

Progetto **ALL IN**
presenta

ALL OUT

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

gratta e vinci, slot-machines, scommesse sportive e virtuali,
lotto istantaneo, gioco online ecc.



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

GIOCO D'AZZARDO... RISORSA O PROBLEMA?

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

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

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



ideazione editoriale e grafica

Paolo Nanni

comitato scientifico

Carlo Flamini, Brunetta Formica,
Gianni Giuli, Valerio Valeriani

redazione

Valentina Gazzani, Paolo Nanni,
Deborah Tamanti, Massimo Tasso

fonti

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

Dado dell'epoca romana.

LE ORIGINI

ARABI, ROMANI E CINESI



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

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

*“I bari” di Caravaggio,
Milano 1496 circa.*

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

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

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

COSE' IL GIOCO D'AZZARDO OGGI?

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

QUANTO È DIFFUSO?

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

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

Biggest losses by country



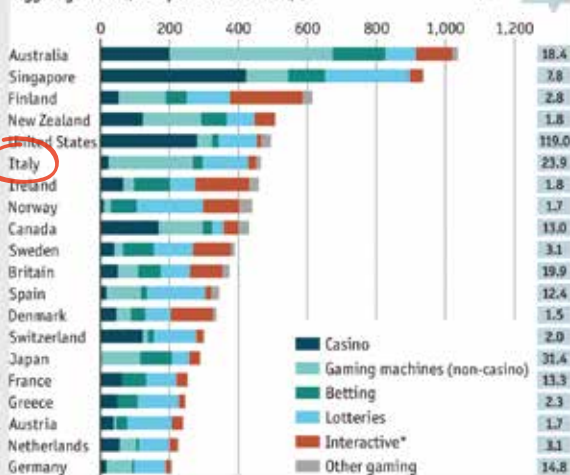
LA CORSA ALLE PERDITE

Nei grafici elaborati da *The Economist* nel 2012 vediamo la classifica mondiale di “perdita” nel gioco d’azzardo.

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

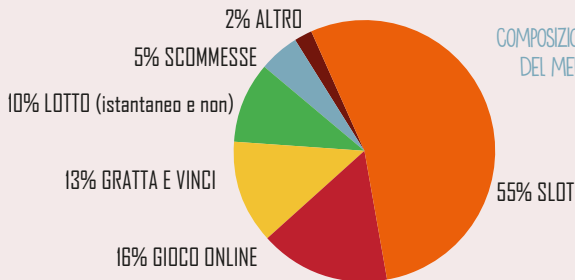
Biggest gamblers, loss per resident adult, \$

Total, \$bn: Losses



Il mercato italiano del gioco d'azzardo è 1° in Europa e 4° nel Mondo per volume di affari. Negli ultimi anni si è viaggiato con un ritmo di denaro investito che ha superato nel 2009 i 50 miliardi di euro, nel 2010 i 60, nel 2011 i 70, nel 2012 gli 80. Per il 2014 non vi sono ancora dati ufficiali, qualcuno stima addirittura una cifra vicina ai 100 miliardi di euro. Il totale del giocato non corrisponde al fatturato, ma **secondo alcune stime il gioco d'azzardo ormai si potrebbe definire la terza industria del paese dopo Eni e Fiat**. A farla da padrone sono le slot-machines, che nel 2013 sono state censite in almeno 400.000 esemplari. Le due tipologie consentite sono New Slot e VLT con queste seconde a generare un volume di gioco in forte crescita. Seguono le diverse modalità di gioco online (che permettono tutti i giochi, in particolare poker), poi gratta e vinci, lotto e varianti, scommesse.

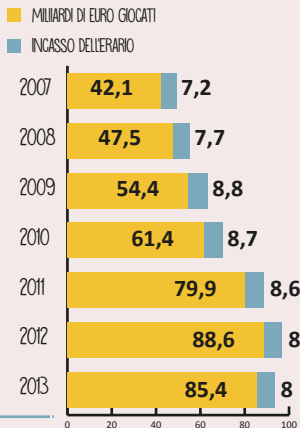
COMPOSIZIONE APPROSSIMATIVA
DEL MERCATO DELL'AZZARDO
IN ITALIA



PROBLEMI LEGATI ALL'AZZARDO

1. LE TASSE SUL GIOCO

Lo Stato non gestisce direttamente il Gioco, ma lo dà in concessione a soggetti terzi. La bassa tassazione applicata e sconti notevoli su danni erariali accertati hanno alimentato polemiche riguardo la forza delle lobbies del gioco d'azzardo e del loro rapporto con la politica. **In effetti nonostante il denaro giocato sia cresciuto molto negli ultimi anni l'incasso dell'erario no (vedi grafico).** D'altro canto se lo Stato aumentasse le tasse sul gioco crescerebbe anche la sua "dipendenza" da esso e la tentazione di diffondere altre concessioni.



