



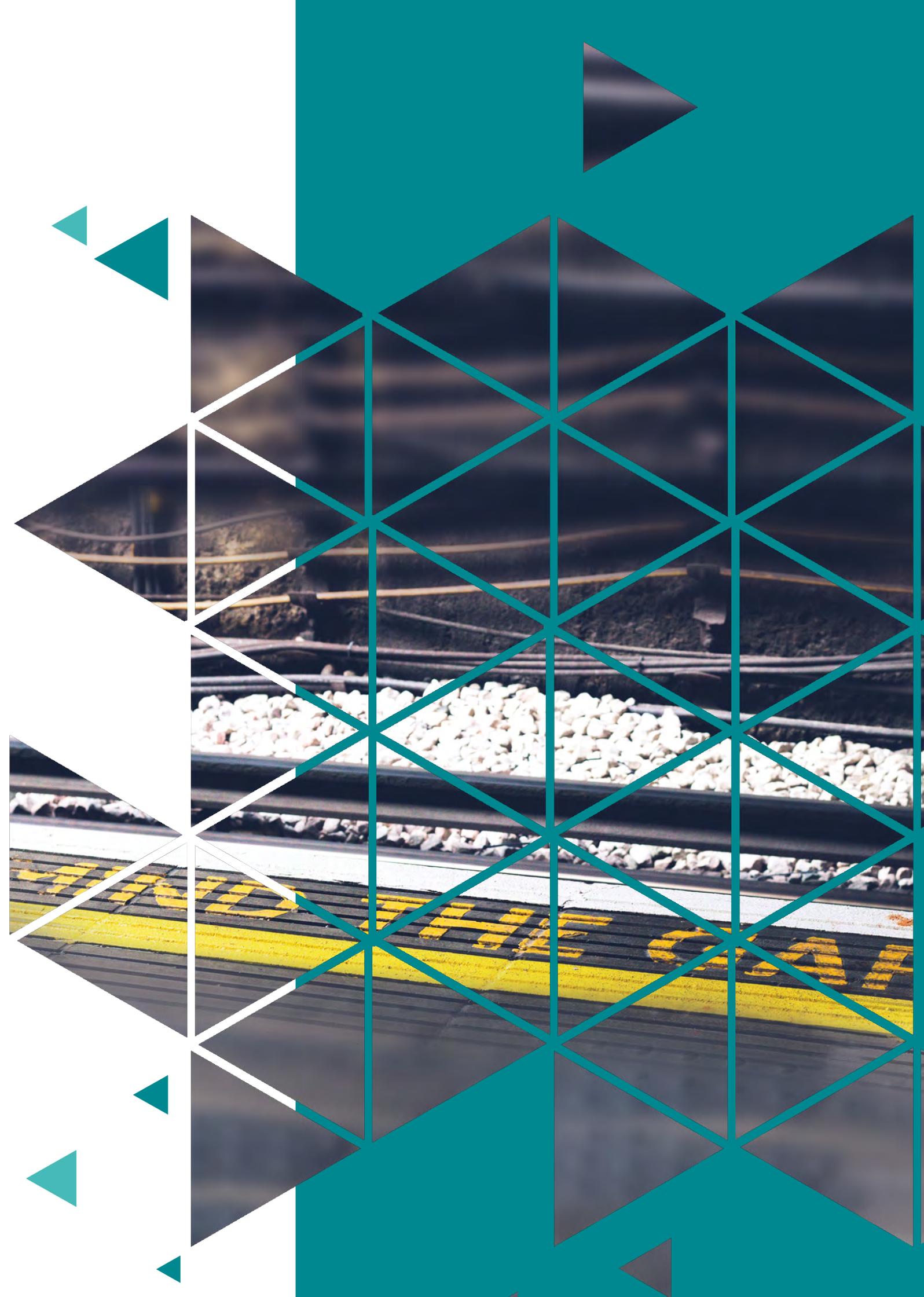
VALUTAZIONE DI EFFICACIA DELLE AZIONI DI REGOLAMENTAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO

Analisi del "Regolamento per il contrasto al fenomeno della Ludopatia derivante dalle forme di gioco lecito" degli Ambiti Seriate, Grumello, Val Cavallina, Val Seriana Superiore e Val di Scalve.

**Evidenze di efficacia, fattibilità
e ipotesi di miglioramento**

MIND THE GAP

Una rete per
il Distretto
Bergamo Est



VALUTAZIONE DI EFFICACIA DELLE AZIONI DI REGOLAMENTAZIONE

Documento redatto a cura di:

GILBERTO GIUDICI - Il Piccolo Principe - Società Cooperativa Sociale
IOANA ELENA NITA - Il Piccolo Principe - Società Cooperativa Sociale
LAURA GAVAZZENI - Il Piccolo Principe - Società Cooperativa Sociale
VERONICA VELASCO - Ricercatrice Università di Milano Bicocca
LARA MARCHESI - Consulente libera professionista
PAOLA SCATTOLA - Consulente libera professionista

Hanno collaborato:

STEFANO RINALDI - Direttore Ufficio di Piano Ambito Territoriale di Seriate e Responsabile di progetto
SABRINA BOSIO - Responsabile Ufficio di Piano Ambito Territoriale Seriate
GIOVANNI VINCIGUERRA - Comandante Polizia locale Comune di Seriate
LUCA BIFFI - ATS Bergamo, DIPS-UOS Prevenzione e Dipendenze

Hanno partecipato alla Consensus Conference:

MATTEO BASSOLI - Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali dell'Università degli Studi di Padova

NATALE CANALE - Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione dell'Università degli Studi di Padova

LILIANA LEONE - Direttore Studio CEVAS, Roma

Il documento è stato discusso all'interno del tavolo "Contrasto e regolamentazione" istituito tra i partner del progetto "Mind the Gap: Una rete per il Distretto Bergamo Est"

Per informazioni e contatti: Cooperativa Sociale Il Piccolo Principe

email: comunicazione@piccoloprincipe.org

tel. 035 668017

<http://www.piccoloprincipe.org/mind-the-gap/>

Seriate, febbraio 2020

"Determinazione di azioni locali di sistema nell'ambito della programmazione delle progettualità degli enti locali per la prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico in attuazione della l.r. 21 ottobre 2018, n. 8"

DGR n. 1114 del 19/12/2018

CAPITOLO 1: LA VALUTAZIONE DEL REGOLAMENTO	6
1.1 PREMESSA	6
1.2 OBIETTIVO DEL LAVORO	6
1.3 METODO DI LAVORO	7
1.4 RISULTATI	8
CAPITOLO 2: LE FASI DI LAVORO E I PRIMI RISULTATI	8
2.1 - STEP 1: ANALISI DEI REGOLAMENTI IN ATTO	8
2.1.1. LE AZIONI PRESENTI NEL REGOLAMENTO	8
2.1.2 INDIVIDUAZIONE DEL TARGET DI RIFERIMENTO DI CIASCUNA AZIONE	10
2.1.3 FASCE VULNERABILI DELLA POPOLAZIONE	12
2.2 STEP 2: RACCOLTA E SISTEMATIZZAZIONE DELLE EVIDENZE DI EFFICACIA DA LETTERATURA	15
2.3 STEP 3: CONFRONTO TRA LE EVIDENZE SCIENTIFICHE E LE AZIONI PREVISTE NEL REGOLAMENTO	16
2.4 STEP 4: CONSENSUS CONFERENCE	17
2.4.1 QUESTIONARIO RIVOLTO AI CONSULENTI ESPERTI	17
2.4.2 QUESTIONARIO RIVOLTO AI RAPPRESENTANTI E INTERLOCUTORI SIGNIFICATIVI DEL TERRITORIO	18
2.4.3 RISULTATI: RUOLI ED OBIETTIVI DELLE AMMINISTRAZIONI LOCALI NEL CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO	19
CAPITOLO 3: ANALISI DELLE AZIONI: EVIDENZE DI EFFICACIA, APPLICABILITÀ, CONDIZIONI DI IMPLEMENTAZIONE	22
3.1 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELL'OFFERTA	22
3.1.1 DIVIETO DI ACCESSO AI MINORI	22
3.1.2 LIMITAZIONE ORARI	23
3.1.3 UBICAZIONE: DISTANZA DAI LUOGHI SENSIBILI	24
3.1.4 WI-FI e ON LINE	26
3.1.5 RIDUZIONE DELLE CONCESSIONI	28
3.1.6 SINTESI e CONFRONTO DEI RISULTATI DEI QUESTIONARI: AZIONI DI RIDUZIONE DELL'OFFERTA	29
3.2 RIDUZIONE DELLA DOMANDA	30
3.2.1 PUBBLICITÀ E CARTELLONI	30
3.2.2 INFORMAZIONE SULLE REALI PROBABILITÀ DI VINCITA E SUI RISCHI DI DIPENDENZA	31
3.2.3 SINTESI e CONFRONTO DEI RISULTATI DEI QUESTIONARI: AZIONI DI RIDUZIONE DELLA DOMANDA	32
3.3 RIDUZIONE DEL DANNO	33
3.3.1 LUOGHI DI ACCESSO AL DENARO	33
3.3.2 TELECAMERE	34
3.3.3 AMBIENTE	35
3.3.4 AUTOTEST e INFO SERVIZI	36
3.3.5 SINTESI e CONFRONTO DEI RISULTATI DEI QUESTIONARI: AZIONI DI RIDUZIONE DEL DANNO	37
3.4 AZIONI NON PREVISTE DAL REGOLAMENTO MA INDICATE COME EFFICACI O POTENZIALMENTE EFFICACI	38
3.4.1 AZIONI DI RIDUZIONE DEL DANNO	38
3.4.1.1 AZIONI VOLTE A INTERROMPERE IL TEMPO	38
3.4.3 SINTESI e CONFRONTO DEI RISULTATI DEI QUESTIONARI	45



CONCLUSIONI	47
4.1 SINTESI DELLE VALUTAZIONE DELLE AZIONI DI REGOLAMENTO	47
4.1.1 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELL'OFFERTA	47
4.1.2 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELLA DOMANDA	49
4.1.3 AZIONI DI RIDUZIONE DEL DANNO	50
4.2 SINTESI DELLE POSSIBILI AZIONI IMPLEMENTATIVE DA VALUTARE	52
4.2.1 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DEL DANNO	52
4.2.2 AZIONI VOLTE A RIDURRE L'OFFERTA	56
4.3 IL RUOLO DELLE AMMINISTRAZIONI LOCALI NEL CONTRASTO DEL GIOCO D'AZZARDO	56
BIBLIOGRAFIA	58
ALLEGATO 1 – Regolamento per il contrasto al fenomeno della Ludopatia derivante dalle forme di gioco lecito	61
ALLEGATO 2 – Il codice etico	66

ario

CAPITOLO 1: LA VALUTAZIONE DEL REGOLAMENTO

1.1 PREMESSA

Mind the Gap è un progetto ambizioso che prevede l'assunzione di linee di indirizzo comuni a tutto il Distretto Bergamo Est per l'adozione di regolamenti coerenti in tutti gli Ambiti Territoriali coinvolti.

Attualmente dei 7 Ambiti coinvolti nel progetto 4 (Seriate, Grumello, Val Cavallina, Valle Seriana Superiore e Val di Scalve) hanno aderito al "Regolamento per il contrasto al fenomeno della Ludopatia derivante dalle forme di gioco lecito" proposto dall'Ambito di Seriate e approvato dall'Assemblea dei Sindaci di Seriate nel Novembre 2017 (vedasi allegato n. 1). L'approvazione negli altri Ambiti è avvenuta nel periodo 2017-2018.

Tale Regolamento è oggetto di analisi del presente documento.

Due Ambiti Territoriali (Alto e Basso Sebino) non hanno invece aderito ad alcun regolamento e l'Ambito della Valle Seriana ha emanato una normativa diversificata, relativa esclusivamente alla regolamentazione degli orari.

L'elaborazione del regolamento vigente è stata frutto di un lungo lavoro di confronto supportato dall'Unità Operativa Prevenzione Dipendenze dell'ATS di Bergamo, che ha coinvolto operatori dei servizi sociali, della Polizia locale dell'Ambito di Seriate, delle Associazioni di Categoria ASCOM e CONFESERCENTI, del Privato sociale, nonché il supporto di un legale esperto in materia.

La sua adozione ha costituito pertanto il risultato significativo di un altrettanto importante processo di condivisione territoriale e interistituzionale sul tema. Il successivo processo di estensione della proposta di adesione agli altri Ambiti ha a sua volta attivato il coinvolgimento di referenti tecnici e politici, favorendo una "risignificazione" delle azioni e un forte coinvolgimento territoriale.

1.2 OBIETTIVO DEL LAVORO

Mind the GAP prevede la definizione di **Linee Guida condivise per la regolamentazione e il contrasto del gioco d'azzardo** nonché per la stesura di **Regolamenti di Ambito** omogenei nel **Distretto Bergamo Est**.

Il progetto ha inoltre previsto una valutazione di efficacia del regolamento volta a definire con un approccio evidence-based:

1. Quali delle azioni incluse nei regolamenti hanno efficacia e quali no;
2. Quali sono eventuali strategie, modalità, condizioni che devono essere rispettate affinché le azioni siano efficaci;
3. Quali altre azioni di comprovata efficacia potrebbero essere incluse nel nuovo regolamento distrettuale.

Un ulteriore obiettivo riguarda la condivisione e il consenso sul regolamento all'interno della rete del progetto.

