

IN «OVERDOSE» DA AZZARDO:

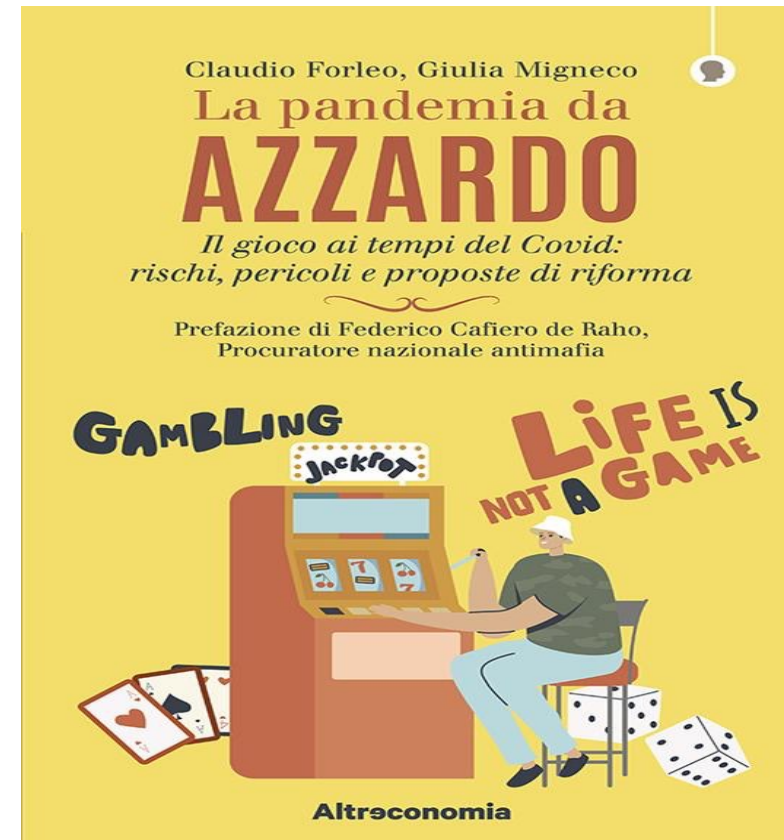
dalla dipendenza alle mafie,
perché il «gioco» non vale la candela

Giulia Migneco

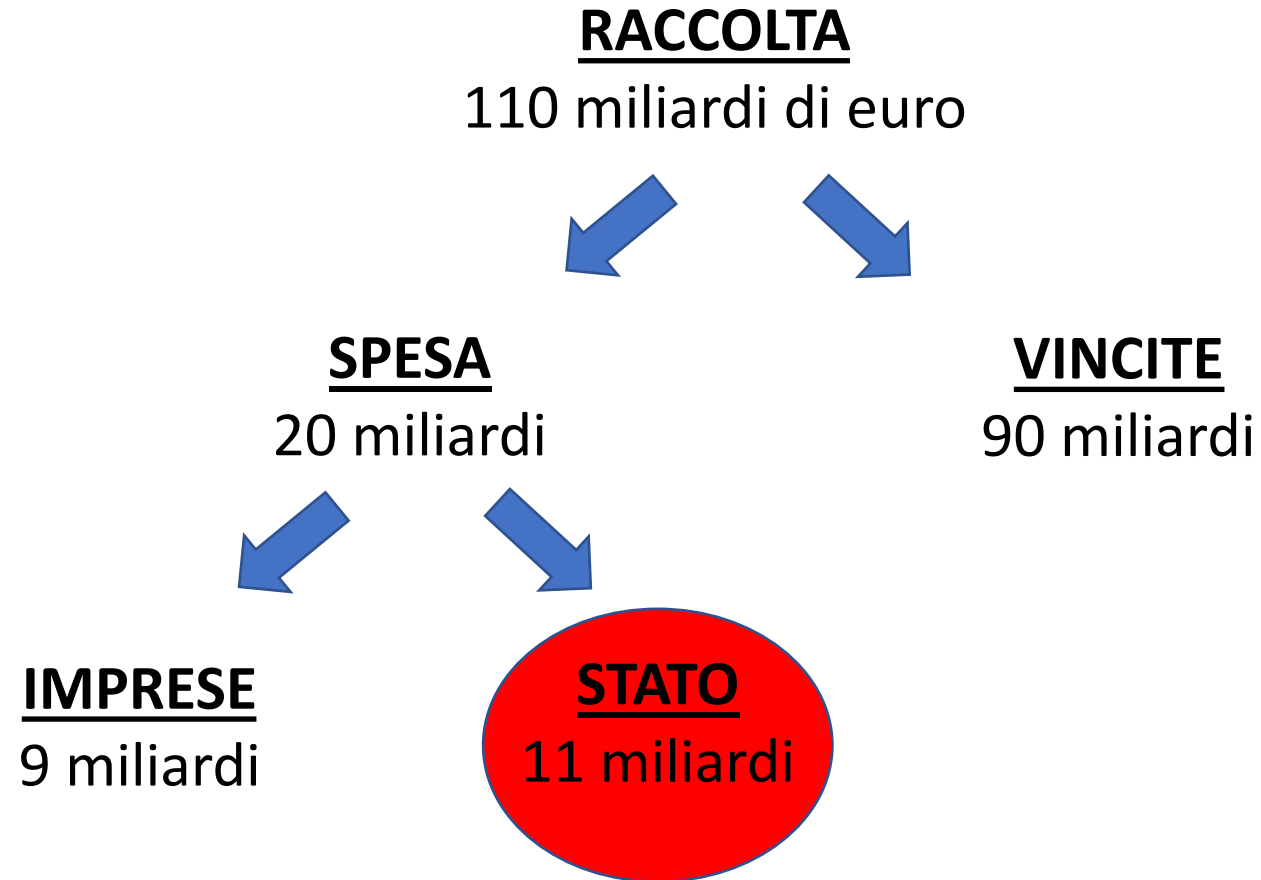
Giornalista

Responsabile Comunicazione
di Avviso Pubblico

Curatrice di
«Lose For Life»
e autrice de
«La pandemia da azzardo»



Dal giocatore allo Stato e alle imprese (dati 2019)





QUANTO GIOCHIAMO A TESTA (2019)?