Nonostante il divieto ai minori, secondo una ricerca condotta dal CONAGGA nel 2011 circa il 75% dei minorenni dichiara di avere giocato nell'ultimo anno.

75
%

PROBLEMI LEGATI ALL'AZZARDO

2. DIVIETO AI MINORI

Secondo la maggior parte delle rilevazioni i minori giocano d'azzardo in modo rilevante, senza incontrare troppi problemi, nonostante il divieto. Il gioco d'azzardo più diffuso è il gratta e vinci (non di rado la prima volta si gratta con un parente), seguono scommesse sportive, slot e gioco online.

Su quest'ultimo i controlli sono difficili, sulle scommesse il dato delle infrazioni rilevate dalla guardia di finanza in agenzie e concessionari è notevole. In generale, così come per l'alcol, appare evidente da parte di giovani e adulti una sottovalutazione dei pericoli del gioco e del divieto.



PROBLEMI LEGATI ALL'AZZARDO

3. LE MANI DELLA CRIMINALITÀ SUL GIOCO

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

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

Sono diversi gli indizi riguardo la gravità della situazione: dalle denunce di baristi intimiditi o minacciati per stipulare contratti per ospitare slot, alla scoperta da parte delle forze dell'ordine di trucchi usati in modo sistematico, in particolare la clonazione e lo scollegamento dai server del Ministero delle slot.

COME COMBATTERE LE MAFIE?

Dal 2012 con l'aggiornamento del Codice delle leggi antimafia anche per le società che gestiscono il Gioco è necessaria la documentazione antimafia, per tutte le persone che fanno parte della proprietà (oltre il 2% di partecipazione al capitale) o della dirigenza. Ma rimane quasi impossibile conoscere il numero di slot clonate.

4. IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Il G.A.P. è 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. Secondo i dati del Ministero della Salute negli ultimi anni il G.A.P. sta crescendo.

QUANTI SONO I MALATI DI GIOCO?

La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile visto che non esistono studi completi e validamente rappresentativi. La popolazione italiana totale è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% sarebbe costituita da giocatori d'azzardo assidui o occasionali (dato rilevato con la domanda "Lei ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi?").

La stima dei giocatori d'azzardo problematici varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2% (fonte: Ministero della Salute, 2012).



- 60.418.711 Popolazione Italiana
- 23.894.000 Giocatori 18-74 anni
(almeno una volta ultimi 12 mesi)
54%
- 767.318-2.295.913 Giocatori problematici
1,3%-3,8%
- 302.093-1.329.211 Giocatori patologici
0,5%-2,2%



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

GIOCO NON PROBLEMATICO

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

GIOCO PROBLEMATICO

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

GIOCO PATOLOGICO

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



MA COME SI ARRIVA ALLA DIPENDENZA?

Spesso la ricerca di divertimento si mescola con l'urgenza di sfuggire a problemi: solitudine, crisi temporanee nei rapporti affettivi, stress eccessivo.

Le vincite occasionali spingono a giocare ancora di più, poi aumentano le perdite e c'è una progressiva carenza di controllo sull'attività di gioco. Si torna a giocare per recuperare le perdite, si mente per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo. Più aumentano il senso di colpa, la rabbia, la disperazione e l'ansia, più si gioca d'azzardo.

IL GIOCO

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

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

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

GIOCHI TRADIZIONALI

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

GIOCHI D'AZZARDO

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

GIOCO TRADIZIONALE vs GIOCO D'AZZARDO

Lento

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

Rituale

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

Sociale

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

di Abilità

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

Faticoso

ci vogliono attenzione, intensità, pazienza, costanza.

Complesso/difficile

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

Visibile

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

Veloce

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

Consumistico

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

Solitario

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

di Fortuna

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

Comodo

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

Semplice/facile

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

Invisibile

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

E TU?