1.3 METODO DI LAVORO

Il lavoro di valutazione ha seguito le seguenti fasi:

1. Analisi del Regolamento in atto;
2. Raccolta e sistematizzazione delle evidenze di efficacia da letteratura;
3. Confronto tra le evidenze scientifiche e le azioni previste dal regolamento considerato e individuazione di eventuali azioni implementative;
4. Consensus conference volta a:
 - a. Valutare l'efficacia del regolamento attraverso il coinvolgimento di 3 consulenti esperti in politiche e valutazione di azioni per il contrasto al Gioco d'Azzardo;
 - b. Analizzare la fattibilità e l'applicabilità del regolamento attraverso il coinvolgimento del Tavolo Contrasto e regolamentazione e di 36 rappresentanti e interlocutori significativi dei 7 Ambiti coinvolti.

Il lavoro di valutazione è stato eseguito da un team multidisciplinare con competenze in diverse aree:

1. Conoscenza del territorio di riferimento (bisogni, rete esistente, regolamenti in atto, ecc.);
2. Prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo;
3. Ascolto, aggancio e presa in carico di soggetti con problematiche di gioco d'azzardo patologico;
4. Definizione e monitoraggio di politiche locali;
5. Lavoro di rete e governance;
6. Valutazione di politiche e azioni per il contrasto al gioco d'azzardo;
7. Letteratura scientifica, ricerca ed evidenze scientifiche.

1.4 RISULTATI

Il Capitolo 2 del presente documento descrive le 4 fasi di lavoro che hanno portato alla valutazione delle singole azioni presenti nel regolamento oggetto di verifica.

Il Capitolo 3 parte dagli esiti emersi dalle fasi di valutazione, proponendo un'analisi approfondita di ciascuna azione, analizzandone efficacia e applicabilità, integrando l'analisi con azioni suggerite dalla letteratura scientifica come efficaci che potrebbero essere implementate nel regolamento.

Per una chiave di lettura più chiara ed immediata, nelle conclusioni vengono presentate delle tabelle di sintesi e delle proposte di sviluppo.

CAPITOLO 2: LE FASI DI LAVORO E I PRIMI RISULTATI

2.1 - STEP 1: ANALISI DEI REGOLAMENTI IN ATTO

Il regolamento in atto è stato analizzato al fine di definire:

1. Le azioni presenti nello stesso;
2. Gli obiettivi di prevenzione e contrasto al gioco di ciascuna azione;
3. Il target di riferimento di ciascuna azione.

2.1.1. Le azioni presenti nel regolamento

Area di azione	Azione prevista nel regolamento
Divieti	<p>Divieto per i minori di 18 anni: l'esercente ha l'obbligo di identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta.</p> <p>È vietata la messa a disposizione presso qualsiasi esercizio aperto al pubblico di apparecchiature che, attraverso la connessione telematica, consentano ai clienti di giocare sulle piattaforme di gioco on line.</p>
Riduzione delle concessioni	<p>L'apertura di sale da gioco di cui all'articolo 86 del TULPS ed ambienti dedicati al gioco effettuato mediante apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento sono soggetti a licenza rilasciata dall'amministrazione comunale.</p> <p>Alla medesima licenza è soggetto l'aumento del numero di apparecchi, il trasferimento di sede, l'ampliamento della superficie complessiva destinata al gioco, ed ogni modifica societaria relativa all'individuazione dell'esercente. L'apertura di Sale scommesse è soggetta a licenza rilasciata dalla Questura.</p> <p>L'Amministrazione comunale non effettuerà locazione di immobili o aree o concessione di suolo pubblico o privato di cui ha la disponibilità a qualunque titolo, quando negli stessi si intenda aprire una sala da gioco, una sala scommesse, o procedere all'installazione di apparecchi da gioco, nonché vendita di tagliandi gratta e vinci.</p> <p>Divieto di installazione apparecchi all'interno di circoli privati ed associazioni di qualunque natura e finalità.</p> <p>Non è in alcun caso consentita l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito e/o distributori automatici per la vendita di lotterie istantanee su piattaforma virtuale e/o con tagliando cartaceo (gratta e vinci, 10 e lotto, eccetera) all'esterno di esercizi aperti al pubblico sia di natura commerciale, artigianale che di servizi, anche se su spazi privati.</p>

Area di azione	Azione prevista nel regolamento
Riduzione Orari (notte + mattino)	Il funzionamento degli apparecchi da gioco ovunque installati è vietato dalle ore 23.00 alle ore 09.00
Wi-fi	In tutti gli ambienti e locali pubblici appartenenti o comunque riconducibili all'amministrazione comunale, il wi-fi pubblico non può abilitare l'accesso a siti che consentano il gioco on line in qualunque forma e modalità essi siano strutturati.
Ubicazione – Distanza di 500 mt dai luoghi sensibili e dai luoghi di accesso al denaro	È vietata l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in qualunque esercizio aperto al pubblico che si trovi a una distanza determinata dalla Giunta regionale entro il limite massimo di 500 metri, da istituti scolastici di ogni ordine e grado, luoghi di culto, impianti sportivi, strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario, strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile e oratori. Sono considerati luoghi sensibili in aggiunta a quelli previsti dalla legge regionale: - esercizi di compro-oro, argento e oggetti preziosi; - agenzie di pegni e prestiti.
Pubblicità (Esposizione Vincita, insegne luminose)	Divieto a qualunque esercizio aperto al pubblico di mostrare e trasmettere messaggi pubblicitari relativi alla vincita effettuata (compresa l'esposizione di copie fotostatiche di biglietti "gratta e vinci" o tagliandi di lotterie di qualunque genere, che abbiano determinato vincite nell'esercizio). Laddove installati videogiochi dell'art 110 comma 6 lettere a) e b) del TULPS è vietata l'installazione di insegne luminose a luce continua o intermittente all'interno dei locali che siano visibili all'esterno degli stessi, o all'esterno degli esercizi aperti al pubblico e delle aree, che richiamino in qualunque modo o forma l'attività di gioco effettuata all'interno dei medesimi.
Informazioni (Probabilità di vincita, avvertimento rischio dipendenza, autotest e info servizi)	<ul style="list-style-type: none"> • Obbligo di indicare formule di avvertimento sul rischio di dipendenza • Obbligo di indicare le relative probabilità di vincita; • All'interno di ciascun locale deve essere esposto un ulteriore cartello di dimensioni 30x40, esposto in modo chiaro e ben visibile, contenente le informazioni che consentano al giocatore di effettuare un autotest teso a individuare la possibilità di rischio cui incorre lo stesso giocatore; • All'interno di ciascun locale deve essere esposto un ulteriore cartello di dimensioni 30x40, esposto in modo chiaro e ben visibile, contenente le informazioni circa il personale specializzato della competente ASST cui rivolgersi per contrastare la dipendenza patologica al gioco.
Ambiente e illuminazione	Le sale scommesse nel caso in cui i locali dispongano di superfici illuminanti, dovranno obbligatoriamente garantire che gli ambienti ove avviene il gioco siano illuminati per almeno il 40% del totale della superficie dei rapporti aero-illuminanti previsti dalla normativa vigente, da luce naturale diretta.
Telecamere di sorveglianza	In prossimità di ciascuna sala da gioco o sala scommesse, per assicurare un efficace controllo e prevenzione di fenomeni che mettano in pericolo la sicurezza urbana, l'amministrazione valuterà l'opportunità ad installare telecamere di sorveglianza le cui riprese e dati saranno trattate nel rispetto della privacy e di quanto previsto dal D.Lgs. n. 196/2013.

2.1.2 Individuazione del target di riferimento di ciascuna azione

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Target a cui è rivolta
Divieti	Proteggere le fascia vulnerabili: minori	Minori di anni 18
Riduzione delle concessioni	Ridurre l'offerta	Tutta la popolazione, tutti i giocatori, giocatori problematici, anziani, minori
Riduzione Orari (notte + mattino)	Limitare le situazioni a rischio, es. genitori che portano i bambini a scuola ecc.	Giocatori problematici, tutta la popolazione in particolare le fasce più a rischio
Ubicazione - Distanza di 500 mt dai luoghi sensibili	Allontanare l'offerta	Potenziali giocatori come minori, genitori e anziani. Giocatori patologici
	Allontanare i giocatori a rischio	
	Proteggere i giocatori a rischio	
	Proteggere le fasce vulnerabili della popolazione	
	Allontanare dai luoghi di aggregazione: rischio di diffusione più ampio	
	Rendere il gioco d'azzardo meno "normale"	
Ubicazione - Distanza di 500 mt dai luoghi di accesso al denaro	Allontanare i giocatori a rischio	Giocatori patologici
	Proteggere i giocatori a rischio	
	Limitare la disponibilità dei contanti	

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Target a cui è rivolta
Pubblicità		
Divieto pubblicizzazione vittorie	Sensibilizzare	Tutta la popolazione Anziani Minori Giocatori problematici
	Evitare il rinforzo di false credenze, limitare gli effetti dei meccanismi psicologici legati al pensiero magico e al "contagio della fortuna"	
	Ridurre la visibilità	
Insegne luminose	Ridurre la visibilità	Tutta la popolazione, giocatori problematici
Informazioni		
Avvertimento sul rischio di dipendenza	Dare informazioni	Tutta la popolazione
Esposizione probabilità di vincita		
Auto-test	Favorire l'intercettazione dei giocatori problematici e presa in carico presso servizi specializzati offrire consulenza	Giocatori problematici
Info servizi		
Ambiente e Illuminazione	Ridurre i fattori di rischio, ridurre il rischio di sviluppo di gioco problematico	Giocatori problematici, Tutti i giocatori
Wi-Fi	Ridurre l'accesso, ridurre l'accettazione sociale	Fasce vulnerabili (minori, anziani...), giocatori problematici
Telecamere	Controllare fattori di rischio ambientali: malavita, spaccio	Giocatori problematici

2.1.3 Fasce vulnerabili della popolazione

Il gioco d'azzardo non sempre diventa patologico. Alcuni individui presentano un maggior livello di vulnerabilità rispetto ad altri a sviluppare una forma patologica di dipendenza. Il livello di vulnerabilità è legato alla presenza di una combinazione di **fattori individuali, ambientali** e di altri propri delle **caratteristiche dei giochi**.

Vari studi¹ evidenziano **correlazioni tra il gioco d'azzardo ed alcuni tratti fragili della personalità** quali l'**insicurezza, la scarsa autostima, l'impulsività, la rigidità di pensiero, la bassa tolleranza allo stress ed alle frustrazioni, la tendenza all'aggressività**, fino ad arrivare a sviluppare vere e proprie patologie come la depressione o il disturbo ossessivo-compulsivo.

Specifici tratti di personalità fragile, quali dipendenza dalla ricompensa, vengono altresì evidenziati anche nei familiari, in particolare nelle mogli.

Anche l'**uso di sostanze stupefacenti e l'abuso alcolico**, sono fattori in grado di incrementare il potenziale additivo.

Gli elementi favorevoli legati al **contesto sociale** riguardano relazioni familiari problematiche, scarsa presenza di interventi di prevenzione, scarsità di regole e leggi di controllo e deterrenza, alta pressione pubblicitaria. Anche la tolleranza e la promozione attiva del gioco d'azzardo nel contesto sociale sono fattori in grado di incrementare il potenziale additivo.

Anche le condizioni sociali (povertà e/o microcriminalità diffusa, alti livelli di disoccupazione, ecc.) possono rappresentare ulteriori elementi di rischio nell'incorrere nel gioco problematico. Lo stato socioeconomico basso è un forte fattore predittivo dello stato di gioco problematico nella maggior parte dei paesi (Williams, Volberg e Stevens, 2012).

Una terza componente riguarda l'**offerta di gioco** e le sue caratteristiche: in particolare la facile disponibilità e accessibilità, l'elevata frequenza d'uso, l'intensità, la capacità di creare un effetto gratificante e nel contempo un effetto inibente su ansia, pensieri ossessivi, depressione e noia (Bouju 2011, Potenza 2011).

Fasce vulnerabili di popolazione

Sulla base di varie segnalazioni bibliografiche, le persone su cui concentrare particolare attenzione, in quanto presentano un maggior rischio di sviluppare un comportamento di gioco d'azzardo patologico sono:

- **Bambini** (3-12 anni) con **deficit del controllo comportamentale ed emozionale**;
- **Adolescenti vulnerabili** con presenza di disturbi comportamentali e temperamenti "**noveltyseeking**" (propensione al rischio)
- **Persone con familiarità** di gioco d'azzardo patologico;
- Persone giovani con **disturbi del controllo dell'impulsività**;

- Persone con **false e distorte credenze** sulla fortuna e sulla reale possibilità di vincita al gioco d'azzardo;
- Persone con **problemi mentali**;
- Persone con **uso di sostanze o abuso alcolico**;
- Persone prevalentemente di sesso maschile (70%), rispetto al genere femminile;
- **Persone divorziate**;
- **Adulti/anziani con carenti attività ricreative e socializzanti** (anti-noia).

Gioco d'azzardo e adolescenti

Particolare attenzione va posta alle fasce adolescenziali e giovanili.

