiche ricercate dai giocatori più giovani, rappresentando un importante canale di accesso a tale pratica considerato il forte grado di attrattività. Con il Decreto legge n. 87/2018 (c.d. Decreto dignità), convertito nella legge n. 96 dello stesso anno, è stata vietata qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi e scommesse con vincite e premi in denaro sia online che offline, ad esclusione delle lotterie nazionali. Il decreto muove proprio dal presupposto che sia proprio il modo di fare comunicazione ad avere il maggior impatto sociale e che, eliminando tutti i messaggi che utilizzano leve emotive per spingere a scommettere in maniera compulsiva, sia possibile tutelare i soggetti più vulnerabili dal rischio di sviluppare dipendenze.

Contromisure e divieti non ancora sufficienti

Il semplice divieto di pubblicità naturalmente non basta.

Esistono, ad esempio, numerose applicazioni gratuite destinate proprio a questi soggetti che, anche se prive della vincita in denaro, simulano il funzionamento di slot machine, vlt e roulette; in questo modo, i giocatori più giovani sperimentano l'adrenalina che si sprigiona nell'attesa di vedere realizzate le proprie speranze. La Rete, complice una vasta scelta di siti web a ciò dedicati, permette con una semplice e veloce iscrizione (anche inserendo solo un nickname) di partecipare, senza incontrare particolari ostacoli, a tavoli di poker, black jack, slot machine ecc. scommettendo soldi veri. Per un minore, invero, risulta semplice aggirare i controlli imposti dai gestori, fornendo le informazioni richieste attingendo ai documenti dei genitori. Inoltre il possesso di smartphone e di carte prepagate che oggi le banche riservano ai clienti più giovani agevolano tale possibilità.

Le conseguenze della gambling addiction

L'insorgere del Disturbo da Gioco d'Azzardo in età adolescenziale compromette il regolare sviluppo psico-fisico arrivando a creare danni a lungo termine.

L'adescamento di minorenni (previsto e punito dall'art. 609-undecies c.p., spesso commesso con la sostituzione di persona, sanzionata dall'art. 494 c.p.) fatto da un utente adulto può avvenire in vari modi: si finge un coetaneo della vittima utilizzando account giochi con nomi falsi, passa sui più diffusi social, tipo WhatsApp, anche qui con nomi falsi e fotografie prese da altri profili, e acquisisce la fiducia del minore con l'obiettivo di ottenere contenuti multimediali sessualmente espliciti, anche attraverso pratiche estorsive.

Pertanto è necessario alzare il livello di attenzione e inasprire le regole sulla navigazione dei giovanissimi in rete perché i controlli in rete risultano difficili ad opera dei gestori e facilmente eludibili.

Un ruolo centrale è svolto dei genitori, che devono supervisionare i comportamenti dei figli e le attività che questi conducono con i pari, prestando attenzione a “fattori sentinella” quali: – l’umore alterato; – la perdita di interesse nelle attività sociali; – la difficoltà di dormire.

APPROFONDIMENTO

Insidie della rete

Conoscerli e saper distinguere i giochi sani da quelli a rischio è fondamentale per prevenire comportamenti potenzialmente dannosi. Il fenomeno delle *loot-box* (scatole premio), ad es. nasconde quelli che sono gli elementi tipici del gioco d’azzardo: il fattore di casualità, l’imprevedibilità, il rinforzo, la nearmiss, l’acquisto in controvalore virtuale e pertanto dovrebbe essere soggetto a severe norme giuridiche essendo vietato ai minori. L’aspetto sommerso anche qui è che l’oggetto del desiderio si può ottenere pagando con soldi veri (il cosiddetto “pay to win”), avvengono cioè delle vere e proprie transazioni. Si parla infatti di adrenalina dell’azzardo proprio per indicare l’irrefrenabile desiderio di giocare e di accrescere il livello di autostima incappando nell’errore di sentirsi abile e competente nell’andare avanti nel gioco.

In Italia, al momento, non c’è una normativa specifica, ma nei mesi scorsi il Garante italiano per la Concorrenza e il Mercato si è mosso proponendo alcune importanti novità come **cambiare la dicitura** presente sugli store da “*gioca gratis*” a “*scarica gratis*”.

