



REGIONE SICILIANA
AZIENDA SANITARIA PROVINCIALE DI ENNA
Dipartimento Salute Mentale
Area Dipartimentale Dipendenze Patologiche



Carta dei Diritti del Giocatore d'Azzardo

Campagna di sensibilizzazione e di informazione sul Gioco d'Azzardo Patologico e su Droghe, alcol e fumo
promossa dal Servizio Dipendenze Patologiche dell'A.S.P. n. 4 di Enna
Progetto "Just a Game"
PSN 2014

1. PREMESSA

Il Servizio Dipendenze Patologiche dell'A.S.P. n. 4 di Enna a partire dalla seconda metà del 2018 ha avviato diversi progetti volti a contrastare le dipendenze patologiche, in collaborazione con il territorio e gli Enti locali della provincia ennese. Nello specifico, è iniziata da parte del Ser.T. (Servizio Tossicodipendenze) dell'A.S.P. di Enna una campagna di sensibilizzazione e di informazione sul Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) e sulle dipendenze patologiche in generale (cosiddette *new addiction* o "dipendenze senza sostanze"), al fine di rispondere ad una domanda d'aiuto e di intervenire successivamente su vari livelli di prevenzione e azione mirata, coinvolgendo medici di base, scuole, operatori e gestori delle sale giochi, associazioni del Terzo Settore e le Istituzioni del territorio (Questura, ex Provincia, Comune, ecc...).

Il fenomeno del GAP sta assumendo in tutta Italia dimensioni sempre più allarmanti, sia da un punto di vista socioeconomico che sanitario, specie al Sud dove scarseggiano lavoro e sicurezza economica. Se si analizza la situazione, la Sicilia è la regione del meridione dove si gioca di più dopo la Campania. Chi risulta essere meno presa, ma non di certo immune, dalla febbre del gioco è la provincia di Enna che si mantiene su livelli inferiori rispetto alla media regionale. La città di Enna è quella dove si gioca meno in tutta la Sicilia; tuttavia questo non vuol dire che i problemi legati alle ludopatie non esistano. Il Ser.T. ha infatti messo in luce già da tempo, con varie dichiarazioni anche agli organi di stampa, come le dipendenze da gioco d'azzardo siano nettamente sottostimate nella nostra provincia. Inoltre, il fenomeno non riguarda solamente una categoria di persone più povere e svantaggiate, ma colpisce tutte le fasce d'età. Difficile fare dunque un identikit tipo del giocatore compulsivo che va dalla casalinga all'anziano, all'uomo di mezza età, fino ai ragazzini.

L'obiettivo del Servizio Dipendenze Patologiche di Enna è quello di sviluppare interventi trasversali sul GAP e sulle altre forme di dipendenza quali malattie croniche e recidivanti, al fine di ridurre e limitare i comportamenti a rischio e le conseguenze che possono esservi sulla vita relazionale, lavorativa e soprattutto sulla salute psicofisica della persona.

Compito del Ser.T. di Enna è infine sensibilizzare verso un Gioco d'Azzardo Sostenibile che si concretizzi nel fornire servizi responsabili di gioco d'azzardo mettendo a disposizione opportunità educative, informazioni, assistenza e risorse relative alle problematiche del GAP. Si vuole a riguardo implementare un lavoro di rete sul territorio, con l'impegno di promuovere giochi socialmente responsabili e di tutelare i minori e le fasce della popolazione più vulnerabili.

2. COS'È LA CARTA DEI DIRITTI DEL GIOCATORE

La Carta dei Diritti del Giocatore d'Azzardo rappresenta uno strumento utile grazie al quale ottenere informazioni e consigli in merito al gioco d'azzardo e ai rischi ad esso correlati, oltre ad avere lo scopo di tutelare il soggetto da qualsiasi forma di gioco illegale. Tramite essa, il Ser.T. esplica la propria mission, la struttura, le prestazioni erogate e gli impegni assunti nella prevenzione e nella lotta al GAP e alla illegalità.

2.1 Struttura della carta

Attraverso tale Carta, predisposta dal Ser.T. di Enna, si vuole informare il giocatore su:

- i riferimenti normativi che regolano il gioco;
- i rischi legati al gioco illegale e le problematiche connesse;
- chi può giocare;
- come giocare in maniera responsabile e sostenibile;
- i doveri del Giocatore;
- ulteriori fonti di informazione per una comprensione chiara e adeguata del GAP;
- servizi e strumenti per il Giocatore;
- il ruolo del Ser.T. nella lotta al GAP;
- i canali di ascolto del Giocatore in difficoltà.

Il Giocatore ha così a disposizione uno strumento che:

- lo aggiorna e lo tutela;
- gli consente un controllo diretto sulla qualità dei servizi di cui usufruisce e la loro coerenza con il Gioco Sostenibile.

2.2 Disponibilità della carta

La Carta dei Diritti del Giocatore è resa disponibile all'utenza direttamente all'interno dei locali del Ser.T., delle sale giochi di Enna e della provincia, e presso i medici di base aderenti, in formato cartaceo. Tutti devono essere avvisati dell'esistenza della Carta dei Servizi e di come poter accedere ad essa.

3. RIFERIMENTI NORMATIVI¹

L'esigenza di regolamentare il gioco d'azzardo, oltre a quella di garantire la tutela del giocatore in quanto consumatore e beneficiario di servizi, è da sempre stata una priorità dello Stato italiano che attraverso l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), altrimenti detta Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)², ha dato vita ad una serie di leggi e normative, più volte

¹Vedi in basso Leggenda normative.

²L'AAMS, fondata nel 1927, svolge le funzioni statali in materia di gioco esercitando l'attività amministrativa diretta alla regolazione ed al controllo dell'intero comparto. Il compito è quello di promuovere giochi socialmente responsabili, stabilendo criteri e codici comportamentali diretti agli operatori del settore, sui quali esercita azione di vigilanza; particolare attenzione alla tutela dei minori e dei soggetti più vulnerabili. L'AAMS disegna quindi, nell'ambito delle

riviste e aggiornate in relazione ai cambiamenti socio-culturali che hanno riguardato il nostro paese, specie in materia di gioco legale e responsabile e di prevenzione delle dipendenze da gioco. Sul fenomeno della ludopatia infatti si registrano ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che di regolare i profili di carattere fiscale. Si tratta di una scelta strategica che punta sulla distinzione tra gioco legale e gioco illegale, contrapponendo il divertimento e l'emozione di un gioco controllato e garantito dallo Stato alle conseguenze negative di quello illecito.

3.1 Contrasto all'illegalità

Intorno al mercato del gioco si sviluppano inevitabilmente fenomeni di illegalità. La dipendenza dal gioco d'azzardo crea infatti debiti di gioco, il che vuol dire usura e prestiti a tassi impossibili pretesi dalle organizzazioni criminali. Secondo il CODACONS, nel miraggio di ottenere una vincita risolutiva, i cittadini sono indotti a scommettere cifre di volta in volta più ingenti, rischiando di compromettere la serenità e le condizioni generali di vita delle loro famiglie. La regolamentazione del gioco distingue, per tale ragione, i giochi vietati da quelli consentiti; per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione rilasciata dall'AAMS, mentre per i primi viene fatto divieto assoluto di offerta da parte di chiunque e in qualsiasi forma. Anche Regioni e Comuni sono intervenuti in materia di gioco. In particolare, al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla crescente popolarità del gioco a distanza, l'AAMS opera su due fronti: da un lato con una puntuale regolamentazione del settore, al fine di rendere l'offerta legale di intrattenimento "online" adeguata al consumatore e concorrenziale rispetto a quanto proposto dai siti "off shore", dall'altro individuando e inibendo i siti di gioco privi delle autorizzazioni previste e delle garanzie per i giocatori.

