

COMETA

Consorzio di Cooperative Sociali
Società Cooperativa Sociale

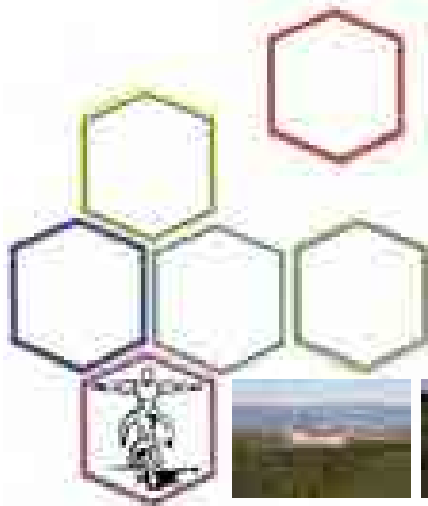
CRESCITA COMUNITARIA

“GIOCA E PERDI”
L’AZZARDO
non è un gioco!



Il gioco d’azzardo:
diventa una malattia grave
crea dipendenza
e fa perdere!

#parliamone



COMETA

*Consorzio di Cooperative Sociali
Società Cooperativa Sociale*



- IL CONSORZIO COMETA È NATO DAL VOLONTARIATO.
- I PRINCIPI CHE CI GUIDANO SI FONDANO SU VALORI SPIRITUALI E MORALI CHE METTONO AL CENTRO IL PROSSIMO.
- L'IMPEGNO QUOTIDIANO È QUELLO DI CREARE LE CONDIZIONI PER RENDERE SEMPRE PIÙ AUTONOME LE PERSONE.
- IL FINE È QUELLO DI RAGGIUNGERE UNA VERA GIUSTIZIA SOCIALE IN MODO CHE SOFFERENZE E DISAGI, BISOGNI E ASPIRAZIONI, VENGANO ASSUNTI DALL'INTERA COLLETTIVITÀ, PER ESSERE COSÌ COMBATTUTI E REALIZZATI.

**CON QUESTA VISIONE OGGI DOBBIAMO
COMBATTERE ANCHE**

**la DIPENDENZA da
GIOCO D' AZZARDO**

Sono le parole della pagina a fianco che ci hanno spinto a fare questa pubblicazione, parole di chi ci ha chiesto aiuto parole sempre più numerose di persone e di famiglie distrutte dal gioco d'azzardo.

**“HO PERSO TUTTO!
SONO DISPERATO!
HO CHIESTO SOLDI A TUTTI!
...VORREI MORIRE”**

ho debiti con tutti

**“AVEVO COMINCIATO
METTENDO IL RESTO
DEL CAFFÈ IN UNA
MACCHINETTA ! ORA
MIA MOGLIE MI HA
BUTTATO FUORI
CASA... IN DUE ANNI
MI SONO GIOCATO
TUTTO!”**

ho perso casa e moglie

**PER RIFARMI DALLE
PERDITE MI GIOCAVO
I SOLDI DEGLI INCASSI
DELLE CONSEGNE CHE
FACEVO SUL LAVORO!**

ho perso il lavoro

**“MI SON SPESO QUASI
TUTTO LO STIPENDIO AI
GRATTA E VINCI COSA
DICO A MIA MOGLIE E A
MIO FIGLIO!”**

ho perso il ruolo di padre

**“I SOLDI ME LI FACEVO
PRESTARE IN BANCA POI
HO DOVUTO VENDERE LA
CASA... HO PAURA DI FARE
QUALCHE SCIOCCHENZA”**

ho paura di me stesso

**“NON RIESCO A SMETTERE !
APPENA HO UN PO’ DI SOLDI
ME LI GIOCO SUBITO NELLE
SLOT”**

ho solo le slot

**MIO PADRE È SEMPRE
CHIUSO IN CASA A
GIOCARRE ONLINE... ESCE
SOLO PER ANDARE AI
TORNEI !**

ho perso mio padre

**“HO MOLLATO TUTTI I MIEI
AMICI, MIO PAPÀ SI È MESSO
A PIANGERE...PER ME C’ÈRA
SOLO LA SALA BINGO”**

una ragazza ormai sola

“MACCHINETTE” 1895 IN PROVINCIA DELLA SPEZIA TRA SLOT MACHINE E VLT (VIDEO LOTTERY)

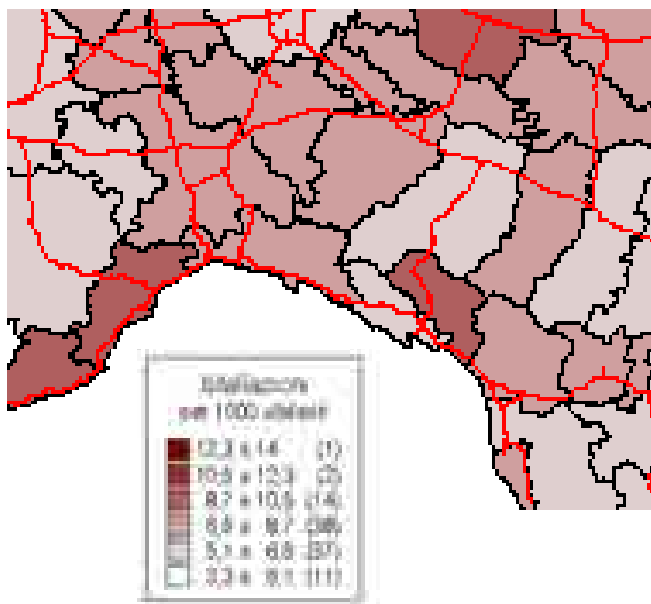
LA MACCHINETTA FA IL GIOCATORE. LÀ DOVE CI SONO PIÙ SLOT MACHINE SI GIOCA (E SI PERDE) DI PIÙ, CON IL RISULTATO CHE I PROVENTI CHE RIMPINGUANO LE CASSE DELL'ERARIO NAZIONALE E DI TANTI ANONIMI DIVENTANO UN COSTO, ECONOMICO E SOCIALE.

Dove sono le slot machine. In testa le grandi città e le zone turistiche sulle coste. (Un'inchiesta di Wired Italia)



UN TERRITORIO MINATO DA SALE GIOCHI E GRATTA E VINCI.

LE CIFRE SONO ELOQUENTI: OGNI SPEZZINO, PER ESEMPIO, SPENDE ALL' ANNO LA METÀ DI UNO STIPENDIO MEDIO NEL GIOCO 776 EURO.



LA SPEZIA: 7
“MACCHINETTE”
PER 1000 ABITANTI
UNA OGNI 150

CONCESSIONI 396 PER IL
GIOCO D’AZZARDO:

- 242 BAR
- 68 TABACCHI E/O RICEVITORIE LOTTO
- 28 CIRCOLI
- 16 ESERCIZI DEDICATI VLT/SLOT
- 13 SALE GIOCHI
- 11 RISTORANTI
- 6 ALTRO ESERCIZIO
- 4 EDICOLE
- 3 AGENZIE SCOMMESSE
- 3 ALBERGHI
- 3 CORNER
- 2 SALE BINGO
- 396 TOTALE *(dati al 2013 dal sito dell’Agenzia dei Monopoli di Stato)*



IN CITTÀ ANCORA ORA SI APRONO
SALE GIOCHI AL POSTO DI
RISTORANTI E LOCALI DI RITROVO

OLTRE 1500 GIOCATORI D'AZZARDO PATOLOGICI IN PROVINCIA DI SPEZIA?

OLTRE 7000 GIOCATORI D'AZZARDO PROBLEMATICI ?