Nei prossimi mesi, verrà inserita **una specifica icona** ad indicare la presenza di **acquisti randomici in un gioco**.

In alcuni Paesi Europei alcuni video-giochi sono stati vietati e tolti dal mercato proprio per la presenza di elementi di azzardo.

Gambling e gaming online

L’introduzione dell’elemento della casualità nelle dinamiche di gioco è il fattore principale di convergenza fra gambling on line e gaming online.

Si sommano così i due fattori della propensione a ricercare elementi di gratificazione nel mondo virtuale e l’abitudine a far dipendere detta gratificazione da elementi legati al caso.

L’elemento della casualità della vincita è, ad esempio, presente nelle *loot-boxes*, ma sul punto occorre operare alcuni distinguo.

L’andamento del gioco e con esso la gratificazione del giocatore sono rimessi al caso e conseguentemente rispondono alla dinamica “ritenta e sarai più fortunato”.

Ma entro questa cornice, ancor più insidiosi sono i giochi online in cui le abilità di gioco sono strettamente dipendenti da “pacchetti”, dal contenuto segreto e casuale, che vengono assegnati al *gamer* all’inizio della competizione e che potranno essere poi incrementati giocando e vincendo altre partite o, alternativamente, ricorrendo a valuta virtuale, previamente acquistata sulle stesse piattaforme online. A tal proposito si parla di *quasi-gambling monetisation mechanic*.

La fortuna di ricevere pacchetti particolarmente vantaggiosi, può determinare un ulteriore effetto compulsivo a ripetere e ripetere con la speranza di poter competere all’altezza dei compagni di gioco. In definitiva chi ha “aperto” i pacchetti migliori si trova a prevalere; gli altri a rincorrere...(emulazione)

A fronte di tali dinamiche, il quadro normativo è del tutto lacunoso, se non inesistente.

In Europa tra i primi a introdurre misure normative volte a impedire l'impiego delle *loot-boxes*, in particolare di quelle della seconda categoria indicata, è stato il Belgio nel 2018 e di recente un progetto di legge è stato presentato in Spagna. Lo stretto rapporto tra tali dinamiche di gioco ed il *gambling* è stato anche evidenziato dal *Norwegian Consumer Council* nel recente rapporto “*INSERT COIN: How the gaming industry exploits consumers using loot boxes*”. Al contempo, numerose associazioni dei consumatori presenti in diversi paesi sollecitano un intervento normativo, specie da parte dell'Unione Europea.

In Italia, in assenza di una regolamentazione normativa, gli strumenti civilistici (ad es.: recesso dal o annullamento del contratto concluso dal minore) si rivelano eccessivamente macchinosi, dispendiosi, nonché, ancor prima, a carattere eccessivamente episodico.

Invero, in questo particolare ambito potrebbe trovare utile applicazione l'azione inibitoria collettiva, ora prevista dall'art. 840 *sexiesdecies* c.p.c., ma va registrata la singolare ritrosia da parte delle associazioni consumeristiche a fare proficuo impiego di questi strumenti,

Sicché il problema rimane ad oggi in mano ai singoli, ai titolari della responsabilità genitoriale, ovvero ai genitori, che dovranno vigilare sull'utilizzo di questi strumenti da parte dei minori e sforzarsi di comprendere il loro ambiente virtuale.

8. A chi rivolgersi

A cura di Ludovica Cesari (PARS)

Il territorio nel quale il progetto “Hazzard - il gioco d'azzardo ha invaso la contea” si muove, attraverso collaborazioni e azioni condivise, è quello dell'Area Vasta 3, che comprende la quasi totalità della provincia di Macerata.

All'interno di tale territorio, i promotori del progetto stanno sviluppando e consolidando prassi efficaci di lavoro in rete tra servizi sociosanitari e patrimoniali per facilitare lo scambio e la condivisione delle informazioni tra gli attori sociali del territorio, al fine di favorire una presa in carico integrata e globale della persona in condizioni di DGA e/o di sovraindebitamento.

HAI QUALCUNO IN FAMIGLIA CON PROBLEMI DI DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO?

Non è facile trovare la strada giusta quando si ha un problema di dipendenza e conseguente indebitamento e, spesso, non sappiamo a chi rivolgerci.

