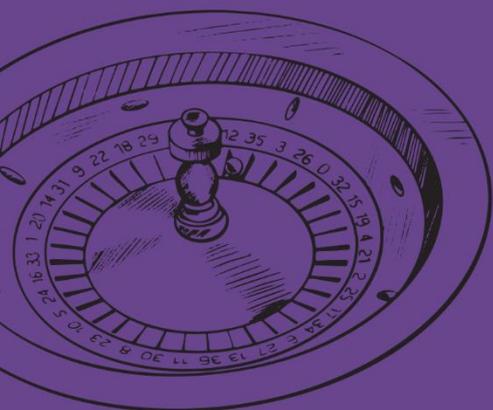




TOOLKIT

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

Indice

Premessa.....	3
1. Introduzione.....	4
2. Il quadro delle fonti.....	7
3. Esposizione debitoria.....	13
4. Amministrazione di Sostegno.....	19
5. Tutela del lavoro – tutela del consumatore.....	24
6. Crimini e atti a confine coi crimini - imputabilità e rischi in ambito penale.....	27
7. Educazione finanziaria, gioco d'azzardo e sovraindebitamento.....	31
8. Rapporto tra minori e azzardo.....	34
9. A chi rivolgersi.....	40
Glossario.....	49



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'Asur Marche Area Vasta 3, è quello di migliorare le conoscenze e orientare le scelte di chi ne usufruisce.

La guida è dedicata agli addetti ai lavori della prevenzione e dell'assistenza come associazioni, amministratori di sostegno e servizi stessi, 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.

Come è nato questo toolkit:

1. È stata svolta una attenta ricerca, sul territorio dell'Area Vasta 3 e zone limitrofe, delle organizzazioni volte alla tutela del cittadino e del consumatore e degli studi legali disponibili a offrire consulenze e assistenza legale di persone con problemi economici o legali derivanti dal gioco d'azzardo.
2. Sono stati avviati i contatti con ognuna delle summenzionate realtà al fine di creare una rete collaborativa rivolta all'aiuto delle persone che, avendo già sviluppato un Disturbo da Gioco d'Azzardo, decidano di intraprendere un percorso di cura e che, contestualmente, debbano affrontare anche problemi di natura economica e/o legale.
3. Sono state intercettate le più interessanti iniziative progettuali e sono stati intrapresi gruppi di studio e di lavoro concentrati sul tema, successivamente coinvolte nella redazione del toolkit con preziosi contributi informativi dettagliati e affidabili, determinanti alla realizzazione dello stesso.

Si ringraziano in particolare per la collaborazione l'Associazione LIBRA con la supervisione del Prof. Avv. Romolo Donzelli dell'Università di Macerata e l'Avv. Alessandra Fioravanti dell'Associazione Adiconsum Marche, l'Ex Ispettore Capo Polizia Postale Raffaele Daniele dell'associazione R.E.D, la Dott.ssa Giulia Sacchetti per la redazione del toolkit, nonché tutte quelle realtà associative che hanno seguito e partecipato con interesse e passione alle azioni intraprese dal Team del progetto Hazzard nel territorio AV3.

1. Introduzione

A cura di Giulia Sacchetti (GLATAD)

Con il termine «Disturbo da Gioco d'Azzardo» (DGA) si suole 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, così non solo trascurando 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 presenta non solo nella fase critica del gioco d'azzardo patologico, ma orienta 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 persistente o ricorrente comportamento da DGA, come anzidetto, comporta compressione o disagio clinicamente significativi. Ovviamente non tutti coloro che giocano diventano dipendenti dal gioco d'azzardo o sviluppano una problematica. 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. 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. In questo caso, aumenta il denaro perso. Infine, nel **gioco d'azzardo 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 le giocate e pensieri sul gioco d'azzardo 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.

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 fenomeno del gioco d'azzardo patologico nel panorama giuridico

Il fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo patologico, nel corso degli ultimi anni, ha fatto irruzione non solo nell'ambito della cronaca e degli studi sociali e sociologici, ma anche in quello giuridico. Del resto, anche la giurisprudenza ha già utilizzato un analogo registro espressivo, facendo riferimento a un disturbo del comportamento 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, la persona

che manifesta il disturbo perde la capacità di astenersi dal gioco, dunque, partendo da questa definizione, possiamo affermare che 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. La comprensione del danno che potrà procurarsi, non gli impedisce di astenersi dal procurarselo.

È chiarissima in tal senso anche la posizione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, che ha inserito nell'International Classification of Diseases anche la "gambling addiction". Non mancano, infine, aspetti degni di rilievo anche nell'ambito del diritto amministrativo. Invero, a tale ultimo riguardo, l'attenzione maggiore è stata riservata alle interferenze con la libertà di iniziativa economica: da un lato le restrizioni concernenti il divieto di collocazione delle sale slot in prossimità di luoghi ritenuti "sensibili", dall'altro, le limitazioni degli orari di apertura delle medesime.

2. Il quadro delle fonti

A cura di Giulia Sacchetti (GLATAD)

Ad oggi, non esiste una normativa comunitaria specifica sul gioco d'azzardo. Il Parlamento europeo ha però approvato nel 2013 una risoluzione nella quale si afferma la legittimità degli interventi degli Stati membri a protezione dei giocatori, anche a compressione di alcuni principi cardine dell'ordinamento comunitario come, ad esempio, la libertà di stabilimento e la libera prestazione dei servizi.

Nel 2014 la Commissione Europea è intervenuta sul tema con una raccomandazione (2014/478/UE) sul gioco d'azzardo on line, con cui ha stabilito i principi che gli Stati membri sono invitati a osservare al fine di tutelare i consumatori, con particolare attenzione ai minori e ai soggetti più deboli. Si sottolinea la necessità di fornire informazioni ai giocatori circa i rischi cui vanno incontro, di realizzare una pubblicità responsabile, di rispettare il divieto ai minori di accesso al gioco d'azzardo on line, di creare un conto di gioco per determinare l'identità e, soprattutto, l'età del consumatore, con fissazione di un limite di spesa e messaggi periodici su vincite e perdite realizzate; e, ancora, di prevedere linee telefoniche per fornire assistenza ai giocatori, un'attività formativa anche per i dipendenti delle case da gioco e campagne di informazione sui rischi legati al gioco d'azzardo.

A livello nazionale, un'analisi del Codice civile mostra come già il legislatore del 1942 guardasse con sospetto al fenomeno del gioco e della scommessa. Come noto, per il gioco d'azzardo lecito si applica l'art. 1933 cod. civ., che prevede la *denegatio actionis*, ossia, l'assenza di un'azione esperibile per ottenere l'adempimento dell'obbligazione sorta con il gioco d'azzardo, ma, al contempo, la *soluti retentio*, che non consente di ripetere quanto pagato a quel fine. Parimenti note sono le problematiche che il fenomeno del Disturbo da Gioco d'Azzardo solleva nell'ambito del diritto penale: tra queste, merita particolare menzione quella afferente alle conseguenze sulla capacità di intendere e di volere.

L'ordinamento, considerato nel suo complesso, è dunque piuttosto incline a manifestare un certo sfavore nei confronti del gioco d'azzardo e della scommessa, omettendo tuttavia di offrire una tutela coerente e mostrando al contempo la propensione a tutelare il soggetto ritenuto debole, ossia, il debitore gravato dal debito di gioco ovvero il soggetto caduto nella spirale della patologia, considerato, in certa misura, alla stregua di un incapace di agire.

La normativa generale sulle concessioni

Le disposizioni del testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza sono state più volte aggiornate nel corso degli anni: ad esempio la legge n. 266 del 2005 (legge finanziaria per il 2006, art.1, commi 525 e ss.), al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione online dei giochi con vincite in denaro, attribuisce in particolare all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli la puntuale regolamentazione del settore e l'inibizione dei siti web privi delle autorizzazioni previste, o che svolgono attività in contrasto con la disciplina vigente.

La legge n. 88 del 2009, art. 24, commi 12 e ss. (legge comunitaria per il 2008), oltre a nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed un inasprimento delle sanzioni, prevede l'adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dall'accesso al gioco d'azzardo on line da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario (comma 17, lett. e). Con il c.d. "conto di gioco" di cui al comma 19 (per la cui apertura occorre fornire il codice fiscale) si crea una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, che stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita. Per i giocatori è prevista anche la facoltà

di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso. L'anagrafe dei conti di gioco consente anche il monitoraggio dell'attività di ciascun giocatore.

Con la legge n. 220 del 2010 (art. 1, commi 78 e ss.) viene rivisto lo schema di convenzione tipo per le concessioni per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici, anche al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare o illegale in Italia e le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore, di tutelare la sicurezza, l'ordine pubblico ed i consumatori, specie minori d'età.

Il Decreto-legge n. 98 del 2011 (convertito nella legge n. 111 del 2011), nel ribadire il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di 18 anni, inasprisce le sanzioni di natura pecuniaria ovvero di sospensione dell'esercizio o di revoca in caso di commissione di tre violazioni nell'arco di tre anni. Lo stesso provvedimento detta anche norme più severe sui requisiti dei concessionari di giochi pubblici e disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio (commi 20 ss.).

Tuttavia, l'intervento più significativo in materia di contrasto al gioco d'azzardo patologico è rappresentato dal D.L. 158/2012, cd. **Decreto Balduzzi**.

Tale intervento, maggiormente organico, prevede, all'art. 5, un "aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza con particolare riferimento alle persone affette da malattie croniche, da malattie rare, nonché da *ludopatìa*", stabilendo, nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica e con un'articolata procedura, idonea a coinvolgere una pluralità di soggetti istituzionali, che si provvedesse ad aggiornare i livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da DGA, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità. In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il Piano d'azione nazionale.