Infatti l'adolescenza è un periodo di sviluppo neuro-cognitivo che comporta cambiamenti sostanziali nel comportamento, nell'affettività, nella ricerca e selezione degli stimoli più gratificanti e appaganti. Da ciò deriva **l'aumento della predisposizione** in questo periodo ad assumere comportamenti rischiosi.³

Nella popolazione giovanile si sono dimostrati inoltre particolarmente a rischio i soggetti con temperamento **novelty seeking**, con un'evoluzione del gioco d'azzardo che da iniziale "gioco sociale e socializzante", diventa "gioco individuale" e quindi "gioco isolato" nel momento in cui si sviluppa una dipendenza patologica. Lo sviluppo di questo tipo di dipendenza presuppone dunque che ci sia uno stato di vulnerabilità preesistente al contatto con il gioco d'azzardo e, spesso, anche con le sostanze stupefacenti.

Se questo contatto avviene in carenza di fattori protettivi (scarso attaccamento parentale, deficit del controllo familiare, bassa presenza di sistemi sociali protettivi, ecc.) vi è la possibilità di attivazione di un percorso evolutivo e di meccanismi auto-generanti verso una vera e propria forma di addiction. I livelli di vulnerabilità in questa tipologia di persone, pertanto, sono due. Il primo caratterizzato da un maggior rischio di primo contatto e di "prova/ricerca dello stimolo". Il secondo caratterizzato da un maggior rischio di sviluppo e persistenza dell'addiction post-stimolo.⁴

Secondo il Ministero della Salute (2012), generalmente gli adolescenti con comportamenti di gioco d'azzardo problematico e/o patologico hanno **difficili rapporti con i familiari** e ricevono poco interessamento da parte dei genitori. Attenzione va posta agli adolescenti il cui rapporto con i genitori è caratterizzato da scarso controllo/monitoraggio genitoriale, bassa percezione della condizione economica della famiglia, gravi problemi nel rapporto con i genitori.

Popolazione Over 65 anni

Sebbene il gioco d'azzardo patologico possa coinvolgere persone di qualunque fascia di età, quella degli over 65 anni appare una fascia particolarmente vulnerabile e rappresenta al contempo un target interessante e specifico per le industrie del gioco (Alberghetti, 2015).

³ <http://gambling.dronetplus.eu/adolescenza.html>

G. Serpelloni, Vulnerabilità e Resilienza. Gambling problematico e Gambling patologico: evidenze scientifiche 2013, Dipartimento delle politiche antidroga, Diapositive Corso nazionale GAP

⁴ G. Serpelloni, "Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione. Manuale per i Dipartimenti per le Dipendenze.", Dipartimento per le Politiche Antidroga 2013

Gli studi disponibili rilevano la presenza di alcune peculiarità proprie di questa fascia di popolazione in relazione alla pratica del gioco d'azzardo, nonché aspetti di vulnerabilità fase specifici (Grant, Potenza, ed. italiana M. Clerici 2010), quali:

- **perdita dei tradizionali ruoli sociali**, con conseguente rischio di isolamento, solitudine, depressione;
- **presenza di mutamenti neurobiologici** legati all'invecchiamento, con maggiore esposizione al rischio di sottovalutare i rischi legati al Gioco d'azzardo e maggiore difficoltà nel ricordare le perdite;
- **possibile presenza di disturbi nella regolazione degli impulsi** nel caso di pazienti che assumono **farmaci per la cura del Parkinson**. Il gioco d'azzardo patologico può presentarsi infatti come effetto collaterale dell'indispensabile terapia farmacologica ad azione dopaminergica che serve a tenere sotto controllo i sintomi motori della malattia di Parkinsons (Dagher et al. 2009).⁵

Quello degli anziani rappresenta inoltre oggi uno dei target d'elezione per il mercato del gioco d'azzardo in quanto:

1. **dispone di tempo** impiegabile nel gioco, nella vita quotidiana, generalmente maggiore rispetto ad altre fasce di popolazione;
2. ha generalmente una maggior **disponibilità di risorse economiche "pronte"**, rispetto alla popolazione ancora lavorativamente attiva (Desai, 2010).

Parallelamente presenta una più elevata **vulnerabilità sociale**, legata al rischio maggiore di esaurire più in fretta il denaro a disposizione, non avendo poi la possibilità di recuperarlo facilmente, essendo escluso dal mercato del lavoro.

Nelle persone anziane inoltre l'impatto sulle relazioni familiari può essere smorzato, se non assente, rispetto alla situazione degli adulti lavoratori (Desai 2004).

Il concorrere di questi elementi può rendere ancora più difficile intercettare una condotta patologica di gioco nell'anziano.⁶ **Ulteriori elementi di rischio** sono la "pesante" **esposizione all'offerta** di gioco d'azzardo, l'accesso ad attività estremamente semplificate, l'ampia **offerta di giochi** con esito quasi esclusivamente legato alla fortuna e **con scarso impiego di potenziale cognitivo da parte del giocatore**.

⁵ Avanzi, Cabrini, "Dopamina, malattia di Parkinson e disturbo da gioco d'azzardo: approccio al management clinico" in Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti (Bellio, Croce, a cura di), Franco Angeli, 2014.

⁶ Annalisa Pistuddi, Paola Broggi, Marco Cavicchioli, Alfio Lucchini, "Anziani e gioco d'azzardo: una ricerca su consapevolezza, abitudini e rischi tra gli over 65 anni con il Senior Problem Gambling Questionnaire (SPGQ)" in Mission 48.

2.2 STEP 2 : RACCOLTA E SISTEMATIZZAZIONE DELLE EVIDENZE DI EFFICACIA DA LETTERATURA

La seconda fase di lavoro ha previsto la selezione, sintesi e sistematizzazione delle principali **review scientifiche** sul tema. Le review sono uno strumento fondamentale della ricerca scientifica volto a confrontare, sintetizzare e integrare i risultati di singoli studi sul tema. Rappresentano oggi il principale strumento per la definizione di linee guida.

Complessivamente sono state approfondite **7 review** pubblicate su riviste internazionali **dal 2012 al 2019**. Si riporta di seguito l'elenco delle review analizzate.

Review	Autori/Anno pubblicazione
Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.	Williams, 2012
Harm reduction in gambling: a systematic review of industry strategies	Jessica Tanner, 2017
Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: An umbrella review	McMahon et al, 2019
Responsible gambling: a synthesis of the empirical Evidence	Robert Ladouceur, 2017
Recommendations for International gambling harm-minimisation guidelines: comparison with effective public health policy	Sally M. Gainsbury, 2014
Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs	Brittany Keen, 2016
Mediating markets: gambling venues, communities and social harm	Young, Tyler, 2008

Il lavoro di valutazione del regolamento è stato arricchito dagli esiti di 3 focus group territoriali realizzati nel 2018 rispetto all'applicazione del Codice Etico.

Il codice etico di autoregolamentazione è uno strumento ideato sulla base delle evidenze in letteratura attraverso cui gli esercenti che lo sottoscrivono si impegnano ad osservare alcune prassi che permettono di prevenire il gioco d'azzardo patologico. L'adesione è volontaria.

Tra gli impegni assunti dall'esercente vi è l'adozione di strategie per favorire il controllo del tempo, non prestare denaro ai giocatori, rendere fruibili giochi di intrattenimento alternativi e laddove possibile, differenziare/isolare lo spazio slot dal resto del locale con elementi di separazione ambientale e accentuare le misure per evitare l'accesso ai minori.

Vedasi in allegato n. 2 il Codice Etico proposto agli esercenti.

I focus group sono stati organizzati da ATS di Bergamo e Cooperativa Il Piccolo Principe, con la collaborazione di ASCOM e Conferenti, coinvolgendo i gestori attraverso la seconda edizione della formazione obbligatoria loro rivolta. I primi due focus group sono stati organizzati con gestori che hanno aderito al codice etico, il terzo focus group con gestori che non hanno aderito. Lo scopo era confrontare i gestori aderenti con quelli non aderenti al codice etico in merito alle loro percezioni e ai loro atteggiamenti rispetto alla pericolosità del gioco d'azzardo, alla loro rappresentazione del proprio ruolo come membri di una comunità, alla loro percezione di efficacia rispetto alle azioni preventive possibili, alla loro percezione di fattibilità della realizzazione di tali azioni, e alla loro rappresentazione del rapporto con gli altri gestori e i servizi (quali cooperative, ATS, servizi per il trattamento, forze dell'ordine, ecc.).

Le informazioni emerse nei focus group sono state considerate ai fini del presente lavoro in quanto possono dare importanti spunti sulle condizioni che possono favorire o ostacolare il rispetto e l'applicazione delle azioni previste nei regolamenti.

2.3 STEP 3 : CONFRONTO TRA LE EVIDENZE SCIENTIFICHE E LE AZIONI PREVISTE NEL REGOLAMENTO

L'adozione di un regolamento relativo alla diffusione e alla pratica del gioco è di per sé un'azione descritta in letteratura come efficace quando basata su evidenze scientifiche (William 2012).

Seguendo lo schema di azioni proposto dagli studi di McMahon⁷ le azioni del regolamento possono essere suddivise in tre differenti tipologie:

• **Azioni che contribuiscono a ridurre l'offerta:** si tratta di interventi e strategie che riducono l'offerta attraverso cambiamenti nel controllo e regolamentazione delle opportunità del gioco d'azzardo.

Le azioni presenti nel regolamento e afferenti a quest'area sono:

- Divieto di ingresso ai minori;
- Riduzione degli orari;
- Distanza dai luoghi sensibili e dalla popolazione vulnerabile;
- Limitazioni Wifi e online;
- Riduzione delle concessioni.

⁷ McMahon et al., 2019, Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: An umbrella review

• **Azioni che contribuiscono a ridurre la domanda:** interventi che riducono la domanda attraverso cambiamenti nella conoscenza e comprensione del fenomeno, cambiamenti nel contesto fisico e sociale delle opportunità di gioco, cambiamenti che incidono sulla motivazione a partecipare.

Le azioni presenti nel regolamento sono:

- Indicazioni su cartellonistica e messaggi informativi;
- Informazioni sulle reali probabilità di vincita e sui rischi di dipendenza.

• **Azioni che mirano ad una riduzione del danno:** gli interventi di riduzione del danno comprendono interventi, programmi e politiche che mirano a ridurre i danni alla salute, sociali ed economici per individui, comunità e società. Le azioni presenti nel regolamento sono:

- Distanza da luoghi che consentono l'accesso al denaro;
- Apposizione di telecamere;
- Indicazioni sull'ambiente e illuminazione;
- Esposizione di autotest e informazioni sui servizi.

2.4 STEP 4 : CONSENSUS CONFERENCE

Il quarto step di lavoro, ovvero la consensus conference, è stata realizzata attraverso la costruzione di due questionari:

- Il primo rivolto a consulenti esperti in politiche e in valutazione di azioni per il contrasto al gioco d'azzardo;
- Il secondo rivolto a rappresentanti e interlocutori significativi dei 7 Ambiti coinvolti e dei Tavoli attivati all'interno del progetto Mind the GAP.

Entrambi i questionari sono stati somministrati attraverso l'utilizzo di una piattaforma online e sono stati strutturati attraverso domande chiuse con risposta su scala likert o a scelta multipla ed alcune domande aperte. Le variabili indagate sono riassunte nei due box di approfondimento successivi, riportando i valori medi dei rispondenti.

2.4.1 Questionario rivolto ai consulenti esperti

Questo questionario ha valutato l'efficacia del regolamento attraverso il coinvolgimento di 3 consulenti esperti in politiche e in valutazione di azioni per il contrasto al Gioco d'Azzardo. Gli obiettivi perseguiti sono stati i seguenti:

1. Precisare il ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo e identificare potenzialità da sviluppare;
2. Identificare le azioni già incluse nei regolamenti di comprovata efficacia;
3. Individuare altre azioni di comprovata efficacia che potrebbero essere incluse nel nuovo regolamento distrettuale;
4. Capire eventuali strategie, modalità, condizioni che devono essere rispettate affinché le azioni siano efficaci.

I partecipanti coinvolti sono esperti nazionali del settore e che si occupano di ricerca:

- Matteo Bassoli - Ricercatore in Scienza Politica presso il Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali dell'Università degli Studi di Padova;
- Natale Canale - Ricercatore in Psicologia Sociale presso il Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione dell'Università degli Studi di Padova;
- Liliana Leone - Direttore Studio CEVAS di Roma, esperta di valutazione di politiche pubbliche, programmi nazionali e comunitari, piani e progetti.

Questionario rivolto ai consulenti esperti: variabili

Il questionario rivolto agli esperti, composto da 30 domande, ha indagato le seguenti aree:

- Il ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo;
- Azioni ed obiettivi prioritari per le amministrazioni locali nel contrasto del gioco d'azzardo;
- Individuazione di risorse ed elementi di criticità nel lavoro delle amministrazioni per il contrasto al GAP;
- Valutazione dell'importanza delle strategie messe in atto dalle amministrazioni;
- Valutazione dell'importanza degli obiettivi del regolamento proposto dal progetto Mind the GAP;
- Indicazioni di altri obiettivi importanti;
- Valutazione dell'efficacia delle azioni presenti all'interno del regolamento o proposte all'interno del progetto Mind the GAP;
- Indicazione delle condizioni necessarie, punti di forza e criticità delle singole azioni;
- Indicazioni di altre azioni efficaci;
- Indicazioni bibliografiche in tema di GAP.