**LA STIMA ALLINEANDO I DATI CON QUELLI NAZIONALI DOVE
I GIOCATORI PATOLOGICI SONO 800.000 MENTRE QUELLI
PROBLEMATICI SONO 2.200.000**

**DI QUESTI SOLO IL 10% IN RECUPERO A CARICO
DEI SERVIZI PUBBLICI E PRIVATI**

SOLO 188 PERSONE IN CURA PRESSO COMETA E ASL

- **IL 30% SONO DI SESSO FEMMINILE, IL 70% MASCHILE**
- **IL CETO SOCIALE ECONOMICO/SCOLASTICO È AMPIO**
- **54% OPERAI, DISOCCUPATI, PENSIONATI**
- **22% PROFESSIONISTI, ARTIGIANI, LAUREATI, SPORTIVI**

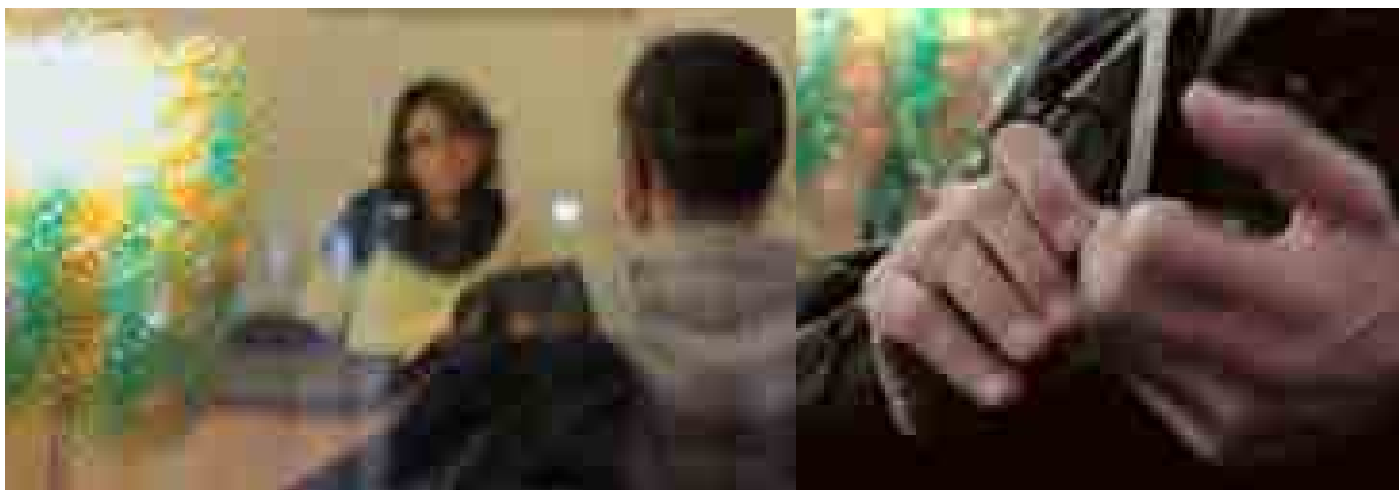
**I GIOCHI PIÙ USATI SONO LE SLOT, I GRATTA E VINCI, POI SEGUONO SCOMESSE E LOTTO, A
SEGUIRE GIOCHI ONLINE E CASINÒ.**



COMETA: UNA PRIMA EQUIPE PER AFFRONTARE IL PROBLEMA

- MEDICO PSICHIATRA
- COORDINAMENTO PSICOPEDAGOGICO
- PSICOTERAPEUTA TESTISTICA
- PSICOTERAPEUTA PERCORSO PSICOEDUCATIVO
- COUNSELOR - FACILITATORE GRUPPI A.M.A.
- EDUCATRICE FAMILIARE
- PSICOTERAPEUTA
- EDUCATRICE PROFESSIONALE

VALERIO OLIVIERO
ROSSI FAUSTO
SERINO ROMINA
CITERNESI CHIARA
MORRA GIUSEPPE
MAGNANI LAURA
BENACCI FRANCESCA
GIANNONI ELISA

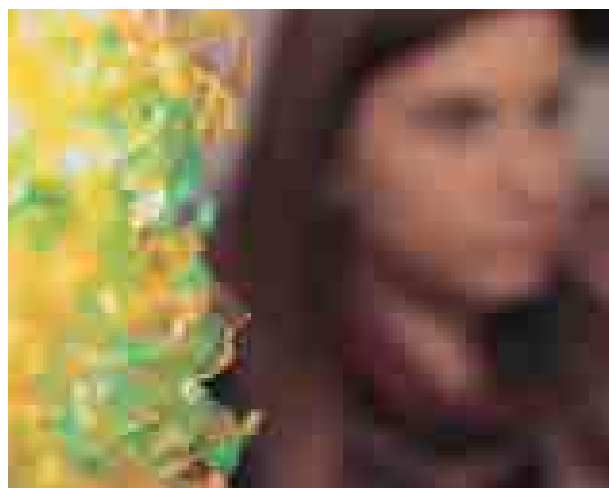


Spesso, il giocatore si rivolge alla struttura per cercare un aiuto per risolvere la sua drastica situazione finanziaria o perché è stato messo alle strette dai propri familiari; egli non ha consapevolezza della propria posizione rispetto al gioco d'azzardo, attribuendo la causa del proprio problema a un periodo di sfortuna

IL MODELLO OPERATIVO DI COMETA

MODALITA DI INGRESSO

- ACCOGLIENZA
- PRESA IN CARICO
- PERCORSO PSICOEDUCATIVO
- GRUPPI A.M.A. (AUTO MUTUO AIUTO)
- DISMISSIONI.



IL PERCORSO PSICOEDUCATIVO

- **PRIMO COLLOQUIO PRESSO IL PUNTO D'ASCOLTO CON UN OPERATORE RIVOLTO**
all'accoglienza, all'ascolto, alla raccolta delle informazioni e alla definizione del problema.
- **DUE O PIÙ COLLOQUI MOTIVAZIONALI**
L'aspetto motivazionale riveste un ruolo fondamentale, ponendo come primo obiettivo quello della costruzione della motivazione al cambiamento, cercando di gestire la resistenza che il soggetto oppone.
- **PRESENTAZIONE DEL PROGRAMMA TERAPEUTICO E EVENTUALE PRESA IN CARICO**
- **SOMMINISTRAZIONE DEI TEST MMPI E DEI TEST SPECIFICI PER LUDOPATIE (S.O.O.G.S).**
- **DIAGNOSTICA E CONSULENZA PSICHIATRICA**
Per valutare l'associazione del gioco eccessivo con disturbi di natura psichica quale l'ansia e la depressione, i disturbi bipolari, la tendenza costituzionale all'impulsività, disturbi del comportamento.
- **COLLOQUIO INFORMATIVO CON UN FACILITATORE**
Allo scopo di illustrare le regole e i principi fondanti dell'Auto Mutuo Aiuto, l'importanza della condivisione con altri del proprio problema e le risorse offerte da un percorso di gruppo.
- **INSERIMENTO NEL GRUPPO AUTO MUTO AIUTO (A.M.A.) O
INSERIMENTO IN UN PROGRAMMA INDIVIDUALE RIABILITATIVO**



I QUATTRO PASSI DEL PERCORSO

1 Passo della “Consapevolezza”



Il giocatore viene avviato al percorso di gruppo. Negli incontri settimanali vengono organizzati dei momenti formativi e informativi volti a fornire le conoscenze basilari sulle dipendenze da gioco d'azzardo. Le persone del gruppo si attivano e mettono a disposizione la loro esperienza,

In questa fase è importante che il giocatore acquisisca tutte le competenze sulle dinamiche e sui meccanismi che orientano i comportamenti disfunzionali legati al gioco. Questa fase può essere anche definita dell'apprendimento.