Il decreto vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Sono anche proibiti i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, nonché via internet, che incitano al gioco, ne esaltano la sua pratica, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. Tuttavia, va rilevato che tale divieto, seppur più volte normato, non è stato pienamente rispettato, tanto che è piuttosto diffusa la pratica delle società *bet* di pubblicizzare, con i propri marchi, siti informativi o di giochi generici che in qualche modo richiamano o indirizzano, indirettamente o meno, verso i più pericolosi siti di gioco d'azzardo.

La pubblicità deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco. Per i trasgressori (sia il committente del messaggio pubblicitario sia il proprietario del mezzo di comunicazione interessato) vi è una sanzione amministrativa da 100.000 a 500.000 euro (art. 7, commi 4 e 4 bis).

Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco (c.d. AWP – Amusement with prizes), cioè quegli apparecchi che si attivano con l'introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (c.d. VLT – Video lottery terminal); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro (art. 7, commi 5 e 6).

Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema (art. 7, comma 5 bis).

Viene ribadito il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse. Il titolare dell'esercizio è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta (art. 7, comma 8) (come già detto, per la violazione del divieto di partecipazione a giochi d'azzardo da parte dei minori il decreto legge n. 98 del 2011, art. 24, commi 20-22, ha previsto l'applicazione di sanzioni pecuniarie e della chiusura dell'esercizio commerciale da 10 a 30 giorni).

È prevista l'intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa (art. 7, comma 9) ed una "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi (art. 7, comma 10). Peraltro, non è mai stato emanato il decreto ministeriale che avrebbe dovuto indicare criteri ed indirizzi relativi alla ricollocazione e le amministrazioni regionali e locali hanno adottato autonomamente dei propri regolamenti in materia, dando luogo anche ad un forte contenzioso.

In base al decreto Balduzzi è stato istituito infine un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Tale Osservatorio, inizialmente istituito presso l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è stato successivamente trasferito al Ministero della salute ai sensi della legge n. 190 del 2014 (legge finanziaria per il 2015), che ne modifica anche la composizione, per assicurare la presenza di esperti e di rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni operanti in materia.

La stessa legge (art. 1, comma 133) destina annualmente, a decorrere dal 2015 una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo (1 milione annuo per la sperimentazione di software per monitorare il comportamento del giocatore e generare messaggi di allerta).

Per completare una breve e necessariamente incompleta sintesi del quadro normativo, non possono essere dimenticati i frequenti interventi normativi realizzati a livello regionale per disciplinare il fenomeno in questione, oltre a un cospicuo numero di cosiddette "ordinanze anti slot" adottate dai Comuni e a interventi assunti sul piano urbanistico. È poi significativo che l'art. 14, della legge 11 marzo 2014, n. 23 (Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita), abbia previsto il conferimento al Governo della delega legislativa per il riordino in un codice delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici. Tra i criteri di delega si leggeva anche un riferimento alla necessità dell'adeguamento della normativa «all'esigenza di prevenire i fenomeni di *ludopatia* ovvero di gioco d'azzardo patologico e di gioco minorile» (lettera a) del comma 2); la delega non è tuttavia stata esercitata nei tempi e ha dunque perso efficacia. Anche il recentissimo c.d. "Decreto Dignità" interviene, all'art. 9, sul tema del contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo, con riferimento sia al gioco online, sia agli apparecchi da intrattenimento collocati in bar e sale slot, sia ai tagliandi delle lotterie istantanee.

La novità più importante del summenzionato Decreto 87/2018 è rappresentata dall'introduzione del divieto "di qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro nonché al gioco d'azzardo, comunque effettuata e su qualunque mezzo, incluse le manifestazioni sportive, culturali o artistiche, le trasmissioni televisive o radiofoniche, la stampa quotidiana e periodica, le pubblicazioni in genere, le affissioni e i canali informatici, digitali e telematici, compresi i social media". Inoltre, dal 1° gennaio 2019 il Decreto prevede l'estensione del divieto in questione anche alle sponsorizzazioni di eventi, attività, manifestazioni, programmi, prodotti o servizi e a tutte le altre forme di comunicazione di contenuto promozionale. Viene, tuttavia, fatta eccezione per le lotterie nazionali a estrazione differita, le manifestazioni di sorte locali (di cui

all'articolo 13 del decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 2001, n. 430), e i loghi sul gioco sicuro e responsabile dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Oltre alla previsione sulla pubblicità, l'art. 9 del D.L. 87/2018 prevede che entro sei mesi dalla data di entrata in vigore della legge di conversione, il Governo proponga una riforma complessiva della materia dei giochi pubblici "in modo da assicurare l'eliminazione dei rischi connessi al disturbo da gioco d'azzardo e contrastare il gioco illegale e le frodi a danno dell'erario, e comunque tale da garantire almeno l'invarianza delle corrispondenti entrate".

Al già menzionato art. 9-bis viene introdotta un'ulteriore novità, essendo previsto che sui tagliandi delle lotterie istantanee siano inseriti messaggi in lingua italiana, su entrambi i lati, recanti avvertenze relative ai rischi connessi al gioco d'azzardo e, in particolare, la dicitura "questo gioco nuoce alla salute". Avvertimenti analoghi devono essere collocati anche sugli apparecchi da intrattenimento, nonché nelle aree e nei locali dove questi vengono installati. Per l'art. 9-quater l'accesso agli apparecchi da intrattenimento può essere consentito soltanto con la tessera sanitaria, al fine di impedire ai minori l'accesso al gioco d'azzardo. L'art. 9-ter prevede una forma di monitoraggio svolta dal Ministero dell'economia e delle finanze, d'intesa con il Ministero della salute, sull'offerta dei giochi, mentre l'art. 9-quinquies prevede, infine, l'istituzione del logo "No Slot", che potrà essere riconosciuto ai titolari di pubblici esercizi o di circoli privati che eliminano o si impegnano a non installare gli apparecchi da intrattenimento.

Dal sintetico quadro sopra descritto emerge chiaramente come sia sempre maggiore l'attenzione della legislazione statale (ma anche di quella regionale e della regolamentazione comunale) nonché della giurisprudenza per il fenomeno del gioco d'azzardo patologico. Al tempo stesso, non può passare inosservata la mancanza di una disciplina organica, un certo disinteresse della dottrina ma, soprattutto, l'espreso interesse del legislatore al mantenimento del gioco d'azzardo, posto che, come deducibile dal summenzionato art. 9 del D.L. 87/2018, il legislatore ha messo nero su bianco che lo Stato voglia/debba continuare ad alimentare il gioco d'azzardo (non esistendo di fatto altri modi per garantirsi "almeno l'invarianza delle entrate").

È lecito, dunque, domandarsi per quale ragione sia stato ulteriormente rinviato un intervento di integrale riordino – di cui lo stesso legislatore, del resto, ha avvertito la necessità – preferendo, invece, optare per l'immediata adozione di misure sulla cui concreta efficacia ai fini del contrasto di un'autentica malattia, qual è il Disturbo da Gioco d'Azzardo, è consentito dubitare. Le misure del Decreto Dignità, infatti, pur essendo apprezzabili, in quanto dirette a rafforzare il contrasto del fenomeno in questione, appaiono sostanzialmente ripetitive delle norme sulla regolamentazione di un settore completamente diverso: quello dei tabacchi.

Il divieto di ogni forma di pubblicità reitera le previsioni della Legge 10 aprile 1962, n. 165 sul "Divieto della propaganda pubblicitaria dei prodotti da fumo". Analogamente, la prescrizione relativa all'avvertenza "questo gioco nuoce alla salute" ricorda la corrispondente previsione in origine introdotta dalla Legge 29 dicembre 1990 n. 428, all'art. 46. Non è stato accolto, dunque, nemmeno l'implicito invito a provvedere al riordino della materia, contenuto nella sentenza del Consiglio di Stato n. 4539/2017, in cui la disciplina vigente è stata definita "frammentata".

Inoltre, la trasposizione della normativa in materia di tabacchi all'ambito del contrasto al gioco d'azzardo patologico può lasciare perplessi, in considerazione dell'eterogeneità dei due fenomeni, che appaiono avvicinati solo per il fatto di essere qualificabili alla stregua di dipendenze patologiche, ma che si collocano in contesti molto diversi e comportano conseguenze ben differenti.

Non è, pertanto, superfluo ricordare come il futuro, auspicato, riordino complessivo della materia dovrà adeguatamente considerare che il fenomeno del gioco d'azzardo patologico si colloca in una prospettiva ove si intersecano profili connessi alla tutela della salute, all'ordine pubblico e, da ultimo, come affermato dal Decreto Dignità, anche alla tutela del consumatore. La circostanza che siano

coinvolti interessi sensibili di tale rilevanza potrà giustificare talune deroghe anche alla libertà di iniziativa economica prevista dalla Costituzione (come avviene nell'ambito delle menzionate ipotesi concernenti i limiti orari all'apertura delle sale slot e i vincoli alla loro collocazione a distanze minime dai luoghi considerati sensibili) e alla libertà di stabilimento e di prestazione di servizi garantite dal diritto eurounitario (come riconosciuto dalla Corte di Giustizia dell'Unione Europea nella sentenza del 22/01/2015, Causa Stanley International Betting Ltd e a. c. Ministero dell'Economia e delle Finanze).

Leggi Regionali

La maggior parte delle Regioni, accanto alle misure contenute nei piani sanitari, ha approvato specifici provvedimenti volti a prevenire la diffusione dei fenomeni di dipendenza dal gioco, anche se lecito, ed a tutelare le persone soggette ai rischi che ne derivano.

Leggi statali e regionali concorrono, ciascuna nel proprio ambito, al perseguimento dello stesso obiettivo, costituito dalla materia salute, con il solo limite del "rispetto dei principi fondamentali" stabiliti dalle leggi dello Stato, come indicato all'art. 117, terzo comma, della Costituzione, tra i quali va ricordato in particolare quello relativo alla c.d. "prevenzione logistica", in base al quale tra i locali ove sono installati gli apparecchi da gioco e determinati luoghi di aggregazione e/o permanenza di fasce vulnerabili della popolazione deve intercorrere una distanza minima, ritenuta ragionevolmente idonea ad arginare i richiami e le suggestioni di facile ed immediato arricchimento.

