

*Formazione sul gioco d'azzardo  
Movimento 5 Stelle*

*Roma, 4 luglio e 7 agosto 2013*



*di Matteo Iori*



Presidente dell'Associazione Onlus

“**Centro Sociale Papa Giovanni XXIII**” di Reggio Emilia

che dal 2000 gestisce interventi di aiuto e  
trattamento per giocatori d'azzardo

(1164 richieste di aiuto e **686 giocatori seguiti** a dicembre '12)

Presidente del **CONAGGA**

(**Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo**)

che raccoglie Enti diffusi su tutto il territorio nazionale (da Reggio Calabria a Trento) che da anni si occupano di interventi sulla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso attività di cura – prevenzione - informazione – trattamento. Nei propri anni di attività gli Enti aderenti al Coordinamento hanno avuto **in trattamento 3813 persone** con problemi inerenti il gioco d'azzardo (su 8106 richieste di aiuto) e ogni mese gestiscono 220 gruppi di trattamento per giocatori e loro familiari in 25 diverse località



Le attuali leggi sul gioco d'azzardo risalgono ai primi decenni del secolo scorso.

Di gioco d'azzardo si tratta nel **Codice Penale** (del 1930), agli articoli 718 e seguenti e nel **Codice Civile** (del 1942) agli articoli 1933 e seguenti, e nel **Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza** (TULPS) del 1931 nell'articolo 110.

Tutte queste leggi definiscono i limiti del gioco d'azzardo e ruotano intorno al concetto di «alea» (cioè «il caso») nel gioco: **dove il risultato del gioco dipenda totalmente o in modo prevalente dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommettono soldi, vi è gioco d'azzardo.** I legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere **vietati dalla legge.**



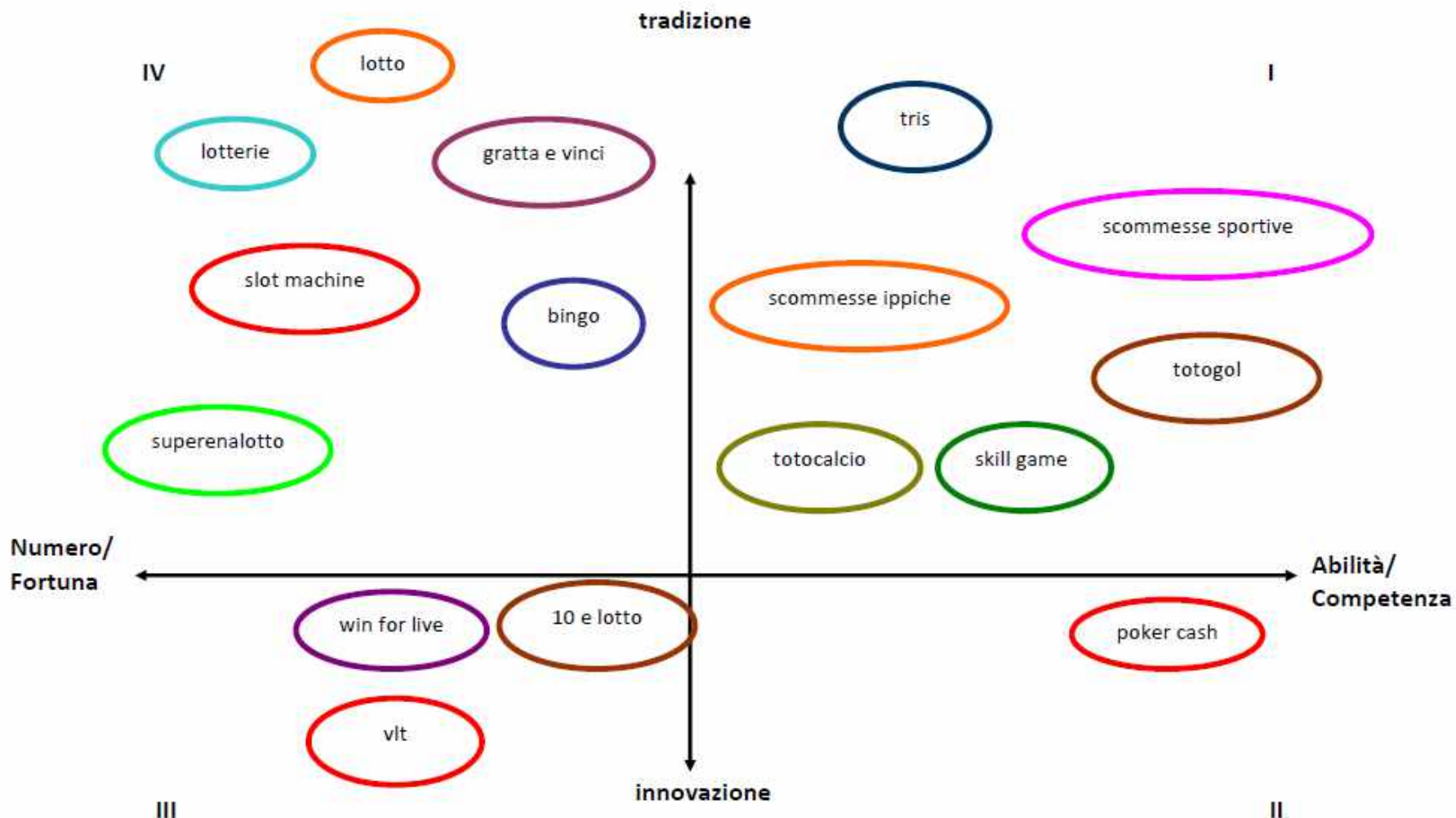
# *Giochi non d'azzardo-Ticket redemption*



# Non tutti i giochi hanno le stesse componenti di fortuna e abilità. La Lottomatica li divide in questo modo.

Fig. 1 - Quadro d'offerta al 2010 - 2011

(prodotti secondo il posizionamento fortuna vs. abilità e giochi tradizionali vs. nuovi giochi)



# *Costante aumento di giochi su proposte politiche*

Il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle manovre economiche. Dalla metà degli anni '90 **tutti i Governi** hanno costantemente introdotto **nuove offerte** di gioco d'azzardo pubblico.

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
1997		Nessuno	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doppia giocata del Lotto</li><li>• Sale scommesse</li><li>• Superenalotto</li></ul>
1999		Nessuno	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bingo</li></ul>



ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
------	---------	--------------	-----------------

2003



Videopoker

- Slot machine

2005



Nessuno

- Terza giocata del Lotto
- Scommesse Big Match

2006



Nessuno

- Nuovi corner e punti gioco per le scommesse



ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
------	---------	--------------	-----------------

2007  
2008



Nessuno

- Giochi che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre, gioco on-line in torneo)

2009  
2010



Nessuno

- Nuove lotterie a estrazione istantanea
- Giochi numerici a totalizzatore nazionale (Win for Life)
- Aumento giochi on line in solitario
- Poker in solitario col computer
- Videolottery (VLT)





ANNO

GOVERNO

GIOCHI TOLTI

GIOCHI AGGIUNTI

2011



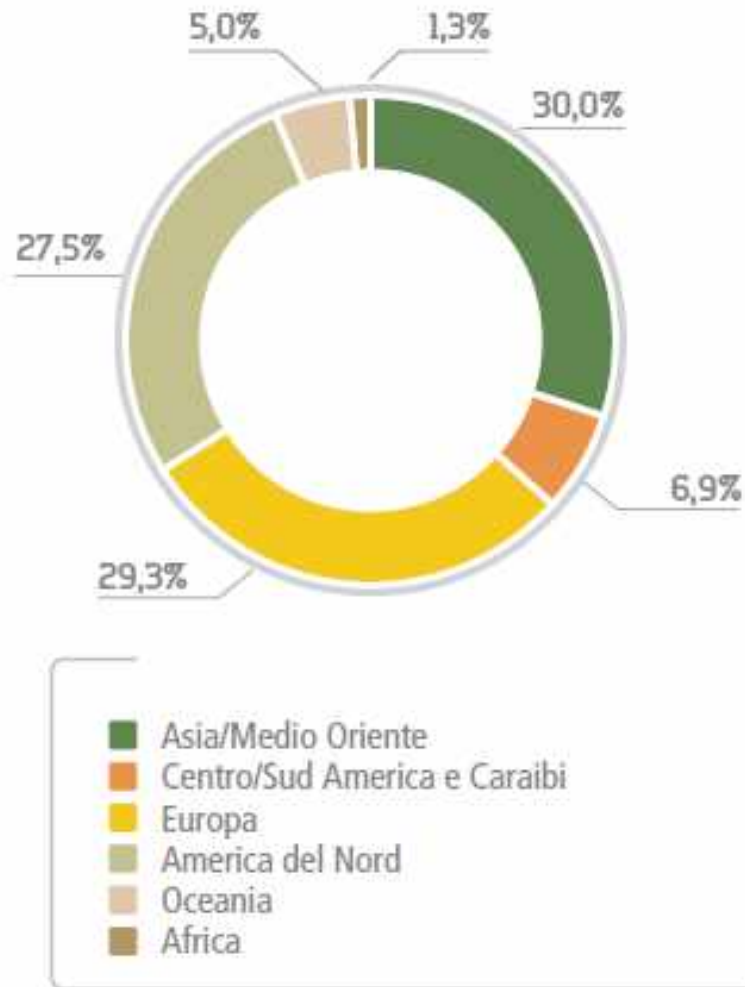
Nessuno

- Bingo a distanza
- 1000 sale da gioco per poker dal vivo
- Aumento VLT del 14%
- 7000 nuovi punti di scommessa
- Gioco numerico di bacino europeo
- Concorso aggiuntivo del Superenalotto



# Italia fra i primi paesi al mondo per spesa procapite

Fig. 6 - Mercato mondiale dei giochi per area geografica (2011E)



Nel 2011 il mercato mondiale dei giochi d'azzardo ha raccolto, al netto dei premi erogati, 417 miliardi di euro (+5,6% del 2010).

Il 29% di questi sono in Europa.

**L'Italia** con i 18,4 miliardi di euro persi nel 2011 rappresenta **oltre il 4,4% del mercato mondiale** (con l'1% della popolazione mondiale).

Fonte: GBGC Analysis, dati al netto dei premi



# *Un'ITALIA da record (sul gioco d'azzardo...)*



Siamo il **primo mercato al mondo nei Gratta e Vinci**: nel 2010 sono stati comprati in Italia il 19% dei biglietti venduti al mondo.

A livello pro-capite abbiamo il **triplo** delle VLT degli Stati Uniti.

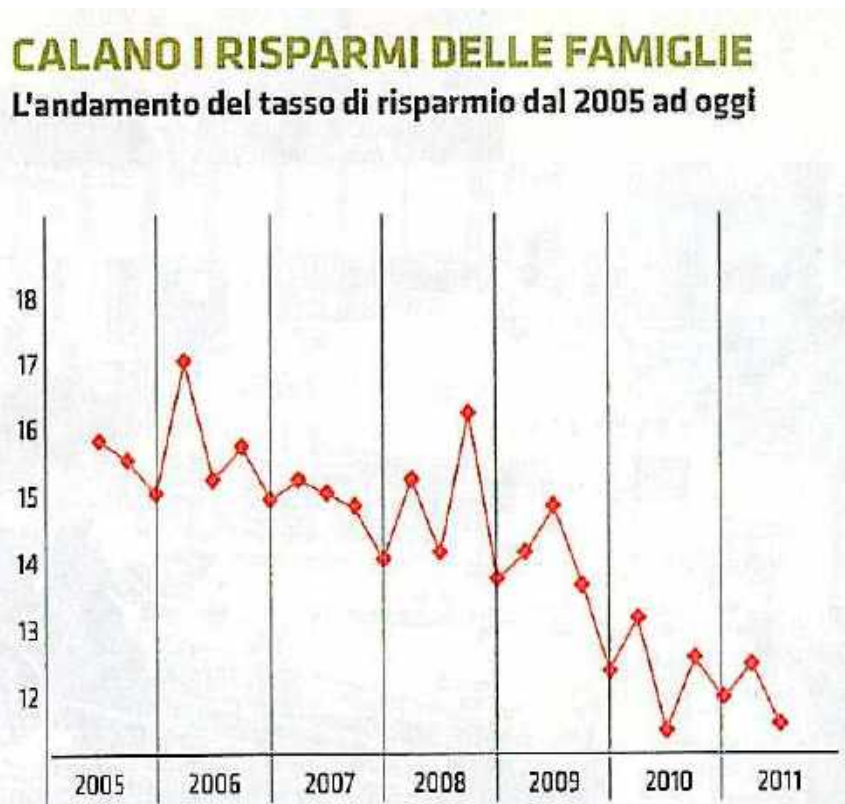
L'Italia, pur rappresentando solo l'1% della popolazione mondiale ha il **23% del mercato mondiale di gioco online** !



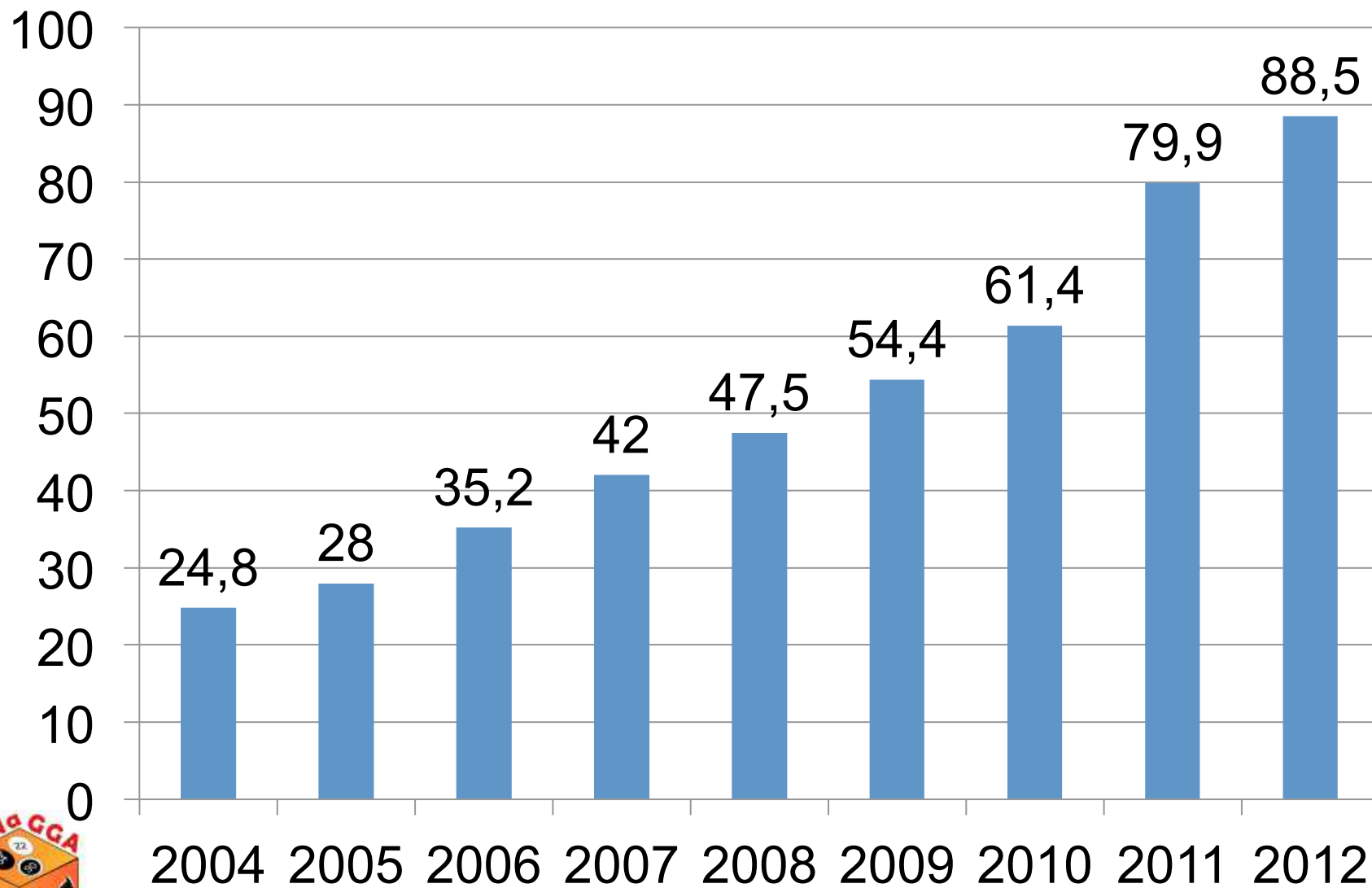
A fronte di un'evidente **contrazione dei consumi familiari negli ultimi anni, cresce la voglia di giocare** nella speranza del colpo di fortuna.

Secondo l'Istat **il rischio di povertà o esclusione sociale è cresciuto al 29,9% della popolazione nel 2011** e in Italia vi sono 8,17 milioni di poveri. (rapporto sulla coesione sociale dell'Istat dicembre 2012)

**Nel 2011 sono crollati i risparmi delle famiglie.** Secondo l'Istat i risparmi delle famiglie, attestati al 12%, **toccato i minimi dal 1995** (*indagine su "reddito e risparmio delle famiglie e profitti delle società"*).



# *miliardi di euro giocati d'azzardo*



# *Quanto speso nelle singole regioni nel 2012?*

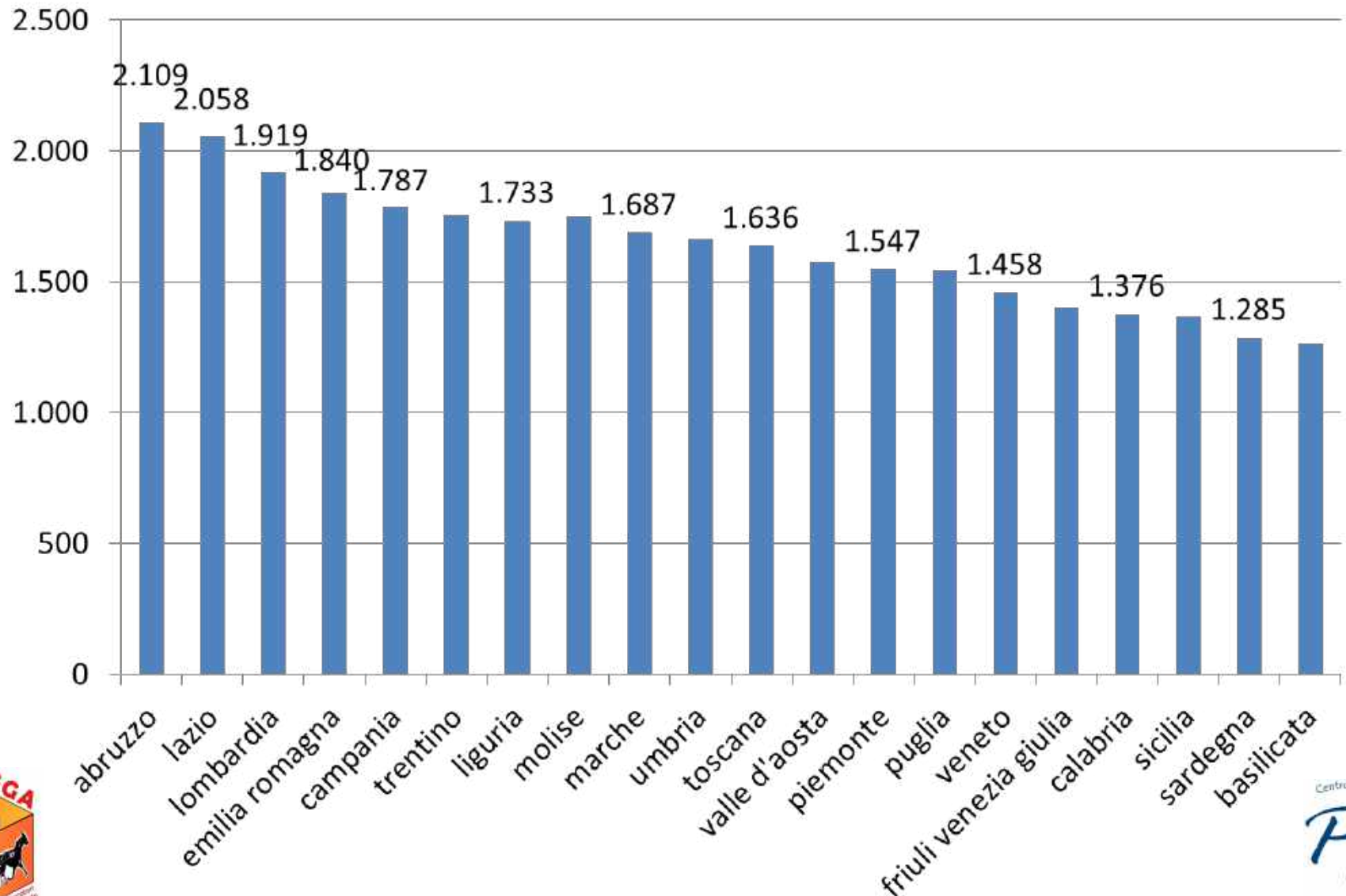
Purtroppo i dati ufficiali dei Monopoli di Stato, divisi per singoli giochi e singole regioni, sono ancora fermi ai primi 10 mesi del 2012.