3.2 Gioco legale

A partire dal 1931, le disposizioni del Testo Unico in materia di pubblica sicurezza sono state modificate per garantire una sempre maggiore tutela legale del consumatore in relazione alle esigenze sopra esposte. Con il **decreto legislativo n. 496 del 1948** si è innanzitutto affidata allo Stato e al Ministero delle finanze la gestione e l'esercizio dei giochi di abilità e dei concorsi pronostici. Nel 2005 è stato redatto il **Codice del consumo** che riordina le normative concernenti i processi di acquisto e consumo, al fine di assicurare un elevato livello di tutela dei consumatori e degli utenti. A questi ultimi sono riconosciuti alcuni fondamentali diritti quali: la tutela della salute; l'adeguata informazione e la corretta pubblicità; l'esercizio delle pratiche commerciali secondo principi di buona fede, correttezza e lealtà; l'educazione al consumo, orientata a favorire la consapevolezza dei propri diritti e interessi, e a rendere chiaramente percepibili benefici e costi conseguenti alla propria scelta di consumo. Il Codice vieta le pratiche commerciali scorrette (ingannevoli e aggressive) che omettono informazioni rilevanti di cui il consumatore medio ha bisogno in uno specifico contesto, per prendere una decisione consapevole di natura commerciale, e induce in tal modo il consumatore/utente medio ad assumere una decisione di natura commerciale

leggi e degli indirizzi dell'Autorità politica, le linee guida per una evoluzione razionale del settore, verifica costantemente la regolarità del comportamento degli operatori e contrasta i fenomeni illegali. Successivamente l'AAMS è stata incorporata nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che si fa garante della legalità e della sicurezza in materia di apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento per assicurare la trasparenza del gioco.

che non avrebbe altrimenti preso.³ La **legge n. 266 del 2005**, al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione online dei giochi con vincite in denaro, attribuisce in particolare all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato 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**, 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 online da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario. Con il c.d. "conto di gioco", 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** viene rivisto lo schema di convenzione tipo delle 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, facendo quindi divieto generalizzato di gioco per i minori di anni diciotto. Il **decreto legge n. 98 del 2011**, nel ribadire il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di diciotto anni, inasprisce le sanzioni di natura pecuniaria, di sospensione dell'esercizio e 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 sulle disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio.

Un intervento più organico in materia è stato effettuato con il **decreto legge n. 158 del 2012** (c.d. **Decreto Balduzzi**), il quale ha definito un nuovo perimetro con specifiche prescrizioni entro il quale le attività di comunicazione in materia di gioco possono essere esercitate in Italia, ai fini di un'adeguata prevenzione dei fenomeni di gioco compulsivo. Tali norme, per garantire un'efficace attuazione, richiedono la definizione di un processo che coinvolga tutti gli attori della filiera del gioco, assicurando il raggiungimento dei risultati in termini di massimo contenimento dei predetti fenomeni patologici. Solo così è possibile incentivare la responsabilità e la consapevolezza nei comportamenti dei giocatori, veicolando attraverso messaggi promozionali i concetti di legalità, correttezza e trasparenza. Nello specifico sono previsti:

- l'aggiornamento nei profili sanitari dei livelli essenziali di assistenza (LEA) in riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia. In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il Piano d'Azione Nazionale.
- Il divieto di inserire messaggi pubblicitari, relativamente ai giochi con vincite in denaro, all'interno delle 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, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via internet, che incitano al gioco esaltandone la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. La pubblicità deve riportare in modo

³Il Consiglio nazionale dei consumatori e degli utenti istituito presso il Ministero dello Sviluppo Economico ha il compito di mettere in atto tutte quelle azioni (pareri, studi, proposte) fondamentali per la tutela del consumatore/utente avvalendosi della collaborazione delle Associazioni dei consumatori e degli utenti rappresentative a livello nazionale; queste ultime sono legittimate ad agire, ai sensi dell'articolo 140 del Codice, a tutela degli interessi collettivi dei consumatori e degli utenti attraverso misure idonee a correggere o eliminare gli effetti dannosi delle violazioni accertate, che possono andare dalla conciliazione fino alla classaction (Prima Classaction promossa dal Codacons nel giugno 2017).

- chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco.⁴
- L’inserimento di avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita, sulle schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco, cioè quelli che si attivano con l’introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (VLT); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all’offerta di giochi con vincite in denaro.
 - L’esposizione da parte dei gestori di sale da gioco e di esercizi in cui vi sia offerta di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi, di materiale informativo predisposto dalle aziende sanitarie all’ingresso e all’interno dei locali, diretto a evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura e al reinserimento sociale delle persone con patologie correlate al GAP.
 - La segnalazione da parte del Ministero dell’Istruzione dell’importanza del gioco responsabile ai dirigenti degli istituti primari e secondari, ai fini dell’organizzazione di campagne informative ed educative sul tema.
 - Il divieto di ingresso ai minori di anni diciotto 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 come 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.
 - L’intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa e la progressiva ricollocazione della rete fisica di raccolta dei punti gioco, tenendo conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi.⁵

Il Decreto Balduzzi ha inoltre istituito un Osservatorio con cui valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d’azzardo e il fenomeno della dipendenza grave; inizialmente nato presso l’ADM, il suddetto è stato successivamente trasferito al Ministero della Salute ai sensi della **legge n. 190 del 2014** 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 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 (un milione annuo per la sperimentazione di software per monitorare il comportamento del giocatore e generare messaggi di allerta). Tale legge contiene anche una disciplina transitoria in materia di giochi pubblici, prevedendo la possibilità di regolarizzare la posizione per tutti coloro che offrono scommesse con vincite in denaro che non sono collegati al totalizzatore nazionale ADM, pena ulteriori sanzioni e normative restrittive. Tale disposizione è volta a disciplinare una situazione che si è determinata nel corso degli ultimi anni in relazione ad alcune agenzie di scommesse, collegate a *bookmakers* e casinò off-shore, con sedi all’estero, che ritengono di poter esercitare attività di raccolta di gioco in Italia senza concessione da parte dell’Agenzia delle dogane e dei monopoli, e conseguentemente non versano alcuna imposta all’erario. Nella **legge n. 208 del 2015** che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state poi introdotte modifiche al fine di sanzionare l’impiego dei c.d. “totem” (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco online) e avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state poi approvate disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste sia ai contenuti dei messaggi stessi. È stato infine attribuito alla Conferenza unificata Stato autonomie locali il compito di dettare

⁴Per 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.

⁵Tuttavia non è mai stato emanato il decreto ministeriale che avrebbe dovuto indicare i criteri ed indirizzi e le amministrazioni regionali e locali hanno adottato dei propri regolamenti in materia, dando luogo anche ad un forte contenzioso.

Linee guida sulle caratteristiche dei punti vendita ove si svolge il gioco pubblico e la loro ricollocazione territoriale. Ulteriori misure in materia di tassazione sono contenute nel **decreto legge n. 50 del 2017** con un nuovo aumento del prelievo erariale unico sia sulle slot machine che sulle vincite di alcune tipologie di gioco (Lotto, Enalotto, lotterie istantanee, ecc...); nel corso dell'iter in Commissione Bilancio sono state approvate anche altre disposizioni sulla riduzione delle slot machine. Più recentemente, il **decreto legge n. 87 del 2018** ha introdotto il divieto assoluto di qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro, indipendentemente dal mezzo utilizzato (radio, tv, stampa, internet, canali informatici digitali e telematici, social media), comprese le manifestazioni sportive, culturali o artistiche, oltre ad una serie di disposizioni per il contrasto dei disturbi da gioco d'azzardo.

In questo campo va segnalata anche l'azione svolta dallo IAP (Istituto Autodisciplina Pubblicitaria) che ha inserito all'interno del proprio codice una disposizione riguardante specificamente le comunicazioni commerciali relative ai giochi con vincita in denaro, volta a dettare una serie di regole per favorire un gioco responsabile e garantire una informazione corretta sulle reali possibilità di vincita. Nel 2015 sono state, infatti, pubblicate le **Linee di indirizzo per la comunicazione commerciale dei giochi con vincita in denaro**, in coerenza con la normativa vigente in tema di comunicazione del settore gioco (Decreto Balduzzi), nonché con il Codice di autodisciplina della Comunicazione Commerciale dello IAP⁶, al fine di rafforzare ulteriormente la disciplina esistente con riferimento alle diverse forme di pubblicità (incluse le promozioni, le sponsorizzazioni – fatte salve quelle con finalità sociali o culturali o attraverso la mera apposizione del marchio o del logo – il direct marketing, le comunicazioni commerciali diffuse attraverso i “nuovi media”). Le linee di indirizzo intendono promuovere forme di gioco sicuro, legale e responsabile con l'obiettivo di offrire i giochi ai soggetti che ne possano fruire, offrendo una comunicazione commerciale ispirata a criteri di lealtà, misura, correttezza e responsabilità a tutela dell'interesse primario della persona a una vita familiare, sociale e lavorativa protetta dalle conseguenze connesse a comportamenti di gioco non responsabile. Inoltre non vi deve essere un riferimento (anche indiretto) ai minori ed è vietato l'utilizzo di segni, disegni, personaggi e persone, direttamente e primariamente legati ai minori.

Con specifico riferimento al servizio pubblico radiotelevisivo, va infine ricordata la **Convenzione con la Rai** che prevede espressamente l'assenza di messaggi pubblicitari sul gioco d'azzardo, in coerenza con la normativa vigente e secondo quanto previsto dal contratto nazionale di servizio.