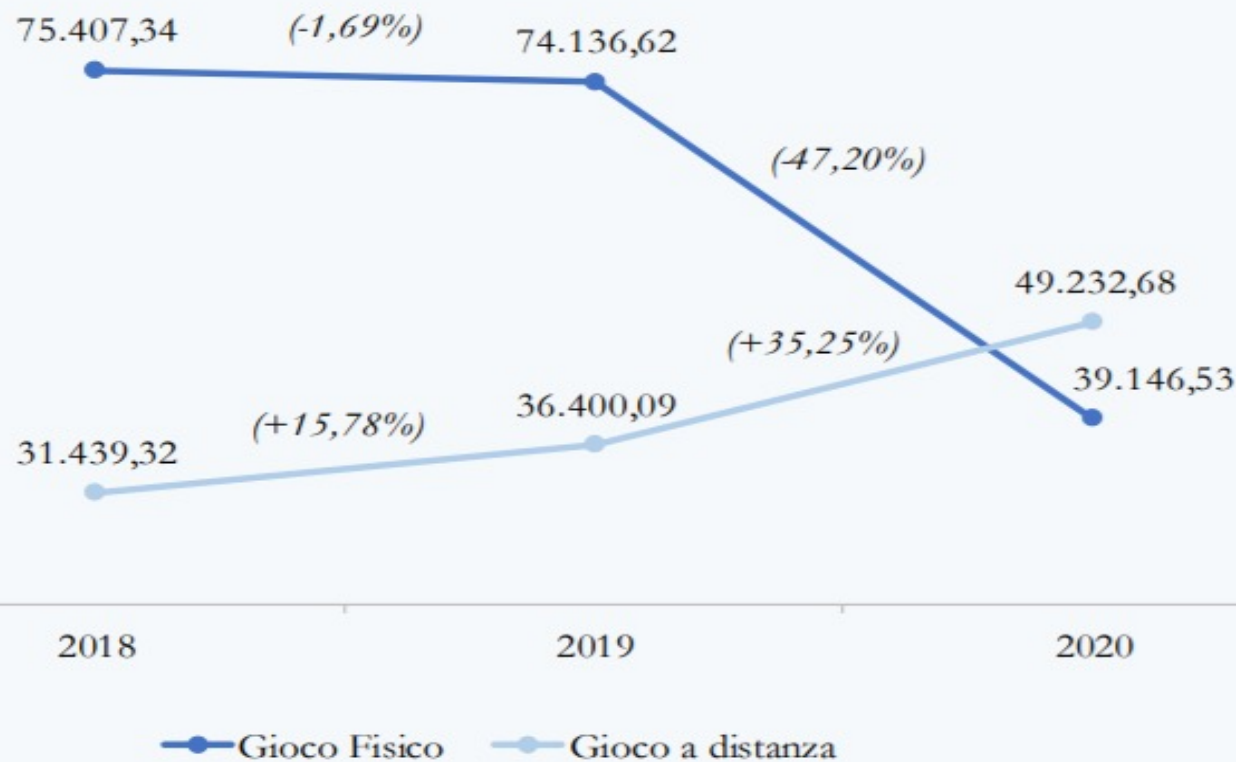
2.175 euro se consideriamo
tutti i maggiorenni

6.005 euro se consideriamo
i soli giocatori effettivi

REGIONE	RACCOLTA SU RETE FISICA	PRO-CAPITE
		(in euro)
1. Abruzzo		1.770
2. Lombardia		1.725
3. Campania		1.611
4. Emilia-Romagna		1.607
5. Lazio		1.542
6. Toscana		1.535
7. Veneto		1.488
8. Marche		1.431
9. Liguria		1.380
10. Umbria		1.379
11. Trentino Alto Adige		1.353
12. Puglia		1.353
13. Molise		1.339
14. Friuli Venezia Giulia		1.320
15. Piemonte		1.230
16. Sardegna		1.154
17. Sicilia		1.098
18. Calabria		1.097
19. Basilicata		1.073
20. Valle d'Aosta		879

Pandemia da azzardo: effetto Covid

Figura V.3 - Confronto tra Raccolta gioco fisico vs gioco a distanza



Fonte: elaborazione dati ADM su banca dati Sistema Business Intelligence Giochi e Tabacchi
Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella a II.126

Valori espressi in milioni di euro

Pandemia da azzardo: effetto Covid



Uno studio svolto dal Cnr di Pisa a giugno 2020 ha rivelato il cambiamento dei comportamenti di gioco durante il lockdown:

- 1) È stata registrata una diminuzione del gioco fisico, con + del 35% dei giocatori che ha ridotto le puntate e quasi il 23% che ha addirittura smesso di giocare
- 2) 1 intervistato su 3 ha dichiarato di aver aumentato le giocate online
- 3) Tra gli habituè del gioco fisico il 12% ha continuato anche durante l'isolamento e circa il 10% ha puntato sul web
- 4) Nel gioco online invece il 33,8% ha riferito di aver aumentato le occasioni di gioco, il 28,8% di non aver modificato le proprie abitudini e l'11,3% di aver iniziato a praticare questa modalità proprio durante l'isolamento

Covid: quale impatto?