Nello specifico, ciò che maggiormente risalta nella giurisprudenza è la questione relativa al coordinamento tra le competenze statali e regionali: di fronte a ripetute contestazioni (sollevate di volta in volta dai gestori delle sale gioco) rispetto all'invasione del potere dello Stato in materia di ordine pubblico e sicurezza, la Corte costituzionale ha riconosciuto e legittimato le prerogative regionali rispetto alla tutela della salute. Il quadro legislativo regionale, in questo modo, diventa quello entro cui si muovono i Comuni nell'introdurre limitazioni di vario tipo all'esercizio del gioco d'azzardo.

Regione Marche

La Regione Marche ha approvato il 31 gennaio 2017 la nuova disciplina regionale per la prevenzione ed il trattamento del gioco d'azzardo patologico e della dipendenza da nuove tecnologie e social network.

Gli aspetti più rilevanti della nuova normativa:

Competenze della Regione. La Regione elabora il Piano regionale di contrasto, avvalendosi dell'apporto della Consulta per le politiche di contrasto delle dipendenze patologiche e del nuovo Osservatorio regionale dei comportamenti di abuso (istituito presso l'Agenzia regionale sanitaria); è prevista una relazione annuale della Giunta sull'attuazione della legge ed i risultati ottenuti (artt. 9 e 17).

Tra gli interventi previsti, si segnalano quelli relativi alle campagne di sensibilizzazione e informazione, con la collaborazione delle associazioni di volontariato, anche attraverso l'indizione di una Giornata dedicata alla lotta al DGA, da svolgersi in particolare nelle scuole (artt. 4 e 11), l'attività di prevenzione tramite l'azienda sanitaria regionale (artt. 6 e 13), l'attività di formazione e responsabilizzazione degli esercenti (art. 8) e l'istituzione di un numero verde (art. 4).

Distanziometro. Per esigenze di tutela della salute e della quiete pubblica, è vietata, a decorrere dal 31 dicembre 2019, l'installazione di apparecchi e congegni per il gioco in locali ubicati in un raggio di cinquecento metri (nei comuni con popolazione superiore ai cinquemila abitanti) ovvero di trecento metri, (in quelli inferiori ai cinquemila abitanti) da "luoghi sensibili" come istituti universitari, scuole

di credito e sportelli bancomat, uffici postali, esercizi di acquisto e vendita di oggetti preziosi ed oro usati. Viene attribuito ai Comuni il potere di individuare ulteriori luoghi sensibili (art. 5, commi 2 e 3).

Orari di apertura. I Comuni, per esigenze di tutela della salute e della quiete pubblica, possono disporre limitazioni temporali all'esercizio del gioco, prevedendo fasce orarie giornaliere fino ad un massimo di dodici ore, anche in forma articolata (art. 5, comma 4).

Pubblicità. È disposto il divieto assoluto di pubblicità sull'apertura ed esercizio delle sale da gioco (art. 7).

Esercizi no slot. È prevista la promozione del logo no slot con incentivi per esercenti (art. 5, comma 5, ed art. 10).

Sanzioni. L'art. 14 prevede che il gettito derivante dalle sanzioni per il mancato rispetto delle disposizioni in materia sia destinato, per il 50 per cento, alle finalità della legge de qua.

Meritano menzione, infine, le ordinanze emanate a seguito della Legge Regionale da parte dei Comuni di Appignano (MC) e Macerata che, con scelte molto coraggiose, hanno inasprito la normativa regionale, riducendo in maniera estremamente significativa i volumi di gioco. Segnatamente, sono stati previsti orari particolarmente rigidi per l'accesso al gioco alle slot machines o VLT, sono stati aggiunti alla lista dei luoghi sensibili i campi sportivi, i centri di aggregazione per anziani e per giovani, l'oratorio, l'asilo privato, prevedendo anche dei premi per quelle attività che decidano di togliere le apparecchiature per il gioco d'azzardo, come ad esempio l'azzeramento della Tari e la donazione di un biliardino e di giochi da tavolo.

3. Esposizione debitoria

A cura di Giulia Sacchetti (GLATAD)

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: come sottolineato dalla Direzione nazionale antimafia, in questo settore le mafie hanno effettuato ingenti investimenti anche con riferimento ai giochi legali.

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. Il sovraindebitamento può derivare, per esempio, da diversi acquisti rateizzati o da un imprevisto dovuto a questioni di mercato, di lavoro, familiari o di salute. Lo stato di insolvenza è generalmente preceduto dalla crisi, ovvero, quello stato di difficoltà economico-finanziaria che rende probabile l'insorgere dello stato di insolvenza del debitore. Ci sono degli indicatori per rilevare la crisi: sono indicatori, ad esempio, gli indici che misurano la sostenibilità degli oneri dell'indebitamento con i flussi di cassa e l'adeguatezza dei mezzi propri rispetto a quelli di terzi. Altri indicatori sono ad esempio i ritardi nei pagamenti delle obbligazioni o debiti verso fornitori scaduti da almeno centoventi giorni.]

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.

L'istituto era in precedenza regolato dalla legge n. 3 del 2012 ed in particolare dagli artt. 7 ss., ma il legislatore ha provveduto a riformare l'istituto nell'ambito del Codice della crisi d'impresa e dell'insolvenza, ovvero con il d.lgs. n. 14 del 2019, in vigore dal 15 luglio 2022. Con la riforma, dunque, dal c.d. piano del consumatore si passa alla procedura di ristrutturazione dei debiti prevista dagli artt. 67 ss. del Codice menzionato.

Le condizioni di accesso alla procedura, oltre che nella sussistenza dello stato di sovraindebitamento, consistono nel non aver beneficiato del rimedio nei cinque anni precedenti o nel non averne beneficiato già due volte, nonché – come appunto avviene nel caso del gioco d'azzardo patologico – nel 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, che provvederà ad assistere la parte nella presentazione della domanda innanzi all'autorità giurisdizionale e nella predisposizione del piano di ristrutturazione dei debiti.

L'istituto ha un marcato intento premiale, poiché si pone come obiettivo finale l'estinzione dei debiti del consumatore (c.d. esdebitazione) ed al contempo non presuppone l'approvazione dei creditori, bensì solo l'omologazione del tribunale.

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.

Ciò potrà comportare anche una significativa decurtazione dell'ammontare di ciascun debito, inclusi quelli assistiti da causa legittima di prelazione (privilegio, ipoteca, pegno), purché, in questo ultimo caso, il loro soddisfacimento sia garantito in una misura non minore a quella che il creditore avrebbe ottenuto nel caso di liquidazione giudiziale dei beni del debitore.

Ulteriore beneficio conseguibile è anche quello derivante dalla possibilità di ottenere il divieto rivolto ai creditori di aggredire individualmente il patrimonio del debitore o di sospendere iniziative esecutive (pignoramenti, etc.) già attuate.

Ovviamente, i risultati premiali appena indicati impongono al debitore particolare diligenza sia nella predisposizione della domanda, sia nell'esecuzione del piano omologato dal giudice. È sempre possibile, infatti, la revoca dell'omologazione al ricorrere di talune ipotesi patologiche imputabili al debitore, ovvero se è stato dolosamente o con colpa grave aumentato o diminuito l'ammontare complessivo dei debiti, se è stata sottratta o dissimulata una parte rilevante del patrimonio del debitore, se siano state dolosamente simulate attività inesistenti, se risultano commessi altri atti diretti a frodare le ragioni dei creditori, ovvero, ancora, se risulta l'inadempimento degli obblighi derivanti dal piano omologato.

I soggetti sovraindebitati come il consumatore, l'imprenditore agricolo, la start up innovativa, l'ex imprenditore, lo studio professionale o le altre (piccole) imprese non fallibili (che, cioè, stanno sotto la cd. "soglia fallimentare") possono presentare istanza per la gestione delle crisi da sovraindebitamento. Non possono invece accedere l'imprenditore soggetto ad altre procedure concorsuali; chi, nei 5 anni precedenti, abbia già fatto ricorso ad una procedura per sovraindebitamento; chi abbia subito provvedimenti di revoca, risoluzione o annullamento dell'accordo di ristrutturazione o del piano del consumatore; chi presenti una documentazione incompleta o insufficiente a ricostruire la situazione economica.

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 una 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.

Disturbo da Gioco d'Azzardo e meritevolezza del consumatore nelle procedure di Composizione della Crisi da Sovraindebitamento

La procedura di composizione delle crisi da sovraindebitamento è stata introdotta, come anzidetto, dalla l. 27 gennaio 2012, n. 3, intitolata “Disposizioni in materia di usura e di estorsione, nonché di composizione delle crisi da sovraindebitamento”, successivamente modificata dal D.l. 22 dicembre 2011, n. 212, convertito dalla l. 17 dicembre 2012, n. 221. Si tratta della legge spesso citata come “legge Centaro”, dal nome del senatore (un magistrato) unico firmatario della stessa, ma forse più nota ai non addetti ai lavori come legge “salva suicidi”. L’art. 6, comma 1, della l. n. 3/2012, intitolato “Finalità e definizioni” – individua con chiarezza la natura della procedura, precisando che si tratta di un “accordo con i creditori”, finalizzato a «porre rimedio alle situazioni di sovraindebitamento non soggette né assoggettabili a procedure concorsuali (diverse da quelle regolate dal presente capo)». In particolare, essa 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).

La legge n.3/2012 ha introdotto il tema del sovraindebitamento, definendolo come uno squilibrio tra le obbligazioni assunte da un soggetto e il suo patrimonio, qualora questo squilibrio determini una rilevante difficoltà ad adempiere le obbligazioni oppure la definitiva incapacità di adempierle regolarmente. La legge, sulla scia delle precedenti esperienze europee, si è posta l'obiettivo di intervenire sul problema dell'indebitamento eccessivo delle famiglie; scopo della legge era, da una parte, di evitare il ricorso all'usura e, dell'altra, che si venisse a creare un elevato numero di individui destinati ad essere oggetto per tutta la vita di azioni di recupero dei creditori. Si voleva altresì evitare il sovraccarico dei Tribunali con le relative procedure di cognizione ed esecutive.