Di seguito, i passi utili percorribili per velocizzare l'approccio alla problematica.

La strada da seguire potrebbe essere questa:

- richiedere informazioni e orientamento sui vari servizi del territorio;
- richiedere consulenza. In questo caso, al di là del tipo di servizio a cui si sceglie di rivolgersi in prima battuta, l'operatore fisserà un colloquio conoscitivo a cui possono seguire eventuali altri colloqui con obiettivi diversi e specifici a seconda delle esigenze della persona che chiede aiuto;
- ascoltare il tipo di aiuto che viene proposto e/o presentato e discuterne con l'operatore per costruire insieme eventuali altre utili soluzioni;
- andare avanti! Una volta instauratosi un primo contatto non si è più soli e proseguire sarà più semplice.

Notoriamente, intraprendere il percorso per uscire dalla dipendenza può essere difficoltoso ma necessario e, allo stesso tempo, realmente appagante. Chiedere aiuto è SEMPRE ok.

8.1 Per chiedere informazioni e ricevere sostegno amministrativo e legale

ADICONSUM Marche APS	Macerata (MC) via Ghino Valenti, 27 (sede principale) Civitanova Marche (MC) Largo Castelfidardo, 24 (sportello attivo 1 giorno alla settimana)	tel: 0733.4075212 mail: macerata@adiconsum.it
Cosa è? Associazione di promozione sociale per la difesa e tutela del consumatore, presente in tutta Italia e nel territorio regionale con sedi presso tutti i capoluoghi di provincia e altri punti di assistenza. Realizzano e partecipano a iniziative di prevenzione, educazione finanziaria per le scuole e formazione per gli enti e le associazioni. Sapevi che... Offrono un servizio di “costruzione della situazione contabile” per valutare se esiste una situazione di sovraindebitamento. C’è un legale convenzionato esperto in materia finanziaria regionale.		

Fondazione Antiusura Monsignor Traini	Sportello di Macerata (MC) Piazza Strambi, 4 (presso Caritas Diocesana) Sportello di Porto Recanati (MC) Via E. Gardini, 8 (presso Parrocchia Preziosissimo Sangue) Sede Centrale: San Benedetto del Tronto (AP) Via Case Nuove, 39 dal Lunedì al Venerdì dalle 9.30 alle 12.30	tel:0733.1992952 (sede di Macerata) tel: 351.2902524 (sede di Porto Recanati) tel: 0735.582823 (sede di San Benedetto del Tronto)
Cosa è? Fondazione formata da volontari specializzati con finalità di solidarietà sociale. Offre assistenza legale, amministrativa e morale, alle famiglie e/o piccole imprese in situazione di bisogno. Fa da garante per la richiesta di prestiti presso banche “convenzionate”, per la copertura di situazioni debitorie. Sapevi che... È iscritta alla Prefettura di A.P.. È iscritta all'Albo del Ministero del Tesoro e dell'Economia ai sensi dell'art.15 della legge n.108/96. Opera in tutte le Marche, ma la sede centrale è a San Benedetto. Fa capo alla Consulta Nazionale.		

8.2. Per informazioni e per ricevere supporto sanitario e sociale (presa in carico, cura e mutuo aiuto)

Servizi Territoriali Dipendenze Patologiche Area Vasta 3/AST3	S.T.D.P. di Macerata (MC) , Via S. Lucia, 2	tel: 0733.2572597 (sede di Macerata)
	S.T.D.P. di Camerino (MC) , Via E. Betti, 15	tel: 0737.637740 (sede di Camerino)
	S.T.D.P. di Civitanova Marche (MC) , Via G D'Annunzio	tel: 0733.823951 (sede di Civitanova Marche)
Cosa è? Servizi sanitari che si occupano di cura e prevenzione delle dipendenze. Tramite un'equipe di professionisti (medici, psicologi, assistenti sociali, infermieri, educatori) fornisce servizi e trattamento ad accesso gratuito e riservato, sia per i pazienti che per le loro famiglie. Vengono inoltre svolte attività di promozione del benessere e di prevenzione dei comportamenti a rischio rivolte a tutta la popolazione. Sapevi che... I professionisti dello Staff di prevenzione STDP coordinano il "Team Stammibene", una squadra di operatori attivi sul territorio per le attività di promozione della salute. Dal 2020 ha dato vita ad "Area 3", ambulatorio dedicato ai più giovani.		