E probabilmente non saranno più resi noti...

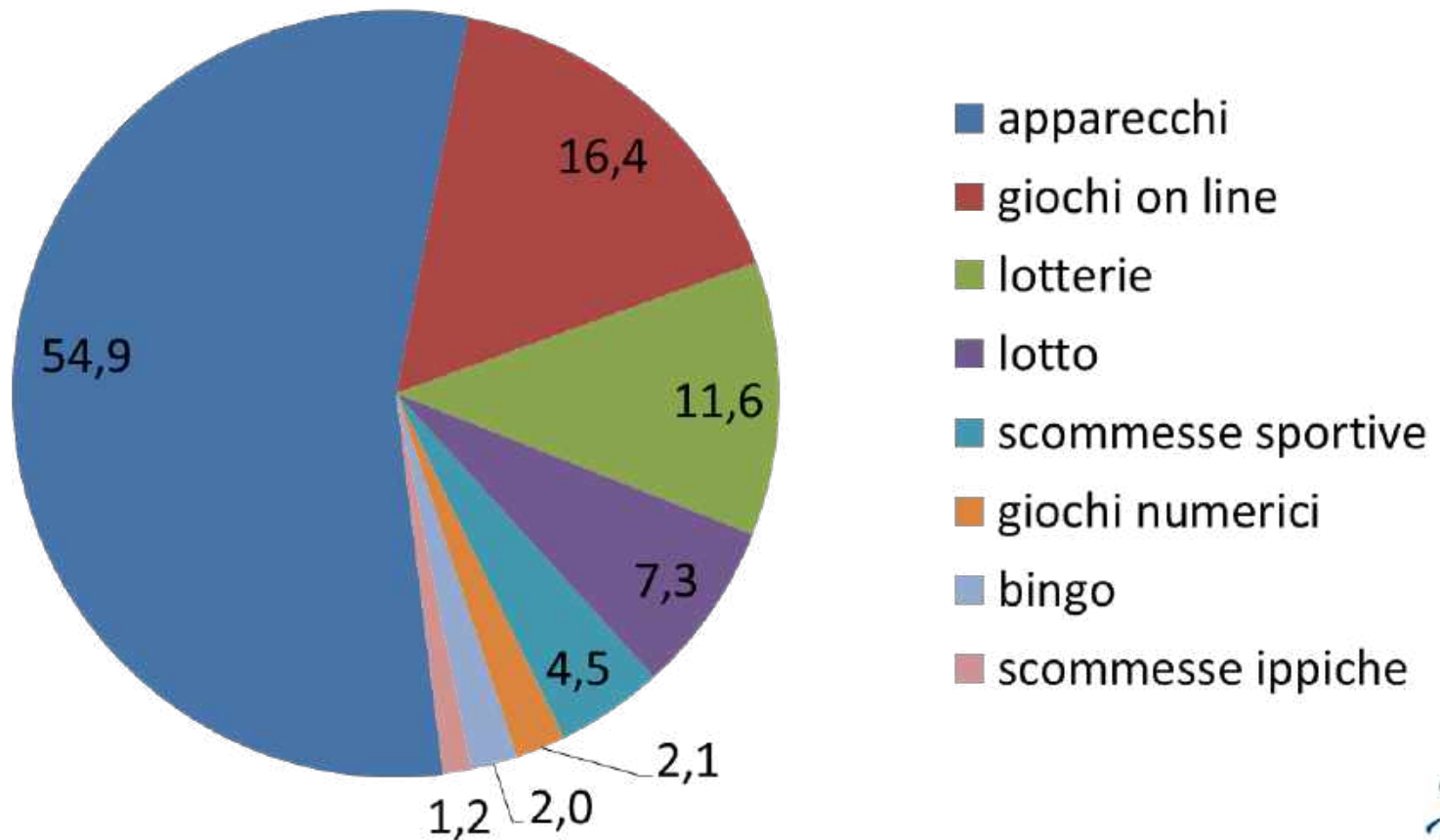
Da quanto ha dichiarato un dirigente dei Monopoli di Stato l'11 aprile 2013 il non dare i dati complessivi di gioco: «Ci aiuta a smontare i luoghi comuni» (fonte: Redattore Sociale)



# Spesa dei maggiorenni delle regioni (proiezione sui primi 10 mesi del 2012)



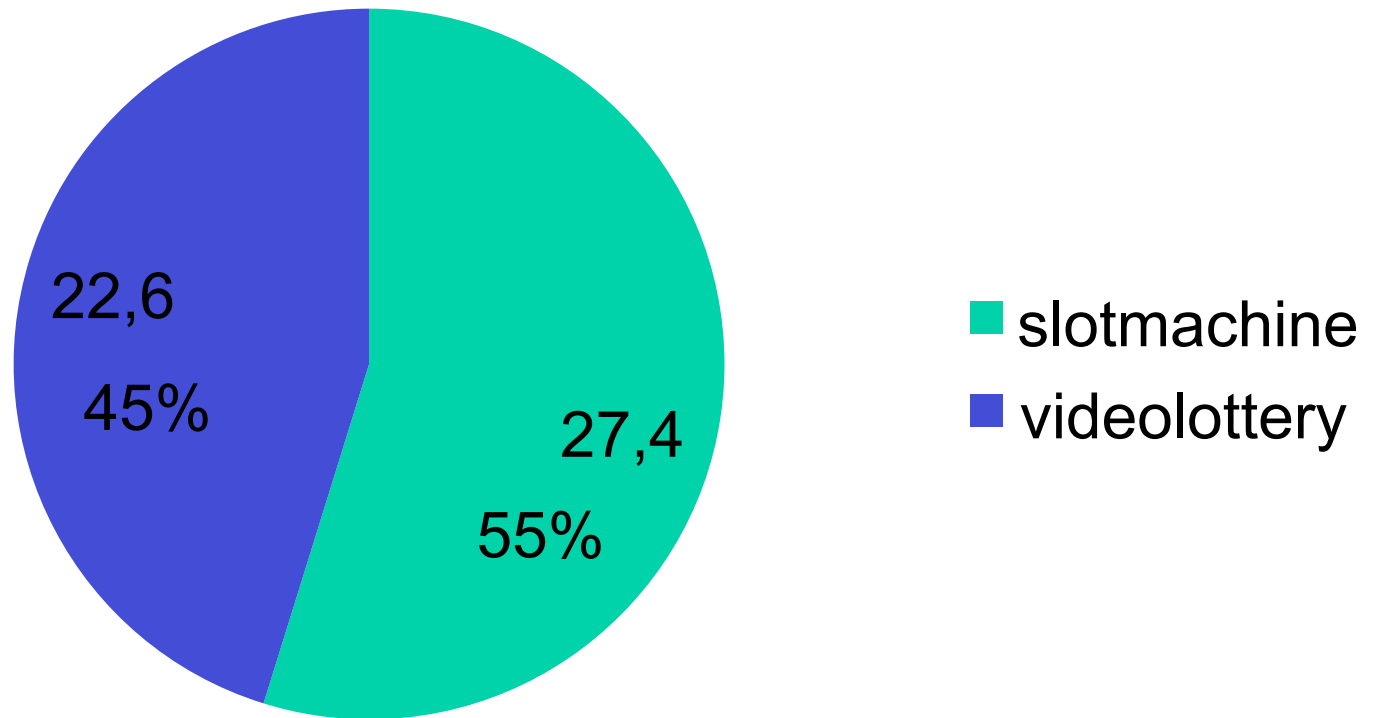
La somma maggiore viene giocata negli apparecchi (slotmachine e videolottery) che hanno il 54,9% del fatturato totale, seguono i giochi on-line (16,4% del mercato, erano il 10,5% l'anno scorso), poi i gratta e vinci (11,6% del mercato), il lotto (7,3%), le scommesse sportive (4,5%), il superenalotto (2,1%), poi bingo e scommesse ippiche. (dati primi 10 mesi 2012)





# *Gli apparecchi...*

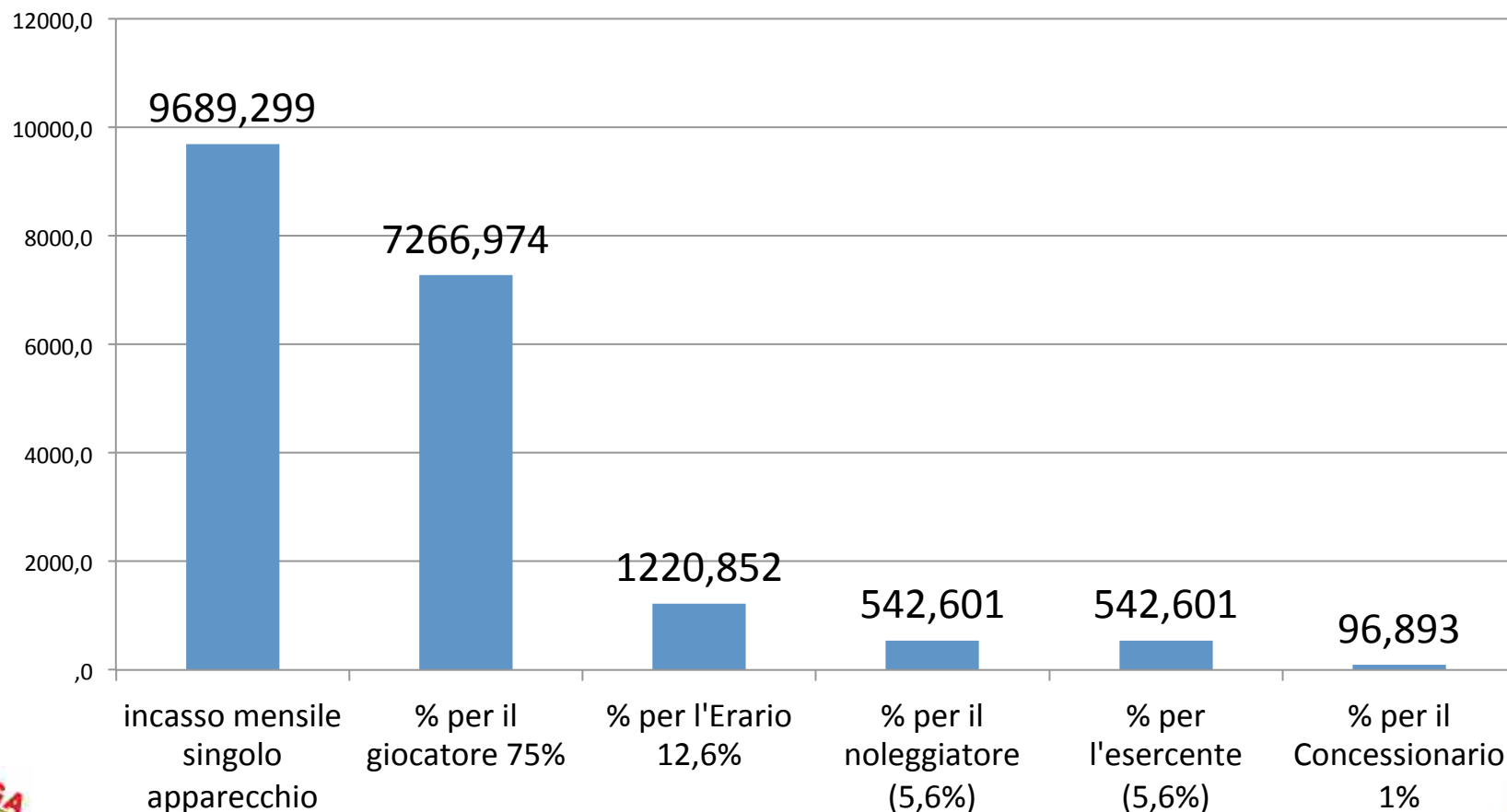
**miliardi e percentuali**



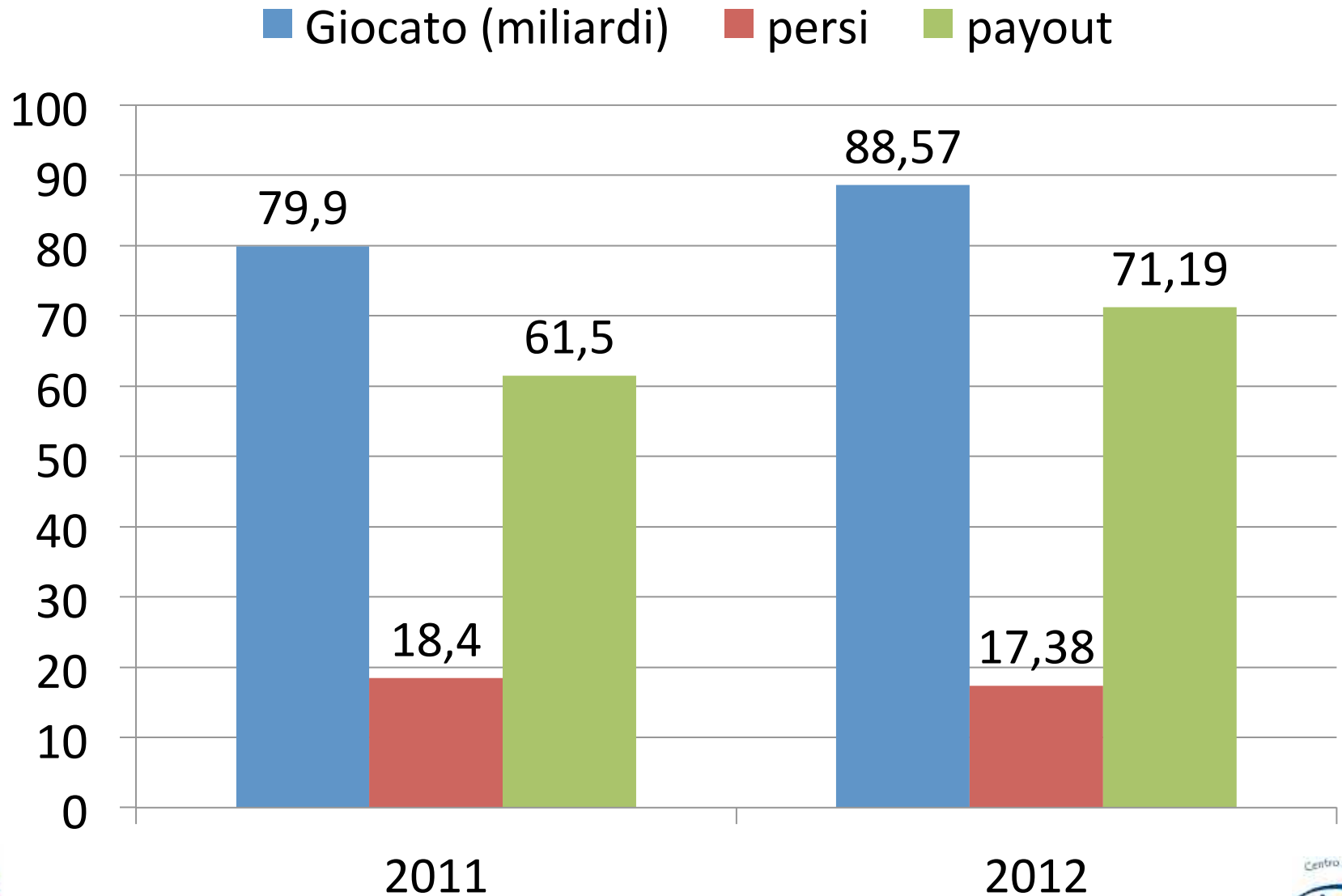
# La fetta più grossa: gli apparecchi (slot e vlt)

## Incasso mensile su ogni apparecchio 2011

(fatturato nazionale sugli apparecchi / numero degli apparecchi)



# *Differenza fra «giocato» e «perso» negli ultimi anni*



Nel 2011: su 100 euro giocati, 77 euro tornavano in vincite (o «riduzione delle perdite») e 23 andavano a Stato e filiera.

Nel 2012: su 100 euro giocati, 80,3 euro tornavano in «vincite» e 19,7 vanno a Stato e filiera.

**I giocatori ci guadagnano di più... (?)**

Quanto e come torna ai giocatori?



# *Premi alti (pochissimi) e premi bassi (tutti gli altri...)*

Anno 1994

1,8 miliardi di premi superiori ai 500 euro

Anno 2011

1 miliardo di premi in vincite superiori ai 500 euro



# *Premi ai giocatori*

Solo 1 miliardo di premi in vincite superiori a 500 euro? E gli altri 60,5 miliardi?

Una parte vince piccole cifre, ma la gran parte quando vince non vince proprio nulla...



# *L'esempio dei Gratta e Vinci*

## *«Il Miliardario»*

Gazzetta Ufficiale N. 214 del 14 Settembre 2005

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE decreto 5/08/05

modalita' tecniche di svolgimento della lotteria nazionale ad

- Art. 2. estrazione istantanea denominata «Miliardario».

Vengono messi in distribuzione n. **30.000.000 di biglietti**

- Art. 5.

La massa premi ammonta ad euro 105.000.000,00 suddivisa nei seguenti premi:

- n. **5** premi di euro 500.000,00;
- n. 25 premi di euro 100.000,00;
- n. 250 premi di euro 10.000,00;
- n. 5.000 premi di euro 1.000,00;
- n. 7.500 premi di euro 500,00;
- n. 65.000 premi di euro 100,00;
- n. 120.000 premi di euro 50,00;
- n. 90.000 premi di euro 25,00;
- n. 270.000 premi di euro 20,00;
- n. 350.000 premi di euro 15,00;
- n. 2.030.000 premi di euro 10,00;
- n. **8.610.000** premi di euro **5,00**.