2.4.2 Questionario rivolto ai rappresentanti e interlocutori significativi del territorio

Questo questionario ha valutato la fattibilità e applicabilità del regolamento attraverso il coinvolgimento di 36 interlocutori territoriali significativi. Gli obiettivi perseguiti sono stati i seguenti:

1. Esplorare le idee sul ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo;
2. Verificare la fattibilità delle azioni già incluse;
3. Verificare la fattibilità delle nuove azioni proposte;
4. Esplorare le rappresentazioni sul gioco d'azzardo;
5. Esplorare facilitatori e ostacoli riguardanti le reti tra amministrazioni sul contrasto al gioco d'azzardo.

Il questionario è stato inviato a 48 persone e compilato da 36 (tasso di rispondenza del 75%), afferenti quindi a diversi ruoli e categorie professionali: Responsabili di Uffici di Piano, membri dell'Assemblea dei sindaci, amministratori locali, agenti di Polizia Locale, Dirigenti scolastici, assistenti sociali, operatori ATS, operatori Ser.D, S.M.I., Consulenti Familiari pubblici e privati accreditati, conduttori di Gruppi di Auto Mutuo Aiuto, membri delle associazioni di categoria (es. Ascom, Confesercenti) e operatori del terzo settore.

Questionario rivolto ai rappresentanti e interlocutori significativi degli Ambiti e dei Tavoli di lavoro: le variabili

Il questionario compilato dai 36 interlocutori territoriali del progetto ha indagato alcune aree simili al questionario rivolto agli esperti, lasciando tuttavia maggior spazio alla tematica della fattibilità ed applicabilità del regolamento sul territorio di riferimento. Queste le principali aree indagate attraverso 12 domande:

- Opinioni sul gioco d'azzardo;
- Il ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo;
- Valutazione dell'importanza delle strategie messe in atto dalle amministrazioni;
- Valutazione della conoscenza del regolamento proposto dal progetto Mind the GAP;
- Valutazione dell'importanza degli obiettivi del regolamento proposto dal progetto Mind the GAP;
- Valutazione dell'efficacia delle azioni presenti all'interno del regolamento o proposte all'interno del progetto Mind the GAP;
- Indicazioni di altre azioni efficaci;
- Valutazione della fattibilità delle azioni presenti all'interno del regolamento o proposte all'interno del progetto Mind the GAP;
- Indicazione dei fattori facilitanti ed ostacolanti alla messa in atto delle azioni;
- Indicazione delle attività del progetto a cui ha partecipato.

2.4.3 Risultati: Ruoli ed obiettivi delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo

I dati raccolti attraverso il questionario hanno permesso di raccogliere informazioni circa l'efficacia e la fattibilità delle azioni incluse nel regolamento e di identificare nuove possibili azioni. Tali risultati verranno proposti nel capitolo successivo.

Si presentano di seguito due approfondimenti inerenti ai risultati in merito a:

- Ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto al gioco d'azzardo;
- Obiettivi a cui le stesse possono concorrere nell'azioni di contrasto.

Questi dati possono fornire ulteriori spunti per future linee di sviluppo.

Ruolo delle amministrazioni locali

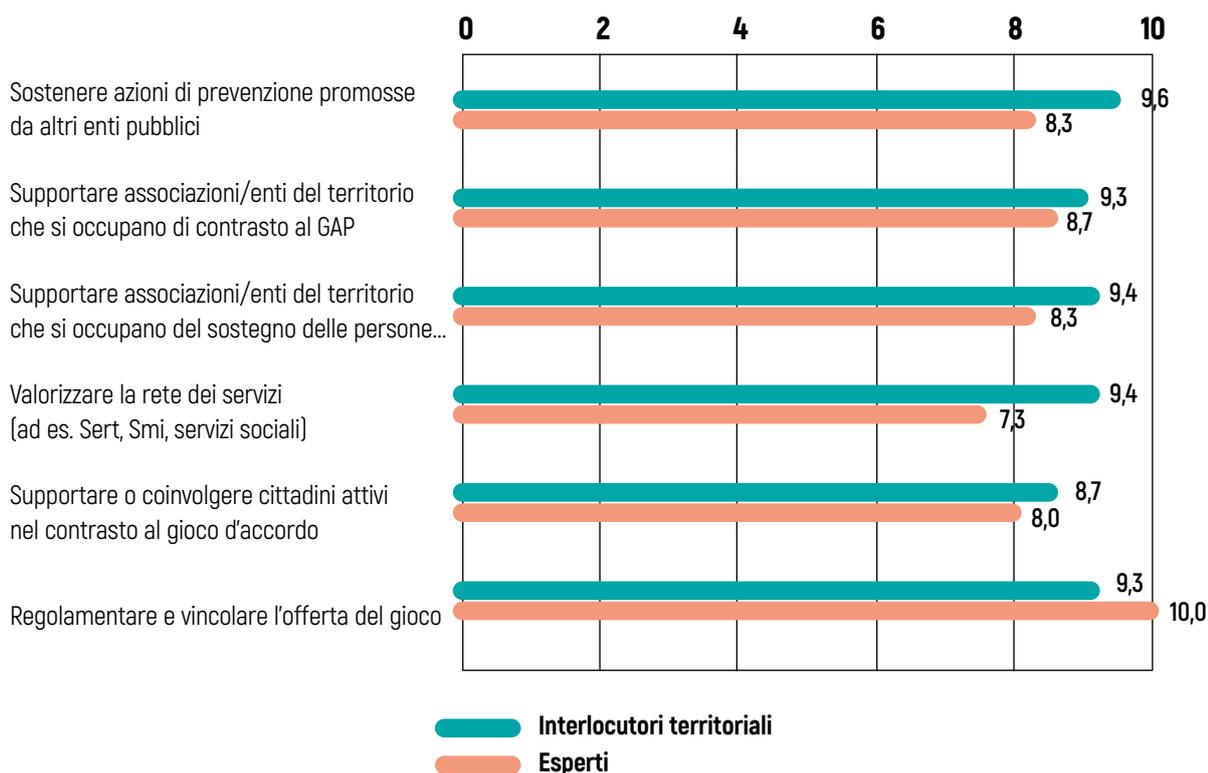
I questionari della consensus conference hanno valutato l'importanza di alcune strategie che le amministrazioni pubbliche potrebbero mettere in atto per contrastare il gioco d'azzardo. Ai partecipanti è stato chiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente importante) a 10 (Molto importante); nel grafico seguente sono riportate le medie per singola strategia.

Le strategie ottengono tutte punteggi elevati in entrambi i gruppi di intervistati. Gli interlocutori territoriali hanno dato valori leggermente più bassi (ma comunque pari a 8,7) solo alle strategie di supporto e coinvolgimento dei cittadini attivi ed un punteggio massimo alle strategie per sostenere azioni di prevenzione promosse da altri enti pubblici (punteggio medio di 9,6).

La strategia valutata dagli esperti come maggiormente significativa riguarda la regolamentazione dell'offerta di gioco (punteggio medio 10) e quelle valutata invece come meno importante è la valorizzazione della rete dei servizi.

Le strategie per le quali risulta una maggiore discordanza tra esperti ed interlocutori territoriali con medie più alte tra quest'ultimi sono: valorizzare la rete dei servizi, sostenere azioni di prevenzione promosse da altri enti pubblici, supportare associazioni/enti del territorio che si occupano del sostegno alle persone con problematiche di gioco.

Importanza delle strategie adottabili dalle Amministrazioni



Le risposte fornite alla domanda aperta (proposta in entrambi i questionari) richiamano e specificano ulteriormente il ruolo delle amministrazioni locali. Secondo i rispondenti le amministrazioni locali dovrebbero perseguire i seguenti obiettivi in tema di contrasto al gioco d'azzardo:

- Regolamentare: verificare e controllare, ridurre la facilità di accesso e la disponibilità;
- Promuovere una cultura diversa: sensibilizzare, promuovere progettualità rivolte alla prevenzione, formare il personale che lavora nei luoghi adibiti al gioco;
- Dialogare e coinvolgere gli attori territoriali e adottare politiche condivise;
- Agganciare precocemente i giocatori problematici;
- Favorire modalità di gioco responsabile;
- Promuovere indagini nel proprio territorio per indagare fattori di rischio e di protezione su cui agire con interventi mirati.

Obiettivi del regolamento

I questionari hanno valutato anche l'importanza degli obiettivi del regolamento oggetto della valutazione. Ai partecipanti è stato chiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente importante) a 10 (Molto importante); nei grafici successivi sono riportate le media per singolo obiettivo.

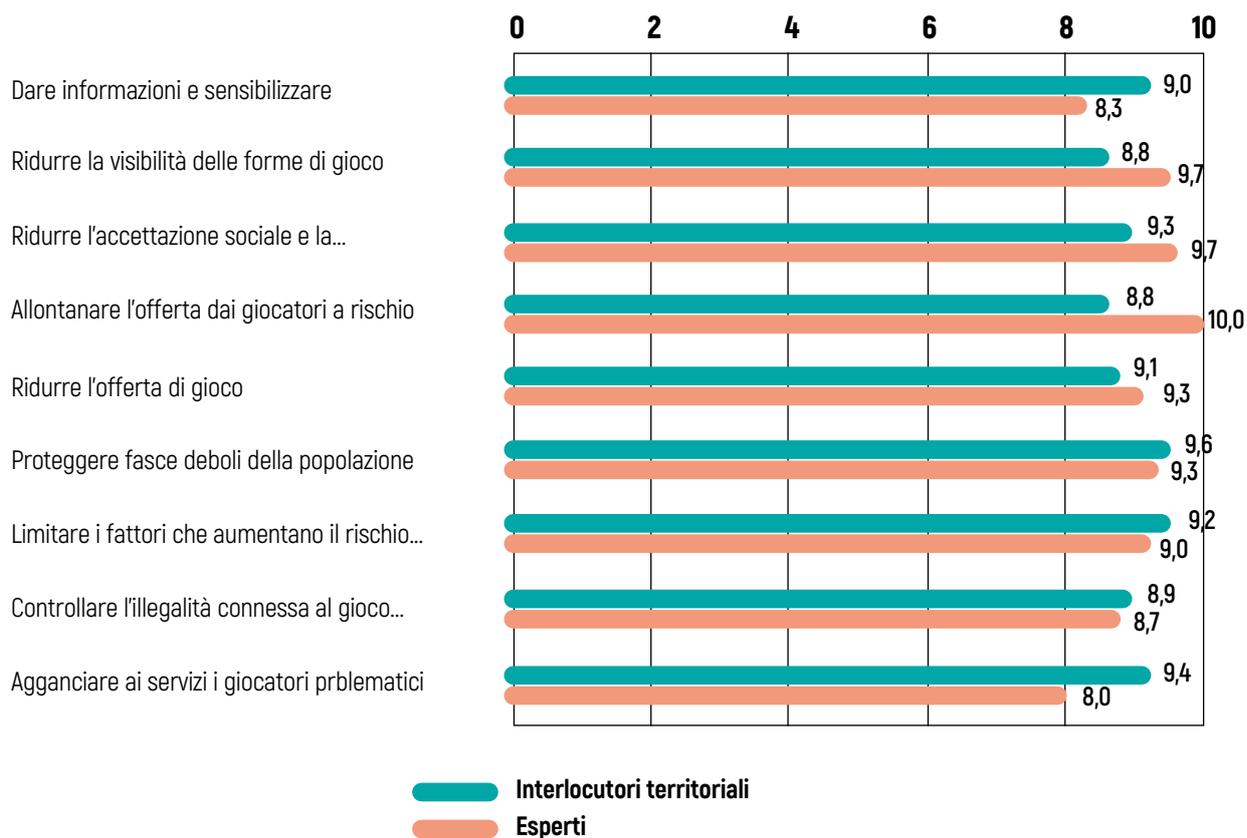
Gli esperti attribuiscono punteggi piuttosto elevati a tutti gli obiettivi, da un minimo di 8 per quanto riguarda l'aggancio ai servizi dei giocatori problematici, ad un massimo di 10 rispetto alla riduzione dell'offerta di gioco.

Gli obiettivi dichiarati e perseguiti dal regolamento oggetto della valutazione sono valutati come importanti anche dagli interlocutori territoriali.

Le discrepanze maggiori tra le risposte dei due gruppi riguardano i seguenti obiettivi:

- "Ridurre l'offerta di gioco" con un punteggio medio di 8,8 (al quale gli esperti assegnano un punteggio di 10);
- "Agganciare ai servizi i giocatori problematici" con un punteggio medio di 9,4 (al quale gli esperti assegnano un punteggio di 8);
- "Ridurre la visibilità delle forme di gioco" con un punteggio medio di 8,8 (al quale gli esperti assegnano un punteggio di 9,7).

Importanza degli obiettivi del regolamento



CAPITOLO 3 ANALISI DELLE AZIONI: EVIDENZE DI EFFICACIA, APPLICABILITÀ, CONDIZIONI DI IMPLEMENTAZIONE

Come già anticipato, le azioni del regolamento sono state suddivise in 3 aree in base a quanto indicato in letteratura:

1. Riduzione dell'offerta di gioco;
2. Riduzione della domanda di gioco;
3. Riduzione dei danni per i giocatori che hanno un gioco problematico o patologico.

Il seguente testo ha l'obiettivo di sintetizzare le indicazioni emerse dalla valutazione del regolamento in relazione alle azioni previste. Sono stati quindi integrati i risultati delle quattro fasi di lavoro: analisi del regolamento, raccolta e confronto con la letteratura scientifica e consensus conference.