A base della legge vi è la convinzione, che deriva dalla lunga esperienza soprattutto statunitense, che sia utile per la società dare a tutti la possibilità di un nuovo inizio (il cd. *fresh start*) e che questa possibilità consenta il recupero sociale di molte delle persone che ricorrono al sovraindebitamento.

La legge però ha subordinato per il consumatore la possibilità di accedere ai benefici previsti dalla normativa prevedendo il fatto che il giudice escluda che il consumatore «abbia assunto obbligazioni senza la ragionevole prospettiva di poterle adempiere, ovvero che abbia colposamente determinato il sovraindebitamento, anche per mezzo di un ricorso al credito non proporzionato alle proprie capacità patrimoniali».

Si tratta di un giudizio c.d. di "meritevolezza" che rischia di dipendere dalle diverse convinzioni di natura etica di chi giudica e, pertanto, la giurisprudenza si è sforzata e si sforza di trovare dei criteri di interpretazione della norma. Esso ha infatti natura complessa.

Al fine di poter addivenire ad un giudizio circa la ragionevole prospettiva di adempimento e la colposità dell'indebitamento occorre infatti ricostruire come si è creato il sovraindebitamento nel tempo descrivendo il rapporto tra ammontare di ogni singola assunzione di debito e il reddito a quel momento, verificando le date di stipulazione dei contratti, l'importo delle rate e la percentuale d'incidenza delle stesse sulla disponibilità complessiva del consumatore o del nucleo familiare, al fine di verificarne la sostenibilità economica.

Una verifica che riguarda, quindi, sia il momento dell'assunzione del primo debito rilevante (mutuo, finanziamento ecc.), sia il momento dell'assunzione di debiti successivi, la cui conseguenza è di creare un effetto a catena di sempre maggiore indebitamento.

Nel caso, estremamente frequente nel sovraindebitamento, dei c.d. finanziamenti a catena, in cui il nuovo debito risulta stato contratto per ottenere una rimodulazione del debito originario perché non più sostenibile, il che avviene di solito con la pattuizione di un finanziamento di importo maggiore,

occorre che tale ristrutturazione del debito si presenti da una parte dovuta a cause non imputabili al debitore e dall'altra necessitata da un evento negativo verificatosi nella vita dello stesso dal carattere imprevedibile, quale può essere una malattia, la perdita del lavoro, la separazione dal coniuge o convivente more uxorio; diversamente si deve ritenere che il sovraindebitato abbia colposamente determinato il sovraindebitamento.

Nella valutazione complessiva dovrà anche tenersi conto del grado di consapevolezza del debitore nell'assumere obbligazioni, anche in ragione del livello sociale e culturale dello stesso.

Il Codice della crisi di impresa prevede all'art. 69, comma 1, che «il consumatore non può accedere alla procedura disciplinata in questa sezione se ha determinato la situazione di sovraindebitamento con colpa grave, malafede o frode». Detta dizione non innova significativamente rispetto al concetto di "meritevolezza" previsto dalla l. n. 3/2012.

A questo proposito va considerato che, proprio in caso di consumatore non meritevole di accesso al piano, le alternative percorribili a fronte del suo sovraindebitamento andranno, con la riforma, a restringersi. Un consumatore che veda negata l'omologa del piano per difetto di meritevolezza oggi può proporre l'accordo con i creditori ai sensi degli artt. 10 e ss. l. 3/2012 e potrebbe essere sottoposto alla liquidazione del patrimonio solo in caso di conversione coattiva dell'accordo (art.14 l. 3/2012) o di spontanea attivazione di questa procedura (art. 14 ter l. 3/2012).

Ora, la verifica sulla meritevolezza sopra indicata non può che avere caratteristiche peculiari allorché il sovraindebitamento sia causato dal gioco d'azzardo patologico. Affermare che un soggetto affetto da DGA sia "meritevole", nella specifica accezione coniata dall'art. 12 bis co. 3 L. 3/2012, merita alcune necessarie precisazioni.

In primo luogo, quando ci si riferisce al gioco, occorre, preliminarmente, distinguere il gioco in generale dal gioco d'azzardo. Operata tale specifica distinzione ed identificato come d'azzardo il gioco cui il soggetto ha fatto o sta facendo tutt'ora ricorso, occorre, in secondo luogo, distinguere due situazioni. Occorre, in particolare, riconoscere quando il debitore sovraindebitato è stato o è ancora semplicemente dedito al gioco d'azzardo, rispetto a quando, invece, è stato ovvero è ancora affetto da un vero e proprio Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Venendo ad esaminare la prima distinzione, secondo le Linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo, elaborate dal Ministero della Salute nel 2015, il gioco d'azzardo anzi tutto si distingue da ogni altra forma di gioco per la presenza determinante del fattore caso e per l'assenza del fattore abilità. Con riferimento poi alla seconda menzionata distinzione da operare, il Manuale diagnostico statistico dei disturbi mentali (DSM), pubblicato nella sua quinta edizione, definisce il Disturbo da Gioco d'Azzardo come un disturbo problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi.

Secondo il prezioso studio del World Health Organization, confluito nel contributo scientifico *The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm*, l'impatto del gioco d'azzardo, sia esso patologico o meno, sulla società è notevole e finanche negativo. Certamente, tra i fattori sociali che hanno determinato una rapida espansione del gioco d'azzardo nel contesto sociale, possono individuarsi (i) l'aumento dell'offerta, (ii) l'aumentata accettazione del gioco a livello sociale, (iii) l'impatto di internet e dei dispositivi mobili, con conseguente espansione del *setting*.

Operate tali distinzioni, è interessante ora esaminare la posizione assunta dalla giurisprudenza di merito, focalizzando l'attenzione sulle procedure di composizione della crisi da sovraindebitamento. La maggioritaria, se non addirittura, almeno per quanto consta, unanime, giurisprudenza di merito, in particolare, sembrerebbe ritenere "meritevole" il debitore sovraindebitato, **solo nel caso in cui l'origine dell'indebitamento o sovraindebitamento dipenda da una forma prettamente patologica di gioco d'azzardo.**

Al contrario, nel caso in cui la causa principale dell'indebitamento del consumatore dovesse essere invece rinvenuta nella mera "dedizione al gioco d'azzardo" (non in chiave patologica) deve ritenersi che il ricorrente abbia colposamente determinato il proprio sovraindebitamento, ricorrendo quindi l'ipotesi di cui all'art. 12 bis, co. 3, della legge n. 3/2012.

Appurata la natura patologica del giocatore, la giurisprudenza di merito pressoché unanime sembrerebbe dell'idea di riconoscere 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.

Procedendo con ordine, il primo decreto in tema di Disturbo da Gioco d'Azzardo è del Tribunale Ordinario di Torino. Trattasi del decreto del 8 giugno 2016, con cui il Giudice delegato, Dott.ssa Cecilia Marino, ha omologato una proposta di piano del consumatore presentata da un debitore il cui indebitamento e sovraindebitamento era stato causato, tra gli altri, da un accertato Disturbo da Gioco d'Azzardo, riconoscendo in capo al consumatore l'assenza di colpa e nella causazione dell'indebitamento e nella causazione del sovraindebitamento e statuendo più specificamente che "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".

Il citato decreto mette in luce due circostanze essenziali: in primo luogo, 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, nell'accezione di assenza di colpa di cui all'art. 12 bis della L. 3/2012; in secondo luogo, sembrerebbe comunque necessario che il debitore abbia consapevolmente preso atto della propria patologia, affrontandola in misura adeguata e, così, "sottoponendosi volontariamente alle necessarie cure".

Sulla base dei citati storici precedenti si è andato via via affermando, in seno alla giurisprudenza, il condivisibile principio generale, secondo cui, in presenza di una reale patologia psichiatrica accertata, "la causazione del sovraindebitamento può dirsi incolpevole, non tanto perché priva di irragionevolezza delle scelte che hanno portato alla situazione attuale ma, anzi, proprio perché queste appaiono denotative di una patologia psichiatrica accertata e tale da avere portato all'apertura di un'amministrazione di sostegno" (cfr., ex multis, Tribunale Torino, Dott. Bruno Conca, decreto di omologa di un piano del consumatore, 31 dicembre 2018).

Proseguendo con l'analisi dell'evoluzione giurisprudenziale in materia, si è poi sviluppato un successivo orientamento, che, pur confermando nella sostanza quanto espresso nel citato decreto del 8 giugno 2016, in ordine alla non imputabilità dell'indebitamento e sovraindebitamento, pone tuttavia in luce, quasi in chiave di *condicio sine qua non*, la necessità che il ricorrente sovraindebitato produca la necessaria documentazione medica che attesti o l'avvenuta guarigione dalla patologia ovvero la presentazione di un ricorso per la nomina di un amministratore di sostegno o di un curatore (in caso di inabilitazione).

Il citato orientamento si è nel tempo consolidato, tanto da consentire di qualificare la condizione di sovraindebitamento, causata da un eccessivo ricorso al credito dovuto ad una "progressiva e compulsiva perdita di controllo della gestione delle proprie risorse finanziarie"- per effetto della patologia - connotata, tanto dall'assenza di una reale volontà di assumere obbligazioni senza la ragionevole prospettiva di poterle adempiere, quanto, attraverso una interpretazione evolutiva della vigente normativa, dall'assenza di "colpa grave, malafede e frode".