Ambulatorio Area 3	Camerino (MC) Via E. Betti, 15/a (piano terra, stanza a sinistra) Mercoledì, dalle 15.00 alle 18.00	tel: 370.3657199 mail: ambulatorioarea3@gmail.com
	Macerata (MC) Via Beniamino Gigli, 15 (stanza 4) Mercoledì dalle 14.30 alle 17.30	
	Civitanova Marche (MC) Via Abruzzo, s.n.c. (presso Poliambulatorio, stanza 15) Mercoledì dalle 14.30 alle 17.30	
Cosa è? Ambulatori dedicati ai giovani fino ai 25 anni e ai loro familiari con problematiche legate alle dipendenze, coordinato dal DDP. Sapevi che... Non c'è bisogno di impegnativa medica per l'accesso. Per i minorenni è necessario l'accompagnamento di un genitore o di un tutore. Si occupa di dipendenze e abusi da alcool e sostanze stupefacenti e da tecnologie e web.		

AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XIV (ATS 14)	Ufficio Servizi Sociali, Civitanova Marche (MC) Piazza XX Settembre sito: www.ambitosociale14.it	link per l'accesso a tutte le informazioni di contatto dei PUA (Punto Unico di Accesso) territoriali: https://www.ambitosociale14.it/per-tutti/punto-unico-di-accesso/
AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XV (ATS 15)	Ufficio Servizi Sociali, Macerata (MC) Viale Trieste, 24	tel: 0733.256344
AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XVI (ATS 16)	Ambito Territoriale XVI, San Ginesio (MC) Via Piave, 12	tel: 0733.656336 mail: ambitoxvi@montiazzurri.it
AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XVII Unione Montana Potenza Esino Musone (ATS 17)	Ambito Territoriale Sociale 17, Unione Montana Potenza Esino Musone San Severino Marche (MC) Viale Mazzini, 29	tel: 0733.637245 Referenti ATS 17: <i>Coordinatore d'Ambito Dott. Valerio Valeriani; Staff Dott.ssa Margherita Caciorgna; Referente tutoraggio tirocini A.S. Giulia Vitali.</i>
AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XVIII Unione Montana Marca di Camerino (ATS 18)	Unione Montana Marca di Camerino, Camerino (MC) Via Venanzio Varano, 2	tel: 0737.617511 (interno 5) mail: ats18@unionemarcadicamerino.it pec: ats18@emarche.it

Gli **AMBITI TERRITORIALI SOCIALI** sono enti di coordinamento dei Servizi Sociali di Comuni Associati.

Hanno il compito di tutelare i diritti della popolazione attraverso la definizione (d'intesa con l'Asur) di un Piano di Zona degli interventi sociali e socio sanitari.

Lo scopo principale è quello di riuscire a dare risposte più adeguate ed efficaci ai bisogni dei cittadini mettendo in sinergia le risorse esistenti ed integrando i servizi evitando sovrapposizioni di competenze.

Gli ambiti hanno attivato dei punti di consulenza e ascolto chiamati Family Point ai quali ci si può rivolgere nel caso di problematiche legate alle dipendenze in famiglia.

Cooperativa Sociale PARS "Pio Carosi" Impresa Sociale ETS	Sede Legale: Civitanova Marche (MC) Via Carducci 107/b Sedi operative: Corridonia (MC) C.da Cigliano, 15 Recanati (MC) Via Campo Boario, 29	tel: 0733.434861 tel "info point": 342.3995950
--	---	---

Cosa è?

Cooperativa che si occupa di prevenzione, assistenza e reinserimento sociale. Opera nell'ambito della cura, del trattamento riabilitativo, del sostegno psicologico di persone con dipendenze patologiche da uso di sostanze e con dipendenze comportamentali. Gestisce comunità terapeutiche anche per tossicodipendenti con diagnosi psichiatrica associata, centri diurni e sportelli d'ascolto.

Sapevi che...