IL NOSTRO RAPPORTO CON IL GIOCO, COME?

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

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

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



TESTATI

1

TI È CAPITATO DI USCIRE
APOSITAMENTE PER
ANDARE A GIOCARE?

SÌ ☐ NO ☐

2

HAI MAI DETTO DI AVER
VINTO QUANDO NON
ERA VERO?

SÌ ☐ NO ☐

3

TI SEI SENTITO IN COLPA
PER IL MODO IN CUI
GIOCHI D'AZZARDO?

SÌ ☐ NO ☐

4

SEI STATO CRITIGATO DA
QUALCUNO PER IL GIOCO
D'AZZARDO?

SÌ ☐ NO ☐

5

TI È CAPITATO DI GIOCARE
MOLTO PIÙ DI QUELLO CHE
AVEVI IN MENTE?

SÌ ☐ NO ☐

No a tutte le domande

> non hai problemi con
il gioco d'azzardo.

Sì a 1 domanda

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

Sì a 2 domande o più

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

A CHI CHIEDERE INFORMAZIONI E AIUTO?

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

Progetto



progettoallin@gmail.com



ALL IN

INFO E AIUTO
NEL MACERATESE

Per avere informazioni, per dare e ricevere aiuto, per avere servizi in forma riservata e gratuita, nel territorio della provincia di Macerata sono attivi una serie di sportelli e servizi dedicati specificatamente al gioco d'azzardo.



SPORTELLO ALL IN

■ PROGETTOALLIN@GMAIL.COM ■ 800.984.565

Punto di accesso semplice e completo alla rete di istituzioni e associazioni che nel nostro territorio si occupano di azzardo, per avere le prime informazioni fino a essere indirizzati nei percorsi terapeutici. O anche per conoscere le iniziative di prevenzione attive, ed eventualmente parteciparvi. Lo sportello è gestito dagli Ambiti Territoriali Sociali 14, 15, 16, 17, 18 con la collaborazione delle associazioni Glatad, Cooss Marche, Scacco Matto, AMA Macerata.



SPORTELLO GAME OVER

■ GLATAD@GLATAD.ORG ■ 800.984.565

Sportello attivato dalla Provincia di Macerata e gestito dal Glatad di Tolentino che accoglie e indirizza giocatori e loro familiari.



DIP. DIPENDENZE PATOLOGICHE

■ DDPAV3@SANITA.MARCHE.IT ■ 0733.2572597

I servizi per le dipendenze offrono percorsi gratuiti e riservati per la cura del Gioco d'Azzardo Patologico e per aiutare giocatori problematici.

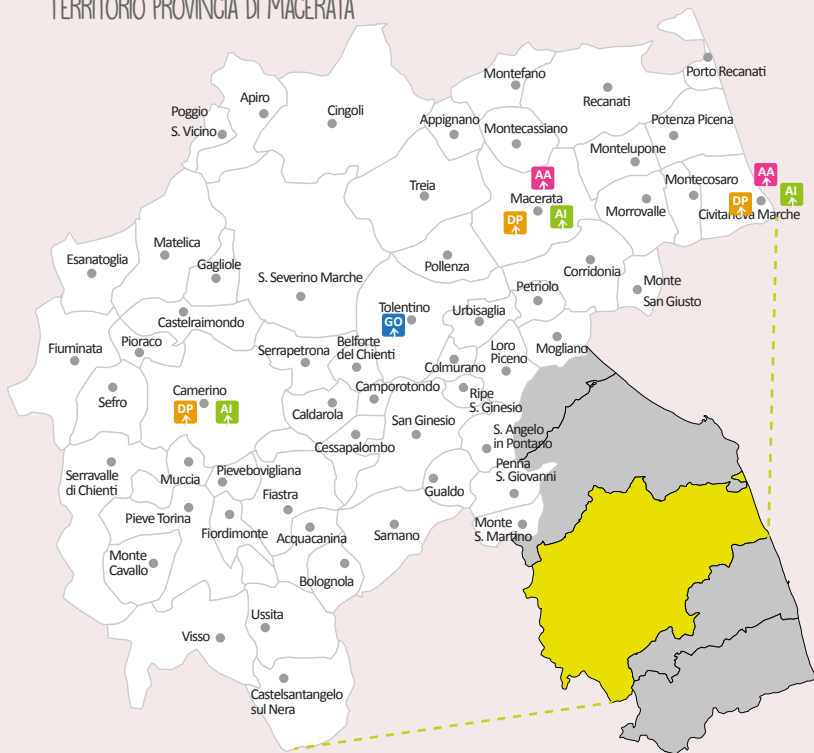


GRUPPO AUTO MUTUO AIUTO

■ INFO@AMAMACERATA.IT ■ 3498264230

Attraverso l'accesso anonimo e gratuito ai gruppi di mutuo aiuto sull'azzardo è possibile realizzare un percorso autoterapico con il sostegno di un gruppo di persone nelle stesse condizioni.