4. SICUREZZA, TECNOLOGIA E TRASPARENZA

Al fine di tutelare il giocatore dai rischi derivanti dal GAP, l'AAMS quale autorità statale, oltre a disciplinare l'aspetto legislativo, si impegna attraverso regole chiare, massima trasparenza e sicurezza per tutti, a divulgare informazioni dettagliate e a rendere esplicite le modalità relative alle attività di gioco. Vengono fornite indicazioni e supporto sulle diverse tipologie consentite e su come si gioca, elencando tutte le leggi specifiche per ogni forma di gioco e riportando i siti autorizzati del gioco a distanza e, altresì, quelli soggetti a inibizione. Nello specifico, vi è un sistema informatizzato basato su una infrastruttura tecnologicamente avanzata per la gestione centralizzata

⁶Nel suddetto codice del 2013, l'articolo 28ter stabilisce che: *“La comunicazione commerciale relativa ai giochi con vincita in denaro, autorizzati sul territorio italiano, non deve contrastare con l'esigenza di favorire l'affermazione di modelli di comportamento ispirati a misura, correttezza e responsabilità. Ciò a tutela dell'interesse primario degli individui, ed in particolare dei minori, ad una vita familiare, sociale e lavorativa protetta dalle conseguenze di comportamenti di gioco non responsabile, determinati da eccesso o dipendenza. Deve inoltre essere evitata ogni dichiarazione o rappresentazione che sia tale da indurre in errore, anche per mezzo di omissioni, ambiguità o esagerazioni non palesemente iperboliche, specie per quanto riguarda le caratteristiche, i costi, le probabilità di vincita, le condizioni per la fruizione degli incentivi e dei bonus. [...]”*

di tutte le operazioni nel mercato dei giochi, affinché dei sistemi di controllo e di totalizzazione gestiscano l'acquisizione e l'elaborazione in tempo reale di tutte le transazioni di gioco, garantendo certificazione, sicurezza e conservazione dei dati. Per il Bingo, ad esempio, viene effettuata la raccolta dei dati delle singole partite effettuate in ciascuna sala titolare di concessione. Per gli apparecchi da intrattenimento, in particolare quelli con vincita in denaro, l'AAMS controlla il corretto svolgimento del gioco, il numero di partite di ogni apparecchio e opera l'eventuale blocco dello stesso in caso di comportamenti anomali. Ciò consente la corretta determinazione delle imposte dovute e l'eventuale definizione delle sanzioni a seguito di violazioni. Per il gioco a distanza l'AAMS invece ha il compito di rilasciare le concessioni ai soggetti che dimostrino di essere in grado di rispettare tutta una serie di misure per garantire il giocatore, alcune delle quali legate alla sicurezza e alla riservatezza, tra cui:

- un sistema di autenticazione per l'accesso del giocatore alla piattaforma;
- sistemi di rilevamento delle intrusioni e di tutti gli accessi registrati in forma verificabile;
- un sistema di rilevamento dei virus installato su tutte le apparecchiature;
- supporti rimovibili che possono contenere dati critici da smaltire in modo sicuro;
- un sistema di attivazione time-out dopo un determinato periodo di inattività del giocatore nel corso di una sessione.

Per giocare a distanza occorre quindi:

- stipulare un contratto di conto di gioco;
- registrarsi, dichiarando almeno residenza, età, identità e codice fiscale;
- dare il proprio consenso alle modalità di trattamento dati;
- inviare copia del proprio documento al concessionario.

L'AAMS mette a disposizione del giocatore diversi canali di ascolto e strumenti per segnalare il non rispetto delle norme e le irregolarità, al fine di garantire standard di qualità e il rispetto degli impegni imposti ai concessionari; i reclami possono avvenire sul sito stesso dell'AAMS o tramite apposita casella di posta elettronica.⁷

Essenziale è la verifica periodica della soddisfazione dei giocatori, anche in relazione alle attività dei concessionari, grazie al monitoraggio del rispetto degli impegni che può avvenire attraverso:

- l'analisi dei reclami formulati dai giocatori e pervenuti ad AAMS;
- le ispezioni a campione, effettuate da AAMS secondo un piano prestabilito e senza preavviso, sui siti/canali che propongono il gioco a distanza;
- controlli e verifiche tecniche sui sistemi informatici e sul codice sorgente del software utilizzato, decisi da AAMS ed attuati senza preavviso, presso le sedi del concessionario stesso, nonché, per quanto riguarda i sistemi informatici e il software di gioco, anche presso gli eventuali fornitori terzi;
- apposite funzioni di controllo sui dati delle giocate effettuate e in corso messe a disposizione di AAMS da parte dei concessionari mediante accesso remoto, secondo quanto previsto dalla convenzione.

⁷ Per proporre suggerimenti e inviare segnalazioni, il giocatore può scrivere all'indirizzo: giochi.reclami.online@aams.it utilizzando il modulo allegato, presente sul sito di AAMS alla sezione "Giochi", voce "Per gli utenti/Segnalazione reclami e suggerimenti". Il reclamo andrà formulato in forma precisa e con tutte le informazioni necessarie per individuare il problema (sito di gioco, impegno non rispettato, data in cui si è verificato il problema, ecc) e facilitare l'analisi di quanto segnalato, con l'eventuale indicazione dei dati del giocatore che segnala il problema nel caso in cui si desideri ricevere una risposta.

Infine, per valutare i servizi offerti dai concessionari, AAMS può avviare periodicamente una rilevazione di *customer satisfaction* rivolta direttamente ai giocatori. Lo strumento di rilevazione consiste in un questionario rivolto ai giocatori attraverso i siti di gioco dei concessionari. Periodicamente, sul proprio sito, AAMS pubblica i risultati relativi alle rilevazioni effettuate.

5. IL GIOCO RESPONSABILE

Fra le varie tipologie di gioco, quello a distanza costituisce una particolare modalità che prevede l'effettuazione del gioco in forma interattiva attraverso una piattaforma su Internet, TV o telefono. Esso nasce con le scommesse ippiche e sportive, a cui si sono poi aggiunti le lotterie istantanee, i concorsi pronostici sportivi e ippici, i giochi di abilità, il Superenalotto e il Bingo; trattandosi di una modalità di gioco in forte espansione, diventa difficile controllarne movimenti e gli investimenti economici che essi comportano. Per ogni tipologia di gioco a distanza sono previste delle regole, disponibili ai giocatori:

- su tutte le slot con schermate di messaggi informativi, comprese le probabilità di vincita;
- su richiesta ai gestori della sala;
- nelle brochure dedicate esposte in sala.

Le sale giochi dunque devono possedere una serie di caratteristiche mirate a incoraggiare il Gioco d'Azzardo Responsabile (GAR) tra cui (ma non solo):

- informazioni sul GAR (opuscoli, poster, ecc...);
- illuminazione adeguata;
- somministrazione responsabile di alcol.

Nella sua veste di garante del gioco a distanza, l'AAMS associa così i propri standard di qualità al rispetto dei principi fondamentali del "gioco legale e responsabile" e si impegna nel compito previsto dalla normativa vigente:

- di rilasciare le concessioni per il gioco a distanza agli aspiranti concessionari che dimostrino di tutelare il giocatore;
- di inibire i siti di gioco non autorizzati con lo scopo di contrastare il gioco illegale.⁸

5.1 Chi può giocare

Il gioco è vietato ai minori di 18 anni. È consigliato l'ingresso ai maggiori di anni 21.



⁸È possibile consultare il sito di AAMS:

-per avere i riferimenti dei siti autorizzati al gioco a distanza: sezione "Giochi", alla voce "Per gli utenti/Concessionari autorizzati al gioco a distanza e relativi canali di raccolta";

-per avere i riferimenti dei siti soggetti a inibizione: sezione "Giochi", voce "Per gli utenti/ Siti soggetti ad inibizione".

Per segnalare un sito illegale, è possibile inviare una e-mail all'indirizzo giochi.segnalazione.siti@aams.it.

In caso di dubbio sull'età, il personale di sala può richiedere l'esibizione di un documento di identificazione; in caso di rifiuto lo stesso può invitare il cliente ad uscire dalla sala o contattare le forze dell'ordine.

5.2 Giocare in maniera responsabile e sostenibile

Il Giocatore deve poter godere della propria esperienza di gioco in maniera responsabile e va guidato a giocare tenendo sempre presente le proprie risorse finanziarie e il proprio budget. Dunque, il Gioco d'Azzardo Responsabile deve avvenire in un ambiente regolamentato in cui il pericolo potenziale associato al GAP è ridotto al minimo, poiché i clienti devono essere informati in maniera da poter fare, quando giocano, scelte assennate e razionali sulla base delle loro condizioni individuali. I principi base del gioco responsabile sono:

- la prevenzione come migliore tutela del giocatore/cittadino;
- la protezione di ragazzi e adolescenti;
- la comunicazione responsabile;
- il rinforzo del senso di responsabilità dei giocatori;
- avvalersi di operatori e gestori competenti;
- puntare sull'informazione dei giocatori;
- offrire un gioco lecito e controllato;
- garantire condizioni di gioco leali;
- collaborare con partner esperti;
- responsabilizzare il mercato regolamentato del gaming online.