PER LO STATO:

- Crollo del gettito, occasione per «sganciarsi dal gettito proveniente da questo comparto». Ma... quale volontà politica?

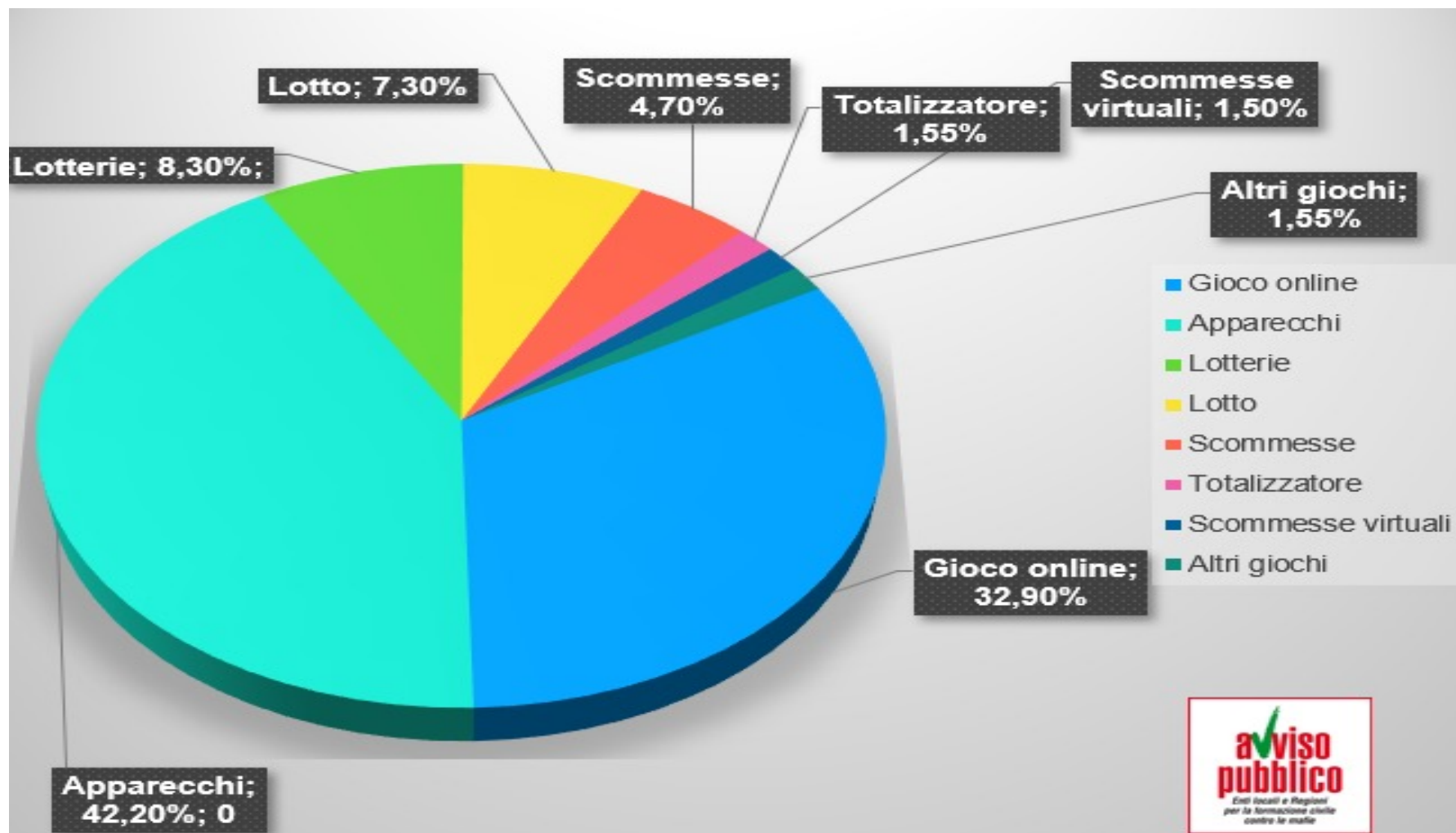
PER LE IMPRESE:

- Il settore è stato tra i più penalizzati in termini di giorni di chiusura. Il comparto legale è molto più aggredibile dai capitali mafiosi. Accelerazione sulla «delocalizzazione» online.

PER I GIOCATORI:

- In molti hanno praticato astinenza forzata durante il lockdown. Il rischio però è dietro l'angolo...
-

Tipologie di AZZARDO in Italia (2019)



AWP & VLT: così simili così diverse

Il 42% della Raccolta nazionale
si concentra in queste due tipologie di gioco

AWP



VLT



**COLLOCAZIONE
GIOCATE (Raccolta)**

Sale, bar, esercizi commerciali

Sale ad hoc

N.APPARECCHI

22,9 miliardi

23,6 miliardi

GIOCATA MASSIMA

261mila

56mila

VINCITA MASSIMA

2 euro

10 euro

MONETE/BANCONOTE

100 euro

5.000 – 500.000 euro (con jackpot)

SISTEMA DI GIOCO

Monete

Banconote (anche di grosso taglio)

Scheda interna

Collegate ad un sistema centrale

Un confronto con gli altri Paesi europei



1) METODO

Alla regolamentazione del gioco partecipano esperti, studiosi, psicologi.

2) OFFERTA

In un Paese come la Francia le slot machine (oltre 20mila) sono consentite solo nei casinò (circa 200).