Vengono presentati per ciascuna azione 4 livelli di analisi:

1. descrizione dell'azione inclusa nel regolamento in atto e declinazione degli obiettivi ad essa sottesi;
2. evidenze di efficacia sull'azione stessa in base a quanto riportato in letteratura;
3. suggerimenti degli esperti sull'efficacia delle azioni e sulle condizioni di implementazione;
4. apprendimenti emersi dalla valutazione del codice etico sull'effettiva realizzazione dell'azione e sui fattori facilitanti o ostacolanti.

Per ogni area di azione sono inoltre riportate le percezioni di fattibilità da parte dei rappresentanti dei tavoli del progetto.

3.1 : AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELL'OFFERTA

3.1.1 Divieto di accesso ai minori

Il regolamento prevede il **divieto di accesso dei minori** alle aree di gioco e negli esercizi dedicati al gioco, o nelle aree dei pubblici esercizi in cui gli apparecchi da gioco sono in numero maggiore di tre.

Obiettivi: proteggere e salvaguardare la fascia vulnerabile dei minori.
Target: Minori di anni 18

Indicazioni di efficacia

La presenza di norme relative al limite di età nel gioco è indubbiamente efficace nel ridurre i problemi del gioco (Gainsbury, 2014; Williams, 2012). Da alcune ricerche sembra esserci un nesso tra accesso del gioco ai minori da parte della famiglia ed un aumento dei comportamenti da gioco da parte dei minori, atteggiamenti positivi al gioco d'azzardo o gioco d'azzardo rischioso tra adolescenti (Kundu et al., 2012).

Non fare accedere ai giochi i minori, scoraggiando i genitori a non regalare o dare gratta e vinci ai figli sembra essere una strategia efficace nel ridurre il danno del gioco (McGill University News Room, 2010). Una strategia efficace per rafforzare e regolamentare la misura risulta l'aumento di ispezioni e sanzioni nei luoghi di gioco (Gainsbury, 2014).

Indicazioni degli Esperti

Il divieto di gioco ai minori è un'azione considerata in letteratura efficace. Il questionario indagava tuttavia non l'efficacia del divieto in sé, ma l'efficacia della cartellonistica.

Ai consulenti esperti era chiesto di valutare infatti quanto sia efficace fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi. All'interno di questa azione è compreso anche l'informare attraverso cartelloni circa il divieto di gioco per i minorenni.

Efficacia moderata: punteggio 7,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- La sola informazione sul divieto non è sufficiente a garantire l'effettivo rispetto del divieto;
- Il monitoraggio e il sanzionamento sono fondamentali ma complessi da attuare; è importante definirne le modalità;
- Elemento centrale è l'atteggiamento e il desiderio di intervenire da parte del gestore nel caso un minore non rispetti il divieto.

Applicabilità: Punteggio attribuito dagli interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,9

Applicabilità: Indicazioni dei Focus Group

Azione del Codice Etico: sensibilizzare chi intende giocare con minori al seguito apponendo cartellonistica di divieto d'accesso ai minori agli spazi slot.

Atteggiamento degli esercenti:

Disincentivare il gioco vietando l'accesso ai minori è un'azione attuata da tutti e della quale si riconosce indubbiamente l'importanza. I gestori esprimono tuttavia la loro difficoltà nella relazione educativa con il cliente; tra le ragioni vi è la difficoltà nello spiegare il motivo del divieto e la percezione di non avere sufficienti strumenti per garantire il rispetto del divieto.

Aspetti da migliorare: richiedono una cartellonistica più chiara e immediata.

3.1.2 Limitazione orari

Il regolamento prevede la limitazione dell'orario in fascia notturna ovvero lo spegnimento degli apparecchi dalle ore 23.00 alle ore 9.00.

Obiettivi: limitare le situazioni a rischio.

Target: Giocatori problematici, tutta la popolazione in particolare le fasce più a rischio

Indicazioni di efficacia

La modifica degli orari operativi dei luoghi di gioco sembra avere un'efficacia moderatamente bassa se limitata, ma se la riduzione degli orari è sostanziale risulta efficace (Williams, 2012).

Vi è inoltre un effetto piccolo ma potenziale nella riduzione dei danni (Gainsbury, 2014). In particolare, alcuni studi hanno dimostrato che la regolamentazione degli orari produce un decremento del gioco e delle entrate tra il 3 e il 10% (Corporate Serearce Associates, 2006; Tanner et al., 2017; Williams, 2012).

La sua efficacia è collegata innanzitutto alla riduzione della disponibilità del gioco, strategia che ha dimostrato effetti moderatamente alti (Ladouceur et al., 2017). Inoltre, la limitazione degli orari è volta a ridurre alcuni fattori a rischio, legati all'orario notturno, alla concomitanza con il consumo di alcol e con la possibilità di giocare in modo continuativo. La letteratura ha mostrato come i giocatori a rischio prediligono il gioco notturno (Corporate Serearce Associates, 2006).

Risulta tuttavia importante l'omogeneità degli orari e del rispetto della riduzione nello stesso contesto. Per questo motivo i dati in letteratura sono in parte contraddittori. Ad esempio, uno studio ha dimostrato come la restrizione degli orari fosse inefficace ma questo risultato era fortemente influenzato dal fatto che gli orari di chiusura variassero nei diversi contesti di gioco e alcuni contesti fossero esclusi dalla regolamentazione (McMillen & Pitt, 2005).

Maggiori potenzialità di questa strategia sono dimostrate dalla letteratura sull'alcol. Diversi studi hanno dimostrato che limitare gli orari nell'offerta di alcol riduce i rischi ad esso connessi, quali atti di violenza. Gli stessi effetti si potrebbero potenzialmente trovare anche per il gioco d'azzardo, data la similarità tra i due comportamenti (Gainsbury, 2014).

Indicazioni degli esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace limitare gli orari per il funzionamento degli apparecchi da gioco.

Efficacia altissima: punteggio 9,3.

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Gli orari di chiusura dovrebbero riguardare parecchie ore (superiori alle 14 ore);
- Dovrebbero essere definiti orari omogenei sui Piani di Zona;
- La limitazione dovrebbe riguardare particolari fasce orarie: mattino (per i pensionati), pausa pranzo (per i turnisti) e gli orari di uscita da scuola per gli studenti;
- Limitare gli orari permette una riduzione dell'offerta di gioco, ma si potrebbe scontrare con gli interessi commerciali e dei consumatori.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,9

3.1.3 Ubicazione: Distanza dai luoghi sensibili

Luoghi sensibili: Il regolamento prevede che i luoghi adibiti al gioco siano posti ad una distanza di 500 mt dai luoghi sensibili. Per luoghi sensibili il regolamento fa riferimento a:

- Istituti scolastici di ogni ordine e grado,
- luoghi di culto,
- impianti sportivi,
- strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario,
- strutture ricettive per categorie protette,
- luoghi di aggregazione giovanile e oratori,

Obiettivi: allontanare l'offerta, proteggere le fasce più deboli della popolazione, circoscrivere i luoghi di aggregazione e rendere meno comune e normale questa pratica, allontanare i giocatori a rischio, proteggere i giocatori a rischio.

Target: potenziali giocatori come minori, genitori e anziani, giocatori patologici.

Indicazioni di efficacia

Allontanare i luoghi di gioco dalla popolazione e ridurre l'accessibilità del gioco è un'azione discussa in letteratura, ma valutata potenzialmente efficace. Secondo alcuni autori queste azioni hanno limitate evidenze scientifiche che supportano l'efficacia nella riduzione del gioco e del danno in quanto l'effetto è fortemente influenzato da altre variabili di contesto, come le caratteristiche demografiche o socio-economiche (Gainsbury 2014). Tuttavia, ci sono molte evidenze che mostrano come il livello del danno aumenta in aree vicine ai luoghi di gioco e come prossimità, accessibilità e richiesta siano fortemente collegate (Barratt, Livingston. Matthew & Clements, 2013). Per esempio, alcuni studi hanno fatto emergere come la vicinanza ad un casinò sia associata ad un aumento del gioco d'azzardo problematico (Young & Tyler, 2008; Barr and Standish, 2002). Shoemaker and Zemke (2005) rivelano che la distanza sembra incidere maggiormente sulle scelte del giocatore rispetto che le caratteristiche del luogo di gioco.

L'influenza della distanza dal luogo di gioco è però determinata anche dall'interazione con altri fattori. Alcuni studi di letteratura considerano i luoghi di gioco su due linee spaziali differenti (Young & Tyler, 2008):

- 1) Descrizione dei luoghi di gioco in base alla loro facilità di accesso in termini di tempo e distanza;
- 2) Descrizione dei luoghi di gioco in base al livello di coinvolgimento e interazione con la clientela.

Coinvolgimento della clientela	Accessibilità in termini di tempo e spazio	
	Basso	Alto
Basso	Casino resorts	Centri commerciali, sale giochi
Alto	Sale slot in zone urbane	Club sportivi/bar di periferia

Secondo gli autori, ciascuna di queste tipologie può mostrare effetti e relazioni con altre variabili differenti. Altri studi (Barr and Standish, 2002) sottolineano l'importanza di una combinazione di fattori per prevedere i livelli di partecipazione: distanza da percorrere per raggiungere luogo di gioco, condizioni e sicurezza delle strade, gamma di servizi che offre il luogo di gioco e loro attrattiva generale, l'accettazione sociale del giocatore e la presenza di più luoghi di gioco (concorrenza). Dagli studi di Marshall (2005), emerge che i luoghi di gioco con una serie di attività attraenti e con una posizione favorevole potrebbero aumentare la partecipazione al gioco. Il fatto che un locale offra maggiori servizi sembra essere più appetibile sul mercato.

Ridurre il numero di luoghi dove sia possibile giocare e allontanare il gioco dai luoghi sensibili ha soprattutto l'obiettivo di ridurre l'accessibilità alla popolazione vulnerabile. Questa è un'azione consigliata tra le pratiche con buona evidenza empirica (Williams, 2012). Tra i fattori che rendono vulnerabile la popolazione troviamo la popolazione giovane, la popolazione con altre dipendenze e quello con status economico molto basso.

È utile quindi l'allontanamento dei luoghi di gioco dalle zone sensibili e sarebbe opportuno valutare come tali anche le periferie più economicamente disagiate.

Esiste infatti un legame consolidato tra svantaggio sociale, vicinanza a luoghi di gioco e problemi di gioco d'azzardo.

Da uno studio della Productivity Commission (1999) emerge che una maggiore densità di macchinette da gioco nelle aree a basso reddito non viene necessariamente compensata con una spesa inferiore per macchina.

Da alcuni studi si evidenzia una correlazione positiva tra concentrazione di EGM e svantaggio sociale (Marshall, 1999; Marshall and Baker, 2001a; Marshall and Baker, 2002; Productivity Commission, 1999; South Australian Centre for Economic Studies, 2005.) Per esempio, in Nuova Zelanda la densità maggiore di macchinette da gioco si trova nelle aree più svantaggiate economicamente. Marshall e Baker attribuiscono questa relazione a scelte di tipo legislativo che per massimizzare i profitti hanno decentrato la collocazione delle macchinette da gioco in aree più degradate ed economicamente più svantaggiate. Anche in Italia, dall'Indagine sui consumi delle famiglie italiane (anni 1999, 2003, 2008) emerge che le famiglie con redditi più bassi tendono a spendere in Lotto, Totocalcio e Gratta & Vinci una percentuale del loro reddito più alta rispetto

alle famiglie più ricche (3% del loro reddito in questo tipo di giochi, vs 1% di quelle più ricche).⁸
Anche in questo caso, è opportuno considerare l'interazione tra l'influenza delle condizioni socio-economiche e altri fattori, come descritto precedentemente.

Indicazioni degli esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace vietare l'ubicazione delle sale gioco/scommesse entro 500 metri dai luoghi sensibili.

Efficacia altissima: punteggio 9,3

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Indicazione da parte della normativa di un termine non derogabile per l'adeguamento;
- Variare la distanza a seconda della grandezza dei centri abitati (distanza maggiore per i grandi centri);
- Porre attenzione al rischio di favorire un'offerta consistente di gioco in periferia;
- Rischia di creare categorie tra le diverse forme di gioco: un gioco "buono" e socialmente accettato in centro e un gioco "cattivo" in periferia.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 6,9

3.1.4 WI-FI e On Line

In tutti gli ambienti e locali pubblici appartenenti o comunque riconducibili all'amministrazione comunale, il wi-fi pubblico non può abilitare l'accesso a siti che consentano il gioco on line in qualunque forma e modalità essi siano strutturati.

Il regolamento prevede inoltre il divieto per i gestori di locali di **mettere a disposizione apparecchiature telematiche con accesso al gioco on-line.**

Obiettivi: Ridurre l'accesso, ridurre l'accettazione sociale

Target: Fasce vulnerabili (minori, anziani...), giocatori problematici

Rischi del gioco on online: (preventionlane.org Oregon)⁹

- Più **facile da accedere:** 24 ore al giorno;
- Più **solitario:** si può giocare d'azzardo da casa, **inosservati;**
- Aumento del rischio che minori possano utilizzare i siti;
- La natura assorbente dei computer può portare le persone **a perdere la cognizione del tempo** mentre giocano;
- Consente una **velocità di gioco accelerata;** i giochi di carte hanno un tasso medio di gioco di 30 mani l'ora, rispetto al poker online, con 60/80 mani all'ora;
- Diminuzione della **percezione del valore del denaro: poche limitazioni e utilizzo di credito;**
- Le persone in trattamento che utilizzavano Internet per giocare d'azzardo hanno problemi più gravi;
- Siti illegittimi e vulnerabilità ad hacker.