Qui di seguito riportiamo dei consigli utili a far sì che il gioco rimanga un'attività responsabile e sostenibile:

- Il primo passo è imparare a conoscere i propri limiti. Prima di giocare, è prudente fissare una soglia massima di spesa e dei limiti di tempo. I soldi che si spendono nel gioco sono una spesa in divertimento. È buona abitudine definire in anticipo la somma che si vuole utilizzare in funzione della propria possibilità di spesa e non superarla.
- Per rispettare il budget stabilito, è importante fare una pausa durante il gioco e verificare le proprie vincite o perdite. Quando si gioca è facile dimenticare il limite che ci si è fissati e perdere il senso della realtà. È buona abitudine fare ogni tanto il punto della situazione e accertarsi di non avere superato il budget prefissato.
- Mentire sulle proprie perdite al gioco o nascondere agli altri le somme spese è un segnale di allarme e indica che si deve mettere un freno.
- I prestiti e il gioco sono un mix esplosivo. È importante ricordarsi di giocare solo i soldi destinati al proprio divertimento: non si deve in alcun modo chiedere in prestito dei soldi per il gioco!
- Continuare a giocare per vincere i soldi persi, vuol dire rischiare di perderne ancora. Perdere fa parte del gioco ed è fondamentale saperlo accettare. Giocare per recuperare i soldi persi non può che portare a spenderne sempre di più. Non è giocando di più che si vince.
- Le tattiche sono inutili. È impossibile prevedere i risultati o addirittura controllare la sorte. Evitare di giocare quando si è stressati o preoccupati, poiché la foga di vincere può confondere e illudere di poter prevedere i risultati.

- Se è difficile resistere alla voglia di giocare, è tempo di farsi delle domande. Quando si presenta l'occasione o la voglia di giocare, è importante assicurarsi che il momento sia quello giusto e che il budget lo permetta. Se si è incapaci di “passare il turno”, è il momento di ragionare più seriamente sul proprio atteggiamento riguardo al gioco.
- Quando il gioco serve a fuggire dalle preoccupazioni può diventare anche esso origine di problemi. Il gioco deve essere un divertimento al pari di tanti altri. Per questo è importante avere delle persone (amici, familiari) con le quali parlare quando si pensa di essere al limite.

Non giocare se:

- non si ha l'età consentita per il gioco;
- l'attività di gioco compromette lo svolgimento delle attività giornaliere;
- si è in fase di guarigione da una dipendenza;
- si è sotto l'effetto di sostanze stupefacenti o alcool;
- si vogliono recuperare le perdite subite in precedenza;
- si vogliono ripagare i debiti con delle vincite.

5.3 Decalogo del giocatore responsabile e regole di comportamento

Il Decalogo del Giocatore Responsabile è composto da 10 norme di comportamento che guidano il giocatore verso un approccio consapevole al gioco.

1. Il gioco è un divertimento, non un modo per fare soldi.
2. Giocare solo somme compatibili con le proprie possibilità economiche.
3. Giocare per il solo piacere e nella piena conoscenza delle regole, e non come rimedio ai problemi.
4. Giocare non oltre il tempo che ci si è prefissati all'inizio.
5. Se si decide di smettere o di giocare di meno, impegnarsi a farlo.
6. Non giocare per “recuperare le perdite” e accettare l'esito come costo dell'intrattenimento.
7. Non chiedere prestiti per giocare e non utilizzare per il gioco soldi che ti servono per le spese domestiche.
8. Non esagerare con la frequenza di gioco e non privilegiarlo rinunciando ad altri svaghi.
9. Non mentire ad amici e parenti rispetto alle somme che si sono spese per il gioco.
10. Non giocare sotto l'effetto di alcol o droghe.

6. CHE COS'È IL G.A.P.?

Il GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) consiste in una graduale perdita della capacità di limitare il gioco, per via della quale il giocatore patologico viene rapito dall'irrefrenabile impulso di giocare. Nella fase iniziale si genera una sensazione di gratificazione, seguita però da sensi di colpa. Nella fase della vincita ci si lascia ingannare dalla fiducia irrazionale che ciò possa ripetersi. Nella fase della perdita, invece, ci si illude della possibilità di rifarsi, credendo che la sorte debba cominciare a girare dalla propria parte.

Il GAP è stato riconosciuto ufficialmente come patologia e condizione morbosa già nel 1980

dall'Associazione degli Psichiatri Americani e classificato nel 1994 dal DSM IV TR (Manuale Diagnostico Statistico) come Disturbo del Controllo degli Impulsi Non Classificati Altrove. Definito anche come “dipendenza senza sostanza”, presenta sintomi e terapie molto simili a quelle della dipendenza da alcol e sostanze psicoattive, per cui, di recente, con il nuovo DSM V, visti i numerosissimi punti di contatto con le dipendenze da sostanze, è stato inserito a pieno titolo nel capitolo delle dipendenze patologiche e denominato Disturbo da Gioco Patologico (*Gambling Disorder*)⁹.

Il GAP è considerato inoltre dall'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) una malattia sociale che va distinta dal gioco d'azzardo problematico, quale comportamento a rischio per la salute prevenibile ed estinguibile, anticipatore dello sviluppo di una dipendenza. Si tratta infatti di una dipendenza comportamentale patologica già conclamata e come tale è una malattia prevenibile, curabile e guaribile che necessita di diagnosi precoce, cure specialistiche e supporti psicologici e sociali. Non controllato può compromettere la salute, la condizione sociale e lavorativa del singolo individuo e della sua famiglia.

Dai criteri del DSM IV¹⁰ qui riportati, in particolare è necessario che si riscontri la presenza di almeno 5 degli elementi indicati, affinché si parli di dipendenza da GAP:

- eccessivo assorbimento nel gioco d'azzardo;
- bisogno di giocare con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;
- ripetuti tentativi infruttuosi di controllare o ridurre il gioco;
- gioco come fuga dai problemi;
- ritorno al gioco per recuperare le perdite del giorno prima;
- menzogne ai familiari o al terapeuta per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco;
- azioni illegali per finanziare le proprie attività di gioco;
- perdita o compromissione di una relazione significativa;
- affidamento su altri per risolvere una situazione finanziaria disperata.

6.1 Segnali predittivi e segni osservabili

Sono stati identificati alcuni sintomi-sentinella nel passaggio dal gioco d'azzardo di tipo ricreativo a quello patologico che è utile riconoscere, riportati nella figura sottostante¹¹:



⁹DSM IV, Diagnostic Statistic Manual of Mental Disorders (sistema codificato e accettato internazionalmente di classificazione delle condizioni patologiche), Associazione degli Psichiatri Americani, 1994.

¹⁰Ibidem.

¹¹G. Serpelloni, *Gambling*, Dipartimento Politiche Antidroga, 2013.

Esistono quindi dei campanelli d'allarme nei comportamenti e nelle reazioni che possono far sorgere il dubbio di un contatto patologico con i giochi con vincita in denaro, quali:

- perdita di interesse nelle attività e insoddisfazione generale;
- difficoltà a dormire;
- umore euforico esagerato e apparentemente immotivato, alternato a momenti di tristezza e solitudine;
- caduta nel rendimento scolastico/lavorativo;
- richiesta continua di soldi;
- presenza di alterazioni o anomalie nelle abitudini;
- ritiro dalle altre attività sociali;
- mancanza di reazione al contesto;
- intolleranza alla perdita con tratti di irascibilità;
- incolpare della perdita il luogo del gioco o il personale;
- giocare senza fare pause;
- progressiva riduzione della cura personale;
- tenere comportamenti da gioco tali da preoccupare le persone vicine, spingendoli a richiedere assistenza.