Se si considera la spesa effettiva dei giocatori in rapporto al Prodotto interno Lordo, «nel 2015 **l'Italia si collocava, tra i principali paesi europei, al primo posto** (0,8 per cento), dopo il Regno Unito (0,7 per cento), la Spagna (0,5 per cento), la Francia (0,4 per cento) e la Germania (0,3 per cento)»

Come siamo arrivati a questo punto?

Le principali tappe di una trasformazione economica, culturale e sociale



Fino al 1992 lo Stato considera il gioco d'azzardo un tema legato al «controllo sociale della sicurezza» e un «disvalore etico».



Esistono 5 casinò, il Totocalcio e poche altre forme di «gioco».
È il giocatore che deve andare a cercare l'azzardo.

Nel giro di 20 anni questo rapporto si è rovesciato: **è l'azzardo che va a cercare il giocatore**, in ogni momento della giornata.

1992/93: i conti non tornano



Tangentopoli: decenni di «corruzione sistemica» presentano il conto.

I conti pubblici sono al collasso. Il governo Amato sceglie la strada del prelievo forzoso sui conti correnti. L'Italia esce dallo SME.

Lo Stato è alla disperata ricerca di entrate per far quadrare i conti, non perdere il treno dell'Europa e gestire – in qualche modo – il debito pubblico.

L'azzardo, il «disvalore etico» che esso rappresentava, **viene visto sotto una nuova luce. Ampliandone le forme legali, si può fare cassa.** E, ipotesi che i fatti smentiranno, si eliminerà una fonte di profitto delle mafie.

1994-2002: la prima rivoluzione



Lo Stato deve rispettare alcuni parametri per rientrare nello SME e non perdere il treno dell'Euro.

1994, sbarca in Italia il primo **Gratta e Vinci**



Nel **1997** debutta il **Superenalotto**. Diventa nel giro di pochi mesi il «gioco degli italiani». **I telegiornali aprono le edizioni delle sera con le estrazioni dei 6 numeri che garantiscono il Jackpot.**

Nel **1999** vengono introdotte in Italia le **Sale Bingo**.

La legge finanziaria n.289 del **2002** apre le porte dei pubblici esercizi alle slot machine, denominate «videogiochi a gettone».

Nel **2004** la Raccolta tocca i **25 miliardi di euro annui**.

2006 – 2012: esplode «la bolla» azzardo



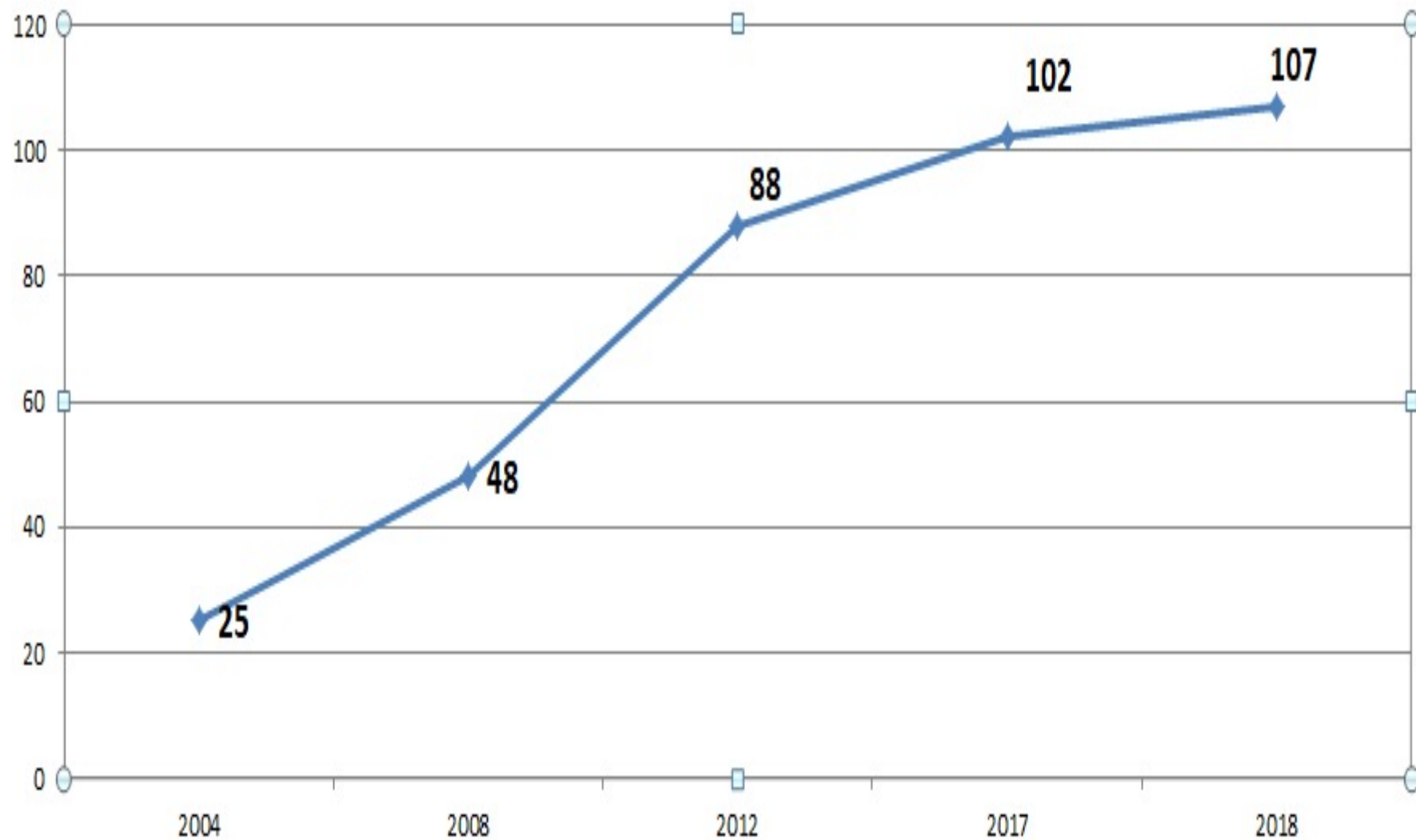
Nel **2006** il mercato italiano apre le porte agli **operatori stranieri** (decreto legge n.248, il cd. Decreto «Bersani-Visco» sulle liberalizzazioni).