Da un punto di vista propriamente processuale, si è posta poi anche la delicata questione dell'onere della prova, in capo al debitore. In tal senso, secondo il sopra citato decreto del Tribunale di Torino, non possono che rendere credibile la tesi affermata dal ricorrente rispettivamente la documentazione medica di presa in carico del soggetto dal SSN, oltre che una eventuale apertura di una procedura di

amministrazione di sostegno. Il fatto che tale patologia abbia determinato l'indebitamento e finanche il sovraindebitamento può essere dimostrato, anche se non in via diretta, quanto meno in via presuntiva, attraverso idonea e valida documentazione medica, a titolo esemplificativo, che attesti l'insorgenza della dimostrata condizione in un momento anteriore all'insorgere dell'indebitamento.

L'applicazione e l'interpretazione della normativa di cui alla l. 3 del 2012 sono cresciute di pari passo nel tempo. La giurisprudenza si è sforzata di interpretare il concetto di meritevolezza secondo il fine proprio della legge che è quello di salvare il maggior numero possibile di sovraindebitati dalla loro condizione. È cresciuta nel tempo anche la consapevolezza che la patologia psichiatrica può determinare la meritevolezza in situazioni in cui in assenza della stessa, per le modalità con cui si è creato il sovraindebitamento, potrebbe invece ritenersi sussistente la colpa. Il principio applicato al gioco d'azzardo potrebbe essere applicato ad altri comportamenti compulsivi psichiatrici.

4. Amministrazione di Sostegno

A cura di Giulia Sacchetti (GLATAD) e LIBRA

Art 404 Codice civile

La persona che, per effetto di una 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.

Il gioco d'azzardo, indipendentemente dal se assuma o meno le forme di una vera e propria patologia, presenta rilevanti ricadute sul piano tanto individuale quanto sociale. 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. L'istituto dell'amministratore di sostegno trova compiuta disciplina agli articoli 404 e seguenti del Codice civile. La legge che ha introdotto la figura in questione è la numero 6 del 9 gennaio del 2004, con 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» (art. 1 L. n. 6/2004).

Al fine di valutare la sussistenza dei presupposti per la nomina dell'amministratore di sostegno, il giudice deve procedere all'audizione personale del soggetto interessato al fine di tenere conto delle sue richieste e dei suoi bisogni, nonché sentire i soggetti che avrebbero potuto presentare il ricorso e che siano stati eventualmente indicati nello stesso; può anche disporre gli accertamenti medici ed ogni altro mezzo istruttorio reputi utile per la decisione (art. 407, commi 2 e 3, c.c.). Le informazioni assunte nelle more del procedimento consentono al giudice di adottare un provvedimento che possa tenere conto di tutte le specificità del caso concreto e che possiamo, pertanto, immaginare quasi come una sorta di “abito confezionato ad personam”. Ed infatti, è il giudice che, con il decreto di nomina dell'amministratore di sostegno, determina il contenuto dell'oggetto dell'incarico, «gli atti che l'amministratore di sostegno ha il potere di compiere in nome e per conto del beneficiario» e quelli che «il beneficiario può compiere solo con l'assistenza dell'amministratore di sostegno» (cfr. art. 405, comma 5, c.c.). E così, con specifico riferimento al gioco d'azzardo, il grado di autonomia che può residuare in capo al soggetto beneficiario della misura può variare a seconda della gravità delle diverse situazioni. Il giudice potrebbe, ad esempio, disporre che il beneficiario dell'amministrazione possa compiere solo acquisti di modico valore o che sia lasciata nella disponibilità dell'amministrato solo una esigua somma di denaro da poter spendere settimanalmente per far fronte ai propri bisogni quotidiani. Sotto il profilo della cura della persona, l'amministratore di sostegno potrebbe essere incaricato di aiutare il giocatore ad intraprendere iniziative volte a favorire il pieno recupero delle capacità di quest'ultimo (ad esempio percorsi riabilitativi), anche accompagnandolo ad eventuali visite. Il carattere della flessibilità dell'istituto dell'amministrazione di sostegno si apprezza anche in relazione al fatto che le decisioni assunte dal giudice possono essere modificate o integrate «in ogni tempo» e che la stessa misura può essere revocata con il venir meno dei presupposti che ne avevano giustificato l'adozione (artt. 407, comma 4, e 413 c.c.).

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, a far corso dalla nomina e dal contestuale giuramento, l'amministratore di sostegno avrà il compito di assistere, prestare assistenza ed eventualmente rappresentare il beneficiario per tutti quegli atti previsti nel decreto di nomina.

L'articolo 404 del Codice civile individua quindi i presupposti perché venga richiesta l'assistenza di un amministratore di sostegno. La norma parla infatti di una infermità o una menomazione fisica o psichica. Non è richiesto che tali circostanze abbiano il carattere della permanenza, la norma anzi specifica come le stesse possano avere il carattere della temporaneità. Il beneficiario conserverà invece piena capacità di agire in riferimento agli atti per i quali non sia prevista l'assistenza o la rappresentanza necessaria dell'amministratore di sostegno.

Secondo quanto disposto dall'articolo 405 del Codice civile, 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.

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 (artt. 406, comma 1, e 417 c.c.). Sono, invece, obbligati a promuovere l'instaurazione del procedimento, vuoi direttamente, vuoi sollecitando all'uopo l'iniziativa del Pubblico Ministero, 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 (art. 406, comma 3, c.c.).

Criteri di scelta dell'amministratore di sostegno

Ai sensi dell'articolo 408 del Codice civile, nella scelta dell'amministratore di sostegno si deve avere riguardo agli esclusivi interessi del beneficiario. 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 (art. 408, comma 1, e art. 1, comma 15, L. n. 76/2016).

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.

Il decreto di nomina andrà dunque ad individuare 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.

Il gran vantaggio dell'istituto consiste proprio in questo: nella discrezionalità riconosciuta al giudice nell'ambito del decreto di nomina. Il decreto di nomina potrà essere infatti calibrato sulla base delle

esigenze e dell'effettivo stato del beneficiario. Quest'ultimo "può in ogni caso compiere gli atti necessari a soddisfare le esigenze della propria vita quotidiana".

Gli atti previsti nel decreto di nomina che vengano compiuti dal beneficiario senza l'autorizzazione del giudice tutelare e l'assistenza o la rappresentanza dell'amministratore di sostegno saranno annullabili.

I poteri e doveri

Considerata l'ampia discrezionalità concessa al giudice, i poteri dell'amministratore di sostegno variano molto in ragione di quanto specificato nel decreto di nomina. 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.

Ai sensi dell'articolo 410 del Codice civile invece, 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

Generalmente vanno distinti i poteri dell'amministratore di sostegno a seconda del tipo di atti da compiere, che sono generalmente suddivisi in atti di ordinaria e di straordinaria amministrazione:

Per gli atti di ordinaria amministrazione, fatta salva diversa disposizione del giudice tutelare nel decreto di nomina, 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. Il giudice tutelare, a seconda di ciò che è previsto nel decreto di nomina, potrà, alternativamente, autorizzare l'amministratore di sostegno a porre in essere l'atto in nome e per conto del beneficiario oppure autorizzare il beneficiario a porre in essere l'atto di straordinaria amministrazione con la necessaria assistenza dell'amministratore di sostegno.

Atti compiuti senza autorizzazione: l'annullamento

È possibile che l'amministratore o il beneficiario, o un rappresentante degli stessi ponga in essere gli atti per i quali il decreto di nomina preveda la necessaria preventiva autorizzazione del giudice tutelare. A dare disciplina a questa circostanza soccorre l'articolo 412 del Codice civile, che stabilisce:

«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».

Il termine prescrizione dell'azione di annullamento è di cinque anni, che però decorrono dal momento della cessazione dell'ufficio.

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, come abbiamo visto, per il compimento di atti di straordinaria amministrazione. L'amministratore di sostegno ha comunque un rapporto di carattere interlocutorio con il giudice tutelare, che dura per tutto il corso dell'incarico.

La revoca dell'amministratore di sostegno

L'articolo 413 del Codice civile stabilisce che:

Il beneficiario, l'amministratore di sostegno o i suoi prossimi congiunti possano 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 d'ufficio 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. Il giudice, tuttavia "considerando l'entità del patrimonio e le difficoltà dell'amministrazione, può assegnare al tutore un'equa indennità".

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 della sopra indicata equa indennità, nella misura di alcune migliaia di euro per anno di amministrazione, con autorizzazione al prelievo dal conto corrente del beneficiario.

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, secondo quanto stabilito dagli articoli 713 e 712 del Codice di procedura civile e 406 e 417 del codice civile, deve essere poi 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.

5. Tutela del lavoro – tutela del consumatore

A cura di LIBRA

Il gioco d'azzardo è un fenomeno che è stato – e continua ad essere – oggetto di attenzione legislativa in relazione a diversi profili, stante la variabilità delle problematiche ad esso, più o meno direttamente, correlate.

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. Non a caso, infatti, la giurisprudenza italiana ed europea è arrivata a considerare il contraente-giocatore d'azzardo come un vero e proprio consumatore. Il che, “apre la strada” alla possibile applicazione della disciplina più favorevole prevista dal D.lgs. n. 206/2005, meglio noto come Codice del consumo; codice, che riconosce come diritti fondamentali del consumatore anche quello alla salute ed alla correttezza, alla trasparenza ed all'equità nei rapporti contrattuali.

Di qui, tutta una serie di strumenti volti alla sua miglior tutela. 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.

Quanto osservato, emerge in modo evidente nel caso di gioco d'azzardo on-line, che oggi rappresenta una delle più diffuse modalità di gioco, visto l'ampia diffusione dei mezzi informatici e la maggior fruibilità di internet. Ed infatti, quando, ad esempio, il soggetto si registra ad un sito ed apre un conto di gioco, conclude appunto un contratto, accettandone le relative condizioni. Pertanto, è importante che il giocatore abbia premura di leggere i termini e le condizioni di servizio, che dovrebbero essere facilmente reperibili nel sito.