2 Passo del “Non posso”



È una fase molto delicata, soprattutto per gli uomini, poiché prevede la delega della gestione della propria patrimonialità ad una figura di riferimento. Il danaro è legato al senso del potere, che per l'universo maschile rappresenta un'impronta ancestrale e archetipica e perderne il controllo può dare origini a ferite narcisistiche molto dolorose. La forza di coesione e il processo identificativo del gruppo può rappresentare un fattore protettivo e di sostegno psicologico.

3 Passo del “Non devo”



Il giocatore, che da un certo periodo è completamente astinente dal gioco, può maturare grazie alla propria esperienza la convinzione che non giocando si sta meglio. L'esperienza diretta lo porta a considerare del tutto naturale ciò che in precedenza non era nemmeno immaginabile: vivere senza l'azzardo. Importante in questa fase il lavorare sulla fiducia del giocatore e dei suoi familiari, sull'acquisizione della capacità di affrontare conflitti, sofferenze, problemi, senza ricorrere al gioco: ne accrescono l'autostima, le abilità sociali e lavorative, la gestione del tempo libero.

4 Passo del “Non voglio”



Il percorso di recupero può dirsi completo quando il divieto morale a tornare a giocare si affianca ad un recupero dei valori personali, al significato di cosa è veramente importante per la propria vita, al ritrovare il proprio ruolo nella famiglia e nella società, alla valorizzazione di aspetti quali l'altruismo e la disponibilità verso gli altri. In altri termini c'è un progressivo recupero dei valori spirituali propri della persona umana, consapevole di vivere in una comunità di pari dalla quale può ricevere tanto quanto può dare.

GRUPPI AUTO-MUTUO-AIUTO

CHI



**GIOCATORE PATOLOGICO +
FIGURA AFFETTIVA DI RIFERIMENTO**

QUANDO



UNA VOLTA A SETTIMANA

DOVE



- GRUPPO 1 PALAZZO MASSA'
Via Cadorna, 24 La Spezia
- GRUPPO 2 CASA NUOVA
via Napoli 172 La Spezia
- GRUPPO 3 CASA DEL CONTADINO
presso La Missione via Carducci 5 Sarzana

PER NON SENTIRSI PIU' SOLI E GLI UNICI AD AVERE QUESTO PROBLEMA

IL GRUPPO E' UNA RISORSA DI AIUTO MOLTIPLICATA PER QUANTI SONO I PARTECIPANTI

PER POTER CONDIVIDERE, ELABORARE EMOZIONI ED ESPERIENZE

PER POTERSI SENTIRE SOSTENUTI IN UN AMBIENTE PROTETTO

PER ACQUISIRE MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO PROBLEMA

PROGETTI COMETA: VECCHI E NUOVI

GRUPPO GENITORI
GRUPPO GIOCATORI
D'AZZARDO
IN ATTIVAZIONE:
GRUPPO TABAGISMO
GRUPPO ALCOLISTI
GRUPPO POLIASSUNTORI

**STRUTTURA RESIDENZIALE
PER
GIOCATORI D'AZZARDO
PATOLOGICI
CYBERDIPENDENTI
SHOPPING COMPULSIVO**

DAL GRUPPO A.M.A

TESTIMONIANZE

...ormai scommettevo su tutto, targhe delle auto, n° delle scarpe delle persone, temperatura, meteo,... pur di sfidare la sorte ... alla fine perdevi sempre ... la mia compagna e il gruppo mi stanno aiutando a fermarmi ma non è facile!

conoscevo le macchinette, parlavo con loro, mi confidavo ... le pregavo ... a volte mi ascoltavano con qualche piccola vincita ... pensavo di conoscerle ... ma mi hanno rovinato!!! ... sono dovuto andare alla caritas per dormire e mangiare e loro mi hanno indirizzato al gruppo ... da li ho ricominciato una lenta risalita.

laurea, un buon lavoro, qualche relazione affettiva ma la vera adrenalina era stare in rete a giocare ... ho rischiato di perdere tutto ... solo la fermezza di un vero amico mi ha fatto aprire gli occhi e per un orecchio mi ha trascinato nel gruppo ... da un anno non gioco più ... sto tornando quello che ero anni e anni fa ...

finiti i soldi ho iniziato a fare puffi, a fare imbrogli, rubare ... non avrei mai pensato di arrivare a tanto ... che fine che ho fatto ... il carcere ... la comunita' e poi il sert mi ha inserito nel gruppo e finalmente ho trovato persone che mi capiscono

non basta avere famiglia, l'amore delle figlie ... dalla compulsione di grattare l'ennesimo biglietto ... alla fine ti ritrovi in un reparto psichiatrico ... ho toccato il fondo ed il sert mi ha inviato in questo gruppo ... quanta fatica e quanta sofferenza per cambiare vita!

il bingo era il massimo ... lo amavo più di ogni altra cosa ... compresa la mia vita ... poi ho imparato a volermi bene ... ho smesso di giocare da due anni e ora aiuto gli altri ad uscirne ...

avevo tutto (per illusione) macchine, soldi, bella vita ... avevo il mondo in pugno ... ma tutto ciò non mi bastava ... ho perso tutto ... ora fatico nel lavoro ... fatico per non giocare ma nei compagni di gruppo ho trovato la vera solidarieta'...

avevo scarsa stima di me stesso ... pensavo che con i soldi vinti nel gioco avrei cambiato tutto ... un disastro ... ho visto un volantino sul gruppo di auto aiuto, mi sono fatto forza ... ho chiamato ... ora sono due anni che non gioco ... giorno per giorno sto riconquistando l'autostima ...

RICHIESTA DI AIUTO:

ATTENZIONE: LA COMPARSA ANCHE DI UNO SOLO DI QUESTI SEGNI INDICA CHE IL GIOCO SI STA TRASFORMANDO IN UNA PATOLOGIA

- *se ti accorgi che per te sta diventando un problema*
- *se hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre più elevate*
- *se hai mai sentito voglia di smettere di giocare, ma non ci sei riuscito*
- *se hai mai voluto tenere nascosto "quanto giochi" alle persone che ti conoscono ed ai tuoi parenti*
- *se giocare procura a te e alla tua famiglia complicazioni sempre più grandi.*

SE TI SEI TROVATO COSÌ, ANCHE IN UNA SOLA DELLE SITUAZIONI SOPRA DESCRITTE, PUOI AVERE UN PROBLEMA CON IL GIOCO CHE, SE TRASCURATO, TI PUÒ AVVIARE VERSO UNO STATO DI DIPENDENZA.

SE HAI PROBLEMI CON IL GIOCO, PUOI RIVOLGERTI A:

- **SER.T. LA SPEZIA, LERICI, PORTOVENERE,**
tel. 0187/534850 dal lunedì al sabato dalle ore 8,30 alle ore 14,30
- **SER.T. COMUNI VALLATA DEL MAGRA, DELLA RIVIERA E VAL DI VARA,**
tel. 0187/604496 dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 14,30
- **CONSORZIO COMETA,**
tel. 0187/718480, Fausto: 338 5981362, Laura: 335 8328136, Francesca 3934718438
- **COOP. MA.RIS,** *tel. 0187 20784*

ALLA SPEZIA LOTTANO CONTRO IL GIOCO D'AZZARDO:

ALCUNI COMUNI, MOVIMENTO NOSLOT, CARITAS, ASSOCIAZIONE VOCE AI DIRITTI, ASSOCIAZIONE VOLONTARI CRESCITA COMUNITARIA, ASSOCIAZIONE L'ÉGALITÉ, ALCUNE SCUOLE



5134

le persone in
trattamento nel
2012 per gioco
d'azzardo
patologico

800.000

sono i giocatori
d'azzardo
patologici stimati
in Italia

2.000.000

sono i giocatori
d'azzardo
problematici a
rischio di diventare
patologici stimati
in Italia

**AUMENTANO LE
PERSONE CHE
CHIEDONO AIUTO
MA SONO SOLO LA
PUNTA DELL'
ICEBERG**

La popolazione italiana totale è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% ha giocato d'azzardo (cioè spendendo denaro) almeno una volta negli ultimi 12 mesi. La stima però dei giocatori d'azzardo "problematici" (cioè coloro che giocano frequentemente investendo anche discrete somme di denaro, e non hanno ancora sviluppato una vera e propria dipendenza patologica ma sono a forte rischio evolutivo) varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale mentre la stima dei giocatori d'azzardo "patologici" (cioè con una vera e propria malattia di dipendenza) varia dallo 0,5% al 2,2% (DPA, Ministero della Salute, 2012). Da alcune osservazioni inoltre emergerebbe che il 60% degli introiti totali da gioco (almeno per quanto riguarda le slot-machine) sarebbero alimentati proprio da questa classe minoritaria di giocatori patologici più vulnerabili.