### **(RARISSIMI)**

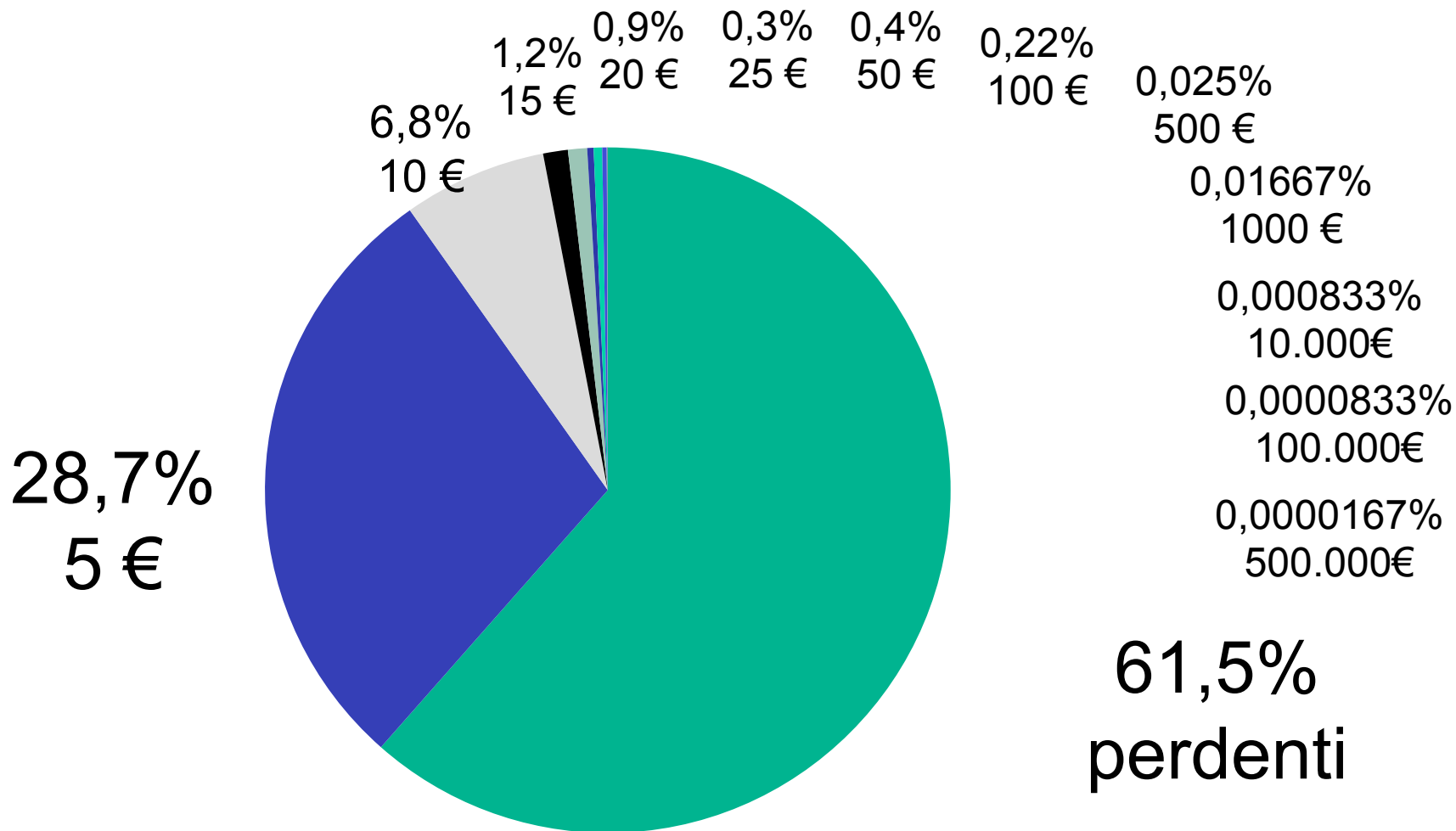
- **n. 5 biglietti con premio di 500.000 euro**

### **(FREQUENTI)**

- **n. 8.610.000 di biglietti con premio da 5 euro**



# Possibilità di vincita e somma relativa



Solo il 9,8% fa davvero vincere qualcosa e solo il 3% di questi fa vincere più di 10 euro





# L'esempio del Win for life

Facebook post for WinforLife! featuring the text: "Vinci per la vita WinforLife! IN 3 MESI SONO STATE VINTE 24 RENDITE!"

WinforLife! Viva l'Italia lottery ticket with a map of Italy and the text: "VINCI FINO A 1.000€".

WIN FOR LIFE HA MANTENUTO LE PROMESSE  
1 GIOCATO SU 2 HA VINTO UN PREMIO.\*

WinforLife! Cassaforte lottery ticket with a grid of numbers and the text: "WIN FOR LIFE HA MANTENUTO LE PROMESSE 1 GIOCATO SU 2 HA VINTO UN PREMIO.\*".

Nuovo Win for Life. Per te si è fatto in tre. Puoi giocare anche on line. Vai su winforlife.it e scopri tutte le informazioni sul gioco.

Sisal

WinforLife! lottery ticket with numbers 01, 02, 03, 09, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 03, and 1€, and the text: "HAI UNA POSSIBILITÀ SU DUE DI VINCERE UN PREMIO!"



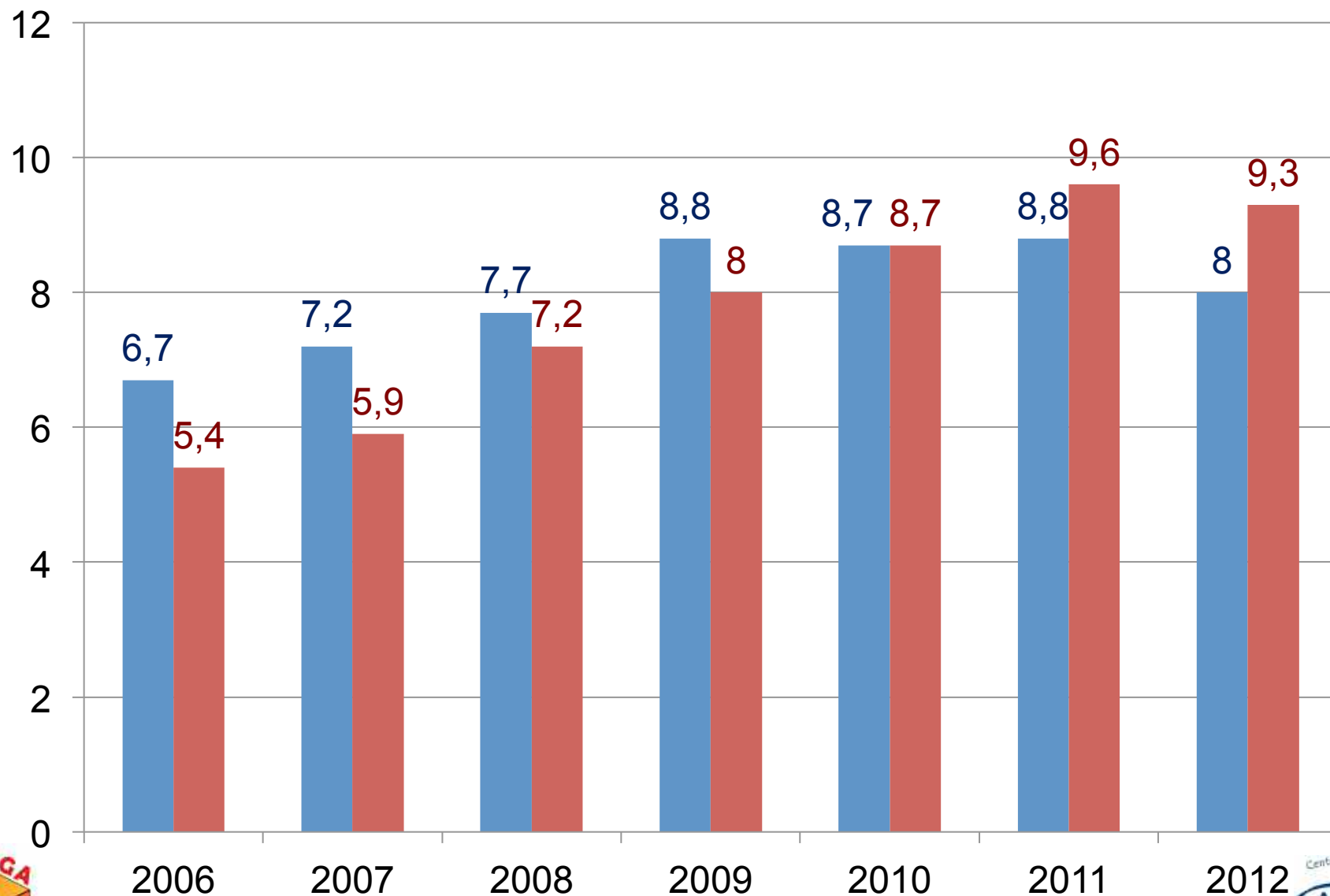
# *Se non guadagnano i cittadini...*

Se i giocatori non godono molto dei frutti del gioco, chi ne gode?

Lo Stato? La filiera dell'industria del gioco?



■ guadagno Erario   ■ guadagno filiera del gioco



*La cosa che può sembrare  
paradossale è che...*

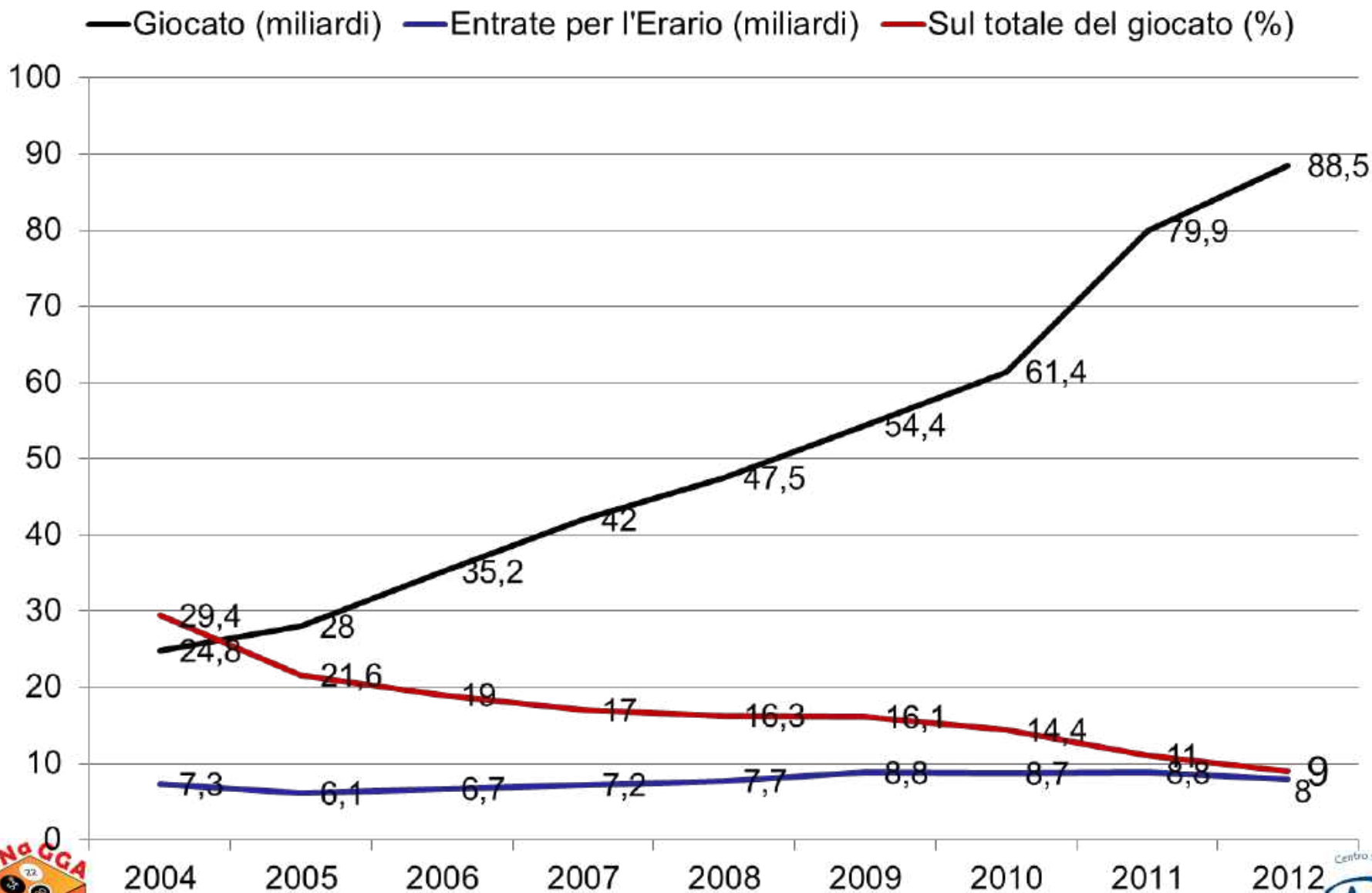
In termini percentuali lo Stato ci guadagna  
sempre meno.



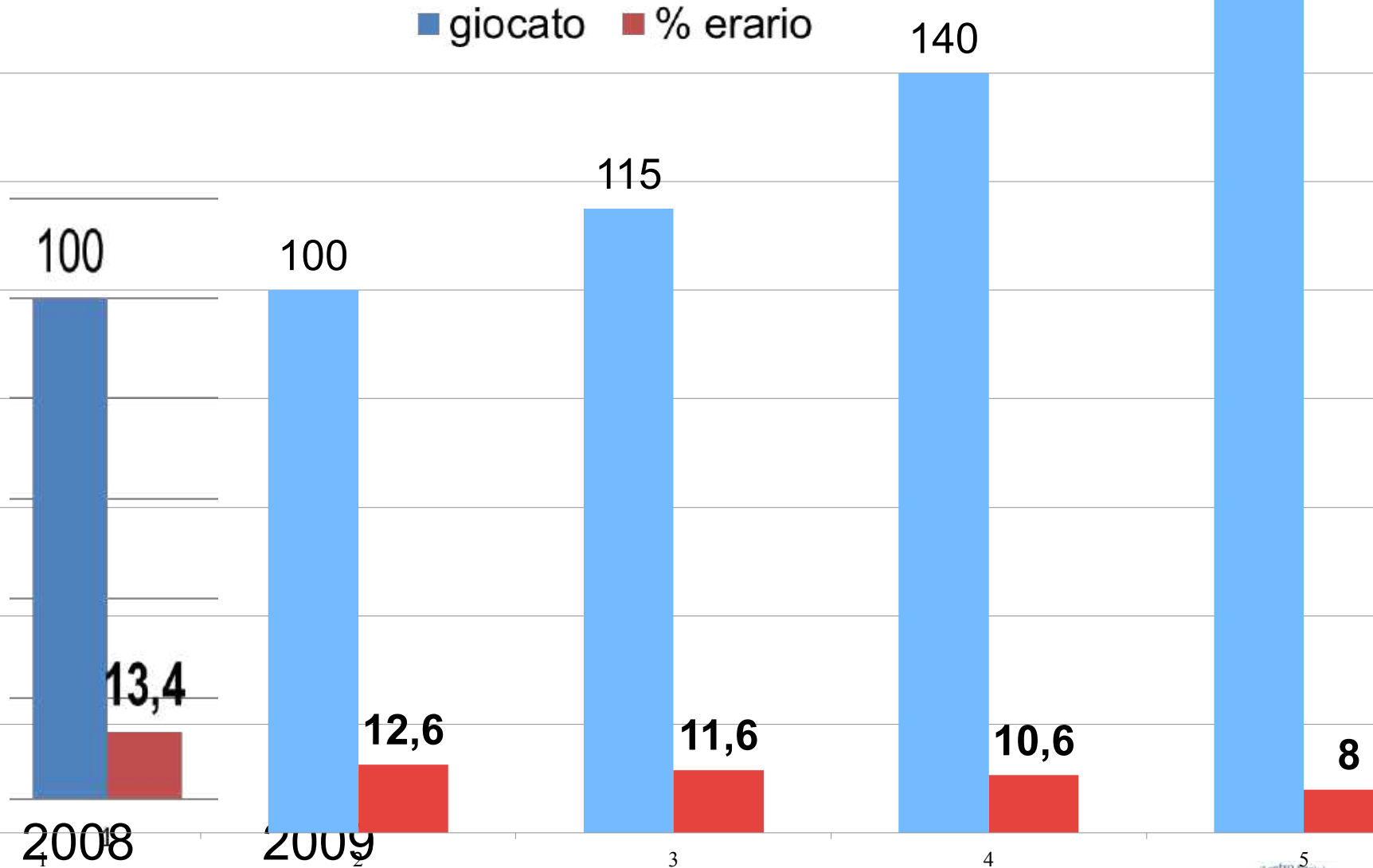
<b>ANNO</b>	<b>Spesa complessiva</b>	<b>Entrata erariale</b>	
<b>2004</b>	<b>24.8 miliardi di euro</b>	<b>7.3 miliardi</b>	<b>= 29.4%</b>
<b>2005</b>	<b>28,5 miliardi di euro</b>	<b>6,16 miliardi</b>	<b>= 21,6%</b>
<b>2006</b>	<b>35.2 miliardi di euro</b>	<b>6.72 miliardi</b>	<b>= 19%</b>
<b>2007</b>	<b>42.1 miliardi di euro</b>	<b>7.2 miliardi</b>	<b>= 17,1%</b>
<b>2008</b>	<b>47.5 miliardi di euro</b>	<b>7.75 miliardi</b>	<b>= 16.3%</b>
<b>2009</b>	<b>54.4 miliardi di euro</b>	<b>8.8 miliardi</b>	<b>= 16,1%</b>
<b>2010</b>	<b>61,4 miliardi di euro</b>	<b>8.7 miliardi</b>	<b>= 14,1%</b>
<b>2011</b>	<b>79,9 miliardi di euro</b>	<b>8,8 miliardi</b>	<b>= 11 %</b>
<b>2012</b>	<b>88,5 miliardi di euro</b>	<b>8,0 miliardi</b>	<b>= 9 %</b>

I giochi introdotti negli ultimi anni hanno una **tassazione notevolmente inferiore ai precedenti** (a vantaggio del payout per i giocatori e dell'industria del gioco)





# *l'esempio delle slot machine*



Finanziaria Ministro Tremonti

Matteo Iori – CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo)



# *Più sono nuovi e meno pagano all'Erario*

<b>Gioco</b>	<b>«età»</b>	<b>al giocatore</b>	<b>Filiera del gioco</b>	<b>Erario</b>
Superenalotto	vecchio	43,6%	11,7%	44,7%
Lotto	vecchio	57,9%	15,1%	27,0%
Gratta e vinci	medio	71,6%	11,9%	16,5%
Slotmachine	medio	75%	12,4%	12,6% (11,8%)
Videolottery	nuovo	88%	9%	3% (4%)
Poker Cash e Casinò on line	nuovo	97%	2,4%	0,6%

Fonte dati: Maurizio Fiasco su dati MEF e AAMS





# *Oltre a promuovere nuovi giochi, cosa ha fatto la politica?*

La Legge di Stabilità («Finanziaria») del 7/12/2010, all'articolo 79 sanciva che: *«Con decreto interdirigenziale del Ministero dell'economia e delle finanze-Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e del Ministero della salute sono adottate, d'intesa con la Conferenza unificata, **entro 60 giorni** dalla data di entrata in vigore della presente disposizione, **linee d'azione per la prevenzione, il contrasto ed il recupero di fenomeni di ludopatia conseguente a gioco compulsivo**».*

«Sorprensamente» i 60 giorni indicati passarono e nulla fu fatto...