TERRITORIO PROVINCIA DI MACERATA



IDENTIKIT

I GIOCHI D'AZZARDO,
SCHEDA PER SCHEDA

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

MARKETING E PENSIERO MAGICO

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

VINCERE? 50 VOLTE PIÙ PROBABILE MORIRE IN INCIDENTE DAUTO

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

1 MILIONE DI EURO VINTI

1 PROBABILITÀ SU
OLTRE 1.000.000



1 INCIDENTE STRADALE MORTALE

1 PROBABILITÀ SU
CIRCA 20.000



NEW SLOT E VLT SLOTMACHINES



VINCITA

> **100 €**

è la massima vincita per partita con le New Slot.

> **500 mila €**

è il jackpot nazionale legato all'utilizzo delle VLT.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> **VARIABILI**

Slot e VLT sono programmate per tirare fuori il 70-80% dei soldi incassati (payout). Ma la quota di denaro totale disponibile non ci dice la probabilità di vincerlo in una certa giocata.

COSA

inventate in America nel 1887, giunte in Italia nei Casinò, ora sono in ogni angolo di città, ben 400.000, denominate **New Slot**. Dal 2011 sono anche arrivate le **VLT**, slot per grandi sale.

CHI

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

QUANTO

si punta **1 €**, nelle new slot.
da **0,50 a 50 €**, nelle VLT.

DOVE

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

TUTTI PAZZI PER LE VLT

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

LOTTERIA Istantanea GRATTA E VINCI

COSA

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

CHI

lo gestisce **Lottomatica**, multinazionale autorizzata dall'AMSS. Lo grattano milioni di italiani, è una delle fette più grosse dell'azzardo.

QUANTO

richiede un investimento da **0,50 a 20 euro**.

DOVE

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

QUASI VINTO...

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



VINCITA

> 0,50 - 5 milioni €

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

PROBABILITÀ DI VINCERE

> 46%

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

> 1 su 5 milioni

*la possibilità di vincere il premio più alto al "mega miliardario", ciò significa che nel corso della vita è **1.666 volte più probabile essere colpiti da un fulmine.***

SPORTIVE E NON SCOMMESSE



VINCITA

> **50 mila €**

è la massima vincita consentita.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> **VARIABILI**

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

COSA

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

CHI

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

QUANTO

si punta da **2 a 500 €**

DOVE

Nelle agenzie, ma anche in alcuni bar e tabacchi.

LA PARTITA NON ESISTE

- ora esistono anche gli **eventi virtuali**, cioè si scommette non su una vera partita, ma su una simulata dal computer. In pochi minuti si sa com'è finita e così si può giocare (e perdere) più spesso.

WIN FOR LIFE, 10 E LOTTO ECC. LOTTO ISTANTANEO

COSA / COME

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

CHI

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

QUANTO

richiede un investimento da **1 (gioco classico) a 20 €**.

DOVE

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



VINCITA

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

PROBABILITÀ DI VINCERE

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

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

204 ESTRAZIONI AL GIORNO

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



E LOTTO SUPERENALOTTO

COSA

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

CHI

Sisal, autorizzato dall'AMSS.

QUANTO

si punta da 1 a 2 €, con i sistemi si arriva a centinaia.

DOVE

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

SLOGAN

Avanti il prossimo milionario.

VINCITA

> 100 milioni €

è la cifra che ha a volte raggiunto e superato il jackpot.

PROBABILITÀ DI VINCERE

> 1 su 622.614.630

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

ERA MEGLIO IL LOTTO...