Recentemente, con il D.L. n. 87/2018, il Legislatore è intervenuto nuovamente in materia, arrivando ad introdurre, “ai fini del rafforzamento della tutela del consumatore e per un più efficace contrasto del disturbo da gioco d'azzardo”, il divieto di “qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro nonché al gioco d'azzardo, comunque effettuata e su qualunque mezzo”, tanto che, l'inserimento in una testata giornalistica on line di un link con la scritta “ecco un elenco dei migliori casinò online”, che indirizza ad un sito con contenuto promozionale di giochi con vincita in denaro, è stato ritenuto idoneo a rientrare nell'ambito applicativo di tale divieto.

DGA e rischi in ambito lavorativo

Come già evidenziato, il gioco d'azzardo patologico 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 ed in particolare dati ultrasensibili, come quelli che appunto riguardano la salute del lavoratore, comprese le sue eventuali dipendenze e patologie.

D'altro canto, l'art. 41 del Testo Unico sulla salute e la sicurezza dei lavoratori (d.lgs. n. 81/2008), nell'ambito delle misure di sorveglianza sanitaria ivi previste, 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, ovvero anche a prescindere dai dati emergenti in sede di sorveglianza sanitaria, il Disturbo da Gioco d'Azzardo possa comunque pregiudicare la corretta esecuzione della prestazione lavorativa. Esemplificando, come emerso in alcuni casi giurisprudenziali, si pensi al lavoratore che sottrae somme di denaro dal luogo di lavoro o che, più semplicemente, dimostri perdite d'attenzione o disinteresse rispetto agli obblighi lavorativi che influiscono negativamente sul corretto adempimento della prestazione. Invero, 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. Questo periodo di tempo è generalmente stabilito dalla legge e regolato dai contratti collettivi o, in mancanza di riferimenti, dagli usi e dalla prassi.

In sostanza questa tutela opera come uno schermo protettivo per il lavoratore: 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 periodo di 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 periodo di comportamento e motivato unicamente dal perdurare dello stato di malattia è da considerarsi nullo perché contrario a una norma imperativa di legge (l'articolo 2110 del codice civile).

Il lavoratore può interrompere il decorso del comports 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.

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

A cura di Giulia Sacchetti (GLATAD) e LIBRA

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”.

La dimensione patologica del gioco d'azzardo può avere ricadute sociali ed economiche importanti. Infatti, è frequente che il giocatore dipendente, a causa dei debiti di gioco accumulati, del progressivo distanziamento dalle famiglie, che non vengono più viste come punto di riferimento, e delle condizioni psicologiche ed emotive spesso critiche, venga a contatto con il mondo dell'illegalità.

Da un lato, il giocatore può rendersi autore di reati, più o meno gravi, tra cui furti (art. 624 c.p.), rapine (art. 628 c.p.), truffe (640 c.p.), appropriazioni indebite (646 c.p.), ricettazioni (648 c.p.), minacce (612 c.p.), estorsioni (629 c.p.), etc.; dall'altro lato, lo stesso può divenire vittima di organizzazioni criminali che ne sfruttano la vulnerabilità, o proponendo prestiti con tassi usurari, o al fine di riciclare denaro di provenienza illecita (art. 648-bis c.p.).

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, anche in linea con gli studi criminologici e psichiatrici, talune patologie possono incidere sull'imputabilità dell'autore del reato. Deve ritenersi imputabile, infatti, chi ha al momento della commissione del fatto era **capace di intendere e di volere**; condizione, questa, che rende possibile la rimproverabilità del fatto al soggetto che lo commette.

L'imputabilità, dunque, può essere esclusa qualora sussistano patologie cliniche in grado di scemare 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.

Nella maggior parte dei casi, infatti, la dipendenza da gioco d'azzardo viene riconosciuta come disturbo della personalità sul piano clinico, ma non come vizio di mente giuridicamente rilevante per escludere l'imputabilità dell'autore del reato. 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. Invero, la giurisprudenza utilizza più o meno impropriamente il nesso eziologico per cui “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. Il reo, per non essere considerato imputabile, dovrebbe essere connotato da requisiti di intensità e gravità tali da escludere completamente la capacità di intendere e di volere. In altre parole, 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. Per fare un esempio pratico, la Corte ritiene che vi sia immediata incidenza

causale solo laddove il soggetto agente commetta il reato al fine di procurarsi con ogni mezzo il denaro per il gioco, non potendo resistere all'impulso di giocare.

In definitiva, il rischio penale per il giocatore d'azzardo patologico è elevato non solo per i reati in cui lo stesso può incorrere, ma anche perché la sua dipendenza non viene considerata ad oggi condizione in grado di escludere totalmente la capacità di intendere e di volere, a differenza di quanto avviene per altre patologie cliniche, come ad esempio la cronica intossicazione da alcool e sostanze stupefacenti, i disturbi ossessivi-compulsivi, come la cleptomania, la piromania e le parafilie. Nonostante la giurisprudenza stia facendo passi avanti in questo senso, non è ancora a oggi riscontrabile una casistica omogenea che possa dettare un principio di diritto nel considerare il gioco d'azzardo patologico tra le possibili cause di esclusione dell'imputabilità.

Il problema fondamentale, sul punto, tuttavia, è che le fonti normative non sono mirate alla specifica regolamentazione del gioco; anzi, spesso, la materia è trattata e, dunque, regolata, da norma inserite in leggi finanziarie.

Sotto il profilo codicistico, infatti, ed in maniera più sistematica, la materia è regolata dagli artt. 718 e seguenti del Codice penale.

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.

Tuttavia, si ricorda che le fattispecie ivi previste hanno natura meramente contravvenzionale. La conseguenza è che la disciplina fornita dal nostro codice sostanziale serve a risolvere delle ipotesi, per così dire, meno gravi. Tuttavia, va precisato che 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 esercita 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, e quindi costituisce una deroga alla disciplina penale, proprio per la natura insita al tipo di gioco, 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.

In Italia ci sono quattro Casinò: quello di Saint Vincent, quello di Campione d'Italia, quello di Sanremo e quello di Venezia. In esse il gioco si svolge regolarmente, come detto, in deroga alle previsioni codicistiche. Con riguardo alle navi da crociera, la ragione per cui lo Stato italiano ha ritenuto di voler "permettere" un'eccezione alla regola di cui agli artt. 718 e seguenti del codice, è da rinvenirsi nella necessità di non penalizzare tale settore turistico dal punto di vista economico.

Posto che il gioco d'azzardo è appannaggio statale deve però considerarsi che l'organizzazione e l'esercizio del gioco d'azzardo pubblico è affidato al Ministero delle Finanze che può effettuare la gestione o direttamente o tramite concessionari. Si pensi, ad esempio, al gioco del Lotto o dei "Gratta e vinci", i quali sono assegnati a società affidatarie. Affinché, tuttavia, tali soggetti (persone fisiche, ma per lo più giuridiche) possano risultare concessionarie del gioco pubblico, sono necessari dei titoli abilitativi. Si tratta, innanzitutto, della licenza del Questore, prevista dagli artt. 86 e 88 del Testo Unico di pubblica sicurezza, che viene concessa in esito alla verifica della sussistenza di particolari requisiti oggettivi e soggettivi in capo al richiedente. Il secondo titolo è rappresentato dall'autorizzazione comunale, rilasciata dal Sindaco, che prevede specifiche restrizioni o modalità di estrinsecazione dell'attività di gioco.

Ancora, sono richiesti dei nulla osta dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, ex art. 38, L. 388/2000, riguardanti gli apparecchi e i congegni individuati dall'art. 100 T.U.L.P.S., ossia le *slot machines* che, normalmente si trovano nelle sale gioco. Le stesse, nello specifico, devono essere dotate di certificazioni attestanti, da un lato, la loro conformità agli standard previsti dal ministero, e dall'altro, la loro messa in esercizio. Infine, si è richiesta l'obbligatoria iscrizione degli esercenti il gioco pubblico all'interno di un registro nazionale. La stessa, peraltro, è imprescindibile non solo per i nuovi operatori, ma anche per quelli già in esercizio.

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo non è una prerogativa o un pericolo solo del gioco d'azzardo *sic et simpliciter*, come lo immaginiamo: casinò, bische clandestine, tavoli da gioco. La dipendenza patologica dal gioco d'azzardo riguarda anche coloro i quali diventano ossessionati dal gioco considerato lecito (gratta e vinci, lotteria, lotto, videopoker, app di gioco online). In ogni caso, seppur il gioco, lecito o illecito che sia, violi l'articolo 47 della Costituzione che afferma che "la Repubblica incoraggia e tutela il risparmio in tutte le sue forme; disciplina, coordina e controlla l'esercizio del credito", tuttavia, va in conflitto con l'articolo 41, che tutela l'iniziativa economica privata e per cui "l'iniziativa economica privata è libera. Non può svolgersi in contrasto con l'utilità sociale o in modo da recare danno alla sicurezza, alla libertà, alla dignità umana".

Nello specifico, 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.

Quanto al fenomeno del "radicamento" mafioso nel settore del gioco lecito e illecito in Italia, è facilmente comprensibile come il settore del gioco d'azzardo solletichi l'appetito della criminalità organizzata in ragione degli ingenti guadagni ad esso collegati. Nondimeno, si deve precisare che l'infiltrazione delle organizzazioni di stampo mafioso in questo ambito si manifesta in vari modi, sia attraverso la commissione diretta di reati di esercizio di gioco d'azzardo o esercizio abusivo di attività di gioco o scommessa, sia attraverso la commissione di reati connessi al gioco, con il fine precipuo di "guadagnare" attraverso il gioco. Si tratta, ad esempio, dei reati di usura, estorsione, riciclaggio, autoriciclaggio, match fixing.

Infine, per ciò che riguarda la compatibilità tra diritto europeo e diritto interno in materia di gioco d'azzardo, nel corso quasi dell'ultimo ventennio, la nostra Corte di legittimità si è scontrata con la

Corte di Giustizia. La questione è stata diretta ad accertare la compatibilità della legislazione nazionale con gli articoli 49 e 56 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea.