# *Ma vi fu l'obbligo di adottare il decreto. O no?*

Ma il TAR impose una legge. Il Tar del Lazio il 1° agosto 2012 accolse il ricorso 3473/12 presentato dal Codacons contro la pubblica amministrazione per non avere ancora emesso il decreto fissato dalla legge di stabilità del 2010.

Nella citata sentenza il **Tar ordino ai ministeri dell'Economia e delle Finanze e della Salute e alla Conferenza - Unificata Stato-Regioni, di adottare entro 60 giorni** il decreto di cui sopra; in caso contrario il rischio potrebbe essere quello di una nomina di commissario *ad acta* che si sostituirebbe alla pubblica amministrazione per farlo.



# *Decreto interdirezionale*

## *«entro 60 giorni» (oltre due anni fa)*

Sulla **Gazzetta ufficiale** del 28 giugno 2013 è stato pubblicato il decreto del presidente del consiglio di ministri del 26 giugno recante '**Proroga** di termini di interesse del Ministero dell'economia e delle finanze'.

Tra questi figura la “necessità di prorogare ulteriormente il termine fissato dall'art. 1, comma 70, della legge 13 dicembre 2010, n. 220, entro cui adottare, con decreto interdirezionale, le linee d'azione per la prevenzione, il contrasto e il recupero di **fenomeni di ludopatia conseguente a gioco compulsivo**”. Il nuovo termine slitta al **31 dicembre 2013**.

**E la sentenza del TAR non conta niente?**



*L'unica attività politica sul gioco d'azzardo*  
*Il decreto Sanità del Min. Balduzzi (nov. 2012)*  
*(per approfondire: Matteo Iori su Guida Sanità de*  
*«IlSole24Ore» novembre 2012)*

**L'articolo 5 al comma 1** dispone che ... in accordo con i Ministri interessati, con la Conferenza Stato-Regioni e sentite le Commissioni parlamentari competenti, ...

dovranno essere aggiornati i livelli essenziali di assistenza (LEA), per assicurare a tutti i cittadini equità nell'accesso all'assistenza e qualità nelle cure. Tutto questo però *“nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica”* che significa che ad oggi non vengono previste risorse economiche pubbliche per sostenere i servizi a cui sarà affidata la cura dei giocatori compulsivi.



## L'articolo 7

**Il comma 4** è inerente alle pubblicità e ad un'informazione più corretta sul gioco d'azzardo, soprattutto per quanto riguarda i giovani. Vengono vietati i **messaggi pubblicitari** sulla televisione, la radio, nei teatri e nei cinema quando i programmi trasmessi sono rivolti ai minori

(ma quali sono i programmi rivolti ai minori e quali non lo sono?).



Sempre nel comma 4 vengono vietati i messaggi pubblicitari che abbiano “*anche solo uno*” dei seguenti elementi:

- **incitamento al gioco** o esaltazione della sua pratica (lettera a),
- **presenza di minori** (lettera b),
- e **assenza di indicazioni dei rischi** di dipendenza o assenza di indicazioni che informino sulla reale probabilità di vincita (lettera c).

*Mi chiedo: qual è la pubblicità a un prodotto che non incita, non esorta, non invoglia ad acquistare quel determinato prodotto? Di conseguenza quante interpretazioni e ricorsi possibili sarà ragionevole aspettarsi?*



Il decreto di conversione aggiunge anche il **comma 4 bis** che chiarisce in modo indiscutibile che **“la pubblicità” deve indicare le reali percentuali e possibilità di vincita.**

*(anche tramite l’indicazione di siti internet sui quali reperire l’informazione...)*



Nel **comma 5** il legislatore prosegue con norme finalizzate a **rendere più consapevoli i giocatori.**

Le formule di avvertimento sul rischio di dipendenza e l'indicazione delle reali probabilità di vincita dovranno essere **stampate anche sulle schedine** e sui tagliandi, nonché nelle **slot machine**, e nelle videolottery (apparecchi a prima vista "simili" alle slot machine ma con regole di gioco e con possibilità di perdita o vincita ben diverse). Inoltre viene sancito che **gli esercenti** dei luoghi di gioco dovranno mettere a disposizione del **materiale informativo** specifico in cui siano evidenziati i rischi del gioco e i luoghi dei servizi pubblici o del privato sociale nei quali chiedere aiuto.

I materiali dovranno essere predisposti dalle aziende sanitarie locali e **dovranno dare indicazioni riferite a quel territorio specifico.** Questo fa presupporre un lavoro di coordinamento per la preparazione dei materiali e comunque implica la possibilità di un coinvolgimento dei gestori del luogo di gioco che in qualche modo parteciperanno a quest'attività informativa.





Il nuovo **comma 5 bis** assegna al Ministero dell'Istruzione il compito di segnalare alle scuole primaria e secondaria la valenza del tema del gioco responsabile per poi **promuovere all'interno degli istituti iniziative didattiche ad hoc** sui rischi connessi all'abuso del gioco o a una sua errata percezione. Anche questo è un segnale di discontinuità con il passato in quanto le precedenti campagne di informazione erano gestite direttamente dai Monopoli di Stato e vertevano essenzialmente sui rischi del gioco illegale, senza sottolineare con chiarezza i rischi connessi anche all'abuso dei giochi d'azzardo legali.



Nel **comma 9** vengono programmati, attraverso le Forze dell'Ordine, almeno **diecimila controlli all'anno** per contrastare il gioco minorile;

Sempre in questo comma si sancisce che, presso i Monopoli di Stato, **nasca un Osservatorio nazionale** che valuti le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e della dipendenza da questo.



# *A conti fatti...*

Da un lato la politica ha proposto negli anni sempre più giochi, con minori ricavi per lo Stato...

Da un altro lato ha fatto quasi nulla sulla prevenzione e sul trattamento della patologia.

Lo stesso Ministro Balduzzi parlò di una forte lobby sul gioco d'azzardo che ostacolò la sua legge.



# *Forse la politica ha qualche conflitto d'interesse?*

Sul gioco d'azzardo ci sono molte «coincidenze» che fanno pensare...

In estrema sintesi alcune criticità che ho già avuto modo di sottolineare...

Per approfondire: «Dossier su Gioco d'azzardo e politica, poche luci e molte ombre» (di Matteo Iori presentato al Senato l'11 feb. 2013)



## *Forse i conflitti di interesse non fanno bene?*

Potremmo essere perplessi nello scoprire che analizzando i soli versamenti riconducibili alla SNAI del 2006 vediamo che la generosa società di scommesse sportive ha donato:

- 150.000 euro alla Margherita (dalla SNAI Spa),
- 30.000 euro all'UDC (10.000 tramite l'Assosnai di Roma, 10.000 tramite SNAI Servizi di Mantova, 10.000 tramite SNAI Spa di Lucca),
- 60.000 euro a Gianni Alemanno per la campagna elettorale a sindaco di Roma...
- (Giusto per la cronaca, Gianni è il fratello di Gabriella Alemanno già Direttore per le Strategie dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato)



Potremmo trovare curiose le pagine dedicate alle pubblicità sui giochi d'azzardo per 30.000 euro l'anno sulla rivista della Fondazione Italianieuropei riconducibile a D'Alema

Ma saremmo anche curiosi di sapere se anche le altre fondazioni legate a personaggi politici sono finanziate dall'industria del gioco...

Potremmo essere sorpresi dallo scoprire che l'Atlantis, multinazionale delle slot machine, ha finanziato con 50.000 euro la campagna elettorale di Labocetta che siede nella Commissione Bilancio per il PdL. Del resto fra l'Atlantis e Labocetta c'è sempre stata una vicinanza importante...



Amedeo Labocchetta è stato per anni il **rappresentante legale dell'Atlantis Word** (ruolo che ha dichiarato di avere lasciato quando è divenuto europarlamentare), una delle aziende appartenenti ad "Atlantis World Group of Companies N.V.", il gruppo multinazionale leader nel settore delle attività di casinò nella regione caraibica.

In Italia, Atlantis World (che oggi si chiama B Plus) è la più grande concessionaria operativa nel settore della conduzione della rete di collegamento delle "new slot" (apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro).

E come era scritto lo scorso novembre 2010 sul sito dell'Atlantis World «è il principale operatore nel settore del gioco lecito e degli apparecchi da intrattenimento consentiti e autorizzati dallo Stato italiano. Il "sistema Atlantis", attraverso le oltre 50.000 slot machines distribuite su tutto il territorio nazionale, detiene la quota più importante del mercato, prossima al 30% del totale».



Labocchetta, per il Governo Berlusconi, siede nella commissione Bilancio della Camera; ma non solo: Labocchetta, Deputato di An, è stato indagato a Napoli per falso e turbativa d' asta nell' inchiesta sul sistema Romeo della Global Service (2009); finì in galera già nel 1993 coinvolto nella vecchia Tangentopoli napoletana (ma fu poi assolto dal Tribunale). E' lui che qualche anno fa fece immortalare il leader di An Gianfranco Fini, suo ospite a pesca nel mare di Saint Marteen, di fronte al Beach Palace, uno dei casinò colà gestiti dalla Atlantis World del suo "collega" Francesco Corallo...

**Fini e  
Labocchetta**





... Chi è Francesco Corallo? Figlio di Gaetano, detto Tanino, antico latitante catanese legato al boss di Cosa Nostra Nitto Santapaola. Francesco è incensurato ma, a quanto riporta il settimanale L'Espresso, nel 1999 in Bolivia il suo nome fu fatto in relazione alla scoperta di casinò clandestini e a un traffico di droga. Ma non fu neanche mai processato e a tutt'oggi non c'è alcuna conferma del rapporto della Drug Enforcement Agency che lo voleva in «elevata posizione» nel clan mafioso Santapaola.

Il 5 agosto 2013, dopo 14 mesi di latitanza, **Francesco Corallo** si è consegnato alle autorità giudiziarie appena giunto da **Santo Domingo** e atterrato a Fiumicino. Corallo era latitante dal maggio del 2012 accusato di corruzione.

Ora dovrà rispondere alle autorità giudiziarie di quei 148 milioni di euro finanziati da Bpm e che portarono all'arresto di Massimo Ponzellini, ex presidente della banca, nel maggio 2012 per i finanziamenti concessi alle società riconducibili a Corallo che sparì in Sudamerica.



Nell'indagine sulla Bplus, durante una perquisizione, un computer venne sottratto dal parlamentare **Amedeo Labocchetta**, e poi restituito solo più tardi. Nei documenti sequestrati, si trovarono anche tracce di un conto off shore intestato a James Walfenzao, lo stesso fiduciario della società Printemps che acquistò la casa di Montecarlo in cui viveva Giancarlo Tulliani, cognato di Gianfranco Fini.

*Ma l'Atlantis Word ci rimanda a un altro tema...*

## *I grandi processi ai Concessionari di slot machine*

Da un'indagine della Commissione istituita dall'allora sottosegretario all'Economia con delega ai giochi Alfiero Grandi dell'ex governo Prodi, si scoprì che decine di migliaia di slot machine, non erano connesse alla rete e non pagavano l'aggio allo Stato. In pratica i soldi incassati da una slot non connessa alla rete non sono riscontrabili dai Monopoli e su questi non vengono pagate le tasse previste.

Dalla Commissione emerse un conteggio di sanzioni contestabili ai concessionari di rete (ma che l'Aams non aveva contestato) per un importo complessivo stimato attorno ai 98 miliardi di euro.

Iniziò un processo che portò sul tavolo degli imputati i 10 più grandi concessionari di slot machine (in primis l'Atlantis Italia) e anche l'allora Direttore dei Monopoli (AAMS) Giorgio Tino.



La prima richiesta di danni della Procura, di 98 miliardi di euro, fu poi ridotta nel tempo. Il Pubblico Ministero Marco Smiroldo, stimò successivamente la sanzione in 88 miliardi di euro, di cui:

31,39 miliardi di euro a Atlantis Word

9,39 miliardi di euro a Cogetech

8,17 miliardi di euro a Snai

7,69 miliardi di euro a Lottomatica

7,08 miliardi di euro a Hbg

7,05 miliardi di euro a Cirsa

6,85 miliardi di euro a Codere

4,45 miliardi di euro a Sisal

3,16 miliardi di euro a Gmatica

2,87 miliardi di euro a Gamenet

Diversi rappresentanti del Parlamento si espressero valutando eccessiva la richiesta di una simile sanzione.

Dopo un ridimensionamento del caso e le indagini ulteriori della Corte dei Conti che avevano portato al processo si giunse, nell'autunno 2010, alla richiesta di somme molto più basse.



Il 20 febbraio 2012 arriva la condanna

«Perciò il Collegio reputa di ridurre le richieste della Procura e conseguentemente di addebitare alle società le seguenti somme:

Bplus euro 845 milioni

Cirsa euro 120 milioni

Sisal euro 245 milioni

Lottomatica euro 100 milioni

Gmatica euro 150 milioni

Codere euro 115 milioni

Hbg euro 200 milioni

Gamenet euro 235 milioni

Cogetech euro 255 milioni

Snai euro 210 milioni.



## *Anche i Monopoli a processo*

Dalle indagini emersero anche delle intercettazioni che avrebbero dimostrato che Giorgio Tino, Direttore dell'AAMS (nominato dal centrosinistra nel 2000 e a caccia di una conferma dall'allora Governo di centrodestra, che gli confermò l'incarico), da un lato formalmente minacciava la revoca della concessione alla più importante azienda italiana di slotmachine (la multinazionale AtlantisWord ritenuta vicina ad AN) perché non era connessa online, dall'altro lato cercava raccomandazioni in quel partito per la riconferma.



# *Com'è finita?*

L'ex Direttore dei Monopoli di Stato fu sostituito e lasciò l'incarico ai Monopoli...

Facendo però una gran carriera: in soli 12 giorni fu nominato presidente di Equitalia Perugia (il 19 ottobre 2009), consigliere di amministrazione di Equitalia Romagna (il 27 ottobre 2009) e vicepresidente di Equitalia Gerit che opera a Roma (il 29 ottobre dello stesso anno).

**Giorgio Tino**



# *condanna*

**Arriva la condanna per le concessionarie e per Tino e Tagliaferri:** La corte dei conti con la sentenza del **17 febbraio 2012** condanna dieci concessionari a una sanzione di **2,5 miliardi di euro** e Giorgio Tino a 6 milioni di euro (e ad altri 2,5 milioni di euro per Antonio Tagliaferri) in quanto “colpevoli di gravi omissioni nell'esercizio dei poteri di controllo e di vigilanza sull'attività dei concessionari che erano i titolari del servizio pubblico e i responsabili del mancato collegamento al sistema centrale degli apparecchi di gioco.





**Sanzione per Tino e Tagliaferri molto alta:** Per tali ragioni, il Collegio reputa che ad essi vada addebitato l'1% del danno complessivo, pari ad euro 24.750.000, riferito, in particolare, alle spese sostenute da AAMS per il servizio di gestione di Sogei, nonché alle spese per la campagna pubblicitaria sul gioco lecito.

Tale somma va addebitata in misura del 65% al dr. Tino pari ad euro 16.087.500,00 e del restante 35% al dr. Tagliaferri, pari ad euro 8.662.500,00.

**Però poi c'è lo sconto:** Nella fattispecie, poiché la violazione degli obblighi della concessione ha riguardato tutte le concessionarie, ciò ha comportato la formazione di un **danno troppo elevato rispetto alle omissioni, ancorchè gravi, dei convenuti Tino e Tagliaferri,** nonché rispetto alla loro capacità di adempiere all'obbligazione risarcitoria.



Per tali ragioni, il Collegio reputa giusto operare una **riduzione del 70% del danno addebitato ai funzionari Aams**. Ne consegue, pertanto la condanna del dr. Tino al pagamento della somma di euro 4.826.250,00 e, del dr. Tagliaferri, della somma di euro 2.598.750,00. Anche queste somme devono considerarsi comprensive di rivalutazione monetaria.

Dal 5 settembre 2012 è stato nominato nuovo presidente di MobilMat Imel S.p.A, istituto di moneta elettronica autorizzato dalla Banca d'Italia.

Solo nel gennaio 2013 viene sostituito da D'Aloia, già amministratore di Microgame Spa



Come scrive «GiocoNews» il 17 febbraio 2012:

è ovviamente possibile (come probabilmente avverrà) per tutte le parti in causa presentare ricorso in appello, nel qual caso il pagamento delle somme, pur essendo la sentenza immediatamente esecutiva, verrebbe sospeso. In ogni caso, ricorso o meno, sono necessari dei tempi tecnici ad Aams per richiedere il pagamento delle sanzioni ai concessionari, e non è da escludere neanche la possibilità che nel frattempo la politica possa trovare una soluzione a una vicenda, quella del mancato collegamento alla rete telematica nel primo periodo di operatività delle newslot, che rischia di avere serie conseguenze sull'operatività delle dieci concessionarie di rete.



## *Ma c'è di più...*

Un'altra cosa preoccupò in modo rilevante le grandi multinazionali che gestiscono il gioco in Italia...

Visti gli articoli del **Codice Penale**: art. 718 l'azzardo è punibile, art.720 chi gioca viene arrestato, art.721 **l'azzardo c'è quando vi è fine di lucro e la vincita/perdita sono aleatorie** (cioè dovute al caso). In considerazione del fatto che la vincita alla slotmachine era «aleatoria» (dovuta in modo fondamentale alla fortuna) iniziò nel 2006 l'inchiesta "Black slot" (condotta dal Pubblico Ministero di Potenza Woodcock, poi proseguita anche dalla Procura di Venezia per altra parte).

Questa inchiesta portò al **sequestro di ben 107.000 slot machine** distribuite su tutto il territorio nazionale, perché essendo giochi di alea (fortuna) dovevano sottostare a determinate condizioni che non erano state rispettate...

Il danno per le concessionarie del gioco fu molto alto.



Un **processo** durato oltre sei anni che si è concluso praticamente, con un nulla di fatto.

Tutto cominciava con il sequestro effettuato in data 22 maggio del 2006 dai militari del **Comando Compagnia della Guardia di Finanza di Milano** di un apparecchio ubicato in Mirano.

Secondo le accuse del consulente tecnico del PM il codice sorgente della scheda di gioco 'Black Slot' consentiva vincite predeterminabili dal giocatore, e l'aggiramento del limite massimo di vincita previsto allora per legge di 50 euro.

Inoltre che le dinamiche di gioco e le modalità di vincita fossero improntate prevalentemente a dinamiche aleatorie, in contrasto con la normativa citata che richiedeva (all'epoca) la prevalenza di profili di abilità ed intrattenimento del giocatore.



Ma oggi un nuovo processo come quello partito dalla Procura di Venezia non sarebbe più possibile.

Questo perché le slot machine non sono più giochi di “alea”, ma sono diventati “improvvisamente” giochi in cui è fondamentale anche “l’abilità” del giocatore. Vediamo perché...

Alla fine del 2007, la Commissione Bilancio del Senato del governo Prodi, presieduta **dall’Onorevole Tolotti**, propose e fece passare all’interno della finanziaria, un emendamento bipartisan (Tolotti-Nannicini-Vannucci dell’ULIVO, Salerno LA DESTRA, Alfano FORZA ITALIA) che modificò il comma 6° dell’articolo 110 del Tulp (testo unico di pubblica sicurezza) inserendo al punto 2) le parole: «elementi di abilità o intrattenimento sono presenti insieme all’elemento aleatorio» sono sostituite dalle seguenti: «insieme con l’elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la **possibilità di scegliere, all’avvio o nel corso della partita, la propria strategia**, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco»;



Questa piccola modifica permise di definire le slot machine come “giochi di abilità” (e non come giochi di “alea”), quindi togliendole dal campo del Codice Penale e da quello della magistratura e agevolando enormemente sotto molti punti di vista (soprattutto legali) la vita delle multinazionali del settore.