⁸ "Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria" lavoce.info

⁹ Intervento Liliana Leone Convegno Giochiamoci L'Azzardo. Riflessioni e proposte in rete, Bergamo 27-28/11/19

Indicazioni di efficacia

In letteratura è raccomandato che le amministrazioni prendano in considerazione il gioco d'azzardo on-line e lo armonizzino per quanto possibile con le politiche di promozione della salute (Gainsbury 2014).

Molteplici studi internazionali dimostrano che i giocatori d'azzardo in Internet più frequentemente sono giocatori problematici se comparati ai giocatori d'azzardo in luoghi fisici (Gainsbury, 2012; Griffiths, Wardle, Orford, Sproston, & Erens, 2011; Ladd&Petry, 2002; Olason et al., 2011; Wood & Williams, 2011).

Questo suggerisce che i giocatori d'azzardo in Internet meritino specifica attenzione e costituiscano un importante target nella riduzione del danno (Gainsbury 2014).

L'offerta dei giochi on-line è difficilmente controllabile e offre servizi ai residenti molto facilmente, a questo proposito a livello Europeo alcune nazioni impongono limiti nel numero di licenze per l'offerta di gioco online o li vietano del tutto (European Commission, 2011) mentre altre giurisdizioni per esempio l'Australia, offrono licenze ai giochi online considerati meno dannosi.

Il gioco d'azzardo on-line ha sicuramente un'alta possibilità di creare dipendenza data la sua disponibilità costante 24h, e la sua impossibilità ad essere controllato. Nei paesi in cui il gioco online viene limitato o interdetto la percentuale di giocatori in Internet problematici è inferiore se confrontata a quella dei paesi in cui il gioco è legalizzato (Gainsbury 2014). I tentativi di riduzione del danno in Internet (es. presa d'impegno anticipata, auto esclusione, analisi dei comportamenti) hanno modesto impatto data la piccola percentuale di siti on-line che abbiano adottato queste pratiche e la loro durata di breve termine (Griffiths, 2012; Williams, Wood & Parke, 2012b).

Indicazioni degli esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace disabilitare il wi-fi pubblico verso i siti di gioco online.

Efficacia moderata: punteggio 7,3

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Tale azione richiede un continuo monitoraggio dei siti che forniscono il gioco online rischiando di essere molto costosa e poco efficace;
- È un'azione su larga scala che permette di sensibilizzare la popolazione generale.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità altissima: punteggio 9,3

Raccomandazione Europea sul Gioco d'azzardo on line.

La Commissione europea ha adottato nel 2014 una raccomandazione che incoraggia gli Stati membri a realizzare un livello elevato di protezione per i consumatori, gli utenti e i minori.

La raccomandazione stabilisce una serie di principi che gli Stati membri sono invitati a integrare nelle proprie normative in materia di gioco d'azzardo:

1. obbligo di fornire informazioni di base sui siti web di gioco d'azzardo, affinché i consumatori comprendano i rischi legati al gioco;
2. adozione di comunicazioni commerciali (pubblicità e sponsorizzazione) responsabili;
3. garanzie che i minori non abbiano accesso al gioco d'azzardo online;
4. previsione di un processo di registrazione e creazione di un conto di gioco, affinché i consumatori forniscano informazioni, verificabili dagli operatori, sulla loro età e identità;
5. possibilità di fissare limiti di spesa durante il processo di registrazione; ricevere messaggi di allerta sulle vincite e le perdite; sospensione temporaneamente del gioco;

6. attivazione di linee telefoniche alle quali i giocatori possano ricorrere per chiedere assistenza sul comportamento di gioco e possibilità di autoescludersi facilmente dai siti di gioco d'azzardo;
7. formazione dei dipendenti degli operatori di gioco d'azzardo che li metta in grado di comprendere i problemi di dipendenza dal gioco d'azzardo e di comunicare in maniera appropriata con i giocatori;
8. previsione di campagne di sensibilizzazione sui rischi legati al gioco d'azzardo;
9. raccolta di dati sulla creazione e la chiusura dei conti di gioco e sulla violazione delle norme in materia di comunicazione commerciale;
10. autorità di regolamentazione che contribuiscano, in maniera indipendente, ad assicurare l'effettiva verifica della conformità alla raccomandazione della Commissione europea.

3.1.5 Riduzione delle concessioni

Il regolamento prevede che in caso di nuovi contratti di locazione o concessione da parte dell'amministrazione comunale è prevista un'apposita clausola di divieto di apertura di sala da gioco, sala scommesse, e/o installazione di apparecchi di cui all'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) nonché la vendita di tagliandi gratta e vinci.

Inoltre, non è in alcun caso consentita l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito e/o distributori automatici per la vendita di lotterie istantanee su piattaforma virtuale e/o con tagliando cartaceo (gratta e vinci, 10 e lotto, eccetera) all'esterno di luoghi aperti al pubblico sia di natura commerciale, artigianale che di servizi.

Obiettivo: ridurre l'offerta generale presente sul territorio

Target: tutta la popolazione, tutti i giocatori, giocatori problematici, anziani, minori.

Indicazioni di efficacia

Limitare il numero di posti di gioco ha senso a livello teorico considerando la comprovata associazione positiva tra la disponibilità di gioco e il gioco stesso. Tra le azioni con supporto empirico più forte c'è proprio quella di limitare o ridurre il numero di posti dove sia possibile giocare (Williams 2012). È ragionevole dunque ipotizzare che una minore disponibilità dell'offerta di gioco d'azzardo riduca i consumi (Gainsbury, 2014).

Indicazioni degli esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace ridurre le concessioni per l'apertura di sale gioco o l'installazione di apparecchi per il gioco.

Efficacia altissima: punteggio 9,3.

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Importanza del livello normativo, regionale e nazionale;
- Gli enti che hanno in cura i giocatori problematici, le ATS e i Piani di Zona potrebbero attivarsi per vagliare le nuove richieste rispetto all'esistente;
- Limitare l'offerta di gioco diminuisce il rischio di sviluppo di condotte patologiche;
- Si rischia che gli interessi commerciali e dei consumatori potrebbero permettere una riduzione generale del mercato, mantenendo tuttavia viva quella percentuale di giocatori che generano gran parte del fatturato.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali
Fattibilità alta: punteggio 8,8

3.1.6 Sintesi e confronto dei risultati dei questionari: azioni di riduzione dell'offerta

Efficacia

Da parte degli esperti le azioni valutate come più efficaci sono:

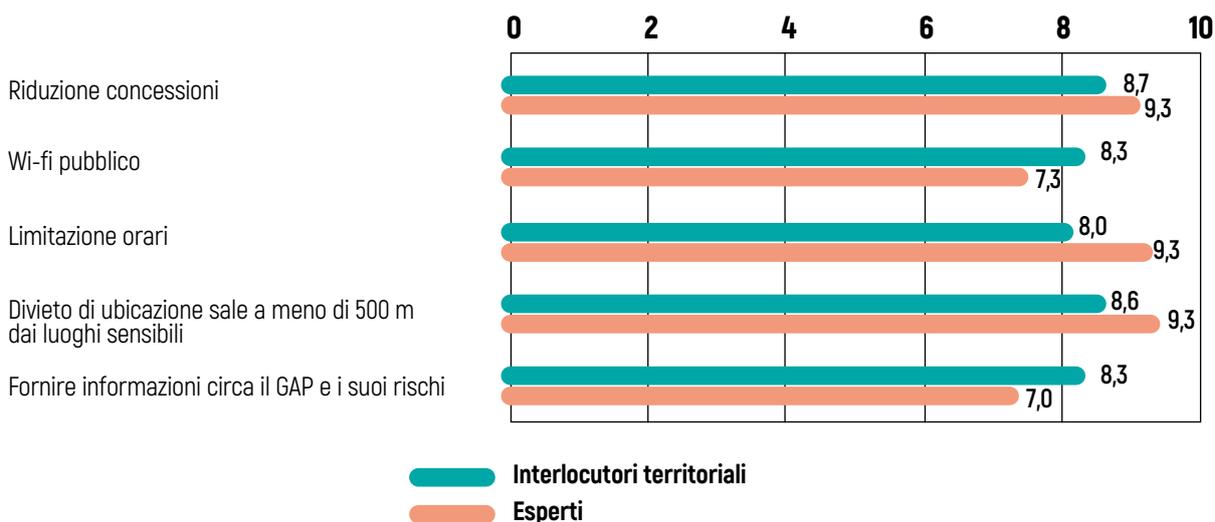
- la limitazione degli orari;
- il divieto di ubicazione delle sale gioco a meno di 500 metri dai luoghi sensibili.

L'azione valutata invece come meno efficace è il fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi¹⁰ (voto medio 7).

Le azioni per cui emerge una maggiore discordanza tra esperti e interlocutori territoriali sono:

- Fornire informazioni (gli interlocutori del territorio hanno indicato un punteggio medio di 8,3, contro il 7 degli esperti);
- Limitazione degli orari (gli interlocutori del territorio hanno indicato un punteggio medio di 8,0, contro 9,3 degli esperti).

Efficacia



Fattibilità ed efficacia

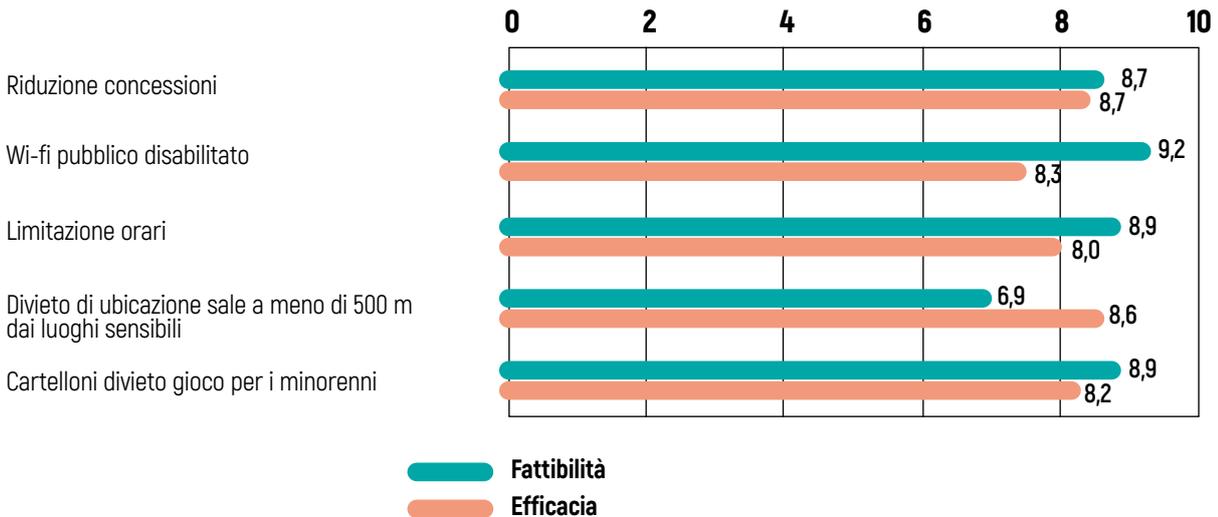
Agli interlocutori territoriali è stato chiesto di indicare oltre all'efficacia delle azioni anche la loro fattibilità, ovvero quanto ritengono facilmente realizzabili nel proprio territorio le azioni di contrasto al GAP prese, di volta in volta, in considerazione. È stato loro richiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente efficace) a 10 (Molto efficace).

Le azioni sono considerate per lo più realizzabili: si va da un punteggio medio minimo di 6,9 per quanto riguarda il divieto di ubicazione a meno di 500 m dai luoghi sensibili, ad un massimo di 9,3 per quanto riguarda la disabilitazione del Wi-fi pubblico.

La discrepanza maggiore percepita tra efficacia e fattibilità riguarda il divieto di ubicazione a meno di 500 m dai luoghi sensibili, che invece ottiene un punteggio di 8,6 per quanto riguarda l'efficacia. Questo è probabilmente dovuto al fatto che nella legislazione regionale non è previsto un termine non derogabile per l'adeguamento e molte concessioni non sono ancora in scadenza.

¹⁰ Questa azione comprende diverse azioni volte alla riduzione del danno ("Esporre un cartello con le informazioni sui rischi e sui servizi a cui rivolgersi per l'aggancio dei giocatori problematici" e "Esporre un cartello con le informazioni che consentono ai giocatori di fare l'autotest teso ad individuare le possibilità di rischio in cui incorre lo stesso giocatore"), azioni volte alla riduzione della domanda ("Indicare le reali probabilità di vincita e avvertimento sul rischio di dipendenza") e azioni volte alla riduzione dell'offerta ("Informare attraverso cartelloni del divieto di gioco per i minorenni"). Per questo motivo è sarà riportata più volte nel corso delle analisi dei questionari sottoposti ai consulenti esperti.

Riduzione dell'offerta



3.2 RIDUZIONE DELLA DOMANDA

3.2.1 Pubblicità e cartelloni

Obiettivi: Queste azioni hanno l'obiettivo di contenere e rendere meno visibile il fenomeno, informare, sensibilizzare ed evitare di rinforzare false credenze.