ALLARME!.. BAMBINI !!!

**400.000 BAMBINI TRA 7 E 9 ANNI
GIOCANO D'AZZARDO**

Indagine nazionale sul gioco d'azzardo nei minori, promossa dalla Società italiana medici pediatri (SIMPe) e dall'Osservatorio nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza (Paidòss).

Sarebbero almeno 800mila fra bambini e adolescenti italiani tra i 10 e i 17 anni che secondo le stime si dedicano regolarmente al gioco d'azzardo: una cifra impressionante, che rappresenta il 20%, ovvero un bambino su cinque. Ma a sconvolgere ancora di più è la notizia che 400mila tra i 7 e i 9 anni si divertono a scommettere la propria paghetta giocando a lotterie, scommesse sportive e bingo. Sono questi gli inquietanti risultati emersi dall'indagine nazionale sul gioco d'azzardo nei minori, promossa dalla Società italiana medici pediatri (SIMPe) e dall'Osservatorio nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza (Paidòss).

Genitori ambivalenti

Un «atteggiamento ambivalente inquietante», secondo il presidente di SIMPe e Paidòss, Giuseppe Mele. «I genitori», ha spiegato, «percepiscono più o meno chiaramente che il gioco d'azzardo potrebbe essere un problema ma sembra quasi che sia qualcosa che non li riguarda». Questo comportamento mette seriamente a rischio il futuro dei figli, dato che « un bimbo che si gioca la paghetta alla sala giochi diventerà molto probabilmente un adulto che butterà lo stipendio in qualche sala scommesse».

Il vizio nasce su Internet

«I minori navigano liberamente senza regole né limitazioni su siti internet di qualunque sorta», anche se «il gioco d'azzardo non ha più bisogno di un luogo fisico, lo trovi sul pc, sulle app», mette in allerta Mele. C'è però una forte esigenza di fare appello anche alle istituzioni, perché pongano fine «a ogni tipo di pubblicità sul gioco d'azzardo in tv». Stop anche alle app facilmente accessibili a tutti, che mettono pericolosi giochi d'azzardo a portata di mano dei più piccoli.



GRATTA E VINCI PERFINO ON LINE

- PER ADULTI?
- PER BAMBINI?
- PER FAMIGLIE?

La grafica non lascia spazio a dubbi, è evidente! È indirizzata a adolescenti e bambini. L'aspetto inquietante è che questo tipo di comunicazione e di marketing viene divulgata dall' AAMS acronimo di Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato che dal 2012 fa parte dell' Agenzia delle Dogane.

LA DOMANDA È : PERCHÈ USARE UNA GRAFICA PER BAMBINI PER UN PRODOTTO "IL GRATTA E VINCI" VIETATO AI MINORI E PER SOLI MAGGIORENNI???



C'È PERSINO CHI SI È INVENTATO VERE E PROPRIE STRUTTURE FORMATO FAMIGLIA: SALE GIOCHI PER BAMBINI E PRIMA INFANZIA, VIDEOGAME PER GLI ADOLESCENTI, ROULETTE E NEW SLOT PER I GENITORI.



L' INVASIONE DEL GIOCO D' AZZARDO LEGALIZZATO

- FINO A METÀ DEGLI ANNI '90 ESISTEVANO SOLO TOTOCALCIO, TOTIP E LOTTO
- Nel 1999 si dà il via al Bingo.
- Nel 2003 vengono installate le slot-machines.
- Nel 2005 si introduce la terza giocata del Lotto.
- Nel 2006 si aprono i punti gioco per le scommesse.
- Nel 2007-2008 aprono i “giochi che raggiungono l'utente”: sms telefonici, gioco on line.
- Tra il 2009-2010 per la ricostruzione dal terremoto all'Aquila è la volta delle nuove lotterie con estrazione istantanea, le VLT (videolotterie telematiche), l' eliminazione dei limiti al gioco on line, giochi di carte organizzati non solo più nei “tornei”.
- Nel 2011 si può fornire il resto della spesa , alle casse di un esercizio commerciale, in biglietti per il gioco d'azzardo i gratta e vinci, vengono istituiti i Bingo a distanza, e viene approvata la concessione per l'apertura di 1000 nuove sale da gioco per tornei di poker.

E COSÌ...SI DIFFONDE LA CULTURA DEL “PROVO A VINCERE”

Più in generale si sta manifestando una deriva di valori, dal valore dell' onestà e la dignità del lavoro, al “tutto e subito” che con il gioco d'azzardo produce solo perdite in tutti i campi dell' esistenza. L' Italia non è tendenzialmente un paese di scommettitori, come ad esempio l'Inghilterra. L'italiano non era un giocatore incallito ma lo sta diventando, per colpa della proliferazione scellerata delle possibilità di “giocare” e dello stesso bisogno indotto da una campagna di marketing spietata che altera la percezione della realtà nei soggetti più deboli. Il tradizionale tabaccaio, un tempo sollecitato per francobolli e sigarette, ora diventa a volte l'epicentro di una processione ludica fondata sulla speranza. Persino il resto spesso viene liquidato con un Gratta e Vinci dall'importo peraltro modico, come fosse un'abitudine consolidata. Al posto del welfare c'è l'industria manipolata della speranza.