Le Comunità Terapeutiche e i Centri Diurni sono convenzionati con l'AST. PARS collabora alla realizzazione di progetti di promozione del benessere prevenzione del disagio giovanile occupandosi principalmente di dipendenze da sostanza e dipendenze comportamentali. PARS è presente in diverse sedi nelle province di Macerata e offre servizi di ascolto e sostegno psicologico.

Cooperativa Sociale Berta '80	Via Rocchetta, 48 San Severino Marche (MC)	tel "info point": 0733.636116 mail: info@berta80.org
--	---	---

Cosa è?

Comunità ergoterapica che offre alla collettività servizi socio-sanitari ed educativi, finalizzati alla promozione umana e all'integrazione sociale dei cittadini come interesse generale della comunità.

Sapevi che...

Gestisce comunità terapeutiche ergoterapiche residenziali con programmi fino a 18-24 mesi e pedagogico-riabilitativi fino a 36 mesi e lo sportello "Family Point". Collabora con A.S.T. Macerata e soggetti ATI in progetti di prevenzione sul territorio maceratese. È membro dell'ass.ne di volontariato O.R.M.E.

Cooperativa Sociale COOSS Marche	Sportello d'ascolto a Castelraimondo (MC), Matelica (MC), Camerino (MC), San Severino Marche (MC), Ancona (MC)	tel: 333.98676137
---	--	-------------------

Cosa è?

Cooperativa Sociale che si occupa i suoi valori e il suo operato sulla promozione sociale dell'individuo, sull'assistenza ai soggetti più fragili. Ciò avviene tramite assistenza e cura della persona, servizi educativi di prevenzione fin dall'infanzia, servizi di inserimento lavorativo e sociale, servizi di riabilitazione alle persone diversamente abili.

Sapevi che...

Gestisce diverse strutture a carattere riabilitativo nel territorio marchigiano, operando in un'ottica di collaborazione costante con i servizi sociali e sanitari del territorio. Attiva nell'Unità di Strada (servizio attivo nel territorio) che cerca di arginare il problema delle dipendenze grazie ad interventi tempestivi. Gestisce e crea centri giovanili e l'Informagiovani, luoghi di aggregazione e informazione che favoriscono l'indipendenza e la crescita dei ragazzi.

Associazione GLATAD Onlus	GLATAD Via Arnaldo Lucentini, 14 Tolentino (MC) Comunità Terapeutica Diurna Zero C.da Alberotondo, 39 Macerata (MC)	tel: 0733.960845 (sede di Tolentino) tel: 0733.270655 (sede di Macerata) Numero Verde: 800.984565 mail: glatad@glatad.org
---	---	--

Cosa è?

Associazione che si occupa di dipendenze patologiche, giovani, minori, disagio psichico attraverso servizi socio-sanitari educativi.

Sapevi che...

Ha iniziato ad occuparsi di giocatori d'azzardo nel 2008 con il progetto "Gameover" e da allora si fa carico, attraverso psicoterapeuti ed altre figure, di persone con questa problematica e delle loro famiglie.

AMA Macerata ODV (Auto Mutuo Aiuto Macerata Organizzazione di Volontariato)	Attualmente il gruppo sul gioco d'azzardo ha sede presso Piazza Mazzini, 34 Macerata (MC)	tel: 349.8264230 mail: info@amamacerata.it
---	---	---

Cosa è?

Organizzazione di volontariato che ha per oggetto la sensibilizzazione all'auto mutuo aiuto (in breve ama) e la promozione dei gruppi ama.

All'esterno dei gruppi è prevista la presenza di uno o due facilitatori per la gestione e buon funzionamento del gruppo.

L'organizzazione di volontariato AMA Macerata si occupa di gioco d'azzardo dal 2008 ed è attiva per la formazione e la divulgazione sui rischi legati al gioco d'azzardo.

Sapevi che...

La partecipazione ai gruppi è gratuita e volontaria, i gruppi per i giocatori d'azzardo sono aperti anche ai familiari (su richiesta esplicita del giocatore).

Attualmente c'è un gruppo per giocatori e loro familiari attivo a Macerata con incontri settimanali dalle ore 21.00 alle ore 22.30/23.00.

L'AMA Macerata ODV collabora attivamente con i servizi del territorio (SERD, Ambiti sociali, Associazioni e altre Istituzioni).