6.2 Alcuni miti e false credenze sul gioco¹²

Ci si pone spesso delle domande sulle probabilità del gioco, alle quali si è soliti rispondere con luoghi comuni in realtà falsi.¹³ Di seguito una tabella che ne sintetizza i più diffusi:

<i>Credenza</i>	<i>Bisogna giocare ogni giorno per avere un problema con il gioco d'azzardo.</i>
Realtà	Il giocatore d'azzardo può giocare spesso o raramente. Si parla di gioco d'azzardo patologico quando il gioco causa problemi di dipendenza.
<i>Credenza</i>	<i>Quando si gioca, se si annotano i risultati precedenti è possibile prevedere quelli futuri.</i>
Realtà	Ogni evento nel gioco d'azzardo non è legato a quello precedente.
<i>Credenza</i>	<i>Essere abile a giocare ai videogiochi equivale a essere abile alle slot machine o al videopoker.</i>
Realtà	Mentre il videogioco richiede capacità e abilità, i videopoker e le slot machine sono governati ufficialmente dal caso.
<i>Credenza</i>	<i>Alcune persone sono più fortunate di altre.</i>
Realtà	Il gioco d'azzardo è insensibile a fortuna o sfortuna, e non si possono confondere gli eventi legati al caso con la fortuna.
<i>Credenza</i>	<i>Se si continua a giocare prima o poi si vinceranno i soldi persi.</i>
Realtà	Ogni volta che si gioca l'esito non dipende mai dalle giocate precedenti: le probabilità di vincita sono sempre le stesse.
<i>Credenza</i>	<i>Se ci si avvicina alla vincita vuol dire che la prossima sarà la volta buona.</i>
Realtà	Avvicinarsi alla vincita non significa che si sta per vincere, e l'esito della prossima giocata non dipende dall'aver quasi vinto in precedenza.

¹²<https://www.primoconsumo.it/game-over/>

¹³Per saperne di più consulta il sito www.giocaresponsabile.it alla sezione "Il gioco è diventato un problema" per conoscere le probabilità di vincita, il funzionamento delle macchinette ed effettuare un test sui falsi miti del gioco e i pensieri magici ad esso legati.

Credenza	<i>Oggetti portafortuna o riti scaramantici aumentano le probabilità di vincere.</i>
Realtà	L'esito della giocata non dipende mai dai riti scaramantici che si fanno mentre si gioca.
Credenza	<i>Le vincite e le perdite tendono ad accadere in modo ciclico.</i>
Realtà	Non esiste ciclicità nelle perdite e nelle vincite.

7. SERVIZI E STRUMENTI PER IL GIOCATORE

Al Giocatore sono garantiti un insieme di servizi che forniscono dettagli in merito al gioco d'azzardo e aiutano a capire se si ha un problema con esso, offrendo linee guida e mezzi per la cura e la prevenzione. Essi costituiscono le fondamenta del Gioco d'Azzardo Sostenibile e comprendono (ma non si limitano a):

- questionari e test di autovalutazione;
- modalità di auto-inibizione;
- materiale informativo specifico;
- segnalazione dei servizi di sostegno;
- supporto e assistenza.

Tutti i servizi sono forniti in modo confidenziale e gratuito.

7.1 Questionario di autovalutazione del giocatore

Chi crede di avere un problema o vuole solamente conoscere il proprio grado di coinvolgimento nel gioco d'azzardo, può innanzitutto utilizzare un questionario grazie al quale valutare se ha effettivamente bisogno di un aiuto immediato o se si trova ad un livello non preoccupante, ma comunque potenzialmente a rischio. Eccone un esempio:¹⁴

	Sì	No
1. Giocare ti diverte?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Giochi per guadagnare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Ti capita di giocare denaro necessario alla vita quotidiana?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Utilizzi solo somme che puoi permetterti di perdere?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Ti è mai capitato di contrarre debiti significativi per il gioco?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Sottrai del tempo a familiari, amici, sport, hobby per giocare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Pianifichi prima di giocare quanti soldi investire nel gioco?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Mentre giochi riesci facilmente a fermarti o a fare delle pause?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¹⁴Se hai risposto di sì a gran parte di queste domande potresti avere una difficoltà con il gioco. In tal caso consulta questa Carta dei Diritti per sapere cosa fare, e rivolgiti al Ser.T. più vicino a te. Su internet sono disponibili altri test, più semplici o più articolati per l'autodiagnosi. In particolare si consiglia l'utilizzo del SOGS, disponibile all'indirizzo: www.giocaresponsabile.it/index.cfm?fuseaction=TestSOGS, oppure del CPGI, al seguente indirizzo: www.giocaresponsabile.it/?fuseaction=cms&idMenu=1,18,18&titolo=VALUTAZIONE%20DEL%20RISCHIO.

- | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|
| 9. Ti capita di superare il budget che avevi previsto? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. Ti capita di aggiungere altri soldi per recuperare le perdite? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 11. Ti capita di superare il tempo che avevi deciso di dedicare al gioco? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 12. Hai altri hobby oltre al gioco? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 13. Ti è mai capitato di aver giocato dopo aver assunto alcool o droghe? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 14. A volte hai giocato mentre ti sentivi solo o giù di corda? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 15. Pensi che le tattiche di gioco siano utili e che le probabilità di vittoria siano alte? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 16. Ti è mai capitato di pensare alla morte dopo aver perso al gioco? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 17. I tuoi familiari sanno che giochi e quanto giochi? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 18. Menti agli altri sulle somme spese per il gioco e sulle perdite? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 19. Ti è mai capitato di sentirti depresso perché non giocavi? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 20. Ti capita di pensare al gioco in modo ripetitivo per tutta la giornata anche se non stai giocando? | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7.2 Sistemi di auto-inibizione

Un ulteriore strumento di tutela del Giocatore è dato dalla possibilità di richiedere l'auto-inibizione, sia all'ingresso delle sale giochi, sia online attraverso i portali e le applicazioni digitali (web e mobile), utilizzando tecnologie all'avanguardia che garantiscono modalità di gioco sicure, responsabili e legali. È disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7 e fornita gratuitamente. Nello specifico, all'interno dei canali di gioco sono previsti, nel rispetto delle leggi AAMS, strumenti e misure di autolimitazione della spesa mensile e di autoesclusione (temporanea o permanente) che permettono al Giocatore di definire preventivamente il proprio profilo di gioco per poter giocare consapevolmente ed entro i propri limiti, impostando un massimo sul valore mensile della ricarica. Inoltre, a partire dal 10 Aprile 2018, secondo quanto previsto dalla normativa vigente, l'autoesclusione verrà applicata a tutti i Concessionari, i quali saranno tenuti a comunicare tale volontà da parte del Giocatore all'Anagrafe dei Conti di Gioco gestita dai Monopoli di Stato.¹⁵ Se si decide di autoescludersi dal gioco, l'autoesclusione avrà effetto immediato e su tutte le piattaforme di gioco, anche se offerte da Concessionari differenti da quello su cui è effettivamente avvenuta; il che comporterà, dal momento della richiesta di autoesclusione e per tutto il periodo di durata della stessa, l'impossibilità di accedere ad ogni tipologia di gioco, così come l'impossibilità di effettuare versamenti su tutti i conti di gioco di cui si è titolari. Durante il periodo di autoesclusione non si potrà aprire un nuovo conto di gioco su nessun Concessionario.¹⁶

¹⁵L'AAMS ha creato il Registro Unico delle Autoesclusioni (RUA) per tutti i siti di gioco autorizzati sul territorio nazionale, che consente ai giocatori di compilare un modulo online, disponibile sul portale AAMS o sui siti degli operatori di gioco, attraverso il quale richiedere l'autoesclusione da tutte le piattaforme di Gambling.

¹⁶Molti Concessionari tra cui Sisal, GoldBet, Snai, PokerStars ed EuroBet, oltre ad aver predisposto dei regolamenti per l'auto-inibizione, hanno dedicato sui propri siti apposite aree informative su GAP, Gioco Responsabile, e divieto per i minori, contribuendo a contrastare fenomeni illeciti come riciclaggio, usura e infiltrazioni criminali e a prevenire il gioco problematico.

8. IL RUOLO DEL Ser.T. NELLA LOTTA AL GAP

Il Ser.T., quale servizio pubblico volto alla prevenzione, alla cura e alla riabilitazione delle patologie legate alle dipendenze, occupa un ruolo di prima linea nel contrasto al GAP, assicurando prestazioni di accoglienza, presa in carico, diagnosi, colloqui clinici, percorsi individuali e di gruppo. Essenziali sono gli interventi di informazione, prevenzione, riduzione del danno, sostegno, e orientamento, rivolti sia ai pazienti e ai loro familiari che all'intera cittadinanza, in modo particolare alle categorie potenzialmente a rischio e ai soggetti più vulnerabili (minori e anziani). Tali prestazioni vengono erogate da un'équipe multiprofessionale composta da psichiatri, psicologi, psicoterapeuti, assistenti sociali, infermieri professionali, sociologi, educatori professionali, specializzati nell'intervento trasversale e nel trattamento su più livelli (bio-psico-sociale). Pertanto il Ser.T., in collaborazione con il territorio, gli Enti locali e le Associazioni a tutela dei consumatori, che nella fattispecie offrono assistenza ai soggetti affetti da ludopatia, oltre a intervenire sul GAP, promuove e sostiene il gioco socialmente responsabile (GAR), attraverso la predisposizione di strumenti guida per i giocatori e gli operatori del settore; questi ultimi resi parte attiva nella lotta al GAP attraverso incontri di sensibilizzazione e percorsi formativi.