Non a caso grande soddisfazione venne espressa dal rappresentante dei gestori di slot machine Paolo Dalla Pria che disse: *”Sono lieto che le proposte di modifica al comma 6A avanzate dalla Sapar abbiano incontrato, grazie all’impegno profuso dall’On.Francesco Tolotti, l’adesione da parte della Commissione. (...)*



*...Si tratta certamente di un risultato straordinario, quello ottenuto dall'On.Tolotti, se consideriamo quante difficoltà ha dovuto superare per far comprendere, in sede parlamentare, la bontà delle proposte avanzate dal settore"(...) In tal modo, infatti, le circa 4000 aziende impegnate nel comparto potranno affrontare il futuro con maggiore serenità, **senza correre il rischio che possano ripetersi casi come quelli determinati dall'inchiesta di Venezia**"*

(che appunto portò al sequestro di migliaia di slot macchine)





Come Tolotti specificò: *“E’ chiaro che un giudice che deve valutare la liceità degli apparecchi, come è accaduto nei mesi scorsi ha oggi come strumento una norma che consente un eccessivo potere discrezionale nella sua interpretazione”*.

Il presidente della Sapar ne fu molto felice: *“la modifica al testo unico di pubblica sicurezza rappresenta, dopo anni bui, un primo ma significativo segnale di inversione di tendenza finalizzato ad evitare che in futuro si ripetano casi analoghi a quello che ha interessato le black slot”*.

Il 12 dicembre 2012 , dopo un processo durato più di sei anni, arrivava la sentenza, con la quale veniva dichiarato il “non doversi procedere” nei confronti di tutti gli indagati per tutti i reati. Ad eccezione di quelli relativi al gioco d'azzardo rispetto ai quali tuttavia veniva sancita l'estinzione per intervenuta prescrizione.



A distanza di un po' di tempo è curioso scoprire che l'Onorevole Tolotti, che tanto difese quell'emendamento, è diventato Direttore del Comitato Scientifico del Centro Studi AUTOMAT.

AUTOMAT è il Centro Studi e la Rivista della Sapar.

La Sapar è l'associazione nazionale della Sezione Apparecchi per Pubbliche Attrazioni Ricreative; in pratica il sindacato dei rivenditori di slot machine.



Francesco  
Tolotti

Inoltre a fine novembre 2009 è stata costituita la **Fondazione Unigioco**, su iniziativa di **Gamenet S.p.A.** e dell'Istituto **Eurispes**.

I membri del consiglio direttivo della fondazione Unigioco sono personaggi noti al mondo dell'azzardo di stato, come vicepresidente è stato nominato **Francesco Tolotti**.

Nelle motivazioni della sentenza, pubblicate il 21 marzo 2013, i giudici criticano in particolare il comportamento che allora ebbe l'AAMS per non avere revocato le licenze dei giochi messi sotto indagine: “alla revoca del certificato di conformità della scheda Black Slot modello 'flexy screen', e dei nulla osta per la messa in esercizio da parte di Aams, non seguì inspiegabilmente alcuna analoga revoca dei certificati afferenti le altre schede da gioco in contestazione, che ben avrebbe potuto e dovuto far cessare anticipatamente e prima dei sequestri la protrazione dell'esercizio degli apparecchi illeciti”.

E ancora: “l'amministrazione non si è attivata, tempestivamente, in modo esaustivo, capillare e specifico nei confronti dei singoli gestori, pur dopo aver avuto contezza dell'illeicità degli apparecchi medesimi, contribuendo con ciò a consentire l'ulteriore protrazione dell'esercizio”.



*Ma i Monopoli di Stato qualcosa di concreto in passato l'hanno fatto.*

*Un intervento di «Prevenzione». O promozione?*

Antonio Tagliaferri, da direttore dei Giochi di Aams intervistato da Repubblica nel novembre 2010, dichiarò che «i Monopoli stanno portando avanti il programma **"Giovani e Gioco"** per affrontare il problema delle dipendenze e della compulsività da gaming».



L'iniziativa, costata circa 100mila euro, ha toccato 15 principali città italiane, per un totale di oltre **70mila contatti**.

Parla, soprattutto, di "investimento culturale", il direttore generale dei Monopoli, Raffaele Ferrara, che ha espresso l'intenzione di **potenziare il progetto**, magari anche **coinvolgendo le fasce dei minori più piccoli**, che, ha ricordato, essere ugualmente a rischio di finire nelle trappole del gioco vietato.



## PRESENTAZIONE

L'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato mette a disposizione delle scuole secondarie l'Open Mind "Giovani e Gioco", iniziativa di comunicazione destinata agli adolescenti dai 16 ai 19 anni, finalizzata alla sensibilizzazione sul gioco responsabile e al contrasto di atteggiamenti di tipo compulsivo. Questo strumento multimediale, con il suo approccio innovativo, vuole favorire la formazione di una **capacità critica**, generare nei fruitori **maggiore consapevolezza** ed indurre l'**adozione di comportamenti consapevoli**.

Nonostante la legge vieti il gioco ai minorenni, è fondamentale rivolgersi a questo target, poiché i ragazzi possono diventare **adulti responsabili**, in grado di comprendere che **la misura è il miglior segreto per giocare divertendosi e prevenire la dipendenza**.

Affinché gli studenti possano davvero comprendere l'importanza di una tematica tanto delicata ed il rischio di scelte comportamentali errate, si è ritenuto fondamentale realizzare uno **strumento capace di coinvolgere attivamente i destinatari**.

Perché possano imparare a giocare in modo sicuro ed intelligente, infatti, è necessario che gli adolescenti conoscano quali sono **le leggi statali, le realtà istituzionali preposte al controllo ed alla sicurezza, le azioni che consentano di giocare serenamente e quelle che trasformano il piacere in dipendenza**.

È obiettivo basilare creare conoscenza ed efficace apprendimento con metodiche adeguate all'età dei fruitori, lontano da ogni atteggiamento terrorista...anche i ragazzi che già si sono avvicinati al gioco, pur sbagliando, devono avere l'opportunità di "redimersi" mediante la comprensione e la riflessione, non il divieto assoluto, che si svelerebbe controproducente.

Il kit educativo è composto da una serie di strumenti:

- Documentazione Didattica
- Open Mind
- Pretest
- Sondaggio Situazionale
- Cartolina Diffusore



# DOCUMENTAZIONE DIDATTICA

PER IL FORMATORE



*Ma vediamo come è fatto questo  
dvd che viene presentato agli  
studenti...*

Una parte del dvd ha informazioni sul gioco (e non  
gioco d'azzardo ! E qui è più chiaro il grande rischio  
di parlare di «ludopatia» = malattia del gioco, e non di  
«gioco **d'azzardo** patologico»)

Poi si comincia a parlare di gioco d'azzardo... mettendo  
in luce i rischi ma anche le cose positive...





Non a caso Dante parlava di gioco...  
**il RISCHIO DEL GIOCO  
È SEMPRE STATO  
UNA COMPONENTE ESSENZIALE  
DELLA VITA,**

dopotutto anche il **MECCANISMO DELL'EVOLUZIONE  
DELLA SPECIE** è un insieme di **RISCHIO** e **SELEZIONE!**







Si evolve chi si prende una  
**"GIUSTA DOSE" DI RISCHIO,**  
mentre è punito chi non rischia mai  
o chi rischia troppo!

Avete mai sentito i due detti  
**"CHI NON RISICA  
NON ROSICA"**  
e  
**"TANTO VA LA GATTA  
AL LARDO CHE  
CI LASCIA LO ZAMPINO"?**



aams

amministrazione autonoma  
dei municipi di stato



In quest'era ci siamo nati;  
la nostra testa e le nostre abitudini si sono plasmate  
perfettamente alla logica digitale!  
Anche il **GIOCO** ha saputo trasformarsi  
e **RENDERSI FRUIBILE ATTRAVERSO LA RETE,  
I VIDEOGIOCHI PORTATILI, I TELEFONI CELLULARI.**

**SI PUÒ GIOCARE  
OVUNQUE,  
SEMPRE  
E COMUNQUE.**



**NON C'È BISOGNO  
DI CERCARE COMPAGNI DI GIOCO**  
come si faceva da bambini,  
perchè questo **GIOCO** è spesso  
**SOLITARIO** e **DECONTESTUALIZZATO**.



aama

amministrazione autonoma  
dei monopoli di stato

aams

amministrazione autonoma  
dei monopoli di stato

Giocare su un sito che, invece,  
ha ricevuto l'**AUTORIZZAZIONE DELL'AAMS**  
significa sapere che la parte della propria  
scommessa che non viene ridistribuita come premio,  
sarà reinvestita in attività a favore della comunità.

I siti legali, inoltre, **GARANTISCONO**  
**REGOLE TRASPARENTI**  
e **VINCITE SENZA TRANELLI!**

**AUTORIZZATO**



# IL GIOCO ILLEGALE PAGA?

GIOCO  
LEGALE

DISCUTIAMONE



Dopo aver messo in luce anche i rischi legati ai «malati» che possono avere una dipendenza da gioco d'azzardo, c'è anche un'altra parte più interattiva, dove i ragazzi possono indagare la propria personalità **con un test**.

Dal test possono uscire tre risultati, il “ribelle” (ma è piuttosto difficile totalizzare così pochi punti), il “normale” e il “bravo ragazzo”.



### ***Se hai totalizzato meno di 6 punti: MEGLIO CHE TI GUARDI LE SPALLE!***

Le regole? E cosa sono?

Solo sentire questa parola ti provoca l'orticaria, non vuoi che gli altri ti dicano cosa devi fare, vuoi essere trasgressivo, ma sei proprio sicuro che la trasgressione sia tutto questo?

Continua su questa strada ed il gioco, per te, non sarà solo un passatempo!

La cura? Meglio prevenire che curare.

In bilico sul filo di un rasoio.

### ***Se hai totalizzato da 6 a 20 punti: SE C'E', BENE...SE NON C'E', BENE LO STESSO!***

Un po' di qua, un po' di là... potresti sembrare una bandiera che va dove gira il vento, ma in realtà non è così! Tutto sommato hai una buona idea di cosa sia il gioco.

Non sei un fanatico, ma non ti fai mancare una partitella ogni tanto... giusto per tenerti in allenamento.

Il tuo motto? Poco non fa male nemmeno il veleno!

Bilancia in equilibrio.

### ***Se hai totalizzato più di 20 punti: INTEGERRIMO***

Ti manca solo una frusta tra le mani... lo spirito del bacchettone aleggia sulla tua testa!

Per te non esistono colori, tutto è bianco o tutto è nero. Il gioco è rischio ed a te i rischi non piacciono, meglio aggirare gli ostacoli. Così facendo, però, perdi tutte le sfumature della vita.

Integerrimo... o semplicemente rigido come un ghiacciolo appena tolto dal freezer?

Urge ammorbidente.



# ***Giochi e popolazione.***

*Che impatto ha questo proliferare di giochi  
d'azzardo sulla popolazione?*

*Quanti e chi sono i giocatori patologici?*

*Cosa c'è in Italia per “garantire” loro una cura?*





# *Paradossalmente chi ha meno paga di più.*

Chi ne paga maggiormente le conseguenze?

**Le persone più fragili e con meno rete sociale.**

Il gioco d'azzardo è diffusissimo in Italia ma coinvolge maggiormente determinate categorie di persone: le fasce più deboli.

Secondo i dati Eurispes nel gioco investe di più chi ha un reddito inferiore: giocano il **47% degli indigenti**, il **56% degli appartenenti al ceto medio-basso**, il **66% dei disoccupati**.



# *Negli ultimi anni la dipendenza da gioco è fortemente aumentata*

Secondo il Censis **“Le dipendenze da gioco d’azzardo sono cresciute enormemente in questi ultimi anni, riducendo progressivamente anche la loro connotazione di genere: con un meccanismo potente di rinforzo reciproco è aumentata l’accessibilità al gioco, la proporzione dei giocatori insieme all’incidenza delle forme patologiche o problematiche”**. (Fonte Censis Rapporto “La crescente sregolazione delle pulsioni” 2011)



- è aumentato il numero dei giocatori (i cosiddetti «**giocatori sociali**», che giocano senza essere a rischio);
- è aumentato però anche il numero dei cosiddetti **giocatori problematici o a rischio** (coloro in cui non si è ancora instaurata una dipendenza, ma con una possibile progressione verso una forma di malattia);
- è aumentato il numero dei «**giocatori d'azzardo patologici**»: coloro che hanno instaurato una dipendenza che compromettere lo stato di salute fisica e psichica. La diagnosi di questa patologia si basa **rispondenza ai criteri diagnostici** descritti nella Classificazione Internazionale delle malattie dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (ICD10, F63.0) e nel DSM-IV-TR dell'American Psychiatric Association.



# *E una parte delle persone diventa dipendente dal gioco d'azzardo*

Secondo una recente elaborazione del CNR sui dati della ricerca IPSAD Italia 2010-2011 emerge che:

- in Italia il 42% delle persone fra i 15 e i 64 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, equivalenti a 17 milioni di italiani;
- che la maggior parte dei giocatori non è a rischio;
- che 2 milioni di italiani sono a rischio minimo;
- che quasi 1 milione di persone sono giocatori d'azzardo ad alto rischio o già patologici.



# Studenti e gioco d'azzardo in Italia

Negli ultimi 12 mesi hanno dichiarato di avere giocato il 46,8% degli studenti (15-19 anni) e soprattutto maschi (57,4% contro il 35,7% delle femmine).

Rispetto ai **minorenni** hanno dichiarato di giocare:

- Il 44,8% dei diciassettenni
- Il 43,7% dei sedicenni
- Il 41,6% dei quindicenni



# Spesa fra gli studenti italiani

Fra chi ha giocato negli ultimi 12 mesi:

- Il 71% ha speso nell'ultimo mese 10 euro o meno (soprattutto le ragazze)
- Il 21% tra 11 e 50 euro (specialmente i maschi)
- Il 7% oltre i 50 euro (quasi tutti maschi)

## Problematicità al gioco

- Il 67,9% risulta esente da rischio
- Il 21,7% ha un rischio minimo
- Il 10,4% ha un rischio moderato o è già problematico

*Le possibilità di  
«realizzare un sogno»*



## *Vince sempre il banco, ma...*

“Non è mai esistita, e mai esisterà al mondo, una lotteria perfettamente equa”. Lo scriveva Adam Smith, il primo economista della storia, nel diciottesimo secolo, aggiungendo che

**“nessun uomo, per quanto sano, è immune dall’assurda fiducia nella propria fortuna”.**





# SFORTUNATI IN AMORE?

OGGI IL JACKPOT

€ 73.300.

## I SOLDI NON CRESCONO SUGLI ALBERI. POTRAI SEMPRE APPENDERCELI TU.

OGGI IL JACKPOT È

€ 64.400.000

### AVANTI IL PROSSIMO. MILIONARIO.

SuperEnalotto 

L'ERBA DI  
MO

## A VOLTE, ANCHE L'INTELLIGENZA HA BISOGNO DI UN AIUTINO.

OGGI IL JACKPOT È

€ 83.700.000

ta milionario.

ECORE.

I.

00

rEnalotto 

L. Diventa milionario.

Il più grande premio che puoi vincere al mondo!

SuperEnalotto 

Gioca oggi. Diventa milionario.



Gioca responsabilmente.



ams | C

7/2002

Ti piace vincere facile?

**Gratta e Vinci!**  
Vinci spesso,  
vinci adesso.

Ancora più Gratta e Vinci.  
Ancora più facile che vinci.

**DADO MATTO**  
**MEDAGLIA D'ORO**  
**BATTIBALLA**  
**MILIARDARIO**  
**MAI SCITPAI**  
**TUTTI AL MARE**  
**PORTAFORTUNA**



# Non farlo volare via !

**Sisal** **ams** **per l'abbruzzo** **BIOCAL GIUSTO**

**EDIZIONE LIMITATA**

**Fino a UN MILIONE di euro subito.  
Non farlo volare via!**

**WinforLife!**  
Vinci per la vita

**6.000€** PER VENT'ANNI  
E IN PIÙ UNA MEGA VINCITA FINO A **UN MILIONE** DI EURO **SUBITO!**

Con Win For Life e Win For Life Gold, oltre alla rendita mensile, puoi vincere subito fino a un milione di euro.

**Affrettati, sono gli ultimi giorni.  
Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e anche online.**

**Se non hai 18 anni non puoi giocare.**

**WinforLife!** Vinci per la vita

Allo scatto di importo superiore ai 500 euro, alle poste eccedente detto importo verrà pagata la ritenuta promissa dalla vigente disciplina in materia.

In caso di più vincitori nella stessa estrazione l'importo verrà diviso tra gli aventi diritto. Prendere visione del regolamento di gioco o della promozione pubblicati sul sito [www.giochinumeri.it/info](http://www.giochinumeri.it/info) e presso le ricevitorie.



E' tempo di sognare...

Non è l'impegno che ti permetterà di affrontare le difficoltà, bensì la fortuna che ti cambierà la vita.

The advertisement features a woman with long brown hair blowing a large bubble against a green grassy background. A lottery ticket is visible in the upper left. The text 'Lasciatemi sognare' is written in a large, stylized orange font with a green four-leaf clover above it. Below this, a green digital display shows 'OGGI IL JACKPOT E' € 61.700.000'. The 'SuperEnalotto' logo is at the bottom right, accompanied by a green four-leaf clover. The Sisal logo is in the bottom right corner. At the bottom, a green banner contains the text 'Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e online. Vai su [www.superenalotto.it](http://www.superenalotto.it)'. Various logos for partners like AAMS and FIDUCIA GIUSTA are also present.



## Publicità Superenalotto

«io sogno il parco per il mio bambino»

«voglio champagne ghiacciato a tutte le ore»

«con un sistema in ricevitoria si sistema la mia  
compagnia»

**«darò ai miei figli un futuro splendente»**




**UN GIORNO  
TUTTO QUESTO SARÀ TUO.  
OGGI?**

OGGI IL JACKPOT È  
**€ 35.300.000**

**SuperEnalotto**

Gioca oggi. Diventa milionario.

 Gioca responsabilmente.

**TUTTO PUÒ  
CAMBIARE  
IN SOLI 5 MINUTI.  
PROVA SUBITO QUI.**

**10<sup>e</sup>  
LOTTO**



***E ovviamente questi  
messaggi colpiscono  
soprattutto le persone più  
fragili da un punto di vista  
sociale, culturale e  
professionale...***

***Che più facilmente credono  
davvero che la grande  
vincita sia a portata di mano  
e possa risolvere i loro  
problemi...***



*Tutte queste pubblicità in Italia sono  
permesse...  
E all'estero com'è?*







Legge del 1998: l'articolo 33 **vieta** la “pubblicità invadente” ovvero quella che **alletta con possibilità di vincite** senza contrapporre al rischio di perdite



l'Australian Gamin Council ha emesso linee guida sul gioco responsabile fra queste viene disciplinata la pubblicità che **non deve includere credenze erronee** ma informazioni su disparità tra vincita e percentuali di ritorno



Dicembre 2010  
Lech poznan –  
Juvenuts  
POLONIA



Matteo Iori – Associazione Onlus «Centro Sociale Papa Giovanni XXIII» (Reggio Emilia)

*In Italia non c'è nessuno di questi limiti.  
Anzi proprio chi dovrebbe darli (lo Stato), lascia un  
po' a desiderare...*

## PUBBLICITA' OBBLIGATORIA PER LOTTOMATICA

La concessione statale per il gioco del lotto prevede una serie di norme che il concessionario (Lottomatica) deve rispettare, (G.U. 16 gennaio 1997, n. 12), fra queste gli «**Investimenti per promozione e pubblicità del gioco del lotto**» (art.8-bis) – che devono **variabile tra il 5% ed il 15% del compenso maturato per l'anno precedente.**



# *Publicità e gioco d'azzardo*

Le pubblicità sul gioco d'azzardo nel 2012 sono state per complessivi 84,3 milioni di euro.