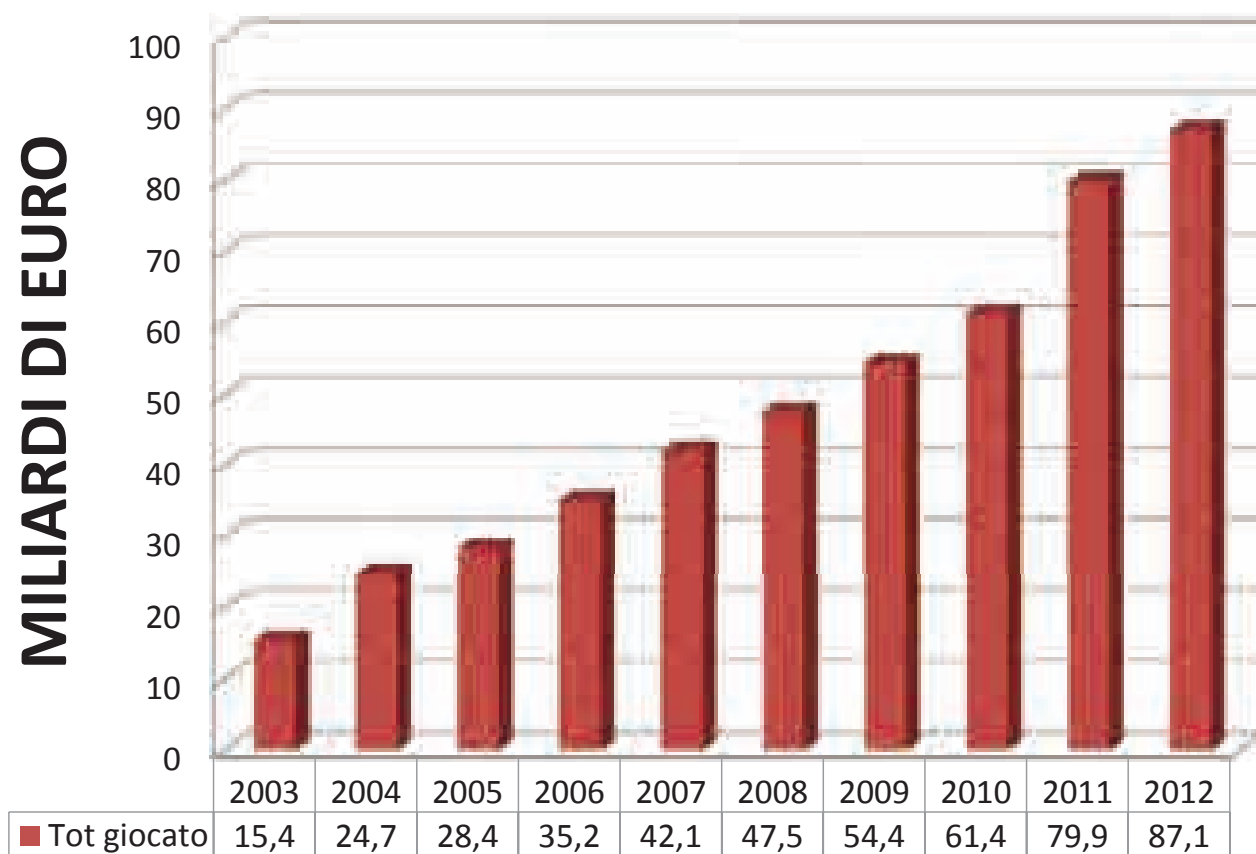
“Serve una nuova relazione tra l'uomo e il denaro: serve più etica e una maggiore moralità da parte di chi ha responsabilità nella guida del Paese ed è chiamato a tracciare le strade per le nuove generazioni. “il danno che deriva ai giovani da una concezione della vita e dei rapporti sociali in termini di scommessa anziché di quotidiano e onesto lavoro. I giovani sono continuamente ingannati, e questo è un crimine”.



SI VINCE ANCHE IL LAVORO!

Iniziativa che fa riflettere di un supermercato di Roma con una spesa minima di euro 30, «con scontrino unico» e 18 anni compiuti. I dodici vincitori, estratti a sorte, godranno, come premio, di dodici posti di lavoro in qualità di addetti «alle operazioni ausiliarie alla vendita». La durata del contratto è 4 (quattro!) mesi a part time, 24 ore settimanali.

ESCALATION DEL GIOCO D'AZZARDO



IL PARADIGMA DELLO STATO

che ha dato il via al gioco d'azzardo legalizzato, recitava, in sintesi, con questa formulazione: *“con l'offerta di gioco legale e sicuro si sottrae spazio alla criminalità che propone clandestinamente scommesse, sale da gioco, slot machine e varie altre forme di azzardo in aperta sfida allo Stato”*.

**LO STATO =
ALLA CRIMINALITÀ?**



DALLA FORTUNA CRIMINALE ALLA COSIDETTA FORTUNA DI STATO

Lo Stato ha sostenuto che per ridurre i margini alla delinquenza occorreva agire “attivamente” ed indurre masse di popolazione ad aderire alla “raccolta pubblica” di denaro con il gioco.

IN INTERNET GIOCATI NEL 2013 749 MILIONI DI EURO

Sono 420 i siti online per il gioco d'azzardo

Sono cresciute ulteriormente le occasioni di gioco via Internet grazie alla capillare diffusione di smartphone e tablet, ormai a disposizione di circa 20 milioni di italiani, ed è aumentata l'offerta di giochi con l'introduzione, a fine 2012, delle slot online.



Nell'era multimediale il giocatore d'azzardo cambia faccia: mentre prima era facilmente individuabile, "segregato" nei luoghi a lui deputati, ora chiunque sia in possesso di un computer, di un collegamento a internet e di una carta di credito può essere un giocatore compulsivo in un casinò. Il gioco on-line è estremamente pericoloso proprio perché, dalla solitudine della propria casa, il giocatore non ha freni, né inibitori né di tipo pratico: ha infatti 24 ore su 24 la possibilità di accedere al gioco e giocare ai casinò online con soldi veri senza incorrere nello sguardo giudicante degli altri. Viene in questo modo a mancare anche la funzione socializzante del gioco normale, che diviene un rituale solitario, e, facilmente, una compulsione. Anche qui, come nelle altre net-patologie, si crea un circolo vizioso in cui il soggetto rimane incastrato, trascurando quelli che sono i rapporti sociali e familiari.

L' ORGANIZZAZIONE CREA NELLA PERSONA DIPENDENTE LA CONVINZIONE MANIACALE DI POTER VINCERE AL CASINÒ, DI NEGARE O MINIMIZZARE IL PROBLEMA E CREDERE CHE SI PUÒ SMETTERE DA UN GIORNO ALL'ALTRO

UNA STORIA DI COME SI COMINCIA

Mi presento, sono Danilo M, un ragazzo di 25 anni.

Nella vita studio e lavoro, cerco di darmi da fare, vivo con Roberta, la mia fidanzata.

Due anni fa, navigando online, passando per un blog casinò, arrivai per caso in un sito di casinò virtuali ed incuriosito decisi di fare un piccolo deposito, 20 euro, ed iniziare a giocare. Ignoravo che quello sarebbe stato l'inizio di una brutta storia! Mi ricordo che quel giorno vinsi circa 100 euro e mi sentivo molto eccitato! Da sempre infatti sono stato appassionato di sport e scommesse, mi piace "l'adrenalina" che stimola questo tipo di attività, ma mai prima di allora avevo provato a giocare d'azzardo in un casinò virtuale! Il giorno dopo, ahimè, persi tutto... Mi dissi: "Eh vabè dai, mi sono divertito un pò, alla fine ho perso solo 20 euro" ma la stessa sera, preso dalla noia, riaccesi il pc e non riuscii a fare a meno di versare altri 20 euro... Inutile dire che persi anche quelli, dopo una manciata di minuti, ricordo che mi cimentai con la roulette, due tiri sbagliati e puff...i miei soldi erano svaniti! La mia reazione non fu delle migliori, pensai che la sfortuna si fosse accanita contro di me e feci un nuovo deposito con la ferma decisione di continuare giocare con soldi veri... Non ricordo la somma esatta, ma sicuramente era maggiore delle precedenti. Anche quel tentativo andò male, persi tutto e stavo per fare un nuovo deposito se non fosse stato per la mia ragazza che, iniziando a lamentarsi, mi ricordò che dovevamo uscire per andare a cena fuori...

Il giorno dopo, di prima mattina, accesi internet e ripresi a giocare: nuovo versamento, nuovo tempo passato a giocare con la roulette online e nuovi soldi persi. Da là in poi, senza rendermene conto, iniziai a giocare ogni giorno! Ogni tanto vincevo credendo che i miei trucchi e metodi per vincere al casinò funzionassero in modo infallibile (e furono proprio quelli i momenti che mi portarono a diventare dipendente dal gioco d'azzardo, perdevo 100 euro..arrivavo quasi a scocciarmi...ma poi ne vincevo 10 e subito cancellavo dalla mia mente le precedenti perdite..continuando a puntare e versare nuovi soldi), ma ormai il gioco d'azzardo online era diventato padrone della mia vita!