I principi a cui fanno riferimento i suddetti articoli riguardano le famose libertà “di stabilimento” e “di prestazione di servizi” all'interno dell'Unione Europea, principi cardine del Trattato. In poche parole, ciò che la Corte di Giustizia ha criticato alla legislazione italiana è stato che la stessa fosse eccessivamente restrittiva in ordine al gioco e alla possibilità che nuovi operatori di gioco esteri potessero prestare la propria attività in Italia. Di contro, la Cassazione ha risposto, con un ordinamento ormai consolidato, che la ragione di tali restrizioni è fondata su ragioni di ordine pubblico, al fine di prevenire infiltrazioni criminali nel settore del gioco nonché tutelare il giocatore anche sotto il profilo della salute. Lo Stato italiano nel tempo ha mirato a “proteggere” gli operatori nazionali anche se, il più delle volte la vera ragione, sottesa al divieto o alla restrizione, riguarda ragioni di natura economica, atteso che l'ingresso di nuovi operatori, magari stabiliti all'estero farebbe “migrare” ingenti quantità di denaro in altri paesi, con la conseguente notevole perdita di entrate fiscali.

7. Educazione finanziaria, gioco d'azzardo e sovraindebitamento

A cura di Adiconsum Marche

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.

Un'indagine della Banca d'Italia del 2020 sul livello di alfabetizzazione finanziaria degli italiani rileva che solo il 44,3% dei soggetti intervistati possiede un grado di conoscenza giudicato sufficiente dall'OCSE; per l'indice totale di alfabetizzazione finanziaria, l'Italia risulta in 25° posizione su 26 paesi considerati.

Spesso le persone che sono dipendenti dal gioco d'azzardo arrivano a contrarre debiti per finanziare il gioco, chiedendo denari in prestito a parenti o amici; quando non riescono più a far fronte ai debiti assunti si rivolgono molto spesso alle banche o alle società finanziarie per ottenere denaro liquido. Questo comportamento però non è accompagnato da adeguate conoscenze delle varie forme di finanziamento, con rischi sostenuti di cadere in situazioni di sovraindebitamento con impossibilità di fare fronte alle rate.

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

Rielaborazione a cura di Lucia Marinozzi (BERTA 80) da contributo formativo dott. Giacomo Moglie - analista finanziario

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. Forse non tutti sanno che l'HFT (trading ad alta frequenza) si serve di sofisticati strumenti software e, a volte di hardware, guidati da algoritmi matematici. Tanti sono i mercati su cui operare (forex, azioni, materie prime, criptovalute...) e diversi sono gli strumenti con cui si effettuano le operazioni finanziarie: opportunità o insidie? Il mercato lo subisco o lo scelgo? Forse la domanda alla quale rispondere 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.

Il trader d'azzardo ha un atteggiamento in cui si denota scarsa consapevolezza, agisce e reagisce seguendo impulsi personali dove si crea un'asimmetria cognitiva e una disparità psicologica fra guadagni e perdite: più perde più aumenta la propensione al rischio perché non è disposto ad accettare la perdita e non riesce ad operare in maniera matematica e analitica.

Si rilevano gli stessi meccanismi e comportamenti in 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!

8. Rapporto tra minori e azzardo

Con il contributo del Dott. Raffaele Daniele (Ass.ne RED)

L'argomento minori e gioco è molto più complesso e pericoloso di quanto si pensi. Oggi con la miriade di contatti tra il minore (alle volte poco più che bambino) e i demo o i giochi di ruolo che instillano la resistenza e la voglia di rischiare, nel giovane 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, per cui l'accesso agli apparecchi di intrattenimento, per esempio nelle sale gioco, è consentito esclusivamente mediante l'utilizzo della tessera sanitaria al fine di impedire l'accesso ai giochi da parte dei minori. Dal 1° gennaio 2020 gli apparecchi privi di meccanismi idonei a impedire ai minori di età l'accesso al gioco devono essere rimossi dagli esercizi e la violazione della prescrizione è punita con la sanzione amministrativa di euro 10.000 per ciascun apparecchio. Nella prassi, nondimeno, si verifica piuttosto spesso, e ciò emerge da numerose statistiche, che i minori siano ammessi a giocare nelle sale gioco, contravvenendo alle disposizioni di legge. Per tutelare i minori nell'uso dei giochi on line, come ad esempio Fortnite, Rocket league, Animal crossing, etc, è necessario capire se siano adatti all'età dei bambini, verificando sulle piattaforme o confezioni gioco, la classificazione del gioco per età (il cosiddetto PEGI). Certamente, è sempre possibile controllare e limitare le attività dei minori attraverso il Parental control, come pure monitorarne il tempo di utilizzo.

Quest'ultima parte è dedicata a minori e azzardo con particolare riferimento ai giochi on line messi a confronto con le analogie e i meccanismi insiti nel gioco d'azzardo come l'imprevedibilità, la casualità e il controvalore virtuale.

La rete e le nuove forme di dipendenza

È innegabile che il mondo digitale sia fonte di molteplici opportunità, di accesso illimitato al sapere, di sviluppo delle competenze e, anzitutto, il principale mezzo di comunicazione a disposizione.

I minori, più degli altri, trovano nelle Information e Communication Technology (ICT) un valido alleato che, come già evidenziato dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza approvata a New York nel 1989, può assumere un'importante funzione educativa che va ad affiancare e, talvolta, a sostituire quella tradizionale della famiglia e della scuola.

Tuttavia, 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 caratterizzato dalla transizione dallo stato infantile a quello di individuo adulto. Invero, sono proprio l'impulsività, la

ricerca di nuove emozioni e la voglia di indipendenza, anche economica, che aumentano la vulnerabilità dei giovani al gioco d'azzardo.

Nonostante il divieto, diversi studi condotti sulla diffusione del gioco tra gli studenti delle scuole superiori hanno fatto emergere un quadro piuttosto allarmante. Meritano menzione 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) il quale 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. Tra questi giovani giocatori il 3,5% sono considerati a rischio (stimati in 80.326 studenti) e il 3% problematici (stimati in 68.850 studenti).

I fattori di attrattività del gambling online

Il gioco d'azzardo virtuale, infatti, differisce dal gioco d'azzardo tradizionale principalmente in termini di: – comodità, dettata dalla disponibilità costante di casinò online, non soggetta a limiti di spazio o di tempo ma vincolata al mero possesso di un dispositivo connesso alla rete; –accesso agevolato, dovuto alla vasta scelta di piattaforme disponibili, nonché alla possibilità di aggirare il limite minimo di età imposto dalla legge; –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. Inoltre, gli annunci pubblicitari, complici il posizionamento strategico e effetti visivi e sonori particolarmente stimolanti, sono studiati ad hoc per incoraggiare la percezione che il gioco virtuale sia divertente, alla moda e privo di conseguenze negative.

Per tale motivo, 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, che va ben oltre le indicazioni fornite dalla Commissione europea nella Raccomandazione 2014/478/UE sul tema – concernenti la “sponsorizzazione responsabile” e l'adozione di specifiche misure a tutela dei minori (come il controllo degli accessi ai casinò virtuali e la realizzazione di campagne di sensibilizzazione sull'importanza del controllo parentale) – muove 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

Tuttavia, il semplice divieto di pubblicità non è da solo sufficiente per combattere il problema dei minori che giocano d'azzardo online. I fattori di rischio, in realtà, sono molteplici.

Infatti, nonostante il gambling sia vietato ai minorenni, 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 sono messi in condizione di prendere confidenza con questo tipo di attività, sperimentando l'adrenalina che si sprigiona nell'attesa di vedere realizzate le proprie speranze. Questi giochi a “riscossione immediata” facilmente possono sedurre un adolescente non abituato a lunghe attese, facendolo migrare nei casinò online.

La Rete, difatti, 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.

La semplicità con cui è possibile scommettere somme di denaro online, nella speranza di ottenere vincite soggette al caso, è agevolata dal possesso di smartphone e di carte prepagate che oggi le banche riservano ai clienti più giovani. In aggiunta, l'assenza del denaro contante tende ad alterare la percezione della perdita di denaro nel giocatore, allontanandolo dalla realtà e facendo sottostimare il valore dei capitali giocati e persi.

Le conseguenze della *gambling addiction*

È evidente che la *gambling addiction* condiziona negativamente il benessere individuale, compromettendo le relazioni familiari, economiche e sociali del giocatore; nei minori, queste conseguenze sono ancora più devastanti poiché si tratta di soggetti la cui personalità è ancora in formazione. L'insorgere del Disturbo da Gioco d'Azzardo in età adolescenziale rende la logica della scommessa elemento strutturale della personalità, cementificandolo nella persona e compromettendone il regolare sviluppo psico-fisico. Inoltre, tra i rischi della Rete, ad esempio, rientra anche 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. L'utente adulto si finge un coetaneo della vittima utilizzando account giochi con nomi falsi, per poi passare sui più diffusi social, tipo WhatsApp, anche qui con nomi falsi e fotografie prese da altri profili, acquisendo 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, attraverso i giochi e i social, rendendo gli stessi consapevoli delle conseguenze di tali pratiche. I giochi online con vincite in denaro espongono i minori a rischi che, per età e maturità, non sono in grado di gestire. Infatti, l'equilibrio emotivo fragile, il bisogno di conferme e la voglia di indipendenza aumentano la vulnerabilità dei giovani a un rapporto problematico con il gioco d'azzardo.

In conclusione, i casinò online risultano particolarmente attraenti agli occhi dei giocatori più giovani e il solo divieto di gioco imposto normativamente non è sufficiente ad arginare il rischio di sviluppare dipendenze. I controlli in rete, infatti, 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.

Inoltre, altro elemento di rischio non trascurabile è rappresentato dai computer domestici. Infatti, molto spesso, i genitori non adottano forme di prevenzione/protezione sull'utilizzo dei medesimi e i figli navigano, quasi sempre, liberamente senza regole né limitazioni su qualsiasi sito web.