L'AMA Macerata ODV fa parte del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi sul gioco d'azzardo), facendo formazione a livello nazionale.

8.3 Altri contatti utili

Associazione Libra	L'Associazione opera nella Regione Marche e, prevalentemente, nel territorio maceratese.	mail: info.associazionelibra@gmail.com
Cosa è? Associazione senza scopo di lucro che promuove, diffonde e rende accessibili il diritto e la cultura giuridica come strumenti di comprensione della realtà, al fine di sviluppare nei giovani e negli adulti il pensiero critico e la cultura della legalità e della democrazia. Sapevi che... Partecipa attivamente e si adopera per l'organizzazione di iniziative culturali in collaborazione con il privato sociale.		

MO.I.C.A. Marche Movimento Donne Attive in Famiglia e Società (Movimento Italiano Casalinghe)	MOICA Marche Sede regionale e legale: Via della Resistenza, 27/A, Recanati (MC) <i>Presidente</i> Elisa Cingolani Sono al momento attive le sedi di Senigallia (AN) Ancona (AN) Recanati (MC) Loreto (MC) Apiro (MC) Macerata (MC) Civitanova Marche (MC)	MOICA Marche tel: 368.3286770 mail: moicamarche@alice.it mail: elisacingolani@libero.it <i>Referente progetti Azzardo:</i> Dott.ssa Silvia Gatti tel: 349.6042774 mail: silvia.30gatti@libero.it Dott.ssa Elena Mazzoni <i>Psicologa Psicoterapeuta</i> tel: 338.1385410 mail: mazzoni.elena@libero.it Avv. Eleonora Tizzi tel: 333.8726784 mail: eleonoratizzi@libero.it Dott.ssa Monia CIMINARI <i>Assistente Sociale</i> tel: 328.3087794 mail: moniaciminari@gmail.com MOICA Nazionale mail: giocoazzardo@moica.it mail: moicanazionale@moica.it Numero Verde: 800.608586 (linea telefonica dedicata all'orientamento verso i servizi sul territorio, inclusi quelli sanitari)
---	--	--

Cosa è?

Nato nel 1982 inizialmente sotto il nome di Movimento Italiano Casalinghe. È un'associazione di volontariato e di solidarietà sociale, culturale e di principi, che si prefigge, fin dalle sue origini, un'attenzione privilegiata alle donne casalinghe e al riconoscimento del lavoro familiare.

Il MOICA si occupa da più di 30 anni di iniziative di utilità sociale come ad es. gioco d'azzardo patologico e più recentemente dipendenza dalle nuove tecnologie.

Il MOICA Nazionale ha promosso le campagne di prevenzione e formazione diffuse in maniera capillare sui territori attraverso le iniziative socio-culturali che le varie sedi e gruppi attivi hanno realizzato nell'ambito di due importanti progetti "L'azzardo non è un gioco" e "Messa in Sicurezza".

Sapevi che?

Attua programmi di attività, convegni, iniziative culturali e formative.

A beneficio del territorio di Civitanova e limitrofi, ha coordinato il progetto "IO R.I.E.S.C.O. – Rete Integrata E Socio-sanitaria per il Contrasto e l'Opportunità di uscita dalla patologia da gioco d'azzardo" – finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali che fa seguito al progetto "SAFE Sistema di Aiuto Familiare ed Economico nell'ambito della ludopatia".

Promuove dal 2022 con il Moica Nazionale nel 2022 formazioni online sul gioco d'azzardo giovanile.

RED Rete Educazione Digitale	Via Volturmo 101 – 62100 Macerata (MC) sito: www.reteeducazionedigitale.it	tel: 351.8368068 mail: info@reteeducazionedigitale.it mail: presidente@reteeducazionedigitale.it
---	---	--

Cosa è?

L'associazione Red- Rete Educazione Digitale di Macerata, nasce con lo scopo di educare adulti e ragazzi ad un uso più consapevole delle nuove tecnologie. E' stata creata da diverse figure professionali operanti nel settore della sicurezza, prevenzione, informazione, implementazione ed educazione della rete e da associazioni già operanti sul territorio regionale e nazionale.

Sapevi che...

Nasce con l'intenzione di creare una rete, capace di intervenire attraverso nuovi metodi di comunicazione e calibrando i progetti ed interventi in base alle diverse fasce sociali.