8.1 Quadro normativo sanitario

Il Ser.T., insieme agli enti preposti, si impegna affinché vengano rispettate le normative vigenti in materia di gioco e si ostacolino i fenomeni di illegalità, ma soprattutto esercita i propri doveri e responsabilità attuando i Piani Sanitari e le Linee Guida contro il GAP, quali punti di riferimento per garantire continuità e innovazione da parte del Servizio Sanitario Nazionale.

Nel **Piano della salute 2011/2013** si evince la necessità di una evoluzione dei Servizi per le Dipendenze da “sistema erogatore” di prestazioni a “sistema integrato di reti territoriali, relazionali, pensanti, progettuali ed operativi”, per un intervento globale sui reali bisogni di salute nell'ambito delle dipendenze patologiche; vengono elencate una serie di criticità tra cui l'aumento dell'utenza con Dipendenze patologiche comportamentali (GAP, dipendenza sessuale, shopping compulsivo, dipendenza da internet).

Nel 2013 la Presidenza del Consiglio dei Ministri ha emanato il **Manuale sul Gambling** per il tramite del Dipartimento delle Politiche Antidroga, destinato ai Dipartimenti delle dipendenze operanti nell'ambito del Servizio Sanitario Nazionale.¹⁷ Il successivo **Piano d'Azione Nazionale sul GAP 2013/2015** del DPA ha trovato multiforme recepimento presso le AASSPP della nostra regione attraverso l'emanazione del **Decreto 25 marzo 2015** che ha reso omogenea la sua applicazione guardando l'eliminazione di comportamenti erranei, l'utilizzo corretto delle risorse e dei protocolli, secondo dinamiche di comunicazione trasversale tra i vari livelli operativi coinvolgendo anche altre Istituzioni, così da assicurare una omogeneità di approccio su tutto il territorio regionale.¹⁸ Le **Linee Guida del 2015** per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio di GAP, contenute nel decreto, si fondano sul presupposto che la prevenzione (universale, ambientale e selettiva) svolge un ruolo di strategica importanza in seno ai percorsi clinico assistenziali e i Ser.T. rappresentano lo snodo cruciale dell'offerta dei servizi da parte del sistema

¹⁷Il DPA ha messo a punto anche un manuale di auto-aiuto come percorso volto a consentire, a chi non avesse ancora chiara l'esistenza del problema, di iniziare ad affrontare il gioco d'azzardo patologico con strumenti specifici. Si parte da un inquadramento generale del problema, in cui viene spiegato e definito che cos'è il GAP, quali sono le diverse tipologie di giocatori, come si arriva alla dipendenza, quali sono i sintomi della malattia. La guida vuole essere un punto di partenza importante per la persona affetta da gioco d'azzardo patologico, di riflessione e di presa di coscienza delle problematiche associate al gioco e della necessità di interrompere queste dinamiche. È tuttavia indispensabile che vi sia contemporaneamente un supporto psicoterapico esterno ricorrendo ai servizi sanitari competenti del territorio.

http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/GAMBLING+Percorso+di+Auto-Aiuto_DEF.pdf

¹⁸<http://www.politicheantidroga.it/it>.

sanitario pubblico che si avvale sia del supporto delle associazioni operanti nel sociale che di altri enti istituzionali operanti nel mondo della scuola o del lavoro. Esiste una consolidata evidenza scientifica circa il diretto beneficio, sui soggetti esposti al GAP e, più in generale, sulla popolazione, derivante dall'adozione di corretti stili di vita e dall'attuazione di programmi di educazione e promozione della salute, condotta da specialisti del settore, capaci di incidere sull'insorgenza della suddetta patologia anche attraverso la rimozione o la riduzione dei fattori di rischio modificabili, e l'applicazione di interventi specifici. Il Decreto ha istituito un **Tavolo Tecnico Regionale** permanente con funzioni di indirizzo e di coordinamento per le fasi, formativa e operativa. In ogni provincia viene costituito il **Coordinamento provinciale permanente per il gioco d'azzardo patologico (CPPGAP)** che svolge la funzione di raccordo tra il tavolo tecnico e le realtà operative locali per ogni opportuna iniziativa sul fenomeno, anche attraverso specifiche azioni di programma; il CPPGAP si dota di funzionale regolamento e opera all'interno dell'area dipartimentale delle dipendenze patologiche. Le AASSPP si occupano della fase operativa attraverso progetti di sensibilizzazione, informazione, formazione, promozione della salute, l'attivazione di reti e di alleanze tra i diversi attori della comunità coinvolte nelle politiche e nelle strategie di contrasto al gioco patologico.

Con il **DPCM 12 gennaio 2017** il GAP è stato inserito tra i Livelli Essenziali di Assistenza (LEA). Infine è stato formulato il **Piano Regionale 2017/2018 sul GAP** che prevede i seguenti obiettivi:

- promuovere iniziative per la prevenzione e il contrasto del gioco d'azzardo;
- attivare la conoscenza, la ricerca, la mappatura ed il monitoraggio del fenomeno dal punto di vista sociale ed epidemiologico;
- favorire l'informazione e la sensibilizzazione sulle conseguenze derivanti dal gioco d'azzardo;
- promuovere le attività di formazione, aggiornamento e qualificazione degli operatori del settore;
- favorire le attività delle organizzazioni del privato sociale senza scopo di lucro, di comprovata esperienza nel settore, rivolte a prevenire, curare e contrastare la diffusione del gioco d'azzardo;
- potenziare l'attività di diagnosi e cura del disturbo da gioco d'azzardo nei Ser.T. della regione;
- disincentivare il gioco d'azzardo presso le attività commerciali;
- potenziare e migliorare l'offerta integrata dei servizi per la prevenzione, il contrasto e la gestione del sovra indebitamento.

8.2 Diritti del giocatore

In base ai principi esposti su questa Carta, agli strumenti guida descritti, e alle leggi di riferimento in materia giuridica e sanitaria, si evince, dunque, che il Giocatore ha diritto a ricevere informazione, assistenza e cure riabilitative, oltre ad un supporto di tipo legale, al fine di essere protetto dai fenomeni di *addiction* al gioco d'azzardo e dal rischio di essere coinvolto nel mercato del gioco illegale. La tutela e la garanzia della salute psico-fisica e sociale costituisce una prerogativa del Servizio Sanitario, per favorire il benessere non solo del singolo ma della sua rete familiare e dell'intera Comunità.

8.3 Materiale informativo

Il Ser.T. di Enna offre gratuitamente agli utenti del materiale informativo su GAP, Gioco Sostenibile e dipendenze patologiche in generale, sottoforma di opuscoli, locandine, brochure e la stessa Carta dei Diritti, disponibili nei locali del medesimo servizio, sul sito aziendale www.asp.enna.it/portale/, negli studi dei medici di base aderenti, ed esposti per obbligo nelle sale giochi. La Carta verrà riesaminata e aggiornata regolarmente nel tempo, al passo con lo sviluppo

delle conoscenze sulla patologia del GAP, di concerto con gli *stakeholders* del settore, gli Enti locali e nazionali, i gestori e i Giocatori.

È possibile inoltre consultare in questo documento una lista di associazioni del territorio che forniscono ascolto e aiuto, e un elenco di siti internet dedicati alla problematica del GAP.

9. CANALI DI AIUTO E ASCOLTO DEL GIOCATORE

Chiunque abbia bisogno di aiuto e volesse ricevere sostegno da personale competente e preparato in materia può usufruire delle strutture sanitarie del proprio territorio. In provincia di Enna sono presenti 3 Servizi Pubblici (Ser.T.) che gratuitamente e nel rispetto della riservatezza garantiscono l'informazione, la presa in carico, l'ascolto, il dialogo, la terapia per ogni situazione in cui il tabacco, l'alcol, le sostanze, il cibo, le macchinette o qualunque altra cosa non rappresenti più un piacere, ma una forma di dipendenza.

9.1 Contatti

Ser.T di Enna e Piazza Armerina:

- sede Enna viale IV Novembre n. 40 – tel. 0935..520836/9, aperto da lun. a ven. ore 8.00-14.00 - lun. e giov. ore 14.30-18.30;

- sede Piazza Armerina via Generale Muscarà n.65 - tel. 0935.981615 aperto da lun. a ven. ore 8.00-14.00, lun. e giov. 14.30– 17.30.