Il 71% in spot televisivi, il 12% su internet, 11,7% sui quotidiani, 3,5% sulle radio, 1,6% sui magazine.



# *Quale informazione?*

Nel 2011 c'è stato un calo dell'8,7% delle spese in pubblicità per il gioco d'azzardo, ben più contenuto del calo generalizzato complessivo che è stato del 14,1%.

La carta stampata tiene. L'unico media su cui c'è stato un aumento delle pubblicità nel 2012 è stata la carta stampata, che ha raccolto 900 mila euro in più del 2011.

Da un altro lato tante pubblicità sul gioco d'azzardo... dall'altro lato non ci sono altrettante informazioni sulla sua pericolosità, e anzi spesso i mass media inconsapevolmente (?) fanno «pubblicità omaggio» ...

Matteo Iori – Associazione Onlus «Centro Sociale Papa Giovanni XXIII» (Reggio Emilia)



# Punta un euro e ne vince più di centomila

La schedina da 9 numeri al "10eLotto" è stata giocata in una tabaccheria di via Martiri della Bettola

Diffusione: 41.575

Lettori: 233.000

Direttore: Giuliano Milossi

da pag. 1

## Con pochi euro vince un milione

*Al bar Scala la schedina fortunata che centra il 5+1 al Superenalotto*

Tagliando fortunato staccato forse di martedì, giorno di mercato

### Spende 5 euro e ne "gratta" 500.000

Gattatico. Un pensionato ha azzeccato dieci numeri più il numero che gli win lot me aggiudicatosi pure un premio supplementare

## Con due euro ne vince 6mila al mese per 20 anni

*Strepitoso colpo di fortuna domenica per un cliente abituale del bar Colubrina di via Tonelli*

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»



# Quale informazione sulla televisione DI STATO?

Eccone uno splendido esempio...

*«abbiamo qualche speranza in più»*

*«ci sono buone notizie»*

*«vince anche chi non azzecca il 6»*

*«c'è molta più possibilità»*

*«era ora»*

*«si potrà vincere fino a 1000 euro, che non è poi così male, visti i tempi che corrono»*



# *Ricerca nazionale*

## *CONAGGA - CNCA*

Domanda: Ci sono cose che le fanno ritenere la vincita a portata di mano?

Il 19,8% ha risposto: **notizie di giornali o telegiornali** sulle vincite.

Il 28,6% ha risposto: **L'aver «quasi vinto»** diverse volte





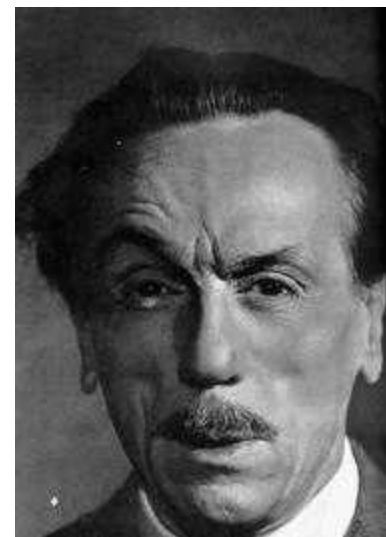
# *Il problema delle percezioni erranee*

**credenze errate riguardo alle probabilità di vincita e al proprio controllo sulla giocata  
(Università La Sapienza)**

***Essere superstiziosi è da ignoranti...***

***...ma non esserlo porta male.***

***(Eduardo de Filippo)***



# *Proviamo a ragionare un po' sulle percezioni erranee...*

Visto che i Gratta e Vinci sono il gioco che coinvolge la fascia più eterogenea della popolazione (dai giovanissimi agli anziani), ragioniamo sul loro funzionamento.

In specifico su «il Miliardario» (che insieme a «Turista per sempre» risultava il più venduto in Italia)



# RELAZIONE

## SULLO SVOLGIMENTO DELLE LOTTERIE NAZIONALI

### (ANNI 1993-1996)

*(Articolo 7 della legge 26 marzo 1990, n. 62)*

***Presentata dal Ministro delle finanze***  
**(VISCO)**

Nelle lotterie istantanee, invece, il giocatore è psicologicamente convinto di essere il protagonista esclusivo del gioco, in quanto nel tempo che intercorre tra l'acquisto del biglietto e l'operazione di abrasione della zona occultata viene a conoscenza dell'esito della giocata, escludendo qualsiasi intervento di altri soggetti. Inoltre, in base alle regole del gioco ed ai messaggi pubblicitari che ha recepito, ha acquisito la consapevolezza di avere una elevata probabilità di vincita e che il premio, vinto almeno fino ad un certo importo, gli sarà pagato immediatamente.

Pertanto, gli elementi fondamentali caratterizzanti le lotterie istantanee, per assicurarne il successo, sono:

- 1) elevato numero di premi, ancorché di basso importo;
- 2) attivazione di una vasta rete di vendita;
- 3) introduzione periodica di nuove tipologie di gioco, anche coesistenti e lasciando in vita fino ad esaurimento quelle introdotte in precedenza;

Fonte: Canova e Rizzuto di «Fate il nostro gioco»



# *Innanzi tutto: quanto si vince?*

Gazzetta Ufficiale N. 214 del 14 Settembre 2005

MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE decreto 5/08/05

modalita' tecniche di svolgimento della lotteria nazionale ad estrazione istantanea denominata «Miliardario».

- Art. 2.  
Vengono messi in distribuzione n. 30.000.000 di biglietti
- Art. 5.  
La massa premi ammonta ad euro 105.000.000,00 suddivisa nei seguenti premi:
  - n. 5 premi di euro 500.000,00;
  - n. 25 premi di euro 100.000,00;
  - n. 250 premi di euro 10.000,00;
  - n. 5.000 premi di euro 1.000,00;
  - n. 7.500 premi di euro 500,00;
  - n. 65.000 premi di euro 100,00;
  - n. 120.000 premi di euro 50,00;
  - n. 90.000 premi di euro 25,00;
  - n. 270.000 premi di euro 20,00;
  - n. 350.000 premi di euro 15,00;
  - n. 2.030.000 premi di euro 10,00;
  - n. 8.610.000 premi di euro 5,00.

## **(RARI)**

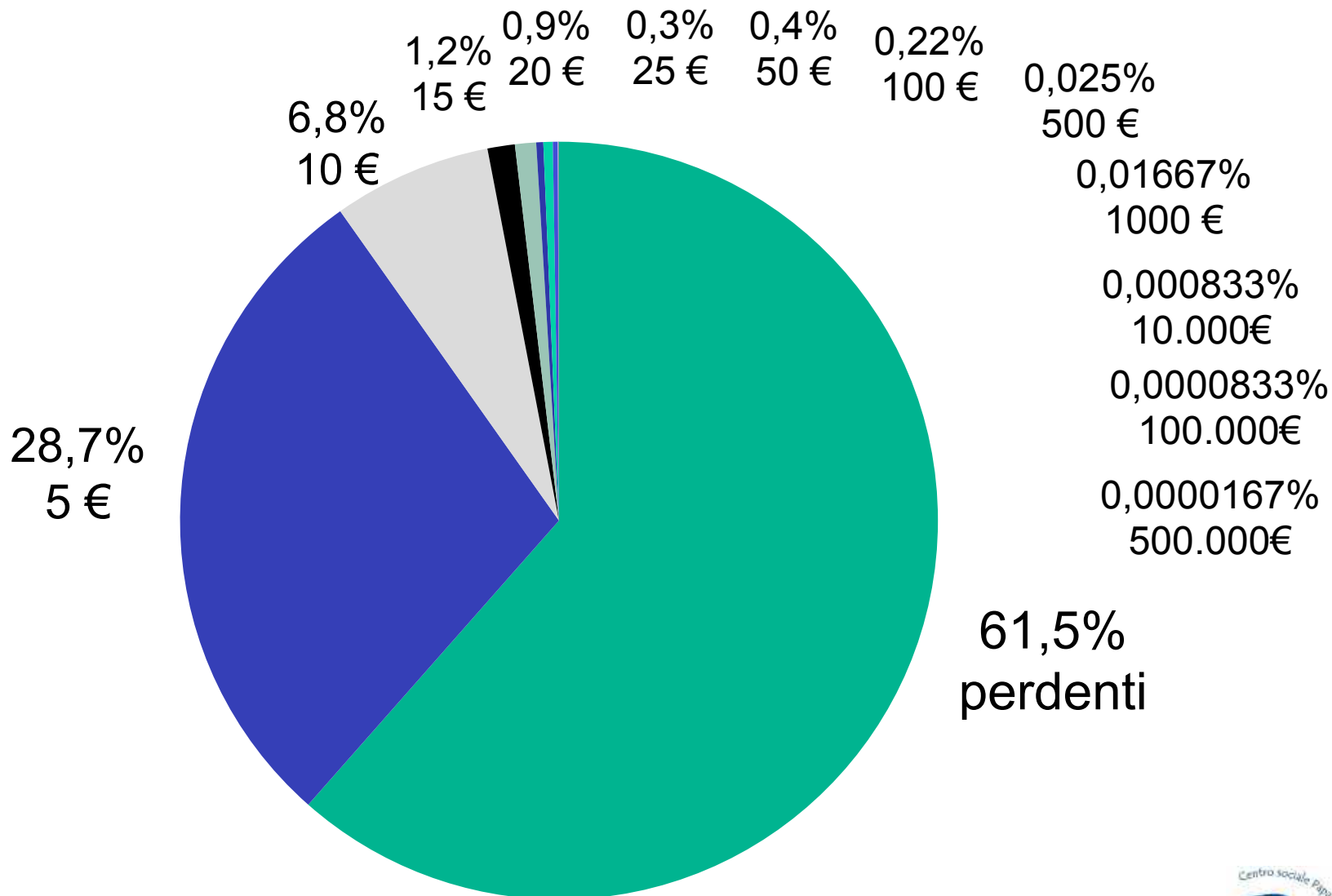
- **n. 5 biglietti con premio di 500.000 euro**

## **(FREQUENTI)**

- **n. 8.610.000 di biglietti con premio da 5 euro**



# Possibilità di vincita e somma relativa



Ma quant'è 0,0000167%??



# Proviamo a renderlo più comprensibile...



Lunghezza del biglietto: 15,3 centimetri

Sapendo che su 30 milioni di biglietti stampati ce ne sono 5 da 500.000 euro, significa **1 vincente il jackpot, ogni 6 milioni di biglietti.**

Sapendo che il biglietto è lungo 15,3 cm, se stendessimo uno attaccato all'altro 6.000.000 di biglietti partendo dal centro di Milano...





**Attraversando  
le campagne  
italiane**



**Fiancheggiando le coste**

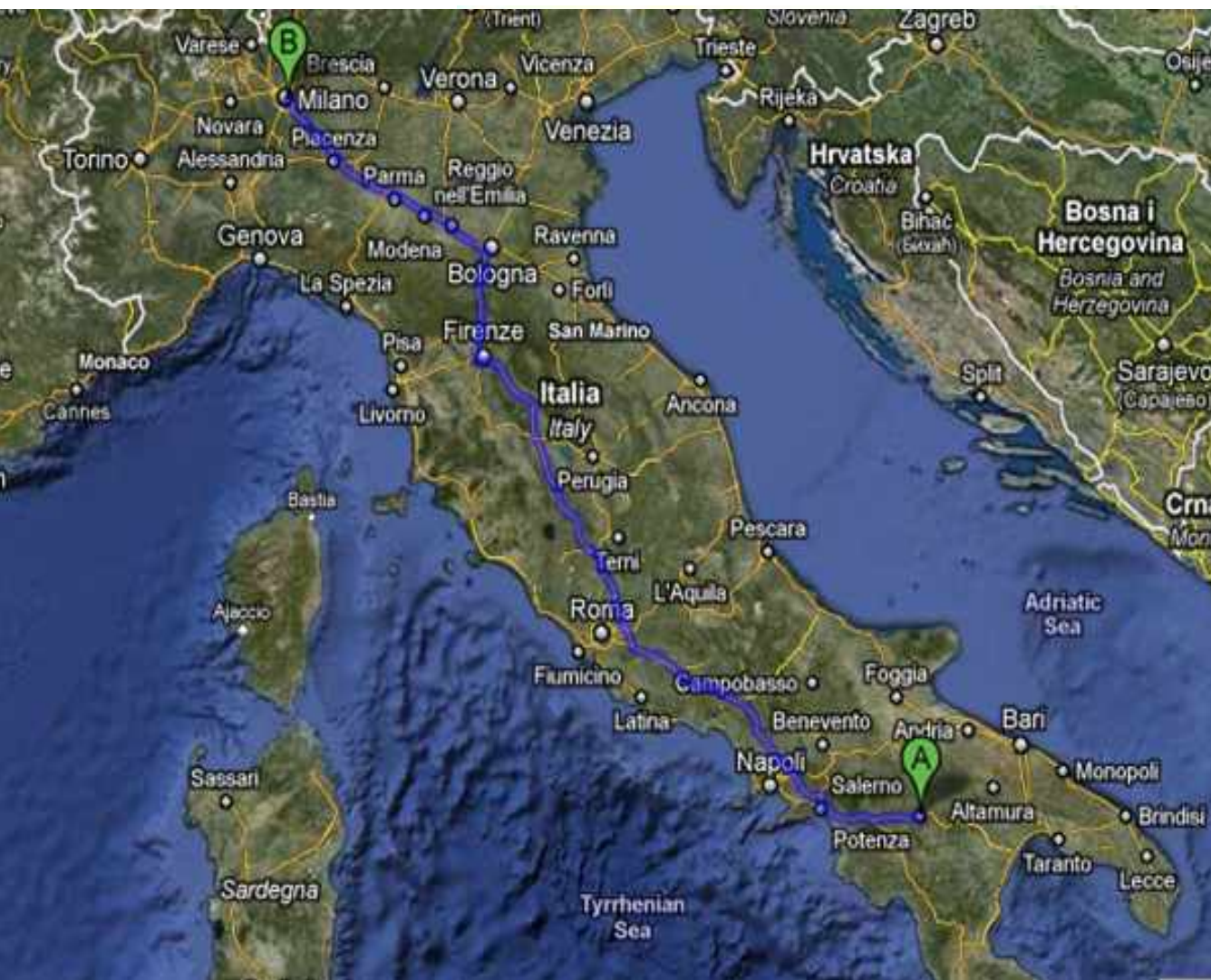


**Salendo le montagne**





Avremmo una linea ininterrotta di biglietti per 918 km di lunghezza  
(15,3 cm per 6 milioni) e arriveremmo a



Se stendessimo  
una fila ininterrotta  
di biglietti «il  
Milionario» sulla  
strada da Milano a  
Potenza (912 km),  
**potendo  
scegliere e  
grattare un solo  
biglietto,  
avremmo la  
stessa possibilità  
di vincere il  
super premio.**



# *Gli errori della nostra mente.*

## *Che qualcuno conosce meglio di noi...*

Una possibilità di vincita su 6 milioni è davvero **rarissima**.

Ma certi messaggi ce la fanno percepire come **«a portata di mano»**

FERENTINO - Sensazionale colpo nella tabaccheria Rinaldi con un gratta e vinci "Il Miliardario"

**PREALPINA**

Direttore: Giancarlo Angeletti

**La fortuna regala 500mila euro**

*Baciato dalla dea bendata un giovane operaio albanese residente in città* fortunato staccato forse di martedì, giorno di mercato  
**5 euro e ne "gratta" 500.000**

Su 30 milioni di biglietti stampati, 8,6 milioni fanno **«vincere» lo stesso importo del costo** del biglietto...

La nostra mente la percepisce come una vincita reale...

Un numero molto vicino a quello vincente viene percepito come una **«quasi vincita»**, un **«rinforzo»** mentale a continuare a giocare.



# «*Pensieri Magici*»

... a proposito... ma i numeri sui biglietti sono stampati proprio a caso? O qualcuno al caso dà «un aiutino»?

Abbiamo grattato **226 biglietti** de «Il Miliardario» da 5 € (acquistati in serie tutti con numeri di matricola in sequenza)

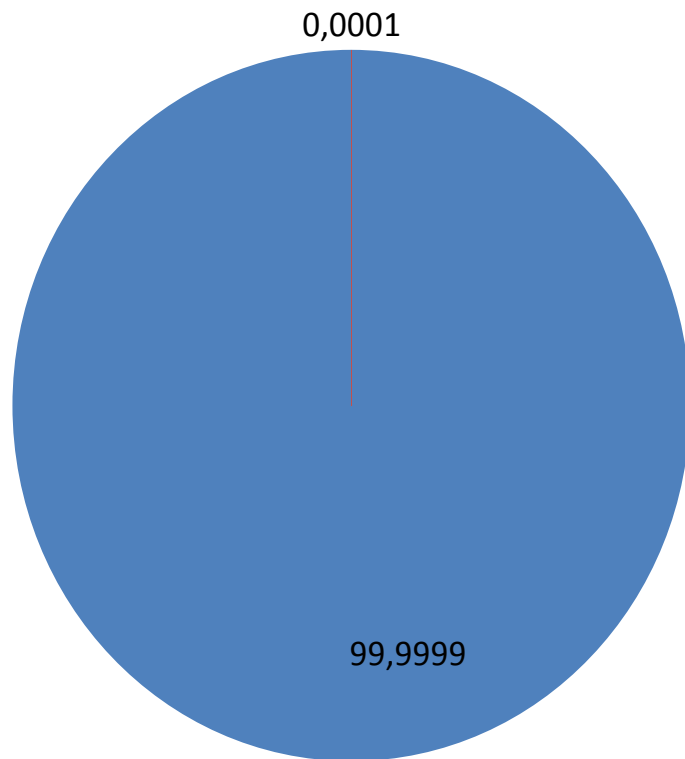
E' molto interessante notare che su 226 biglietti, quelli con i numeri interpretabili come «**quasi vinto**», in quanto a **un solo numero di distanza dal maxi premio**, sono stati ben 91. Pari al **40,3%** dei biglietti !

Considerando anche quelli che avevano un solo numero di distanza dal premio da 100.000 € la percentuale sale al **56,7%** !