Alla fine del 2008 la Raccolta è raddoppiata: 48 miliardi di euro. E nel frattempo esplode la crisi finanziaria, che si riversa sull'economia reale.

Nel **2009** il governo Berlusconi vara il Decreto n.39, il cd. «**Decreto Abruzzo**». Vengono introdotte le **VLT**, oggi il primo gioco su rete fisica in Italia.

Estate 2011: crisi dello spread, lettere della BCE, Italia sull'orlo del collasso. Nel «**Decreto di Ferragosto**» (138/2011) si **liberalizza il gioco online**, che prima della pandemia raccoglieva un terzo delle giocate complessive.

Evoluzione della Raccolta (in miliardi di euro)



Il sistema delle concessioni



Non esiste in Italia una legge organica in materia di gioco d'azzardo. Il punto di riferimento sono le disposizioni del **testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza**, più volte aggiornate nel corso degli anni.

La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti. Per questi ultimi occorre ottenere un'apposita **concessione o autorizzazione**, così come previsto anche dalla normativa comunitaria.

In Italia il **"gioco pubblico"** è **appannaggio dello Stato** che, tramite il Ministero dell'Economia e delle Finanze (l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli) può gestirlo direttamente o affidare tramite concessione la gestione a persone fisiche o giuridiche esterne. Si tratta **dei Concessionari privati** che operano in nome e per conto dello Stato sul territorio italiano. Si tratta perlopiù di multinazionali con la «testa» all'estero.

Esistono forme di giochi d'azzardo che prevedono la compresenza di diversi concessionari (le Videolottery) e altri giochi che prevedono la presenza di un solo concessionario (es. Lotto o Gratta & Vinci).

La «piramide» delle competenze



STATO



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli



Concessionari (titolari dei nulla osta)



Gestori (piccole e medie imprese:
raccolta del denaro)



Esercenti (titolari sale da gioco, bar, tabacchi etc.)

I primi interventi di contrasto



Dal 2012 qualcosa è cambiato nella sensibilità istituzionale in merito alle ricadute negative dell'enorme aumento dell'offerta di gioco d'azzardo, ma non sempre la sensibilità manifestata ha portato risultati concreti.

Ad esempio, con il decreto legge n. 158 del 2012 (**il c.d. decreto Balduzzi**) e la **legge n. 208 del 2015 le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da DGA sono state inserite nei LEA** (livelli essenziali di assistenza), stanziando nuove risorse per il Servizio sanitario nazionale.

E' istituito anche **l'Osservatorio sul gioco d'azzardo**, oggi incardinato presso il Ministero della salute ai sensi della legge n. 190 del 2014. **Il decreto Balduzzi ha introdotto per la prima volta il c.d. "distanziometro"** delle sale da gioco rispetto ad alcuni "luoghi sensibili" come scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi, **anche se il relativo decreto ministeriale non è stato mai pubblicato.**

Tra il 2017 e il 2018 è stata applicata **una riduzione del 35% delle AWP.**

Il divieto di pubblicità



Il tema del divieto di pubblicità al gioco d'azzardo è stato, ed è tuttora, un argomento molto dibattuto. A favore di tale divieto si sono spese per anni le associazioni impegnate sul fronte del contrasto al GAP.

Un primo intervento in tal senso era contenuto **nella legge di Stabilità del 2016**, con il divieto di pubblicità in televisione dalle ore 7 alle ore 22. Ma la legge si riferiva ai soli canali generalisti, una decina nell'enorme offerta digitale e satellitare.

Il **decreto legge n.87 del 2018 (cd. «Decreto Dignità»)**, all'articolo 9, dispone innanzitutto 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, inclusi i social media), comprese le manifestazioni sportive, culturali o artistiche. Sono escluse dal divieto le lotterie nazionali a estrazione differita, le lotterie e tombole organizzate a livello locale per beneficenza.

Come possono incidere gli Enti locali:



1. **Regolamenti** sulle distanze minime dai «luoghi sensibili»
2. **Ordinanze** di limitazione degli orari di apertura delle sale
3. **Sensibilizzare** l'opinione pubblica, attraverso la «formazione»
4. **Condividere** le proprie «buone prassi» con i Comuni limitrofi
5. **Collaborare** con il tessuto economico e sociale dei territori

La legge n. 8 del 2013 della Regione Lombardia (“Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d’azzardo patologico”, così come modificata dalla legge n. 11 del 2015 e dall’art. 13 della legge n. 34 del 2016) contiene alcune disposizioni in tema di azzardo

Il «Distanziometro»

Nell'ambito degli interventi di contrasto al GAP, un'attenzione particolare meritano gli interventi finalizzati a **contenere la diffusione nel territorio delle sale da gioco e provvedere ad una loro ricollocazione**. L'opposizione dei titolari degli esercizi commerciali ha dato luogo ad un elevatissimo contenzioso e la giurisprudenza dei giudici amministrativi in materia è stato molto controversa.