“ ho sempre pensato che sia un’ opera di bene dare alla gente liquori decenti e giochi d’azzardo onesti”

AL CAPONE (citato da Michael E. Parrish, “L’età dell’ansia”)



Ministero dell'Economia
e delle Finanze



DESCRIZIONE DEL GIOCO SECONDO I MONOPOLI DI STATO

L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato è il garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento. Assicura la trasparenza del gioco mediante la verifica di conformità alle prescrizioni normative degli apparecchi e delle loro modalità di funzionamento. L'Amministrazione intende valorizzare il ruolo sociale del gioco, la voglia di divertirsi con serenità, moderazione e senso di responsabilità. Fissare le regole e, nel contempo, farle rispettare, significa educare al gioco valorizzandone la funzione di aggregazione sociale, di momento di creatività e di comunicazione tra gli individui. Gli apparecchi denominati sono gli unici, assieme a quelli denominati Videolotteries, che, tra quelli idonei per il gioco lecito, restituiscono vincite in denaro.

ART. 41 COSTITUZIONE

TITOLO III- RAPPORTI ECONOMICI

“L’INIZIATIVA ECONOMICA PRIVATA È LIBERA, MA NON PUÒ RIVOLGERSI IN CONTRASTO CON L’UTILITÀ SOCIALE O IN MODO DA CREARE DANNO ALLA SICUREZZA, ALLA LIBERTÀ, ALLA DIGNITÀ UMANA

IL CODICE PENALE

QUAL’È L’INTERPRETAZIONE OGGI DELL’ ARTICOLO 721 DEL CODICE PENALE CHE STATUISCE: “SONO GIOCHI D’AZZARDO QUELLI NEI QUALI RICORRE IL FINE DI LUCRO E LA VINCITA O LA PERDITA È INTERAMENTE ALEATORIA” ?

E, DI PIÙ, L’ ARTICOLO 718. “CHIUNQUE IN UN LUOGO PUBBLICO O APERTO AL PUBBLICO, O NEI CIRCOLI PRIVATI DI QUALUNQUE SPECIE, TIENE UN GIOCO D’AZZARDO O LO AGEVOLA, È PUNITO CON L’ARRESTO DA TRE MESI A UN ANNO E CON L’AMMENDA NON INFERIORE A 206 EURO”

LA GRAN PARTE DEI GIOCHI PROPOSTI DALLO STATO SONO GIOCHI D’AZZARDO!

ALLA FINE CHI GUADAGNA SULL' IGNORANZA E SULLA DISPERAZIONE ? LE MAFIE E ALCUNE LOBBY POLITICHE

LE PIÙ RECENTI INDAGINI DELLA GUARDIA DI FINANZA HANNO MOSTRATO CHE LE MAFIE, IN CONSEGUENZA DELLA CRESCENTE E RAPIDA DIFFUSIONE DI CENTRI SCOMMESSA DEL TUTTO LEGALI SOTTO IL PROFILO FORMALE, INTERVENGONO IN FORMA OCCULTA O PROPONENDOSI COME SOCI, INVESTENDO NEL SETTORE LEGALE I PROVENTI DERIVANTI DAL MERCATO NERO. «CIÒ AVVIENE QUANDO I CLAN IMPONGONO A TUTTI I BAR ESISTENTI NEL LORO TERRITORIO DI 'METTERE' LE NEW SLOT E DI NOLEGGIARLE DALLE DITTE AD ESSI RICONDUCIBILI; O QUANDO INVESTONO I LORO CAPITALI ACQUISENDO LA GESTIONE DI SALE GIOCHI O BINGO ALLO SCOPO DI MOLTIPLICARE RAPIDAMENTE L'INVESTIMENTO. SI TRATTA DI ATTIVITÀ FORMALMENTE LEGALI, GESTITE PERÒ CON METODI E CAPITALI CRIMINALI».

- 1. IN 10 ANNI...***
- 2. IL VOLUME DEL GIOCO PASSA DA 24 A 87 MILIARDI***
- 3. LE ENTRATE PER LO STATO PASSANO DA 7 A SOLO 8 MILIARDI***
- 4. IN AUMENTO LE SPESE SANITARIE CAUSATE DALLA PATOLOGIA DEL GIOCO D'AZZARDO CHE SONO A CARICO DELLO STATO***

FINANZIAMENTI AI PARTITI, POSTI DI LAVORO AD EX - DIPENDENTI PUBBLICI / DIRIGENTI PUBBLICI, SPONSORIZZAZIONI DI CAMPAGNE ELETTORALI, CONSULENZE. L'INTRECCIO TRA POLITICA E AZZARDOPOLI HA ALLE SPALLE RELAZIONI COLLAUDATE. OGNI TANTO I LEGAMI SALTANO FUORI NELLE INCHIESTE DELLE PROCURE ANTIMAFIA. ALTRE VOLTE BASTA SPULCIARE NEI BILANCI DEI GIGANTI DELLE SCOMMESSE PER SCOVARE MANCE TRASVERSALI.

LO SVILUPPO DELL'AZIONE GIUDIZIARIA DI CONTRASTO ALLE PRATICHE CLANDESTINE METTE IN LUCE UNO SCONCERTANTE TANDEM TRA IL LEGALIZZATO E IL CRIMINALIZZATO: IL SUCCESSO DELLE OPERAZIONI DI MARKETING DEL PRIMO FINISCE PER RIFLETTERSÌ SULL'ESPANSIONE DELL'ALTRO, IN UN'INTERAZIONE CHE È GIÀ STATA RILEVATA, ALMENO DALLE CORRENTI PIÙ CRITICHE DEL PENSIERO ECONOMICO E SOCIALE, PER ALTRE FORME DI "NOCIVITÀ" GENERATRICI DI LUCRO (TABAGISMO, CONSUMO DI STUPEFACENTI).

GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO: UNA DIPENDENZA



Il Gioco d'Azzardo Patologico viene considerato dalla Comunità Scientifica come una "dipendenza", le ragioni derivano dalla somiglianza degli effetti che il gioco d'azzardo e le sostanze producono. Nel Gioco d'Azzardo Patologico, si hanno spesso tentativi infruttuosi di controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo; nel caso della dipendenza da sostanze, similmente, si osserva il desiderio persistente o tentativi infruttuosi di "ridurre o controllare l'uso della sostanza". Non è raro osservare come nei giocatori d'azzardo patologici, in modo simile ai tossicodipendenti, il gioco diventi la sola ragione di vita, il centro della giornata, a tal punto che tutte le attività sono finalizzate ad esso, e tutti o quasi i pensieri vi sono incentrati (sul gioco vero e proprio o sui modi di procurarsi denaro da spendere nel gioco). In modo molto simile a come agiscono le droghe, il gioco patologico "congela" lo sviluppo della persona, lo sviluppo naturale delle capacità di fronteggiare con successo gli eventi negativi della vita, di crescere come adulti competenti e responsabili: tutte le risorse cognitive

ed emotive sono concentrate sul gioco. Non c'è spazio per nient'altro. Nonostante tutte queste somiglianze fra le dipendenze da sostanze e da gioco d'azzardo, non si possono ignorare due fatti importanti. Innanzitutto, la "dipendenza" da gioco non si instaura per effetto di una sostanza sul cervello. O meglio, la sostanza per la quale si sviluppa dipendenza non è assunta dall'esterno. Non si può ignorare, infatti, che parte importantissima della dipendenza da sostanze (eroina e cocaina principalmente) sta nel fatto che esse hanno caratteristiche tali per cui, se il sistema nervoso si abitua ad entrarne in contatto, instaura poi un meccanismo fisiologico di astinenza e dipendenza. Il bisogno della sostanza, in altre parole, dopo un po' di tempo dalla prima assunzione diventa "fisico", non soltanto psicologico. Anche nel gioco d'azzardo, quando si vince, il cervello rilascia sostanze, quali le endorfine, responsabili della sensazione di piacere conseguente alla vittoria. Chi assume droga può prevedere sia le conseguenze sull'organismo e sul proprio stato psicologico, che i diversi stadi che si susseguono temporalmente dopo l'assunzione. Il giocatore patologico non ha la stessa certezza: una sessione di gioco potrebbe avere effetti estremamente gratificanti, molto frustranti o assumere le molte sfumature intermedie. In altri termini, non esiste in questo caso la possibilità di prevedere lo sviluppo degli eventi. Non è una differenza di poco conto: non sarebbe per nulla strano che parte importante dell'eccitazione e della bramosia del giocatore d'azzardo provenissero proprio dall'impossibilità di previsione... una sorta di eccitante salto nel vuoto, ad occhi chiusi.