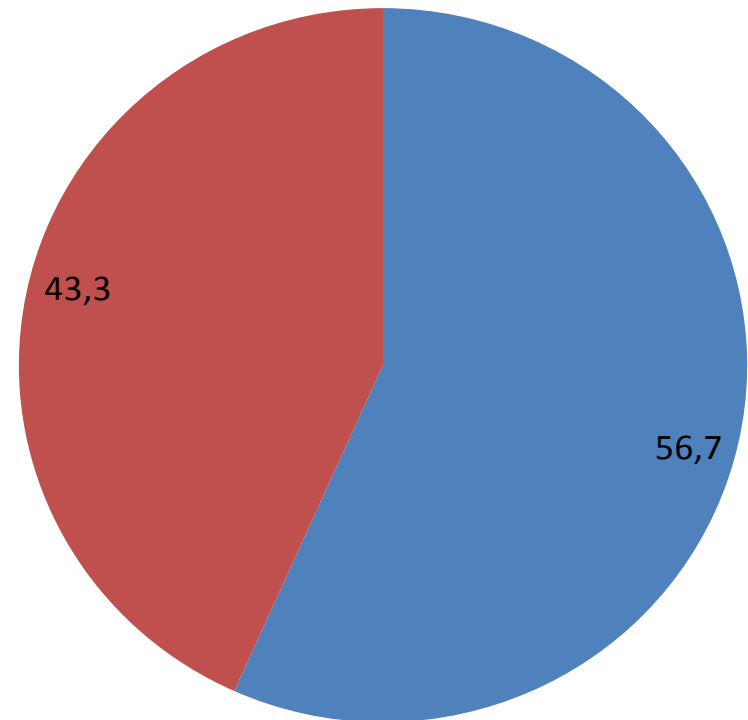


# *Credenze erranee che stimolano il gioco*

**Possibilità reale** di vincere un premio da 100.000 o 500.000 euro (c'è ma è minuscola e non si vede a occhio nudo)



**Possibilità percepita** come «quasi vincita» di un premio da 100.000 o 500.000 euro = 56%



# ***La criminalità organizzata e l'interesse d'azzardo.***

*Fra giochi legali e illegali, un mercato  
fiorente anche per la malavita.*



# *Il problema criminalità esiste?*

## *Sicuramente si...*

Il presidente della Commissione Parlamentare Antimafia, Beppe Pisanu, dopo un lavoro approfondito della Commissione sul tema del gioco d'azzardo, ha dichiarato che sul gioco d'azzardo legale e illegale gli interessi della criminalità organizzata sono nell'ordine di quasi **80 miliardi di euro all'anno.**

Secondo la Procura nazionale antimafia nel gioco d'azzardo sono dimostrati il coinvolgimento della **'ndrangheta, della camorra, di cosa nostra, della criminalità pugliese e di quella sarda.**



Secondo la Banca d'Italia *"Le attività del gioco presentano una **forte esposizione al rischio di infiltrazione della criminalità economico-finanziaria**, a motivo degli ingenti flussi finanziari movimentati, spesso in modo anonimo, dai soggetti operanti a vario titolo nel settore (concessionari, gestori, utenti)"*.

Secondo il SISDE (Sistema di Informazione per la Sicurezza Della Repubblica) c'è un **concreto rischio di infiltrazioni straniere** nel settore dell'online e in quello delle VLT *«per inserirsi in un settore considerato cash intensive, al pari delle classiche operazioni di ristrutturazione crediti e degli aumenti di capitale»*.



# *Alla criminalità interessano tanti tipi di giochi...*

## *La grande «passione» per le SLOT*

Le slot machine (o newslot o per molti ancora «videopoker»), si sono spesso rivelati di forte interesse della criminalità organizzata.



Secondo il Ministero dell'Economia nel 2011 il 23% delle slotmachine erano irregolari e il 10% del tutto illegali.

Matteo Iori – Associazione Onlus «Centro Sociale Papa Giovanni XXIII» (Reggio Emilia)



E di **slot illegali gestite dalla criminalità organizzata** se ne trovano in **tutt'Italia**.

Da Napoli, dove la Guardia di Finanza ha sequestrato una società controllata dal clan dei Casalesi attiva nel settore delle “slot machine”...

A San Benedetto del Tronto (AP), dove la Finanza con l'operazione “Slot game” ha scoperto una frode fiscale di 5,5 milioni di euro.

A Genova, dove la Finanza in un'operazione analoga ha sequestrato 150 apparecchi da intrattenimento per un valore di circa 180 mila euro.



A tante altre città di tutt'Italia, come hanno dimostrato le indagini delle Forze dell'Ordine con nomi piuttosto espliciti: come l'indagine denominata «Card Games» della Polizia Tributaria di Bari, o l'«Asso di cuori» di della Polizia di Bologna, la «Las Vegas» di Roma, la «Fix Games» di Perugia, la «Black Games» di Siena, la «Casinò Royal» di Civitanova Marche, la «Dangerous Bet» di Lucca, la «Les Diables» di Reggio Calabria, la «Domino» di Bari, la «Tilt» di Palermo, la «Round Up» di Cagliari, e tante altre ancora...



Del resto, come si sottolinea nella relazione della Commissione Antimafia di luglio 2011, «*sono numerosissime le condotte criminali finalizzate ad alterare i flussi di comunicazione, ovvero ad intervenire direttamente sui contatori per ridimensionare l'entità dei dati di gioco*».

Intervenire sui contatori significa **far arrivare dei dati falsi (dimostrando minori incassi)** alla SOGEI che è l'organo di controllo dei Monopoli.

Questo va a danno dei Monopoli e dei concessionari nazionali, ma a vantaggio di eventuali gestori ed esercenti disonesti in accordo con la criminalità organizzata.





# Ma in pratica, cosa significa?



sogel



Giocat

AMS (M...oli)

Concessiona

Gestore (noleggiatore)

Esercente (es. barista)

Giocatore

Gestore Criminale

Esercente (es. barista)



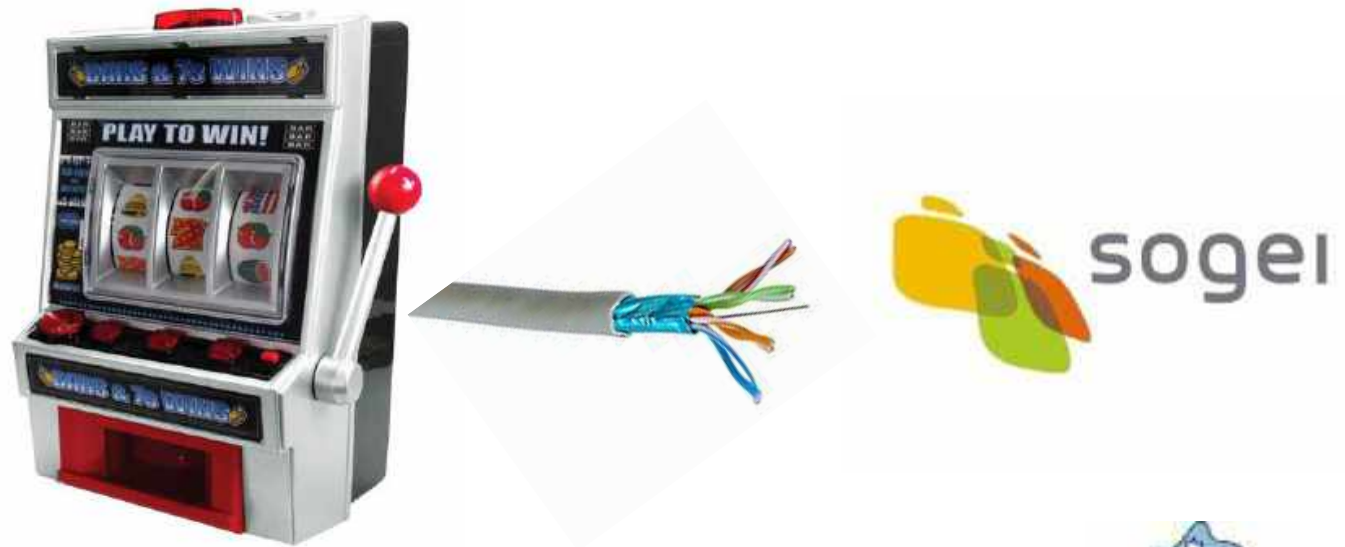
# *Come la criminalità froda con le slot*

Ci sono almeno **5 modi per truffare con le slotmachine** che a vista del giocatore sono tutti invisibili:

- 1) Utilizzando i «**promo game**» che per legge non devono essere collegati ad AAMS in quanto teoricamente fanno vincere solo premi in natura (es prodotti alimentari, schede telefoniche o altro) ma che poi, dall'esercente compiacente, vengono cambiati col denaro in caso di vincita



2) Utilizzando le «**comma 6**», sono slot illegali in quanto non collegate alla rete e non online, non trasmettono dati alla rete di controllo AAMS, e quindi non pagano nulla all'Erario.



Sono piuttosto semplici da scoprire in caso di controllo delle Forze dell'ordine.



3) utilizzare delle «**schede demoltiplicatrici**»; praticamente queste schede fanno risultare un incasso inferiore nella slot e trasmettono dei dati falsati (ridotti) alla Sogei e quindi pagano meno del reale



Sono più complesse da scoprire in caso di controllo delle Forze dell'ordine, ma basta trovare la scheda all'interno della slot.

4) Utilizzando i cosiddetti «7C», sono **videogiochi normali** (nei quali non è possibile giocare d'azzardo) ma che, con appositi telecomandi, **si trasformano** in newslot; praticamente scompare il gioco (es. PacMan) e appare la slotmachine, è possibile poi riportarli al gioco legale in caso di controlli delle forze dell'ordine.



E' ancora più difficile scoprirle in quanto occorrerebbe analizzare il software, non essendoci schede o pezzi hardware aggiuntivi visibili.



## *L'esempio del «re dei videopoker»*

Nel luglio 2010 il Gico della Guardia di Finanza di Reggio Calabria ha sequestrato un enorme patrimonio al noto imprenditore **Gioacchino Campolo**, ritenuto dagli inquirenti legato a esponenti della Ndrangheta e soprannominato «**il re dei videopoker**».

E' stato sequestrato un **patrimonio di oltre 330 milioni di euro** costituito da: opere d'arte, tre società, 260 immobili (siti a Reggio Calabria, Roma, Milano, Taormina e Parigi), 7 auto di lusso, 6 motocicli, e diversi rapporti bancari/postali/assicurativi individuati in Italia e in Francia.

Campolo **imponeva il noleggio dei propri apparecchi da gioco**, inoltre inseriva apposite schede attivabili col telecomando in grado di **trasformarli in slotmachine**, accumulando ingenti somme di denaro «in nero».



5) Utilizzando dei «cloni» delle macchinette «comma 6 a», praticamente sono slot messe al posto delle originali che restano collegate ma sottoutilizzate e quindi trasmettono all'AAMS pochissimi incassi.



Clone in un Bar



Vera e omologata (messa in un garage)



Molto difficili da individuare anche in caso di controlli



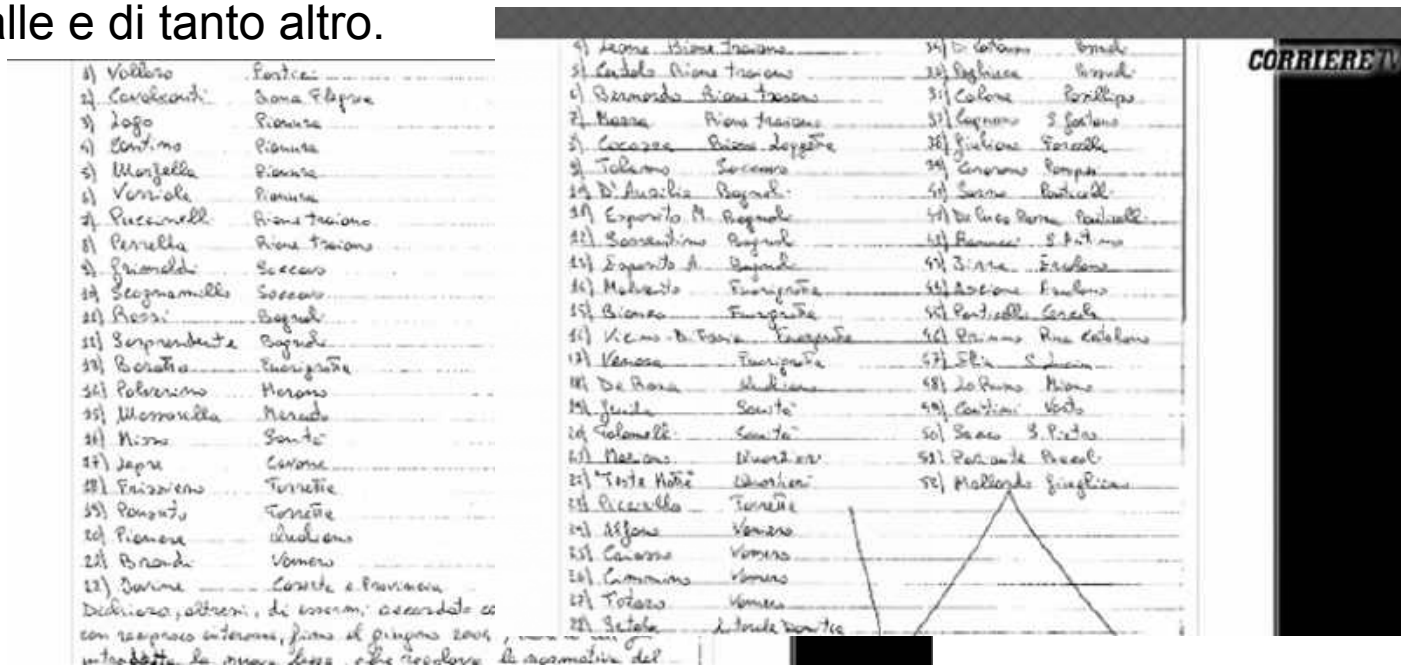
# *Dal «re» al «presidente»*

Per comprendere meglio la portata dell'impegno della criminalità sulle slot, merita menzione anche Renato Grasso, detto «**o Presidente**».

Grasso viene arrestato per la prima volta nel 1990 per **associazione camorristica ed estorsione**: entra ed esce di galera per tutto il decennio e nel frattempo le sue aziende vengono gestite dai suoi fratelli. I Grasso nel 2004 rilevano la Betting 2000, la società ottiene subito la concessione dai Monopoli per aprire corner di scommesse in tutta la Campania, ma il vero salto di qualità avviene coi contratti con Lottomatica e Sisal che gli assegnano la gestione di migliaia di Slotmachine. Nei primi 6 mesi del 2009 le slotmachine delle aziende collegate alla famiglia Grasso hanno raccolto **oltre 12 miliardi di euro**.



«confermo e confesso di aver avuto rapporti di interessi economici, relativi alla mia attività lavorativa per la distribuzione del mercato dei videopoker accordandomi con gli esponenti, di volta in volta, anche contemporaneamente egemoni, nei singoli quartieri di Napoli e provincia». Così il 7 e 16 giugno 2011 “o presidente” (questo il suo soprannome) comincia il suo racconto dettagliato sulle sue società, sui rapporti con tantissimi clan e con boss del calibro di Giuseppe Setola ('o cecato'), su carabinieri, vigili e poliziotti che aveva assoldato per fargli da guardiaspalle e di tanto altro.



E precisa: non solo ha avuto rapporti con i 22 gruppi mafiosi già individuati dagli inquirenti, ma anche con altre 52 cosche della camorra. La «lavanderia italiana» che le procure ancora non conoscono. Il che significa che negli anni, **ben 74 clan della camorra si sono rivolti a lui per organizzare la loro lavanderia di denaro sporco**

*Ma le slot sono solo uno degli interessi della criminalità organizzata nell'azzardo.*

*Ce ne sono tanti altri...*

*C'è l'USURA...*

I legami fra gioco d'azzardo e usura sono conosciuti da tempo...



Come dimostrato a Roma, dove il 13 luglio 2011, la Direzione Distrettuale Antimafia ha coordinato 54 perquisizioni che hanno svelato un giro di usura da **oltre 100mila euro a settimana.**

# *Ci sono le AGENZIE DI SCOMMESSA ABUSIVE*

Come quelle individuate dalla Guardia di Finanza per un giro di scommesse online da centinaia di migliaia di euro esercitato attraverso **500 agenzie abusive**.



A gestire la rete illecita, secondo la Guardia di Finanza, era un'associazione a delinquere con ramificazioni in tutta Italia. L'operazione, denominata «poker 2» ha portato alla denuncia di 498 persone e a 47 perquisizioni avvenute fra Abruzzo, Calabria, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Toscana, Puglia e Sicilia.



# *Ci sono le SCOMMESSE CLANDESTINE...*

Che sono «uno dei traffici privilegiati della mafia, soprattutto per il riciclaggio del denaro sporco», secondo il senatore del PD Giuseppe Lumia della Commissione Antimafia. «Spesso il mondo delle scommesse clandestine si mischia con quello legale. **La proliferazione esponenziale di sale da gioco e agenzie di scommesse aumenta il rischio di infiltrazioni delle organizzazioni criminali.**»



# *Ci sono le PARTITE TRUCCATE...*

Secondo il Comitato Olimpico Internazionale, «*le partite truccate rappresentano la più grande minaccia per lo sport mondiale*».



E anche in Italia non ce le facciamo mancare... Basta ricordare il processo sul calcioscommesse scaturito dall'indagine avviata dalla Procura di Cremona sull'inchiesta "Last Bet", nel quale il Procuratore federale ha chiesto di sanzionare 18 atleti con anni di squalifica (da Beppe Signori a Cristiano Doni), e 9 club con penalità e multe (dal Verona alla Cremonese).



## *Ci sono i CASINO'...*

Nei quali, secondo il sostituto procuratore nazionale antimafia Gianfranco Donadio, *“quello delle infiltrazioni mafiose non è un rischio, ma una certezza”*.



# *C'è il GIOCO ON LINE...*

A giugno 2013 i siti soggetti a inibizione dall'AAMS, quindi oscurati per contrastare **le truffe on-line** connesse al gioco d'azzardo, sono arrivati ad essere **4.426**



# *Ci sono i GRATTA E VINCI FASULLI...*

Come si è scoperto a Salerno, dove la Guardia di Finanza ha sequestrato ben **117 mila biglietti falsi.**



L'importo delle vendite dei biglietti veniva diviso a metà: 50% andava al ricettatore e il restante 50% al commerciante; una truffa ai danni dei giocatori che poteva fruttare oltre 400 mila euro.

# *Ci sono le CORSE CLANDESTINE...*

Come a Giarre, dove i Carabinieri hanno interrotto una corsa clandestina di cavallo con calesse; o a Palagonia dove 40 persone sono state arrestate per un'altra corsa clandestina che prevedeva un premio da 200.000 euro per il cavallo vincitore.



## *Ci sono le SALE BINGO...*

Come la «Las Vegas», una delle più grandi d'Italia e d'Europa, che è stata confiscata dalla DIA il 22 ottobre 2008 a Palermo; per gli inquirenti, l'immobile e la gestione della sala bingo avrebbero un'intestazione fittizia ma invece sarebbero di proprietà del capomafia palermitano Nino Rotolo, arrestato nel 2006.



# *E infine c'è il RICICLAGGIO di denaro sporco*

Il gioco d'azzardo è un ottimo strumento per la criminalità organizzata per ripulire il denaro sporco frutto di proventi illeciti.



**E' un modo per rendere «legali e giustificabili» dei soldi che in realtà sono del tutto illegali.**

Non a caso alla gara per le agenzie di scommesse del dicembre 2006 dai Monopoli di Stato hanno concorso soggetti che pur di aggiudicarsi un punto vendita erano **pronti a pagare cifre inimmaginabili**.