Si è registrata negli ultimi anni una notevole evoluzione, soprattutto in seguito ai **nuovi orientamenti espressi dalla Corte Costituzionale**, che ha riconosciuto la competenza di Regioni e Comuni a regolamentare autonomamente ogni misura riguardante le conseguenze sociali dell'offerta dei giochi leciti, con particolare riferimento alle fasce di consumatori psicologicamente più deboli, nonché l'ordinato impatto sul territorio dell'afflusso degli utenti alle sale da gioco.

La limitazione degli orari



I giudici amministrativi hanno spesso annullato le misure di limitazione dell'orario di utilizzo degli apparecchi da gioco adottate dai Comuni, ritenendo illegittime, in quanto la materia "ordine pubblico e sicurezza" rientra nella competenza esclusiva dello Stato.

Un punto di svolta è rappresentato dalla decisione della Corte Costituzionale del 2014 (sentenza n.220), la quale ha considerato pienamente legittimo l'utilizzo in questo campo dei poteri di ordinanza ex art. 50, comma 7, del testo unico sugli enti locali per esigenze di tutela della salute, della quiete pubblica, ovvero della circolazione stradale. Oggi sono moltissimi i comuni che, sulla base anche delle espresse previsioni contenute nelle leggi regionali hanno adottato provvedimenti limitativi degli orari di apertura, sia pure con differenziazioni sia sul periodo massimo di apertura giornaliera che sull'articolazione stessa degli orari.

Mappatura dei «luoghi sensibili» e dei punti vendita del gioco



- gli istituti scolastici di ogni ordine e grado
- i luoghi di culto;
- gli impianti sportivi;
- le strutture residenziali o semi-residenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario;
- le strutture ricettive per categorie protette;
- i luoghi di aggregazione giovanile ed oratori;
- Sportelli bancomat e postali
- Compro oro

L'importanza di un'accurata istruttoria

Il Comune deve dimostrare la necessità di emanare un'ordinanza per tutelare la salute pubblica. Come? I dati assumono un ruolo fondamentale.

Un caso di studio: la trasformazione di Pavia



- **Dicembre 2013:** finisce sulla copertina del «New York Times», definita la capitale mondiale del gioco d'azzardo! Ha una Raccolta doppia rispetto alla media nazionale e una slot ogni 104 abitanti.
- **2014/2015:** la nuova Giunta entra in contatto con Comuni che stanno lavorando sul tema. Raccolta di informazioni sul territorio. Regolamento e ordinanza sugli orari. Il TAR respinge i ricorsi contro l'ordinanza.
- **2016/2017:** utilizzando i fondi regionali per i progetti contro l'azzardo, si conducono progetti di sensibilizzazione sulla cittadinanza che coinvolgono anche gli esercenti.

5 anni di impegno, i risultati:



1. La Raccolta si è più che dimezzata
2. **Un calo del 41% delle slot machine presenti sul territorio**
3. I punti gioco sul territorio sono diminuiti del 47%
4. Nell'arco di una legislatura Pavia è passata dall'essere indicata come la maglia nera dell'azzardo ad essere vista come un **esempio di contrasto agli effetti del gioco d'azzardo**
5. **Effetti collaterali:** i Comuni limitrofi che non hanno condotto attività in tal senso, hanno visto aumentare la Raccolta

Ricadute...

Prima indagine ISS – ottobre 2018



- **Un milione e mezzo di giocatori «problematici»:**
i giocatori problematici faticano a gestire il tempo da dedicare al gioco, a controllare quanto spendono, alterando i comportamenti familiari e sociali
- **700mila minorenni** hanno accesso al gioco legale. Il 10% presenta profili «problematici». Tre milioni di «over 65» giocano. Il 2% (60mila) presenta profili «problematici»

Come e dove si gioca

Prima indagine epidemiologica ISS – ottobre 2018



- **Lotterie istantanee**, i cosiddetti “Gratta e Vinci”, o in tempo reale (26,2% della popolazione maggiorenne), **Lotto e alle Lotterie a esito differito** (12,8%), **giochi a totalizzatore** (10,9%) – come il Superenalotto o il Win For Life – **slot machine o AWP** (7,4%) sono i più diffusi.
- **Quando consideriamo la fascia dei giocatori problematici, i risultati cambiano:** oltre alle Lotterie istantanee (68% dei problematici), **slot-machine** (51,9%) e **VideoLottery** (33,6%).
- La ricerca evidenzia come **i giocatori problematici prediligano i luoghi lontani da casa e dal lavoro**, quelli che garantiscono una maggiore privacy e con un’area fumatori.

Perché si gioca

Prima indagine epidemiologica ISS – ottobre 2018



Molto interessanti i risultati della ricerca sulle motivazioni che spingono inizialmente al gioco, suddivise per tipologia di giocatori (problematico, a rischio, a rischio moderato, sociale).

Curiosità e divertimento sono le prime due motivazioni in tutte e quattro le tipologie.

Ma tra i giocatori problematici, il 24.5% afferma di aver iniziato perché **“convinto che al gioco si potesse vincere facilmente”**. La stessa motivazione è all’11,2% tra i giocatori sociali.