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

CAMPAGNE

COMBATTERE E
SENSIBILIZZARE

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

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

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

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



CANADA

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



27



AUSTRALIA

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



SINGAPORE

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



GLOSSARIO

IL GIOCO D'AZZARDO DALLA A ALLA ZETA

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

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

AAMS • acronimo di Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato. Ente Statale che regola il gioco d'azzardo in Italia. Concede le licenze e incassa una percentuale su tutte le somme giocate.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Blackjack** • gioco di carte d'azzardo molto popolare. Lo scopo è arrivare a 21.
- Bonus** • un accredito di denaro offerto dal casino online per premiare i nuovi clienti e gratificare quelli più fedeli, spesso soggetto ad alcuni vincoli di utilizzo.
- Brivido della scommessa** • sensazione più o meno intensa di eccitazione che si prova quando si effettua una giocata; composta da un mix di piacere e tensione.
- Buy-In** • nel poker indica la somma di entrata per giocare una partita o torneo.
- Calibratura** • indica il ciclo di vincita/perdita su cui sono calibrate le 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 sono veloci più favoriscono la compulsività.
- Consulta Nazionale Antiusura** • associazione che sostiene i giocatori d'azzardo patologico che abbiano contratto debiti legalmente oppure da usurai.
- Craving** • desiderio incontrollabile (di giocare). Tipico in tutte le dipendenze.
- Casinò** • struttura autorizzata a ospitare gioco d'azzardo. In Italia i casinò esistenti sono 4, a San Remo, Venezia, Campione d'Italia, Saint Vincent.
- Casinò on line** • struttura virtuale, il gioco avviene tramite Internet e utilizzando dei sistemi di software o attraverso webcam (Live Casinò).
- Dadi** • gioco d'azzardo che si svolge indovinando il risultato dei dadi stessi.
- Dipartimento Dipendenze Patologiche** • servizio sanitario a cui rivolgersi per avere informazioni e aiuto su qualsiasi dipendenza, azzardo compreso.
- Dea Bendata** • immagine con cui fin dai tempi antichi viene raffigurata la Fortuna. La benda agli occhi esprime il meccanismo casuale del suo agire.
- Depressione** • disturbo dell'umore. Chi ne soffre non riesce più a provare interesse e piacere per le attività che prima lo appassionavano. Il Gioco d'Azzardo Patologico può condurre alla depressione.

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

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

Gambling • termine inglese per gioco d'azzardo.

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

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

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

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

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

Gratificazione • soddisfazione di solito collegata ad azione costruttiva.

Gratta e vinci • lotteria istantanea.

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

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

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

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

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

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

News slot • slot idonee al gioco sotto controllo del AAMS. Sono oltre 400.000.

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

Perdita • risultato punente, nel gioco d'azzardo corrisponde di solito a perdere

la giocata. Il termine “perdita” indica anche il denaro totale che si è bruciato.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vincita • risultato premiante. Nel gioco d'azzardo è intermittente. Ma quando avviene spinge a giocare ancora.



Ambito
Territoriale Sociale 14



Ambito
Territoriale Sociale 15



Ambito
Territoriale Sociale 16



Ambito
Territoriale Sociale 17



Ambito
Territoriale Sociale 18



AMA Macerata



ente capofila

Ambito T.S. 15 di Macerata | 0733.256305 | ambitosociale@comune.macerata.it

contatti promotori

Ambito T.S. 14 di Civitanova | 0733.822243 | ambito@comune.civitanova.mc.it

Ambito T.S. 16 di San Ginesio | 0733.656005 | ambitoXVI@montiazzurri.it

Ambito T.S. 17 di San Ginesio | 0733.637245 | servizi.sociali@comsanseverino.sinp.net

Ambito T.S. 18 di Camerino | 0733.6175215 | ambito18@libero.it

DDP Area Vasta 3 Asur Marche | 0733.2572597 | ddpav3@sanita.marche.it

Associazione Glatad | 0733.960845 | glatad@glatad.org

CAG Scacco Matto | 329.5620084 | cag.scaccomatto@gmail.com

COOSS Marche | 0737.85338 | matelica@cooss.marche.it

Progetto

Progetto di prevenzione e contrasto del gioco d'azzardo patologico finanziato dalla Regione Marche.

Il presente opuscolo è stato ideato e realizzato dallo staff di ALL IN, in collaborazione con il DDP AV3 e il DDP AV4 Asur Marche.

Contattaci per avere e dare informazioni, aiuto, collaborazione.
progettoallin@gmail.com



facebook.com/progettoallin