Le 14 più alte in assoluto sono venute da piccole società a gestione familiare. Cinque di quelle 14 offerte sono state presentate dalla Primal Srl, una società della provincia di Catania che, spendendo quasi 8,5 milioni di euro, si è aggiudicata 24 sale e 71 corner o punti di vendita.

Gli attuali proprietari di Primal risultano essere Michele Spina e sua moglie, ma fino a qualche anno fa il partner di Michele Spina era suo zio, **Sebastiano Scuto, noto come “il re dei supermercati”**, con un impero nel settore che la magistratura ha quantificato in 50 milioni di euro e che potrebbe essere frutto della sua connivenza con il **clan mafioso dei Laudani** e per questo è sotto processo per associazione mafiosa ed estorsione ed è stato accusato da un pentito di fare da “cassaforte” dei Laudani.



Ad esempio lo utilizzò nel 2003 il padrino di Gioiosa Jonica, Nicola Lucà, che mise le mani su un biglietto del Superenalotto da 8,5 milioni di euro che era stato giocato nella tabaccheria gestita da suo suocero.

Il premio fu poi accreditato su conti correnti appositamente aperti in Lombardia e in Calabria.

Lo utilizzò a Casoria, nel napoletano, il **clan mafioso** che usava i biglietti vincenti delle scommesse ippiche come «assegni» per **pagare i propri pusher.**





Lo usarono i boss della **camorra** a Castellammare di Stabia nella cui casa sono stati rinvenuti **decine di ticket vincenti**, ammonticchiati gli uni sugli altri come banconote, per un valore di **svariate centinaia di migliaia di euro**.



Lo usarono a Scafati (tra Napoli e Salerno) dove risultò che una sola persona, tal Francesco Cavallaro, aveva vinto ben 336 volte in soli 20 mesi, per complessivi 1,8 milioni di euro. In pratica una vincita da 5 mila euro un giorno sì e uno no. La Guardia di Finanza scoprì che le sue vincite erano tutte legate a 4 ricevitorie “fortunate”, e le intercettazioni successive hanno permesso di smascherare un giro di **fatture false per 85 milioni di euro**, soldi che circolavano sui conti e i bilanci di 59 aziende.





© Can Stock Photo - csp6404486





*La speranza di un contesto diverso.  
L'esempio della società civile*

**«Mettiamoci in gioco»**

**Campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo**

Federserd  
Federconsumatori  
ANCI  
ARC  
I  
AUSE  
R  
Avviso Pubblico  
CGIL  
CIS  
L  
CNCA  
FIC  
T  
LIBERA  
FITE  
LGruppo Abele  
ALEA  
ACLI  
InterCear  
Uisp  
CONAGGA



# *Cosa chiede la campagna?*

- 1) **moratoria** rispetto all'immissione di nuovi giochi
- 2) Restituire un **potere decisionale alle comunità locali**, ora espropriate di ogni funzione di "governo" del fenomeno
- 3) **Impedire la pubblicità del gioco d'azzardo** con appositi divieti, non diversamente da quanto avviene per il tabacco
- 4) **Inserire il gioco d'azzardo patologico all'interno dei Livelli Essenziali di Assistenza** previsti per i servizi sanitari
- 5) Costituire un tavolo di confronto con le associazioni e i servizi impegnati nel settore, al fine di **definire i criteri e le iniziative di una corretta ed efficace campagna di educazione al gioco e di prevenzione** dei rischi indotti dal gioco d'azzardo



# *Proposta legislativa*

## **1 Definizione di gioco d'azzardo.**

il “gioco **d'azzardo** patologico” (GAP), definizione riconosciuta a livello internazionale. Mettiamo al bando la parola “ludopatia” che significa una malattia del gioco senza citare l'azzardo. Il gioco non è mai malato è l'azzardo che lo può diventare.

## **2 Divieto di introdurre nuovi giochi con vincite in denaro**

Il nostro paese è saturo di proposte di gioco d'azzardo. E' ora di finirla e di **vietare l'introduzione di qualsiasi nuovo gioco d'azzardo** e ci riferiamo anche a quelli che erano già stati messi in cantiere dall'ultimo governo Berlusconi (dalle sale per il poker dal vivo alle lotterie al consumo).



### **3 Livelli Essenziali di Assistenza e Servizi di riferimento.**

I governi che si sono succeduti, ad eccezione del governo Monti, hanno costantemente introdotto nuove forme di gioco d'azzardo e non hanno fatto nulla per occuparsi dei danni da questo procurato e della cura della patologia. E' ora di dare un vero segnale di responsabilità: il Governo completi entro due mesi il percorso che consente di riconoscere il gioco d'azzardo patologico come una malattia per la cura della quale lo stato offre cure gratuite e garantite a tutti i cittadini.



## 4 Istituzione del “Fondo per la prevenzione, cura e riabilitazione del gioco d’azzardo patologico” e copertura finanziaria

Per la cura della patologia del gioco, ma anche per attività di prevenzione rivolte ai più giovani e alle popolazioni più vulnerabili, viene istituito un fondo specifico pari all’1% di quanto complessivamente giocato. Questo fondo viene alimentato dai tre soggetti che giustamente devono farsene carico: una parte dalla **diminuzione delle vincite**, perché gli italiani si facciano carico anche dei loro cittadini più fragili, dalla **filiera dell’industria** del gioco, perché chi guadagna su questo settore si faccia carico dei clienti che diventano dipendenti da ciò che si vende loro, **dallo Stato** perché assuma chiaramente la responsabilità di chi ha liberalizzato l’azzardo e si preoccupi almeno di tutelare i suoi cittadini malati di gioco patologico.





## 5 Misure di tutela per i minorenni

Tutti i giochi d'azzardo siano disponibili esclusivamente tramite l'accesso o la presentazione di **tessera sanitaria**. E in caso di controlli che verifichino che gli esercenti vendano il gioco ai minori senza richiedere la tessera sanitaria, non ci si fermi ad una segnalazione, ma siano inflitte subito delle sanzioni da 6.000 a 10.000 euro e in caso di recidiva la chiusura temporanea dei luoghi di gioco.

Sempre per la tutela dei giovanissimi siano attivati dei **corsi di formazione e aggiornamento per i docenti delle scuole dell'obbligo**, ma vista la pessima esperienza del progetto dei Monopoli di Stato che dicevano a chi non giocava mai che “ti manca solo la frusta tra le mani, e che lo spirito del bachelton aleggia sulla tua testa e così facendo perdi tutte le sfumature della vita”, che le attività di prevenzione siano assegnate ai Ministeri dell'Istruzione, degli Affari Sociali e della Salute; e che i Monopoli si occupino di altro.



## 6 Pubblicità.

Riprendendo quanto già disposto dal **Codice di autodisciplina delle pubblicità** proposto da Sistema Gioco Italia, le pubblicità sui giochi d'azzardo non devono: incoraggiare il gioco eccessivo, negare i rischi, suggerire il fatto che il gioco sia un modo per risolvere problemi finanziari o personali, promuoverlo come una fonte di guadagno alternativa al lavoro, far credere che l'abilità del giocatore permetta di ridurre l'incertezza della vincita, rivolgersi o fare riferimento anche indiretto ai minori e neppure utilizzare personaggi o soggetti a loro legati, far credere che il gioco possa accrescere la propria autostima o successo o considerazione sociale, rappresentare l'astensione dal gioco come un valore negativo (ogni riferimento al progetto dei Monopoli citato prima è puramente casuale), far confondere la facilità del gioco con la facilità della vincita, far riferimento a prestiti utilizzabili per giocare, evitare ogni informazione che sfrutti la superstizione le credulità della popolazione.



Per quanto riguarda **i più giovani poi ci sono delle attenzioni in più**: scrivere sempre e con molta chiarezza che il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni, vietare le pubblicità in fasce orarie protette, vietarle sui mezzi pubblici, vietarle a meno di 300 metri da luoghi sensibili frequentati soprattutto da minori, vietare dei banner di proposte di gioco se non preceduti da una dichiarazione esplicita di maggiore età.

## 7 I poteri degli Enti Locali

L'apertura di luoghi di gioco d'azzardo sono **soggetti all'autorizzazione del sindaco**, previo parere del questore. L'autorizzazione è temporanea (5 anni) ma può essere rinnovata. I sindaci possono individuare luoghi sensibili nei quali possono negare queste autorizzazioni oppure possono limitare orari di esercizio.



## 8 L' Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco d'azzardo patologico

Viene istituito un Osservatorio nazionale sulle dipendenze da gioco patologico, ma non sotto i Monopoli di Stato, come è ora, bensì **sotto il Ministero degli Affari Sociali**. L'Osservatorio deve: trovare le misure più efficaci per contrastare il fenomeno della dipendenza grave, monitorare le dipendenze da gioco, i costi sociali di questo, l'indebitamento delle famiglie, indicare proposte per migliorare il sistema degli interventi socio-sanitari e socio-assistenziali, promuovere campagne informative e di prevenzione, monitorare le pubblicità per segnalare eventuali irregolarità previste dal punto precedente.

Dell'Osservatorio fanno parte, esperti individuati dai Ministeri (Affari sociali, Salute, Istruzione, Economia) dai Sert italiani, dalle Regioni e dalle associazioni del terzo settore e della società civile che operano nel settore del gioco d'azzardo patologico.



## 9. Attività di formazione specifica.

Siano prodotte delle linee-guida per attivare **corsi di aggiornamento** per gli operatori dei **Sert** e del **privato sociale** per aumentare le competenze su questo tema. Siano formati, con un corso di almeno 20 ore, anche **tutti gli esercenti** di attività commerciali che hanno giochi d'azzardo.



## 10 Limitazione di luoghi di gioco per apparecchi. Le sale da gioco

Per limitare la diffusione sul territorio delle slot machine e delle videolottery, questi apparecchi saranno autorizzati **solo in apposite sale da gioco**, vietate ai minori e non direttamente collegate a locali pubblici. Sarà inoltre **obbligatorio avere misure per l'autoesclusione** dal gioco in caso di richiesta dei giocatori stessi, e un albo nazionale, a disposizione di tutte le sale da gioco presenti sul territorio italiano, dei giocatori che chiedono l'esclusione dai siti di gioco (o che sono interdetti a questo da indicazioni di amministrazione di sostegno o tribunale). Dentro alle sale il personale dovrà essere formato sui rischi e le tutele per il gioco patologico e dovrà esserci **materiale informativo** specifico per l'analisi dei rischi e i servizi di aiuto sulla patologia.



## 11 Divieti e obblighi connessi alle sale da gioco

Nei luoghi di gioco, seppure dotati di aspiratori o altre predisposizioni analoghe, sarà **vietato fumare**. Se il giocatore vorrà fumare dovrà uscire dalla sala e forzarsi a prendere una pausa dal gioco.

Saranno inoltre stabiliti **nuovi parametri per gli ambienti di gioco per evitare i rischi di induzione di dipendenza** (suoni e luci particolarmente ipnotici, assenza di orologi nelle sale per far perdere la cognizione del tempo, distribuzione gratuita di bevande alcoliche che disinibiscono il giocatore, ecc.).



## 12 Introduzione di un tempo minimo per partita

Il gioco dovrà tornare ad essere **un'attività ludica**. Per essere un piacere il gioco si deve poter giocare con le proprie capacità e senza scorciatoie offerte da appositi macchinari. Occorre quindi prevedere un **tempo minimo che intercorra da una partita ad un'altra** e non si potranno più utilizzare software che permettano ad esempio di leggere contemporaneamente decine di cartelle del bingo, di grattare automaticamente decine di gratta e vinci, di impostare partite automatiche alle slot machine, ecc).

## 13 Maggiore armonizzazione fiscale

Possibile che ogni gioco d'azzardo abbia disposizioni a sé e **tassazioni diversissime**? Si va da un Prelievo Erariale di oltre 40% sul Superenalotto a meno dell'1% dei giochi on-line. Occorre prevedere un **riequilibrio dei prelievi fiscali e delle disposizioni sui singoli giochi**.





**14 E seguenti...** Nuove norme più specifiche per il **contrasto alla criminalità organizzata, infiltrazioni mafiose, riciclaggio, allargamento della normativa antimafia vigente per ogni contratto fino ai parenti e sul subappalto**, e altri articoli sulla **tracciabilità dei flussi finanziari**, saranno presentati successivamente dopo una verifica che è in corso tramite appositi consulenti ma a grandi linee ci ritroviamo con quanto già indicato dalla proposta di legge presentata dall'Onorevole Laura Garavini che su questi punti è particolarmente strutturata.



# *Dal 2000 denunciavamo pubblicamente i rischi di tutto ciò...*

ASSOCIAZIONE ONLUS "CENTRO SOCIALE PAPA GIOVANNI XXIII"

Agenzia di Prevenzione ed Intervento sulle Patologie Compulsive  
in collaborazione con il Comune di Reggio Emilia

## **GIOCHI D'AZZARDO CRESCONO**

**Quando finisce il divertimento e inizia...**

REGGIO EMILIA - GIOVEDÌ 8 GIUGNO 2000  
ORATORIO CITTADINO, VIA ADUA 76

- Ore 21.00 **APERTURA DELLA PUBBLICA ASSEMBLEA**  
Coordina: **Vito Zironi** (Responsabile Trattamento A.P.I.Pa.C.)  
**"IL PRIVATO SOCIALE DI FRONTE A NUOVE EMERGENZE SOCIALI"**  
**Matteo Iori** (Presidente Centro Sociale Papa Giovanni XXIII)
- Ore 21.20 **"IL RUOLO DELL'ENTE LOCALE NELL'INFORMAZIONE E PREVENZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO"**  
**Annamaria Mariani** (Assessore Servizi e Opportunità del Comune di Reggio Emilia)
- Ore 21.30 **"ALCUNI MODELLI INTERPRETATIVI NELLO STUDIO DEL GIOCO D'AZZARDO"**  
**Paolo Dallago** (Presidente Associazione A.M.A. di Trento)
- Ore 21.40 **"DESCRIZIONE DI UN PERCORSO PER SCONFIGGERE LA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO ATTRAVERSO LA METODOLOGIA DELL'AUTO MUTUO AIUTO"**  
**Laura Salgarolo** (Responsabile Gruppo di auto aiuto di Verona)
- Ore 21.50 **"FARE PREVENZIONE SUL GIOCO COMPULSIVO E SUI COMPORTAMENTI A RISCHIO TRA I GIOVANI"**  
**Stefano Melandri** (Responsabile Prevenzione A.P.I.Pa.C.)
- Ore 22.00 **"ANALISI DELLE PROPOSTE LEGISLATIVE INERENTI AL GIOCO D'AZZARDO"**  
**Eugenio Bernardi** (Presidente Regionale SAPAR)
- Ore 22.10 **PUBBLICO DIBATTITO**  
Aprono il dibattito i Rappresentanti delle associazioni di categoria di **Confesercenti** e **Confcommercio**, con il tema:  
**"I GESTORI DI PUBBLICO ESERCIZIO E IL PROBLEMA DEL GIOCO D'AZZARDO"**

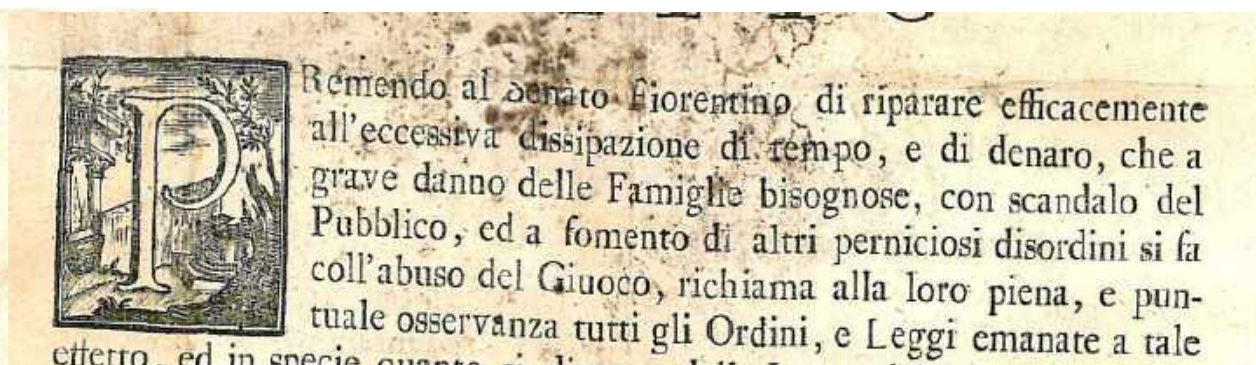


# *Se giocano soprattutto le persone più fragili...*

- Il premio Nobel dell'economia Milton Fridman già negli anni '50 sottolineava la potenzialità del gioco d'azzardo per **fare business sfruttando le persone più povere.**
- Secondo Fridman «il modello di business dell'industria dell'azzardo può raggiungere dei grandi traguardi se fa un **business sulla povertà perché un alto bacino a cui può attingere è quello di chi ha poco reddito**».



# E lo si è sempre saputo...



«Premendo al Senato Fiorentino di riparare efficacemente all'eccessiva dissipazione di tempo e di denaro, che a **grave danno delle Famiglie bisognose...** si fa coll'abuso del Giuoco...»

(Editto del Consigliere di Stato del 1799)

# *Se esiste il problema della criminalità organizzata...*

Il presidente della Commissione Parlamentare Antimafia, Beppe Pisanu, dopo un lavoro approfondito della Commissione sul tema del gioco d'azzardo, ha dichiarato che facendo riferimento agli 8-9 miliardi incassati annualmente dall'Erario, **«per ogni euro incassato dallo Stato, la criminalità organizzata ne incassa altri 8 considerando il gioco lecito e illecito»**.

Secondo la Procura nazionale antimafia nel gioco d'azzardo sono dimostrati il coinvolgimento della **'ndrangheta, della camorra, di cosa nostra, della criminalità pugliese e di quella sarda.**



# *Se una parte delle persone diventa dipendente dal gioco d'azzardo...*

Secondo il Censis **“Le dipendenze da gioco d'azzardo sono cresciute enormemente in questi ultimi anni, riducendo progressivamente anche la loro connotazione di genere: con un meccanismo potente di rinforzo reciproco è aumentata l'accessibilità al gioco, la proporzione dei giocatori insieme all'incidenza delle forme patologiche o problematiche”**.



# E lo si è sempre saputo...

Già dal 1980 l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha sancito il rischio della patologia da gioco d'azzardo.

Nel DSM IV TR

La diagnosi del gioco d'azzardo patologico rientra nell'area dei Disturbi del Controllo degli Impulsi.

Nel DSM V (maggio 2013)

Il gioco d'azzardo acquisisce ancora più importanza ed è espressamente riconosciuto come

«dipendenze senza sostanze»



# *Possibile?*

E' possibile che non si riesca ad avere la volontà politica di mettere un limite a tutto ciò?

Spero che questo incontri rappresenti il fatto che in Italia qualcosa sta cambiando...





# *Grazie per l'attenzione*

*Matteo Iori*

*Presidente del CONAGGA*

*(Coord. Naz. Gruppi per Giocatori d'Azzardo)*

*e dell'Associazione Onlus*

*«Centro Sociale Papa Giovanni XXIII»*

[www.libera-mente.org](http://www.libera-mente.org)

[direzione@libera-mente.org](mailto:direzione@libera-mente.org)



# *Contenuti presentati...*

## **Ma a che gioco giochiamo?**

**Costo: 8 euro**

**Edizioni: A Mente Libera**

**Dicembre 2011**

**[www.libera-mente.org](http://www.libera-mente.org)  
[coop@libera-mente.org](mailto:coop@libera-mente.org)**