Grazie alle diverse provenienze dei soci e delle Associazioni che ne fanno parte e collaborano con lei, ha ampie radici e notevole raggio di azione: promuove e realizza progetti formativi in ogni ambito sociale ed interviene con conferenze, eventi e altre attività formative su tutta la Regione.

NUMERO VERDE REGIONALE 800.012277

Attivo dal Lunedì al Venerdì dalle 9.00 alle 18.00

Glossario

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.

Ammortamento alla francese: in Italia, il piano di ammortamento più diffuso è il metodo cosiddetto "francese": la rata di importo fisso è composta da una quota capitale crescente e da una quota interessi decrescente. All'inizio si pagano soprattutto interessi. Poiché gli interessi vengono applicati sul capitale residuo, a mano a mano che il capitale viene restituito l'ammontare degli interessi diminuisce e la quota capitale aumenta.

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 casinò 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.

Bonus: un accredito di denaro offerto dal casinò 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 slot machines. 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 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).

Cessione del quinto dello stipendio: la cessione del quinto dello stipendio è una particolare tipologia di prestito personale, destinata a lavoratori dipendenti e a pensionati. Il rimborso delle rate avviene tramite cessione di una quota dello stipendio o della pensione a favore del soggetto finanziatore. Tale quota, trattenuta direttamente in busta paga, non può eccedere la quinta parte dell'emolumento netto mensile.

Colpa: mancata osservanza delle regole di condotta suggerite dalla prudenza, dalla diligenza, dalla perizia, o stabilite da norme giuridiche per evitare il verificarsi di un fatto illecito e dannoso.

Curatore: ha la funzione di occuparsi degli interessi di natura patrimoniale e della cura dei beni del beneficiario.

D.G.A.: Disturbo da Gioco d'Azzardo come Dipendenza nel DSM 5.

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

Debito: Obbligo di fornire a qualcuno una certa prestazione, in particolare di restituire denaro

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.

Dolo: volontà cosciente di infrangere la legge.

Frode: comportamento diretto ad abusare dell'altrui fiducia, contrariamente al principio di buona fede; volto ad eludere norme giuridiche; finalizzato a produrre un danno altrui.

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

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 gestito 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.

Giudizio di meritevolezza: prevede che si escluda che il consumatore abbia colposamente determinato il sovraindebitamento per mezzo di un ricorso al credito non proporzionato alle proprie capacità patrimoniali

Gratificazione: soddisfazione di solito collegata ad azione costruttiva.

Gratta e vinci: lotteria istantanea.

Gruppo di auto/mutuo-aiuto: gruppi di persone dedicate a fornire aiuto per uscire dalla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso un programma di 12 passi.

Imputabilità: condizione sufficiente ad attribuire a un soggetto il fatto tipico e antigiusuridico commesso e a mettere in conto le conseguenze giuridiche. È imputabile chi ha la capacità di intendere e di volere.

Incapacità di intendere o di volere: Stato transitorio di minorazione delle facoltà psichiche in cui si trova chi non è in grado di comprendere il significato del proprio comportamento e di determinarsi di conseguenza.

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.

Loot-box: sono scatole premio "pacchetti misteriosi" che contengono oggetti virtuali e/o abilità che vengono riempite da un generatore casuale. Alcuni di questi oggetti procurano vantaggi per proseguire il gioco, ad esempio un'armatura, armi, medicine o la materia prima. I consumatori le acquistano con denaro reale e non hanno modo di sapere cosa contengono fino a quando non hanno pagato.

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

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

Malafede: il comportamento malizioso posto in essere con la consapevolezza di pregiudicare un diritto altrui.

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

Obbligazione: il rapporto giuridico che lega due o più soggetti in forza del quale uno (il debitore) è tenuto verso l'altro (il creditore) al compimento di una determinata prestazione, in conseguenza della conclusione di un negozio giuridico, del compimento da parte del debitore di un fatto illecito o per il verificarsi di ogni altro atto o fatto idoneo a produrre obbligazioni in conformità all'ordinamento giuridico

Onere della prova: è una regola che si sostanzia essenzialmente nel porre a carico della parte che allega un fatto a sé favorevole il dovere di darne prova dell'esistenza.