CAMPAGNE NAZIONALI CONTRO IL GIOCO D'AZZARDO



LA BATTAGLIA NO SLOT NON È CIRCOSCRITTA AD UN SOLO TERRITORIO O AD UNA SOLA COMUNITÀ MA SI INSINUA NELLA VITA DI TUTTI. PER QUESTO ABBIAMO BISOGNO DI VOI.

L'Associazione Movimento NoSlot – AMNS è il modo in cui una rete di comunità, territori, associazioni e singoli cittadini hanno deciso di darsi forma giuridica per continuare con più vigore ed efficacia la battaglia contro il Gioco d'azzardo patologico.



Non aspettare i tempi, a volte troppo lunghi della politica, ed agire subito, e soprattutto insieme, dando vita ad uno slot mob, recandoci insieme a fare colazione in un bar che ha scelto la disinfestazione dalle slot e/o altri giochi d'azzardo



TRA GLI OBIETTIVI PRINCIPALI DEL 'MANIFESTO' C'È:

- **RICHIESTA** di una legge nazionale fondata sulla riduzione dell'offerta;
- **COSTITUIRE** delle reti sovra territoriali con le Asl, Prefettura, Questura e Dia per monitorare e prevenire le patologie da gioco d'azzardo.



LA CAMPAGNA A CUI ADERISCONO IL CONSORZIO COMETA IL CENTRO DI ASCOLTO L'ASSOCIAZIONE VOLONTARI DI CRESCITA COMUNITARIA L' ASSOCIAZIONE VOCE AI DIRITTI È PROMOSSA DA UNA PLURALITÀ DI SOGGETTI: istituzioni, organizzazioni di Terzo Settore, associazioni di consumatori, sindacati: Acli, Ada, Adusbef, Alea, Anci, Anteas, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Consorzio Cometa, Ctg, Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FeDerSerD, Fict, Fitel, Fondazione Pime, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera, Rete della conoscenza, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker-pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp.

UN LIMITE ALL'AZZARDO



**mettiamoci
in gioco**

**CAMPAGNA NAZIONALE
CONTRO I RISCHI
DEL GIOCO D'AZZARDO**

APPELLO AI CANDIDATI ALLE ELEZIONI POLITICHE 2013 PER REGOLAMENTARE LA DIFFUSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA

La campagna Mettiamoci in gioco propone ai candidati alle elezioni politiche 2013 di stringere insieme un patto per ridurre fortemente i rischi sanitari e sociali e i costi economici per la collettività connessi al gioco d'azzardo.

1. Modificare la legislazione vigente in modo che venga dato ai sindaci e alle giunte comunali un reale potere di controllo sulla diffusione e utilizzo dei numerosi strumenti di gioco sul proprio territorio, non solo per ragioni di ordine pubblico e di sicurezza, ma in virtù della responsabilità sanitaria che compete ai sindaci.
2. Intervenire sulla tassazione sui giochi, eliminando l'enorme e ingiustificata variabilità attuale ed elevando le entrate complessive per lo Stato, visto che al notevole aumento del volume d'affari del settore ha fatto seguito un livello costante di introiti per la collettività.
3. Contribuire a portate a termine, sia nelle Commissioni ministeriali sia nella Conferenza Stato-Regioni, le procedure previste dal decreto Balduzzi per l'inserimento del gioco d'azzardo patologico nei Livelli essenziali di assistenza (Lea).
4. Vincolare l'1% del fatturato annuo dei giochi d'azzardo al finanziamento delle azioni di prevenzione, assistenza, cura e ricerca relative al gioco d'azzardo patologico, garantendo anche attraverso questo fondo il rispetto e l'attuazione dei Lea sanciti dal decreto Balduzzi.
5. Dare seguito a quanto stabilito nel decreto Balduzzi sulla regolamentazione della pubblicità che riguarda il gioco d'azzardo, vietando inoltre le pubblicità che indicano le possibilità di vincita senza contrapporre alle possibilità di perdita e quelle che promuovono illusorie probabilità di vincite facili e stabilendo criteri più stringenti sull'obbligo di comunicare le reali probabilità di vincita, indicando a tal fine la percentuale di premi pari all'importo giocato e la percentuale di premi superiori a tale importo.
6. Vincolare l'esercizio delle concessioni al rispetto del codice di autoregolamentazione pubblicitaria adottato dalla Federazione Sistema Gioco Italia, stabilendo al contempo una Authority di controllo esterna ad Aams, con reali capacità sanzionatorie verso i trasgressori.
7. Stabilire una moratoria sull'introduzione di nuovi giochi, sia in presenza fisica sia attraverso il web, e al bando di nuove concessioni, fino a quando non saranno noti i risultati delle ricerche promosse da enti terzi, non in conflitto di interesse, al fine di commisurare i rischi e i benefici delle attuali politiche in materia di gioco d'azzardo.
8. Adottare un registro unico nazionale delle persone che chiedono l'autoesclusione dai siti di gioco d'azzardo, uniformando la disciplina che regola le scelte di autolimitazione e autoesclusione per tutti i concessionari di gioco on line.

NO SLOT: UN MANIFESTO PER NON STARE A GUARDARE

In periodi di crisi, con l'accrescersi delle **disuguaglianze economico-sociali**, la contrazione del welfare e l'inaspirarsi delle situazioni di bisogno anche estremo, per milioni di italiani il ricorso alla fortuna sembra rappresentare l'unica, ma illusoria opportunità per «rimettere a posto le cose». Il 6% dei giocatori abituali, ossia circa un milione e mezzo di italiani secondo le stime dell'Organizzazione Mondiale della Sanità rientra nella categoria dei giocatori affetti da disturbi comportamentali compulsivi. Ma il problema non è riducibile alla patologia del problema. Il problema è a monte, nelle scelte e pertanto è etico, politico, economico e al tempo stesso civile. **Il gioco d'azzardo di massa, forse, trasferisce ricchezza, ma non ne produce.** Non solo, la pervasività dei nuovi giochi a moneta rischia di compromettere destinazione e natura di luoghi da sempre ritenuti primariamente d'incontro, anziché di consumo (pensiamo ai bar, ma anche alle sale d'attesa).

In contesti perduranti di crisi e oltre limiti di fruizione e accesso che nel corso degli anni si sono sempre più assottigliati, **questo gioco produce quindi non solo disvalori e dipendenze, ma vere e proprie diseconomie.** Non solo le famiglie, ma anche le città, i paesi, i luoghi si impoveriscono sempre più, negando spazio, centralità e tempo alla persona.

Il gioco ha una sua funzione-speranza, che se spinta come oggi all'eccesso - un eccesso di sistema, non solo individuale è bene ribadirlo - mina l'etica del lavoro e della condivisione, a tutto vantaggio di un'etica dell'affidamento. Si confida nel caso, di confida nella sorte, si perde fiducia negli altri e le comunità di disgregano secondo un processo tanto drammatico, quando logico e inevitabile se non si pone rimedio.