L'iceberg della dipendenza



*Il problema fa fatica ad emergere. Si procede per stime.
Per anni si è parlato di 800mila patologici.
Oggi di 1,5 milioni di problematici.*

Ma... sono solo 40 mila circa le persone in cura presso i SerD (nel 2019)

Categorie a rischio: i giovani



La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che **solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo** in luoghi pubblici perché minorenni. Il 51,3% dei giocatori 15-19enni è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco **(Studio CNR 2018)**

Videogiochi, la nuova frontiera



«Il mondo dei videogiochi da sempre crea universi virtuali in cui far “vivere” ai personaggi le loro avventure. In questo panorama ormai quasi infinito di opportunità viene anche inserito il gioco d’azzardo, a volte come attività collegata a quelle esistenti nella realtà, a volte inventando giochi per rendere l’esperienza più interessante. **Mentre si gioca è quindi possibile scommettere del denaro virtuale, guadagnato durante l’evolversi della storia, per arricchire il personaggio e per fargli raggiungere gli obiettivi.** Negli ultimi anni il denaro virtuale è stato collegato al denaro reale delle carte di credito, dando vita a nuove opportunità, non più gratuite, per avanzare di livello e terminare i giochi»

Laura Bugnone*, Fabio Pellerano** e Marzia Lydia Spagnolo*

*Regione Piemonte, ASLTO3 Dipartimento “Patologia delle Dipendenze”, psicologa-
psicoterapeuta

** Regione Piemonte, ASLTO3 Dipartimento “Patologia delle Dipendenze”, educatore
professionale

Le loot box



Sono dei **pacchetti presenti all'interno di videogames** (per esempio FIFA, Overwatch, Counter-Strike: Global Offensive, Star Wars Battlefront II) **che si possono acquistare tramite l'utilizzo di soldi (veri o virtuali) e permettono di migliorare l'esperienza di gioco** sia a livello di potenzialità che a livello estetico del proprio avatar.

Sono già state vietate in Belgio, Gran Bretagna e Australia perché «assimilabili al gioco d'azzardo». Se ne discute in Olanda e Spagna. In Italia non è un argomento all'ordine del giorno.

L'Atlantis di Corallo – il figlio del boss



FISCO

Maxiriciclaggio, arrestato il re dello slot: ecco tutte le accuse a Corallo, Labocchetta e Tulliani

L'imprenditore catanese in manette ai Caraibi per aver sottratto al fisco italiano oltre 250 milioni. Il suocero e il cognato di Fini sono invece indagati per aver intascato attraverso conti esteri oltre 5 milioni di dollari. In manette anche un ex parlamentare di Forza Italia

IL DOMINUS DELLE SCOMMESSE

**Corallo, re delle slot machine,
perde la concessione**

**ROUGE ET NOIR, FAVOREGGIAMENTO A
CORALLO: LABOCCHETTA ASSOLTO IN APPELLO**

Lombardia, terra di mafie



“Il radicamento della 'ndrangheta in Lombardia – sottolinea la Dna – determina la presenza di una condizione di assoggettamento e omertà diffusa, frutto della forza di intimidazione che promana dall'associazione mafiosa armata e radicata sul territorio lombardo”.

Oltre alla commissione di reati l'associazione criminale ha per scopo “l'acquisizione di attività economiche, l'inserimento in competizioni elettorali al fine di procurare voti a soggetti poi disponibili ad esaudire i desiderata del sodalizio mafioso nonché il conseguimento di vantaggi ingiusti”.

Delle 46 «locali» di 'ndrangheta emerse nel Nord Italia, 25 si trovano in Lombardia, 14 in Piemonte, 3 in Liguria, 1 in Veneto, 1 in Valle d'Aosta ed 1 in Trentino Alto Adige.

Alle mafie piace l'azzardo



Rappresenta per le mafie una fonte di profitto e un sistema per **riciclare il denaro frutto di attività illecite.**

Con i proventi vengono pagate le famiglie dei detenuti (Casalesi), si finanzia la latitanza dei boss (Messina Denaro).

È diventato il **secondo business** per le organizzazioni criminali dopo il traffico di stupefacenti. Non solo: alcuni clan stanno diminuendo gli investimenti nella droga, per concentrarsi sullo sfruttamento dell'azzardo.

Questo perché il settore del gioco è particolarmente appetibile, considerato a **«basso rischio»** (l'accertamento giudiziario dei reati è complesso, sanzioni amministrative e penali piuttosto basse) e **ad «elevato profitto».**

Dal gioco illegale ai circuiti legali



La criminalità organizzata continua a gestire le bische clandestine sia quelle tradizionali che quelle di nuova generazione, caratterizzate non più da sudicie carte da gioco o da consuete cartelle per le estrazioni, bensì moderni computer connessi ad internet per la fruizione dei casinò on line.

Ma essa non disdegna le grandi opportunità offerte dal gioco legale - soprattutto **attraverso il controllo di società, sale da gioco e punti scommessa**, intestati a soggetti che quasi sempre si rivelano meri prestanome ed all'interno dei quali, accanto alle attività legali, vengono esercitati anche giochi clandestini - riuscendo a trarre ingenti profitti anche da tutte le attività collaterali al settore, quali la percezione di interessi sui prestiti elargiti ai giocatori.

Un circolo vizioso



Paradossale pare essere il circolo vizioso (legale/illegale) che ne deriva.

Da un lato la criminalità propone i propri prodotti illegali, pronta ad aggiornarli - nell'ambito di ben congegnati *business plan* - al fine di raggiungere un sempre crescente numero di clienti.

Dall'altro lato lo Stato cerca di arginare tale induzione criminale al gioco d'azzardo clandestino attraverso la legalizzazione dei "prodotti" di gioco pubblico d'azzardo più semplici, affinché la concorrenza del "gioco sicuro" sottragga clienti al gioco illegale. Così facendo, però, finisce per ampliare la platea dei potenziali soggetti interessati al gioco tout court, determinando un reclutamento di massa verso tale settore.