Ser.T di Nicosia c/o Ospedale via S. Giovanni n.18 - tel. 0935.671366, aperto da lun. a ven. ore 8.00-14.00, lun. e giov. ore 14.30-17.30.

9.2 Associazioni

A offrire ulteriore supporto al Giocatore in difficoltà vi sono diverse Associazioni di Consumatori che garantiscono assistenza legale, e alle quali ci si può rivolgere gratuitamente e anonimamente.

Quelle presenti sul territorio siciliano sono:

ACU: Associazione Consumatori Utenti Presidente Regionale: Avv. Annunziata Maria Serena Pandarola Sede: Via G. Pilli n.93/E – 98149 Messina Tel. 3298056791 Mail: sicilia@acu.it	ADUSBEF: Associazione per la difesa degli utenti dei servizi bancari, finanziari, m postali ed assicurativi Responsabile: Avv. Giuseppe Giunta Sede. Via della Regione, 61 93100, Caltanissetta Tel: 0934-598955 Fax: 0934-598955 Email: giuseppe.giunta23@tin.it
ALTROCONSUMO: Associazione Indipendente di Consumatori Responsabile per la Regione Sicilia: Dott. Riccardo Di Grusa Cell: 380.7939452 e-mail: rappresentantesicilia@altroconsumo.it	ASSOCIAZIONE UTENTI SERVIZI RADIOTELEVISIVI Responsabile: Angela Scarpulli Sede: Via Zia Lisa, 153, Catania, 95121 Tel: 0952.936280 - 339.412894 e-mail: catania@utentiradiotv.it

<p>ASSOUTENTI: Associazione nazionale degli utenti dei Servizi Pubblici Responsabile: Avv. Carmen Rita Ferro Sede: Via G.Macherione, 25 – 95127 Catania Tel. 095 7265408 Fax. 095 382202 E-mail : assoutenti.sicilia@gmail.com Pec: assoutenti.sicilia@pec.it C.F.97235520828</p>	<p>CITTADINANZATTIVA Onlus Sede: via Pasubio 19 95129 Catania Tel. 095/2540627 E-mail: segreteria@cittadinanzattivasicilia.com mart.merc.giov.9,00/13,00</p>
<p>LA CASA DEL CONSUMATORE Responsabile: Avv. Elisa Caccavale Sede Comunale Aci Sant'Antonio Via Spirito Santo 92 -95025 Aci Sant'Antonio (CT) Tel: 095 7891905 Fax: 095 7891905 E-mail: acisantantonio@casadelconsumatore.it</p>	<p>LEGA CONSUMATORI Sede: Via G. Carducci, 54 cap 93100 Caltanissetta Tel 093421786 E-mail: info@erripa.org</p>
<p>MOVIMENTO CONSUMATORI Sede Via Rampolla, 5 - 93100 Caltanissetta CL Tel: 339 2046198 Fax: 0934 26934 E-mail: caltanissetta@movimentoconsumatori.it</p>	<p>UNIONE NAZIONALE CONSUMATORI Comitato Provinciale di Caltanissetta Responsabile: Dr. Calogero Rinaldi Segretario tecnico-organizzativo: Avv. Fabrizio Colasberna Sede:Viale della Regione, 54 - 93100 CALTANISSETTA Tel. (333) 2050800 Fax 0934 1936319 E-mail: unccaltanissetta@gmail.com PEC: unc.caltanissetta@pec.it</p>

Le sedi presenti in provincia di Enna:

<p>ADICONSUM: Associazione difesa consumatori e ambiente responsabile: Gianfranco Di Maria Sede: Via Donna Nuova, 11, 97100 Enna EN Tel: 0935 501837 Fax: 0935 26550 E-mail: siciliacentrale@adiconsum.it Orario di apertura al pubblico: Martedì 16.00-19.00</p>	<p>ADOC: Associazione difesa orientamento consumatori Via Sant'Agata, 58 – 94100 Enna Tel 0935500518 Fax 0935630458 E-mail: latrincedeidritti@virgilio.it</p>
<p>ADUSBEF: Associazione per la difesa degli utenti dei servizi bancari, finanziari, m postali ed assicurativi Responsabile: dott.ssa Francesca Maria Garigliano Sede: Via Vittorio Emanuele, 104 94014 NICOSIA (EN) Tel: 0936/634001 - 3283724795 E-mail: fmgarigliano@gmail.com - francescamaria.garigliano@avvnicosia.legalmail.it</p>	<p>ASSOCONSUM Onlus Responsabile:Dott. Bruno Giuseppe Sede: Via Borgo n.20, 94010 – Assoro (EN) Tel: 3293131303 E-mail stakel@alice.it</p>
<p>CODACONS: Coordinamento delle associazioni per la tutela dell'ambiente e la difesa dei diritti di utenti e consumatori Presidente provinciale Avv. Concetta Potenzzone</p>	<p>CODICI:Centro per i diritti del cittadino Responsabile: avv. Nino Cammarata Sede:Via Mazzini 20 – Piazza Armerina (EN) Tel: 0935681922</p>

Sede: Via Marchese Mario Grimaldi, 8 – 94100, Enna	E-mail: codici.piazzaarmerina@gmail.com
<p>FEDERCONSUMATORI: Federazione Nazionale di consumatori e Utenti Responsabile Enza Bartoli</p> <p>Sede Provinciale Enna Via Carducci, 16 - 94100 Enna Tel: 0935-519120 / 3200607885 Fax 0935-519104 E-mail: federconsumatori.en@gmail.com orari ricevimento da lunedì al venerdì dalle 9:00 alle 13:30 e dalle 15:30 alle 18:30</p> <p>Sportello di Barrafranca: Piazza Regina Margherita 94012 BARRAFRANCA EN Tel: 3295686734 E-mail: federconsumatori.barrafranca@gmail.com orari ricevimento lunedì dalle 10:00 alle 13:00, mercoledì e venerdì dalle 16:00 alle 19:00</p>	<p>FEDERCONSUMATORI: Federazione Nazionale di consumatori e Utenti</p> <p>Sportello di Nicosia: Via F. Randazzo, 4 Nicosia EN Tel 0935-630177 / 3314144678 E-mail: federconsumatori.nicosia@gmail.com orari ricevimento lunedì, mercoledì e venerdì dalle 9:00 alle 12:00</p> <p>Sportello di Pietraperzia: Via Roma, 16 94016 Pietraperzia EN Tel: 338-3025492 orari ricevimento lunedì dalle 9:00 alle 10:30</p> <p>Sportello di Troina: Via S. Silvestro 146 Troina EN telefono 0935-657387 / 3202980569 email federconsumatori.troina@gmail.com orari ricevimento lunedì, mercoledì e venerdì dalle 16:00 alle 19:00</p>
<p>LEGA CONSUMATORI Sede: Via Caduti in Guerra, 2- cap 94010 Catenanuova EN Tel 093576126 E-mail info@erripa.org</p> <p>Sportello di Enna: c/o CNA - via Emilia Romagna, 3 - 94100 Enna Tel: 0935 1980109 Fax: 0935 511757 E-mail: caltanissetta@movimentoconsumatori.it</p>	<p>MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO Presidente Viviana Arancio Sede: Enna Locali Confartigianato via Borremans 53/F-94100 Enna Tel. 329.9416134 E-mail: enna@mdc.it venerdì dalle 9,00 alle 13,00</p>
<p>U.DI.CON: Unione per la Difesa dei Consumatori Sede: Via Cairoli 94011 Agira (Enna)</p>	<p>CONFCONSUMATORI Responsabile: Maria Pina Alessi Sede: Piazza G.B. Giuliano, 26 – CAP 94015 Piazza Armerina (EN) Telefono: 339.2284054 Fax: 0935.684002 Email: confconsumatori.enna@gmail.com Orari di apertura: Mercoledì e Venerdì dalle 16 alle 18 su appuntamento</p>

Sedi Associazione Giocatori Anonimi Sicilia:

-Palermo 1

Telefono 3384022519 - 3926081138 Via Ammiraglio Rizzo, 68 c/o Parrocchia Divina Provvidenza
email: palermo@giocatorianonimi.org
Giovedì 18,00-20,00

-Palermo 2

Telefono 3892864593 Via Dei Quartieri, 19a c/o Parrocchia San Vincenzo de' Paoli

email: palermo2@giocatorianonimi.org
Martedì 18,00-20,00

-Ragusa

Telefono 3345352107 Via del Sacro Cuore c/o Chiesa del Sacro Cuore (locali dei Gesuiti)
email: ragusa@giocatorianonimi.org
Martedì e Venerdì 20,00-22,00

Sono nati inoltre negli ultimi anni movimenti come L'Associazione Movimento NoSlot – AMNS¹⁹ e SlotMob²⁰, con lo scopo di aumentare la consapevolezza dei cittadini sul fenomeno preoccupante in Italia del gioco d'azzardo con slot machine, scommesse e gratta e vinci.