APPROFONDIMENTO

Insidie della rete

rielaborazione di Lucia Marinozzi (BERTA 80)

I videogiochi sono uno dei passatempi più divertenti mai inventati, sono proprio quelli che i ragazzi adorano e che non tutti i genitori capiscono fino in fondo. 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 e l'acquisto in controvalore virtuale e pertanto dovrebbe essere soggetto a severe norme giuridiche essendo vietato ai minori. Di fatto questo non avviene, almeno in Italia. I giovani giocatori non conoscono il contenuto delle *loot-box* né tantomeno quanto sia alta la probabilità di trovare l'oggetto desiderato, quindi o giocano per ore nella speranza di trovarlo oppure spendono per aprirne di nuove. Esistono anche dei giochi nei quali gli oggetti contenuti nelle scatole premio sono puramente estetici (*skin*) che assumono connotati di miglioramento apparente che non influiscono sull'andamento del gioco. L'aspetto sommerso anche qui è che l'oggetto del desiderio si può ottenere pagando con soldi veri (il cosiddetto "pay to win"). Da qui si evince quanto l'industria del gioco sia diventata una fonte inesauribile di guadagno in quanto avvengono delle vere e proprie transazioni. Purtroppo esistono anche casi nei quali i giocatori minorenni spendono in pochi mesi somme enormi per operazioni economiche legate ai video giochi. 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 Belgio e nei Paesi Bassi alcuni video-giochi sono già stati proibiti perché contengono le *loot-box* che soddisfano criteri di azzardo e sono state rimosse garantendo un principio di trasparenza. Negli Stati Uniti d'America è stato proposto un disegno di legge di rimozione delle *loot-box*. La Svizzera opera un principio selettivo all'interno dei videogiochi, ossia valuta in base al modo in cui si ottengono le *loot-box*, ossia se c'è un corrispettivo in denaro. 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". L'elemento di tutela che gli adulti hanno a disposizione è rispettare il P.E.G.I. (Pan European Game Information): è un sistema inventato dai publisher (gli editori dei video giochi) per garantire la sicurezza dei giocatori. Serve infatti per catalogare i video giochi a seconda della fascia d'età più giusta per utilizzarli e non le competenze o abilità. Inoltre possono esserci etichette aggiuntive che avvisano se in un gioco sono presenti violenza, elementi horror che potrebbero spaventare i più piccoli, gioco d'azzardo e altro. Nei prossimi mesi, verrà inserita **una specifica icona** ad indicare la presenza di **acquisti randomici in un gioco**.

Il parental control altresì permette di scegliere i contenuti e le funzionalità disponibili adatti all'età dei fruitori, si può infatti agire non solo sui giochi ma anche sui video, sull'uso di browser Internet o di strumenti di comunicazione come la chat o la chat vocale.

Gambling e gaming online

Approfondimento a cura del Prof. Romolo Donzelli (UNIMC)

I rischi a cui sono esposti i minori in rete e le difficoltà pratiche che i genitori incontrano nel vigilare sul loro operato al fine di salvaguardarne l'interesse si presentano ancor più elevati in ragione della progressiva convergenza, segnalata anche dalla letteratura internazionale, tra *gambling online* e *gaming online*.

Tale convergenza opera lungo diversi percorsi, ma certamente uno dei fattori più preoccupanti è l'introduzione dell'elemento della casualità nelle dinamiche di gioco.

Così, vengono a sommarsi due fattori: uno d'ordine generico, ovvero la propensione a ricercare elementi di gratificazione nel mondo virtuale; nonché uno di ordine più specifico, cioè l'abitudine a far dipendere detta gratificazione da elementi legati al caso.

L'insidia di questo fenomeno è dovuta sia al difetto di consapevolezza che i minori hanno rispetto a queste dinamiche, sia, se non soprattutto, alla difficoltà che hanno genitori – di diverso taglio generazionale – a comprendere il funzionamento dei diversi giochi online e, conseguentemente, a cogliere i rischi che questi presentano.

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

Le *loot-boxes* sono, ad esempio, assai diffuse nei giochi *battle royale*, in cui il giocatore raccoglie le armi per combattere contro gli altri giocatori all'interno di forzieri o casse il cui posizionamento nell'area di gioco (ad esempio nei punti di *landing* più diffusi) ed il cui contenuto (armi più o meno efficaci) sono determinati con modalità randomica dalla console di riferimento.

Ciò significa che 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.

Come è ben comprensibile in questi casi la linea di confine che separa *gaming* e *gambling* è estremamente sottile ed anzi tende a svanire. Tanto che si parla a tal proposito di *quasi-gambling monetisation mechanic*.

Si tenga, inoltre, presente che spesso i più giovani si avvicinano a questi giochi assieme ad amici, compagni di classe, altri conoscenti eventualmente incontrati online e la vincita dell'uno di questi, ovvero l'aver avuto 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...

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.

Va detto, d’altro canto, che di recente è stata evidenziato come anche la legge Belga abbia avuto pochi riscontri pratici, sicché è anche dubbia quale possa essere la risposta normativa più adeguata: divieto assoluto, introduzione di informative rivolte al consumatore, limiti di spesa, altri strumenti di disincentivo all’acquisto.

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 ed ancor prima – è questo il punto che appare maggiormente delicato sul piano pratico ancor prima che giuridico – sforzarsi di comprendere l’ambiente virtuale in cui questi si trovano ad operare e quali insidie esso presenta.

9. 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. Inoltre, la rete lavora per promuovere l’attivazione di canali informali utili a migliorare gli interventi di prevenzione primaria e secondaria del DGA e del sovraindebitamento in logiche di efficacia e adeguatezza ad ogni contesto, tramite il coinvolgimento di testimoni qualificati, gruppi di auto mutuo aiuto, scuole, ecc.

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.

Lo scopo di questo manuale e del lavoro svolto dalla rete è quello di aiutare la persona a tornare ad uno stato di benessere (fisico, psicologico, finanziario, legale, ecc).

Notoriamente, intraprendere il percorso per uscire dalla dipendenza può essere difficoltoso ma necessario e, allo stesso tempo, realmente appagante. Quando l’atteggiamento della persona in condizione di dipendenza (e di eventuali familiari vicini) è di accettazione delle reali difficoltà e di disponibilità a ricevere aiuto, si presentano meno ostacoli ed il percorso di recupero risulta agevole.

Chiedere aiuto è SEMPRE ok. Sentirsi accolti nel bisogno di chiedere aiuto fa sentire sollevati e significa fare il primo passo per riprendere in mano la propria vita e le proprie relazioni.

È importante tener presente che tutti possono cadere nella dipendenza dall’azzardo e, in particolare, sono a rischio tutte le persone che per qualunque motivo stiano vivendo un momento di difficoltà e vulnerabilità. Ed essere in difficoltà non è mai sbagliato.

I servizi pubblici insieme al privato sociale sono a disposizione per chiunque abbia bisogno di un aiuto professionale e mirato.

9.1 Per chiedere informazioni e ricevere sostegno amministrativo e legale

<p>ADICONSUM Marche APS</p>	<p>Macerata (MC) via Ghino Valenti, 27 (sede principale)</p> <p>Civitanova Marche (MC) Largo Castelfidardo, 24 (sportello attivo 1 giorno alla settimana)</p>	<p>tel: 0733.4075212</p> <p>mail: macerata@adiconsum.it</p>
<p>Cosa è?</p> <p>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.</p> <p>Sapevi che...</p> <p>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.</p>		

<p>Fondazione Antiusura Monsignor Traini</p>	<p>Sportello di Macerata (MC) Piazza Strambi, 4 (presso Caritas Diocesana)</p> <p>Sportello di Porto Recanati (MC) Via E. Gardini, 8 (presso Parrocchia Preziosissimo Sangue)</p> <p>Sede Centrale: San Benedetto del Tronto (AP) Via Case Nuove, 39 dal Lunedì al Venerdì dalle 9.30 alle 12.30</p>	<p>tel:0733.1992952 (sede di Macerata)</p> <p>tel: 351.2902524 (sede di Porto Recanati)</p> <p>tel: 0735.582823 (sede di San Benedetto del Tronto)</p>
<p>Cosa è?</p> <p>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.</p>		

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.

9.2. 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</i> Dott. Valerio Valeriani; <i>Staff</i> Dott.ssa Margherita Caciorgna; <i>Referente tutoraggio tirocini A.S.</i> Giulia Vitali.
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.

<p>Cooperativa Sociale PARS “Pio Carosi” Impresa Sociale ETS</p>	<p>Sede Legale: Civitanova Marche (MC) Via Carducci 107/b</p> <p>Sedi operative: Corridonia (MC) C.da Cigliano, 15 Villaggio San Michele Arcangelo Recanati (MC) Via Campo Boario, 29</p>	<p>tel: 0733.434861</p> <p>tel “info point”: 342.3995950</p>
---	--	--

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’ASUR. 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.

<p>Cooperativa Sociale Berta ‘80</p>	<p>Via Rocchetta, 48 San Severino Marche (MC)</p>	<p>tel “info point”: 0733.636116 mail: info@berta80.org</p>
---	--	---

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 AV3 e soggetti ATI in progetti di prevenzione sul territorio maceratese. È membro dell’ass.ne di volontariato O.R.M.E.

<p>Cooperativa Sociale COOSS Marche</p>	<p>Sportello d’ascolto a Castelraimondo (MC), Matelica (MC), Camerino (MC), San Severino Marche (MC), Ancona (MC)</p>	<p>tel: 333.98676137</p>
--	---	--------------------------

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.

9.3 Altri contatti utili

<p>Associazione Libra</p>	<p>L'Associazione opera nella Regione Marche e, prevalentemente, nel territorio maceratese.</p>	<p>mail: info.associazionelibra@gmail.com</p>
<p>Cosa è?</p> <p>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.</p> <p>Sapevi che...</p> <p>Partecipa attivamente e si adopera per l'organizzazione di iniziative culturali in collaborazione con il privato sociale.</p>		

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

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 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 antiggiuridico 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.

Newslot: 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.