(Giovanni Russo, Direzione Nazionale Antimafia)

Alcuni «affari»



- **Distribuzione «slot» di fabbricazione estera**
- Usura
- **Ingaggio «programmatori» per modificare i sistemi di gioco**
- «Prestanome» o persone di fiducia nelle società
- **Slot con schede truccate**
- **Videolottery (riciclaggio e trasferimento di denaro)**
- Sistema delle giocate fittizie
- **Il sistema dei «Gratta e Vinci»**
- Il sistema del poker cash

Nel 2020 la DIA ha dedicato parte della sua relazione semestrale ad un focus intitolato «Mafie e giochi»

Indagini in Lombardia



La Lombardia è il principale mercato italiano:

- Oltre **14 miliardi di euro** in “giocate” (solo su rete fisica)
- **53mila** tra slot machine e Videolottery
- **9.756** punti vendita Lotterie
- **766** punti scommesse

Numerose indagini hanno visto coinvolto il territorio lombardo nel corso degli anni, con protagonisti esponenti di primo piano dei clan **Valle-Lampada**, attivo nel pavese ma con importanti ramificazioni anche nell'area metropolitana di Milano.

L'operazione Metastasi del marzo 2014 ha rilevato gli interessi del clan **Coco Trovato** nel settore

Indagini in Lombardia/2



O, ancora, il caso della società Drago D'oro titolare di una sala giochi emerso **dall'inchiesta "Platino"** del 2013, la cui proprietà era in parte riconducibile al boss di 'ndrangheta Antonio Papalia, attivo con il suo omonimo clan tra Corsico e Buccinasco.

L'inchiesta **Blue Call** del 2012 ha svelato gli interessi del clan Bellocco per la gestione di sale gioco a Cormano (MI) attraverso la società Empire Games.

L'operazione Hermes ha messo in evidenza l'alleanza tra camorra e Cosa nostra per la gestione di alcune sale da gioco.

Si parla del territorio lombardo anche nelle più importanti inchieste sul gioco d'azzardo degli ultimi anni: **Black Monkey** e **Gambling**.

MANTOVA: nel 2019 la Questura di Mantova ha bloccato l'apertura di 6 sale scommesse e vlt che risultavano collegate ad ambienti della criminalità organizzata.

In conclusione... è un affare per lo Stato?

11 e più miliardi di gettito erariale **possono apparire irrinunciabili**, ma:

- Qual è il costo socio-sanitario dell'overdose da azzardo?
- Quanto denaro sporco riciclano le mafie nel gioco legale?
- Quanto incassano da quello illegale?



Sottraendo questi costi occulti, ma assolutamente reali, cosa resta?

Gli 11 miliardi sono e restano un falso alibi in un Paese con un livello di evasione fiscale da capogiro e danni incalcolabili prodotti dalla corruzione

CHE FARE, DUNQUE?



LEGGE DI RIORDINO (E NON SOLO):

- Una **reale riduzione dell'offerta sui territori**. Non solo relativa agli apparecchi da intrattenimento, ma anche sulle altre tipologie di gioco d'azzardo. Quando si parla di riduzione dell'offerta, è ovvio che debba andare a braccetto anche con una **effettiva riduzione dei punti vendita**.
 - Va riconosciuto, come fatto dalla Corte Costituzionale in più di un'occasione, che **Regioni ed Enti locali hanno voce in capitolo in tema di gioco d'azzardo**, quando si parla di interventi per tutelare la salute pubblica. Pensare di cancellare con un colpo di spugna questa esperienza, come in parte faceva l'Intesa del 2017, non è accettabile.
 - A scanso di equivoci, **andrebbe anche respinta la proposta di una compartecipazione degli Enti locali al gettito erariale garantito dall'azzardo**.
-

CHE FARE, DUNQUE?



- Anche in termini di **prevenzione**, l'esperienza degli Enti locali sul fronte della sensibilizzazione – soprattutto delle fasce a rischio – andrebbe presa ad esempio.
 - Ci sono poi tutta una serie di **proposte avanzate anni fa dal Ministero della Salute e che non hanno trovato ancora applicazione**, tra cui: limitare le perdite fissando una cifra massima che una singola persona può arrivare a spendere, dato che anche le future slot machine (AWPR) saranno accessibili solo tramite tessera sanitaria come le VLT; eliminare premi di sala o *jackpot* aggiuntivi che aumentino la vincita potenziale, ecc...
 - È assolutamente necessario **far emergere il reale numero di persone affette da DGA**, Disturbo da Gioco d'Azzardo, così da mettere fine all'utilizzo improprio che si fa del tema.
 - Infine è auspicabile che tutti gli attori coinvolti (Stato, Enti locali, operatori del settore) inizino a **collaborare per il bene del comparto legale**, che va tutelato, ma senza nascondersi le evidenti storture di un sistema che, ad oggi, ha provocato più danni che benefici.
-

SUL NOSTRO SITO www.avvisopubblico.it/

GIOCO D'AZZARDO

∨ **NORMATIVA**

GIURISPRUDENZA E DATI SUL GIOCATO PRO-CAPITE

∨ **DATI UFFICIALI SUL GIOCO LEGALE IN ITALIA**

∨ **LEGGI REGIONALI**

∨ **ENTI LOCALI: REGOLAMENTI E ORDINANZE**

∨ **ECONOMIA E MAFIE**

∨ **DIPENDENZA: INDAGINI E STUDI**



Grazie per l'attenzione

Per maggiori informazioni:

stampa@avvisopubblico.it

Cell. 335.7305980