9.3 Link e riferimenti sul web

Da qualche tempo è operativa in Sicilia la rete d'ascolto delle associazioni dei consumatori Aiutoludopatia promossa da Adoc, Acu, Associazione Consumatori Siciliani, Cittadinanzattiva, Lega Consumatori e Sicilia Consumatori. I soggetti sono tutti partner del progetto finanziato dalla presidenza della Regione "Con l'azzardo non si gioca" 2016/2017, che prevede sportelli fisici presenti in tutti i capoluoghi e le province siciliane, numeri verde, e-mail e siti internet, tramite i quali offrire consulenza gratuita e anonima a chi è vittima del vortice della ludopatia, ma anche sostegno alle famiglie che potrebbero essere vicine al baratro a causa del problema di un familiare. Tale rete d'ascolto si avvale di psicologi, legali ed esperti finanziari.

Lista dei siti per aiutare il Giocatore in difficoltà:

- <http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/MANUALE+BELLIO.pdf>²¹;
- <http://gambling.dronetplus.eu/>;
- <https://www.adiconsum.it/?s=gioco+dazzardo>;
- <http://www.adocnazionale.it/?s=gioco+azzardo>;
- <http://www.adocsicilia.it/ludopatia/>;
- <http://www.aiutoludopatia.eu/>;
- <http://www.associazioneacu.org/>;
- <https://www.cittadinanzattiva.it/>;
- <http://www.codici.org/progetti/68-progetti/392-lazzardo-comincia-concome-un-gioco.html>;
- <http://www.confconsumatori.it/?s=gioco+d%27azzardo>;

¹⁹<http://www.noslot.org/>.

²⁰<http://www.edc-online.org/it/home-it/slotmob.html>.

²¹*Vincere Il Gioco d'azzardo: Manuale di Autoaiuto per Il Giocatore che vuole smettere.*

- <https://www.consumatori.it/?s=gioco+azzardo>;
- <http://www.federserd.it/>
- <http://www.giocaresponsabile.it/>²²;
- <http://www.giocatorianonimi.org/sicilia.html>;
- <http://www.legaconsumatori.it/ricerca/?q=ludopatie>;
- <http://www.mettiamociingioco.org/>²³;
- <http://www.siciliaconsumatori.it/>;

E-mail e numeri verde per ottenere maggiori informazioni sul GAP:

- aiutoludopatia@libero.it
- sicilia@mettiamociingioco.org
- Telefono Verde Nazionale per le problematiche legate al Gioco d’Azzardo: **800 558 822** - dal lunedì al venerdì, dalle 10.00 alle 16.00.
- Numero verde di Giocaresponsabile.it: **800 921 121** - dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 20.00; il sabato dalle ore 9.00 alle ore 12.00.
- Numero verde di Aiutoludopatia: **800 768 019**.

²² www.giocaresponsabile.it è il sito della Federazione Italiana degli Operatori dei Dipartimenti e dei Servizi delle Dipendenze, gestito da professionisti che, nel rispetto dell'anonimato, forniscono consulenza e orientamento sia alle persone che hanno sviluppato problemi - psicologici, relazionali e legali - dovuti agli eccessi di gioco, sia ai loro familiari e amici; al suo interno è possibile accedere alla chat anonima e gratuita, al numero verde anonimo e gratuito, e all'elenco delle strutture di assistenza in Italia.

²³ “Mettiamoci in gioco – campagna nazionale contro i rischi del gioco d’azzardo” è un’iniziativa nata nel 2012 per sensibilizzare l’opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d’azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni, catalizzare l’impegno di tanti soggetti che, a livello nazionale e locale, si mobilitano per gli stessi fini. La campagna è promossa da una pluralità di soggetti: istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati.

Leggenda normative

- Regio Decreto 18 giugno 1931, n. 773, *Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS)*;
- Decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, artt. 1 e 2, *Disciplina delle attività di giuoco*;
- Decreto Legislativo 6 settembre 2005, n. 206, *Codice del consumo*;
- Legge 23 dicembre 2005, n. 266, art. 1 (comma 533), *Elenco presso AAMS dei soggetti proprietari o possessori degli apparecchi e dei terminali per l'esercizio dei giochi, dei concessionari per la gestione della rete telematica e ogni altro soggetto che svolga attività relativa al funzionamento e al mantenimento in efficienza degli apparecchi ovvero qualsiasi altra attività funzionale alla raccolta di gioco*.
- Legge 7 luglio 2009, n. 88, art. 24 (comma 21), *Disposizioni per l'adempimento di obblighi derivanti dall'appartenenza dell'Italia alle Comunità' europee - Legge comunitaria 2008*, che contiene (commi 11-26 dell'articolo 24), disposizioni in materia di esercizio e di raccolta a distanza.
- Legge 13 dicembre 2010, n. 220, art. 1 (commi 78 ss), *Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato* (legge di stabilità 2011).
- Decreto Legge 6 luglio 2011, n. 98, art. 24 (commi 20 ss), (convertito nella legge n. 111 del 2011), *Disposizioni urgenti per la stabilizzazione finanziaria*.
- Decreto Legge 13 settembre 2012, n. 158 (convertito nella legge n. 189 del 2012), *Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute*, art. 5 (comma 2); art. 7 *Disposizioni in materia di vendita di prodotti del tabacco, misure di prevenzione per contrastare la ludopatia e per l'attività sportiva non agonistica* (commi 4 e 4 bis, 5 e 5 bis, 6, 8, 9, 10).
- Legge 23 dicembre 2014, n. 190, art. 1 (comma 133), *Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato* (legge di stabilità 2015).
- Legge 28 dicembre 2015, n. 208, art. 1 (commi 937-940), *Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato* (legge di stabilità 2016).
- Decreto Legge 24 aprile 2017, n. 50, art. 6 (commi 1 ss), *Disposizioni urgenti in materia finanziaria, iniziative a favore degli enti territoriali, ulteriori interventi per le zone colpite da eventi sismici e misure per lo sviluppo*.
- DPCM 28 aprile 2017, *Affidamento in concessione del servizio pubblico radiofonico, televisivo e multimediale ed approvazione dell'annesso schema di convenzione*, (lettera r).
- Decreto Legge 12 luglio 2018, n. 87, art. 9 (comma 1), *Disposizioni urgenti per la dignità dei lavoratori e delle imprese*, (convertito nella legge n. 96 del 9 agosto 2018).

Normativa sanitaria

- Decreto Legislativo 30 dicembre 1992, n. 502, art. 1 (comma 7), *Definizione e aggiornamento*

dei livelli essenziali di assistenza.

- Piano Sanitario Regionale, Piano della Salute 2011/2013, Assessorato della Salute, Regione Sicilia.
- Gioco d’Azzardo Patologico (GAP) - Piano di Azione Nazionale 2013/2015, area prevenzione, Dipartimento delle Politiche Antidroga, Presidenza del Consiglio dei Ministri.
- Decreto 25 marzo 2015, *Approvazione delle linee guida sulla prevenzione del Gioco d’azzardo patologico (GAP)*, Assessorato della Salute, Regione Sicilia.
- Linee Guida per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio di Gioco d’Azzardo Patologico, Dipartimento Regionale Attività Sanitarie e Osservatorio Epidemiologico, Assessorato della Salute, Regione Sicilia, 2015.
- DPCM 12 gennaio 2017, art. 28, *Assistenza sociosanitaria alle persone con dipendenze patologiche*.
- GAP - Piano di Attività Regionale 2017/2018, Assessorato della Salute, Regione Sicilia.

Testi e documenti

DSM IV, Diagnostic Statistic Manual of Mental Disorders, sistema codificato e accettato internazionalmente di classificazione delle condizioni patologiche, Associazione degli Psichiatri Americani, 1994.

G. Serpelloni, *Gambling*, Dipartimento Politiche Antidroga, 2013.

Sitografia

http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/GAMBLING%20Percorso%20di%20Auto-Aiuto_DEF.pdf

www.asp.enna.it/portale/

<https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi>

<https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo>

<http://www.edc-online.org/it/home-it/slotmob.html>

<http://www.gazzettaufficiale.it>

<http://www.giocaresponsabile.it>

<http://www.iap.it/codice-e-altre-fonti/linee-di-indirizzo>

<http://www.noslot.org/>

<http://www.politicheantidroga.it/it>

<https://www.primoconsumo.it/game-over/>

*“Le probabilità del gioco non meritano la tua scommessa.
Il tuo tempo ha valore.
Dai a te stesso la possibilità di riprendere
in mano la tua vita.”*