Divieto di esporre vincite	Sensibilizzare
	Evitare di rinforzare false credenze, limitare gli effetti dei meccanismi psicologici legati al pensiero magico e al "contagio della fortuna"
Divieto di Luci intermittenti	Ridurre la visibilità
	Ridurre la visibilità

Target: tutta la popolazione, tutti i giocatori, giocatori problematici, minori e anziani

Indicazioni di efficacia

Pubblicità che sponsorizzano il gioco: in generale l'impatto della pubblicità sul comportamento dei giocatori è complesso da capire, quello che è chiaro è che dipenda da molti fattori che includono la qualità e la natura della pubblicità, la natura del prodotto, la novità del prodotto sul mercato, la natura del consumatore e la sua familiarità con il prodotto pubblicizzato (Binde, 2007; Kim, 1992). È invece dimostrato che le pubblicità del gioco hanno grande impatto sulla propensione a giocare per i giocatori già problematici o a rischio, infatti su un campione di 131 giocatori patologici il 46% indica che la pubblicità innesca un comportamento di gioco (Grant & Kim, 2001). È ragionevole ipotizzare che le pubblicità sul gioco contribuiscano a creare un atteggiamento positivo verso il gioco e un incremento della partecipazione quando è inizialmente introdotto (Binde, 2007).

La proliferazione di pubblicità commerciale e delle opportunità di gioco ne hanno ulteriormente aumentato l'accettabilità sociale (Moodie & Reith, 2009).

Indicazioni degli esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace ridurre la pubblicità sul gioco d'azzardo e vietare l'installazione di insegne luminose fuori dai locali.

Efficacia alta: punteggio 9,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- L'assenza di insegne luminose rende le sale da gioco meno riconoscibili e visibili, gli effetti di tale azione potrebbero non riscontrarsi in brevi periodi e richiedono l'interfacciarsi con diversi enti (SUAP, Comuni e Agenzie di riscossioni);
- Vietare messaggi pubblicitari relativi alla vincita incide sulle percezioni della popolazione e riduce il sogno della grande vincita come spinta motivazionale per iniziare a giocare. Il monitoraggio e il sanzionamento di tale azione possono tuttavia risultare difficoltosi.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,0

3.2.2 Informazione sulle reali probabilità di vincita e sui rischi di dipendenza

Il regolamento prevede l'obbligo d'indicare formule di avvertimento sul rischio di dipendenza dalla pratica con giochi di vincite in denaro, nonché le relative reali probabilità di vincita.

Obiettivi: Queste azioni hanno l'obiettivo d'informare, sensibilizzare ed evitare di rinforzare false credenze.

Targhet: tutta la popolazione, tutti i giocatori, giocatori problematici, minori e anziani

Indicazioni di efficacia

Le campagne informative sui rischi e sulle reali probabilità di vincita hanno un basso riscontro positivo in letteratura. Del pubblico generale l'8% ricorda di aver visto o sentito campagne informative, il 5% riporta di aver aumentato il loro livello di conoscenza del problema del gioco, mentre lo 0,08% mette in atto azioni come cercare aiuto in seguito (Najavits, Grymala, & George 2003) (Williams, 2012).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi. Questa azione comprende varie azioni tra cui l'Indicare le reali probabilità di vincita e avvertimento sul rischio di dipendenza.

Efficacia moderata: punteggio 7,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- L'efficacia è legata alle competenze del cittadino, più che alla conoscenza delle probabilità di vincita.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,8

Applicabilità: Indicazioni Focus Group

Dare informazioni sul gioco esponendo le reali percentuali di vincita, i materiali forniti da ATS e ASST e il codice etico, risulta molto facile ai gestori ma viene messa in atto in modo formale: sembra costituire più uno strumento che dà tranquillità al gestore piuttosto che un'opportunità concreta di informazione al cliente che, a parere degli esercenti, sembra disinteressato.

Su questo tema, sono emersi dai focus group alcuni aspetti da migliorare:

- Diminuire i materiali informativi, selezionandoli;
- Dare più rilievo alle informazioni sui servizi;
- Trasformare le informazioni in uno strumento per i gestori;
- Includere nei materiali i test di autovalutazione sulle problematiche del gioco.

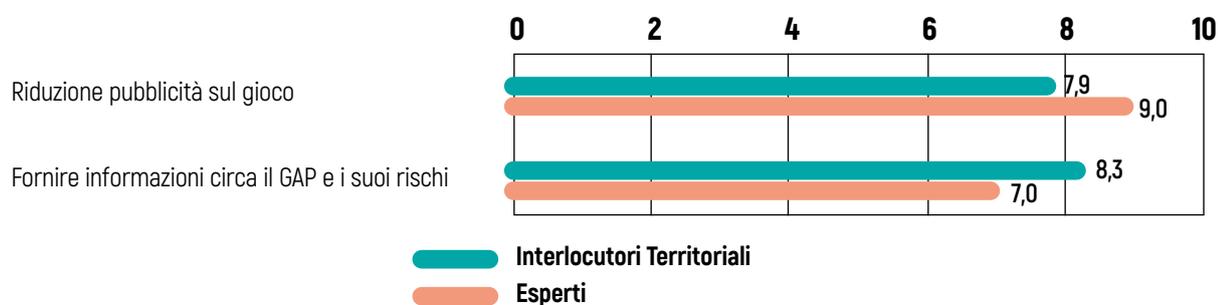
3.2.3 Sintesi e confronto dei risultati dei questionari: Azioni di riduzione della domanda

Efficacia

Da parte degli esperti l'azione valutata come maggiormente efficace è la riduzione della pubblicità sul gioco, mentre l'azione valutata come meno efficace è costituita dal fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi (voto medio 7).

L'azione per cui c'è una maggiore discordanza tra esperti e interlocutori territoriali è il fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi¹¹ che invece da parte dei partecipanti ai tavoli ha ricevuto un punteggio medio di 8,3. Questa dissonanza dovrebbe portare ad una riflessione sulle azioni di prevenzione promosse, valorizzando le strategie che superano un approccio informativo.

Riduzione della domanda



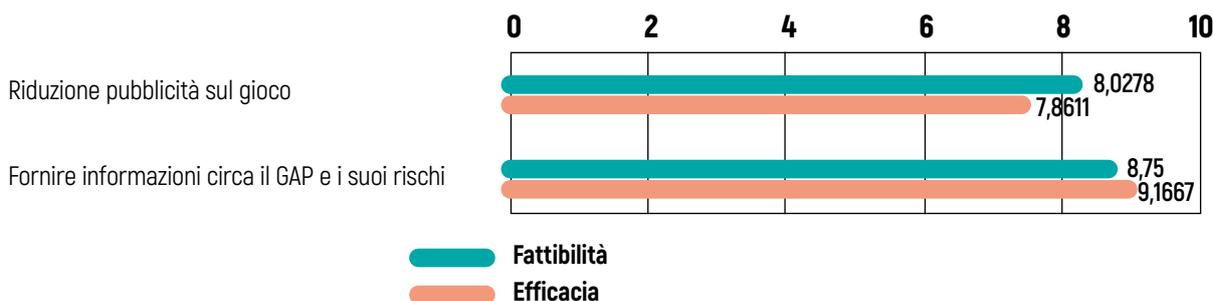
Fattibilità ed efficacia

Agli interlocutori territoriali è stato chiesto di indicare, oltre all'efficacia delle azioni, anche la loro fattibilità (ovvero quanto ritengo facilmente realizzabili nel loro territorio le azioni di contrasto al GAP prese in considerazione di volta in volta). È stato loro richiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente efficace) a 10 (Molto efficace).

Le azioni sono considerate per lo più realizzabili da un punteggio medio minimo di 8,0 per quanto riguarda la riduzione della pubblicità sul gioco, ad un massimo di 8,8 per quanto riguarda l'indicazione della probabilità di vincita e sui rischi di dipendenza. La discrepanza maggiore percepita tra efficacia e fattibilità riguarda quest'ultima azione che invece ottiene un punteggio di 9,2 per quanto riguarda l'efficacia.

¹¹ Questa azione comprende diverse azioni volte alla riduzione del danno ("Esporre un cartello con le informazioni sui rischi e sui servizi a cui rivolgersi per l'aggancio dei giocatori problematici" e "Esporre un cartello con le informazioni che consentono ai giocatori di fare l'autotest teso ad individuare le possibilità di rischio in cui incorre lo stesso giocatore"), azioni volte alla riduzione della domanda ("Indicare le reali probabilità di vincita e avvertimento sul rischio di dipendenza") e azioni volte alla riduzione dell'offerta ("Informare attraverso cartelloni del divieto di gioco per i minorenni"). Per questo motivo è sarà riportata più volte nel corso delle analisi dei questionari sottoposti ai consulenti esperti.

Riduzione della domanda



3.3 RIDUZIONE DEL DANNO

3.3.1 Luoghi di accesso al denaro

Il regolamento prevede l'allontanamento di almeno 500 mt dai luoghi dove è possibile reperire forme di denaro o similari (compro-oro, agenzie di pegni e prestiti).

Obiettivi: proteggere i giocatori a rischio, ridurre fattori di rischio, limitare la disponibilità di contanti.

Target: Giocatori problematici

Indicazioni di efficacia

La letteratura si è focalizzata maggiormente sulla vicinanza o rimozione degli sportelli del bancomat, tuttavia le conseguenze di tale azione possono essere applicate a tutti i luoghi di offerta di denaro e in questo caso ai luoghi previsti dal regolamento (compro-oro, agenzie di pegni...). Una ricerca rivela che la rimozione dei bancomat ha ridotto del 7% il livello di spesa nel gioco e i giocatori a rischio e problematici hanno ridotto il tempo e il denaro giocato (McMahon, 2019).

Vi è una mancanza di ricerca empirica che esamina l'efficacia delle restrizioni monetarie. Tuttavia, alcuni dati e sondaggi esistenti indicano che limitare l'accesso immediato ai contanti è una strategia potenzialmente efficace. Da alcuni studi emerge che i giocatori problematici accedono ai bancomat più frequentemente dei giocatori normali (Allcock, 2002; Caraniche Pty Ltd., 2005; Independent Pricing and Regulatory Tribunal, 2004).

L'efficacia viene comprovata anche dal fatto che i giocatori problematici sottoposti a trattamento segnalano che il motivo più comune per chiudere una sessione di gioco e lasciare una sede di gioco è perché hanno terminato i soldi (Productivity Commission, 1999).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace vietare l'ubicazione delle sale gioco/scommesse entro 500 metri da luoghi di accesso al denaro.

Efficacia altissima: punteggio 9,7

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Questa azione limita la disponibilità di denaro e nello stesso tempo può ridurre l'impatto di alcuni meccanismi tipici dei giocatori problematici (es. rincorsa alle perdite, craving)

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità altissima: punteggio 9,1

Applicabilità: Indicazioni Focus Group

Azione del Codice Etico: non prestare denaro ai giocatori.

Disincentivare il gioco non prestando denaro è un'azione attuata (anche se non in tutti i casi) ma le difficoltà si presentano nel caso di clienti amici. Usare un cartello o lo stesso codice etico come motivazione esterna è uno strumento utile.

3.3.2 Telecamere

In prossimità di ciascuna sala da gioco o sala scommesse, per assicurare un efficace controllo e prevenzione di fenomeni che mettano in pericolo la sicurezza urbana, l'amministrazione valuterà l'opportunità di installare telecamere di sorveglianza.

Obiettivi: Limitare le situazioni a rischio e favorire il controllo su fattori di rischio ambientali: malavita, spaccio.

Target: Giocatori problematici.

Indicazioni di efficacia

Non sono state individuate nella letteratura indicazioni in merito all'efficacia dell'uso delle telecamere nel ridurre comportamenti di gioco d'azzardo problematico. In prospettiva un approfondimento del presente lavoro potrebbe essere verificare la presenza in letteratura di evidenze sull'efficacia dell'apposizione di telecamere nel ridurre comportamenti delinquenti.

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace installare telecamere per il controllo e la prevenzione di fenomeni che mettano in pericolo la sicurezza urbana.

Efficacia bassa: punteggio 5,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- L'installazione di telecamere potrebbe comportare problemi di privacy.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,7

3.3.3 Ambiente

Le sale scommesse e sale da gioco autorizzate, nel caso in cui i locali dispongano di superfici illuminanti, dovranno obbligatoriamente garantire che gli ambienti ove avviene il gioco siano illuminati per almeno il 40% del totale della superficie dei rapporti aero-illuminanti previsti dalla normativa vigente, da luce naturale diretta.

Obiettivi: ridurre i fattori di rischio.
Target: giocatori problematici

Indicazioni di efficacia

Alcuni elementi di design dei luoghi di gioco sono correlati ai problemi da gioco, uno di questi è l'assenza di finestre e bassa illuminazione dell'ambiente (Griffiths, 2009).

Infatti, alcuni paesi hanno reso obbligatorio per i luoghi di gioco avere orologi e/o un'illuminazione appropriata (es. alcuni stati d'Australia, Australian DFHCSIA, 2012). La mancanza di luce insieme ad altri elementi promuove il gioco, principalmente per i giocatori abituali; è plausibile quindi ipotizzare che ci sia un'associazione tra questi elementi ed il gioco da parte del giocatore (Williams 2012).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace illuminare l'ambiente delle sale con luce naturale diretta.

Efficacia alta: punteggio 8,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Per essere efficace questa azione deve essere implementata insieme ad altri cambiamenti del contesto di gioco che favoriscano la percezione del tempo e dello spazio da parte dei giocatori.
- Questa azione favorisce una migliore percezione dello scorrere del tempo e maggiore pressione sociale per il giocatore.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità moderata: punteggio 7,9

Applicabilità: Indicazioni Focus Group

Azione presente nel Codice Etico: adottare strategie per favorire il controllo del tempo (per es. apponendo orologi ben visibili o se possibile orologi a timing sonoro, ...).