Ordinaria amministrazione: Attività che tende unicamente alla gestione di un complesso patrimoniale, senza intaccarne la consistenza.

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.

Prestito personale: il prestito personale viene di solito concesso per soddisfare generiche esigenze di liquidità. Il finanziatore versa la somma al consumatore in un'unica soluzione e il consumatore la

restituisce a rate. Per tutelarsi dal rischio di non restituzione, il finanziatore può richiedere garanzie personali quali la fideiussione e/o una polizza assicurativa.

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.

Responsabilità: situazione per la quale un soggetto può esser chiamato a rispondere della violazione colposa o dolosa di un obbligo.

Revolving: la carta di credito revolving (o carta a credito rotativo) è una carta che permette il pagamento dilazionato, ossia a rate, distribuito su più mesi. Il tasso d'interesse reale delle carte revolving è generalmente più alto rispetto ad altri tipi di finanziamento. Inoltre, comporta altri eventuali costi aggiuntivi quali spese per la quota associativa annuale e commissioni per il prelievo ATM.

Riciclaggio: insieme di operazioni mirate a dare una parvenza lecita a capitali la cui provenienza è in realtà illecita

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.

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

Secci: il modulo SECCI (Informazioni europee di base sul Credito ai Consumatori) contiene tutte le informazioni utili perché il consumatore possa valutare nel modo più trasparente l'offerta di credito. Gli deve essere consegnato prima che firmi qualsiasi contratto di finanziamento.

Sovraindebitamento: è sovraindebitato chi non riesce più a sostenere i propri impegni economici e a rimborsare i finanziamenti.

Stato di insolvenza: è quello stato in cui viene a trovarsi il debitore per cui lo stesso diviene inadempiente o dimostra di non essere più in grado di fare fronte, in maniera regolare, alle sue obbligazioni.

Straordinaria amministrazione: Sono atti di straordinaria amministrazione quelli che possono alterare e modificare la struttura e la consistenza del patrimonio o che possono generare un rischio di alterazione dello stesso (es. il mutuo, l'alienazione, l'accettazione di eredità, la riscossione di somma capitale ed il suo reimpiego).

TAEG: il TAEG (Tasso Annuo Effettivo Globale) indica il costo totale del finanziamento, espresso in percentuale annua sul credito concesso. Comprende gli interessi e tutte le altre spese, per cui è particolarmente utile per confrontare il costo complessivo delle offerte dei diversi operatori e decidere quale finanziamento è più adatto alle proprie possibilità economiche. Deve essere sempre indicato nei messaggi pubblicitari, nella documentazione dell'offerta e nel contratto.

TAN: il TAN (Tasso Annuo Nominale) indica il tasso di interesse "puro" del finanziamento, espresso in percentuale annua sul credito concesso. "Puro" significa che non comprende commissioni e spese e quindi non esprime il costo complessivo del finanziamento, al contrario del TAEG. Quindi un finanziamento con TAN pari a zero potrebbe avere un TAEG anche molto maggiore di zero.

Ticket redemption: appartengono al gioco on line indipendentemente dall'esito della partita, restituiscono al giocatore dei punti, sotto forma di ticket. In poche parole un ragazzo inserisce il proprio denaro, gioca e, a prescindere dal risultato o dalla sua bravura, otterrà un ticket con sopra il rispettivo punteggio.

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

Trading on line: è la possibilità di effettuare compravendite di strumenti finanziari via internet. Normalmente l'operatività nei mercati finanziari avviene tramite un intermediario finanziario autorizzato.

Truffa: reato commesso da chi, per mezzo di artifici o di raggiri, induce una persona in errore allo scopo di procurare a sé o ad altri un illecito profitto con danno altrui.

Tutoraggio privato: accordo privato tra il giocatore e un familiare o amico, con supporto di un operatore, per l'amministrazione e gestione delle entrate e delle uscite.

Tutore: oltre ad occuparsi degli interessi patrimoniali del beneficiario, ha anche delle funzioni di carattere personale, tra cui la rappresentanza legale della persona che ne è soggetta.

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.

Vizio di mente: il vizio di mente è la causa di esclusione della punibilità di chi, al momento della commissione del fatto, era incapace di intendere e di volere.