Auspichiamo quindi prima di ogni proposta nel merito una presa di coscienza del problema, da parte dei cittadini, delle associazioni, dei corpi intermedi e non da ultimo delle autorità che vivono, lavorano e operano sui territori. Ci rivolgiamo a loro, a voi affinché il disagio nostro e vostro si faccia proposta aggregandosi senza pregiudiziali ideologiche o di parte attorno e a partire dai seguenti punti

> TUTELARE

Ci impegniamo a tutelare **la libera crescita dei nostri ragazzi.** Affinché il gioco sia nient'altro che gioco e forme anche indirette di "azzardo" non si introducano surrettiziamente nei luoghi - es. ludoteche, centri di aggregazione - del loro divertimento e della loro formazione.

> SOSTENERE

Ci impegniamo a sostenere **i commercianti e i titolari d'impresa** - ad es. bar, edicole, benzinai e negozi alimentari - che non intendono trasformare la ragione sociale del loro lavoro in funzione subordinata rispetto al guadagno derivante dal gioco d'azzardo. Proporre sul piano locale una riduzione della pressione fiscale per gli esercizi "virtuosi".

> AVANZARE

Ci impegniamo ad avanzare sui territori **proposte concrete** per contenere, limitare e arginare il "consumo di suolo" da parte di "sale giochi", soprattutto in prossimità di luoghi sensibili (ospedali, case di riposo). Fare rete e favorire a tal fine il dibattito, il confronto e l'incontro, organizzando momenti di riflessione e approfondimento. Fare pressione affinché sui territori - quartieri, comuni, province - le autorità prendano coscienza del problema e, con l'appoggio e la spinta di cittadini e associazioni, pongano in essere quanto di loro competenza per limitare il fenomeno.

> PROMUOVERE

Ci impegniamo a promuovere una **"mappatura" periodica dei locali**, degli apparecchi e dei dispositivi di gioco sul proprio territorio affinché sia chiaro quanto peso e quale spazio occupano nell'economia del proprio quartiere o del proprio comune.

> ATTIVARSI

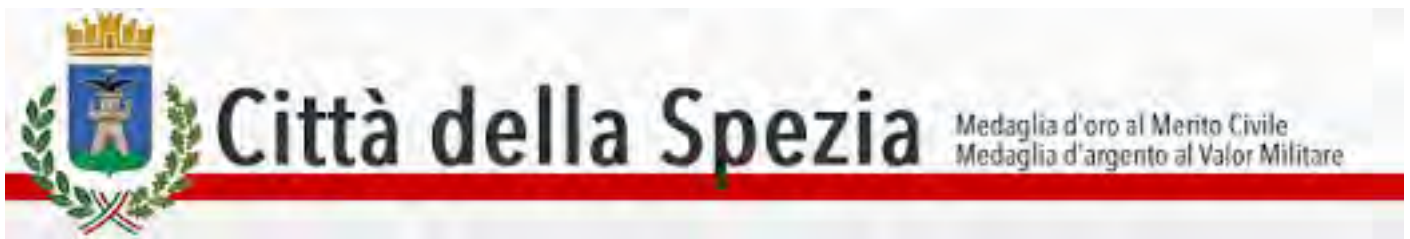
Ci impegniamo a sostenere le **iniziative legislative locali e nazionali** che mirano a regolare e limitare l'azzardo legale e la prevista avanzata del gioco on-line e su cellulare.

CONSULTA PER LA LEGALITA'

Fin dai suoi primi passi, la Consulta Comunale della Legalità di Sarzana ha sollecitato all'Amministrazione l'elaborazione di un Regolamento per il gioco d'azzardo, ritenuto unico valido strumento di prevenzione contro la dilagante ludopatia.

L'Amministrazione Comunale ha convenuto sulla necessità dello strumento ed ha attivato, nel corso del 2014, la competente Commissione Affari Istituzionali, per la stesura del documento.

A distanza di alcuni mesi, sono state sottoposte alla valutazione della Consulta tre ipotesi di Regolamento, di volta in volta rivedute e corrette in base ai suggerimenti espressi. L'ultima stesura rivisitata e corretta è attualmente nelle mani del Presidente della Consulta e dovrà essere oggetto di valutazione da parte dell'Assemblea della Consulta stessa, convocata alla presenza del Sindaco per il 9 ottobre 2014.



SEGRETERIA GENERALE PRESIDENZA CONSIGLIO COMUNALE

167/2014 ordine del giorno alla mozione sulla ludopatia presentato dal consigliere comunale Ferraioli Maurizio - e' approvato con il seguente esito: presenti 31 votanti 30 favorevoli 30 contrari 0 astenuti 0 non partecipano 2

Si Impegna il Sindaco e l'Amministrazione a verificare e contrastare con ogni mezzo a disposizione le pubblicità nelle trasmissioni radio e tv come previsto dall'emendamento recentemente approvato. A costituirsi parte attiva nel coordinamento regionale sulla campagna "Mettiamoci in gioco". A sollecitare la Regione Liguria affinché emani una Legge con gli stessi contenuti dell'art. 98 L. reg. Toscana n. 28/2005. A mettere in atto qualsiasi azione, consentita dalla Legge, per contrastare il gioco d'azzardo. In caso di emanazione da parte della Regione Liguria di disposizioni con i contenuti che si riassumono in "Al fine di valorizzare e tutelare aree di particolare interesse del proprio territorio, i comuni possono sottoporre l'attività commerciale a particolari limitazioni e prescrizioni, anche individuando attività o merceologie incompatibili con le esigenze di tutela e con la natura delle aree", approvare un piano che limiti in aree da definire il gioco d'azzardo. A portare quanto prima in commissione bilancio la discussione sulla quantificazione di piccoli incentivi fiscali ai locali cosiddetti "No Slot" come da mozione approvata nel 2013.

“MACCHINETTE” LA VELOCITÀ DELLE GIOCATE SCATENA LA DIPENDENZA

Uno dei massimi esperti mondiali sul gaming rivela come la velocità delle giocate sia un fattore scatenante della dipendenza. La legge italiana però oggi di fatto recepisce le indicazioni delle aziende produttrici. Tanto che in un'ora di gioco da noi si arriva a premere il tasto play anche 3mila volte contro le 600 di uno statunitense.

La velocità o fattore-tempo è parte determinante di questo processo, ma è anche tra le cause principali della degenerazione del gioco. Inconciliabili, da questo punto di vista, appaiono le esigenze del business e quelle della “tutela” del giocatore. Ai fini della “produttività di gioco”, infatti, la durata ottimale di una partita a una slot-machine, ha dichiarato un rappresentante della Bally, una delle più importanti aziende produttrici al mondo, è di 3,5 secondi. Il giocatore, però, dipendente o meno che sia, non percepisce quella velocità come tale, ma come “abilità”, persino quando la presunta “abilità” lo porta a perdere. Per il giocatore è persino più importante tenere il “ritmo” della macchina, che vincere.

Tratto dal magazine del non profit e degli stili di vita sostenibili



FATTORE TEMPO

FATTORE AMBIENTE

La velocità è un fattore determinante per aumentare il profitto e aumentare il vantaggio della macchina. Dimensione, prestigio, decorazione, raffinatezza e potere spende: la velocità della macchina è il circolo virtuoso che garantisce la redditività nel tempo di gioco, che per tre volte distende, prima e dopo, l'ultima concentrazione "sensitiva".

La velocità è un fattore determinante per aumentare il profitto e aumentare il vantaggio della macchina. Dimensione, prestigio, decorazione, raffinatezza e potere spende: la velocità della macchina è il circolo virtuoso che garantisce la redditività nel tempo di gioco, che per tre volte distende, prima e dopo, l'ultima concentrazione "sensitiva".

Interventi sulla giocata minima

Classi di gioco

Alcune