Disincentivare il gioco esponendo orologi e favorendo il controllo del tempo, avvisando anticipatamente della chiusura, è un'azione da loro poco citata ma apprezzata.

3.3.4 Autotest e Info servizi

All'interno di ciascun locale deve essere esposto un cartello contenente le informazioni che consentano al giocatore di effettuare un **autotest** teso a **individuare la possibilità di rischio** cui incorre lo stesso giocatore nonché le informazioni circa il **personale specializzato** della competente ASST cui rivolgersi per contrastare la dipendenza patologica al gioco.

Obiettivi: Aggancio al servizio
Target: Giocatori problematici.

Indicazioni di efficacia

In letteratura è noto come i giocatori di macchinette e lotterie istantanee siano maggiormente a conoscenza delle iniziative di riduzione dei problemi da gioco, il che suggerisce che i giocatori notino la presenza di numeri di aiuto o biglietti informativi sulle slot (Williams 2012). Inoltre, uno studio di efficacia su una campagna informativa di 5 settimane che ha utilizzato come mezzi di comunicazione annunci radio, giornali e cartelloni ha evidenziato un aumento del 70% delle chiamate ai centri d'aiuto e un aumento del 118% dei giocatori che si presentavano per un trattamento (Victoria Department of Human Services, 2002).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi. Questa azione comprende varie azioni tra cui l' esporre dei cartelli con le informazioni sui rischi e sui servizi a cui rivolgersi per l'aggancio dei giocatori problematici e con le informazioni che consentono ai giocatori di fare l'autotest teso ad individuare le possibilità di rischio in cui incorre lo stesso giocatore. L'indicazione di tali informazioni è riconosciuta come efficace, ma deve essere integrata con altre azioni.

Efficacia moderata: punteggio 7,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- L'azione migliora il collegamento con i servizi di cura e trattamento, ma l'attenzione dipende dall'interesse del giocatore.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

AUTOTEST

Fattibilità alta: punteggio 8,9

INFO SERVIZI

Fattibilità moderata: punteggio 7,4

Applicabilità: Indicazioni Focus Group:

Aspetti da migliorare emersi dal confronto con i gestori in merito al codice etico:

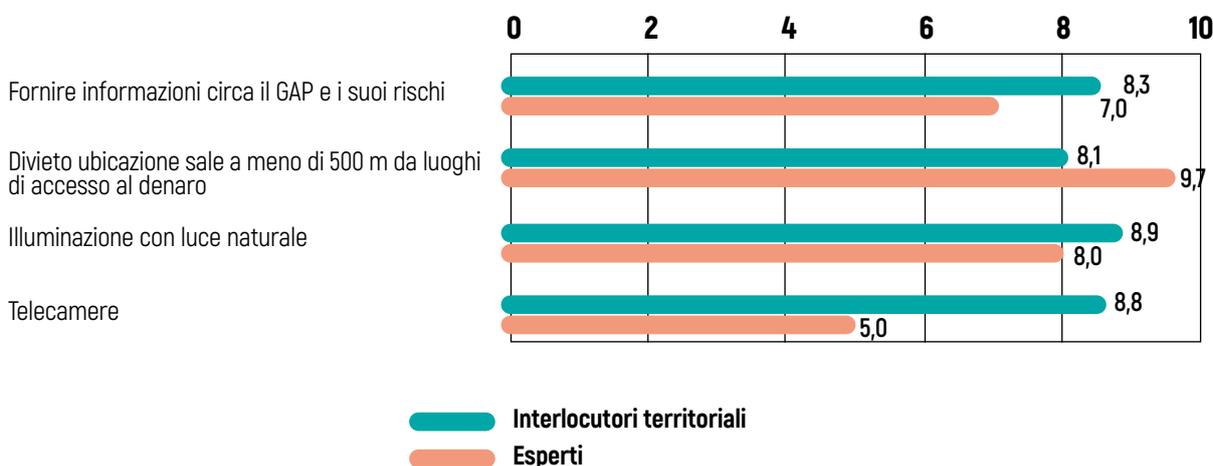
- Includere nei materiali i test di autovalutazione sulla problematicità del gioco.

3.3.5 Sintesi e confronto dei risultati dei questionari: azioni di riduzione del danno

Efficacia

Da parte degli esperti l'azione valutata come maggiormente efficace è il divieto di ubicazione delle sale gioco a meno di 500 metri dai luoghi di accesso al denaro, mentre l'azione valutata come meno efficace è l'installazione di telecamere (voto medio 5). L'azione per la quale c'è una maggiore discordanza tra esperti e partecipanti al progetto è proprio quest'ultima.

Riduzione del danno

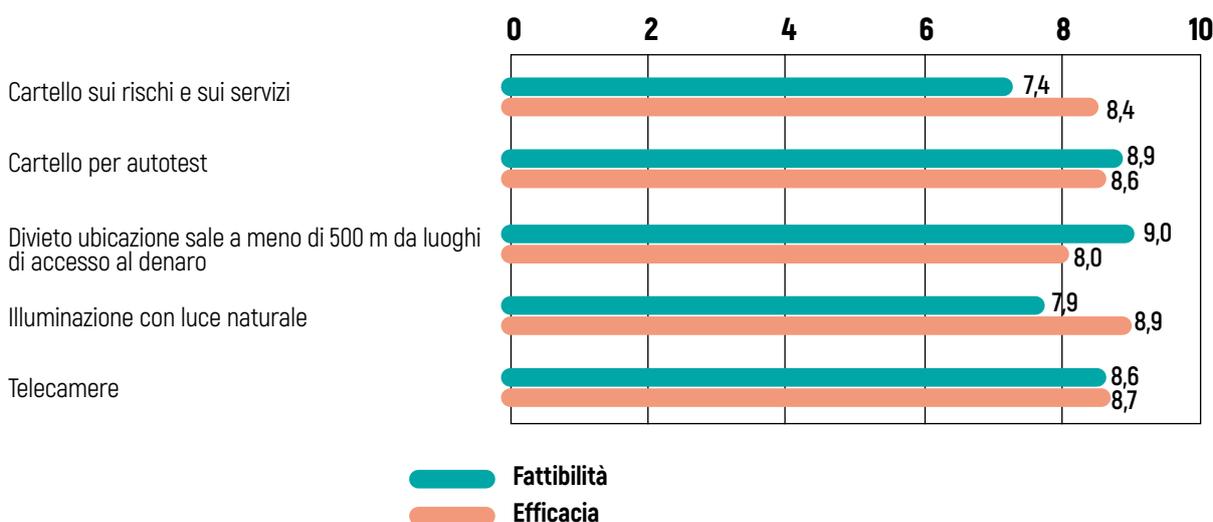


Fattibilità ed efficacia

Ai rappresentanti dei partecipanti ai Tavoli di lavoro è stato chiesto di indicare oltre all'efficacia delle azioni anche la loro fattibilità, ovvero quanto ritengano facilmente realizzabili nel loro territorio le azioni di contrasto al GAP prese in considerazione di volta in volta. È stato loro richiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente efficace) a 10 (Molto efficace).

Le azioni sono considerate per lo più realizzabili da un punteggio medio minimo di 7,4 per quanto riguarda l'esposizione di un cartello con indicazione dei rischi e servizi a cui rivolgersi, ad un massimo di 9,1 per quanto riguarda il divieto di ubicazione a meno di 500 m dai luoghi di accesso al denaro. La discrepanza maggiore percepita tra efficacia e fattibilità riguarda l'azione che ottiene il minor punteggio medio, ovvero l'esposizione del cartello con indicazione dei rischi e servizi a cui rivolgersi¹² che invece ottiene un punteggio di 8,4 per quanto riguarda l'efficacia.

Riduzione del danno



¹² Tale azione nel questionario sottoposto agli esperti è stata compresa nell'azione "Fornire informazioni circa il GAP e i suoi rischi", questa azione, come riportate in precedenti note del presente documento comprende diverse azioni volte alla riduzione del danno ("Esporre un cartello con le informazioni sui rischi e sui servizi a cui rivolgersi per l'aggancio dei giocatori problematici" e "Esporre un cartello con le informazioni che consentono ai giocatori di fare l'autotest teso ad individuare le possibilità di rischio in cui incorre lo stesso giocatore"), azioni volte alla riduzione della domanda ("Indicare le reali probabilità di vincita e avvertimento sul rischio di dipendenza") e azioni volte alla riduzione dell'offerta ("Informare attraverso cartelloni del divieto di gioco per i minorenni").

3.4 AZIONI NON PREVISTE DAL REGOLAMENTO MA INDICATE COME EFFICACI O POTENZIALMENTE EFFICACI

L'analisi della letteratura suggerisce alcune ipotesi implementative del Regolamento. Alcune azioni di provata efficacia potrebbero essere immediatamente valutabili, mentre altre richiedono la creazione di condizioni.

Si riportano di seguito possibili azioni implementative, che sono state oggetti di analisi della Consensus Conference.

3.4.1 Azioni di riduzione del danno

3.4.1.1 Azioni volte a interrompere il tempo

Giocare più a lungo del previsto è una pratica che aumenta la probabilità di sviluppare un controllo alterato sul gioco d'azzardo. Il giocatore problematico ha infatti difficoltà nel limitare i soldi e/o il tempo speso a giocare, portando a conseguenze avverse per sé o per gli altri (National Research Council, 1999; Neal, Delfabbro, & O'Neil, 2005). Le azioni volte all'interruzione del gioco possono risultare efficaci aumentando la concessione del tempo e dello spazio da parte del giocatore e facendo sperimentare al giocatore una naturale interruzione del gioco.

Ambiente: Apposizione orologi

Il cambiamento di alcuni fattori ambientali incide sul livello di gioco e sul tempo speso per il gioco.

Indicazioni di efficacia

Per aumentare la consapevolezza del tempo di gioco, i ricercatori hanno esplorato il valore dell'introduzione degli orologi nei luoghi di gioco.

Schellinck e Schrans (2002) hanno scoperto che un **orologio sullo schermo** è stato associato ad un miglioramento nel tenere traccia del tempo e rimanere entro i limiti di tempo desiderati, ma non ha avuto alcun effetto nel ridurre la durata della sessione o spesa (William 2012).

Una ricerca rivela che il 20/30% dei giocatori si accorge della presenza di orologi sullo schermo, di questi il 22% riferisce di aver interrotto la sessione di gioco il 39% non ha interrotto il gioco ma lo reputa uno strumento efficace per un efficace controllo del tempo (Schellinck&Schrans 2002; Wynne&Stinchfield 2004).

Uno studio ha rivelato che il 22% dei giocatori d'azzardo che utilizzava uno schermo ha cessato la sessione in risposta all'orologio (Harris &Griffiths, 2017).

Uno studio effettuato su 37 giocatori in 12 bar della regione del Quebec ha rivelato che la maggior parte dei partecipanti ha notato la presenza nell'area di gioco di un orologio (89 % dei partecipanti), due terzi di quelli segnalati dicono di usare questo strumento in modo sporadico. Il 73% dei partecipanti (27 su 37 persone) riferisce che il tempo non è considerato un fattore importante quando giocano. Al contrario 10 giocatori su 37 considerano il tempo un fattore determinante per interrompere la sessione di gioco, le ragioni fornite riguardano per il 70% "l'essere in tempo per un evento", il 30% rispettare un limite di tempo fissato per il gioco (Ladouceur. R., & Sévigny, S., 2002).

Nel contesto della promozione del gioco responsabile l'acquisizione di una maggiore consapevolezza del tempo della sessione di gioco può avere un'influenza positiva sui comportamenti di gioco. **Tenere traccia del tempo dedicato al gioco** potrebbe aiutare il giocatore a rispettare il proprio tempo e a porsi dei limiti, allo stesso tempo pone il giocatore davanti ad una scelta: chiudere la sessione o continuare a giocare (Blaszczynski, Ladouceur, &Shaffer, 2004).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace posizionare un orologio ben visibile nelle aree di gioco.

Efficacia moderata: punteggio 8,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Si favorisce una maggiore percezione dello scorrere del tempo e una maggiore pressione sociale sul giocatore;
- Il monitoraggio dell'adempimento normativo ha dei costi.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità moderata: punteggio 7,7

Applicabilità: Indicazioni Focus Group

Azione presente nel Codice Etico: adottare strategie per favorire il controllo del tempo (per es. apponendo orologi ben visibili o se possibile orologi a timing sonoro...).

Disincentivare il gioco esponendo orologi e favorendo il controllo del tempo, avvisando anticipatamente della chiusura, è un'azione da loro poco citata, ma apprezzata.

Limitare la sosta ai 30 minuti in prossimità dei luoghi di gioco**Indicazioni di efficacia**

Non sono state individuate nella letteratura indicazioni in merito all'efficacia di limitare il tempo di sosta in prossimità dei luoghi di gioco al fine di ridurre comportamenti di gioco d'azzardo problematico. Tuttavia, limitare – in prossimità dei contesti di gioco – la durata consentita della sosta a 30 minuti obbligherebbe il giocatore a interrompere la sessione di gioco, interrompendo in tal modo il processo cognitivo che porta ad una riduzione dell'attenzione e alla perdita del contatto con la realtà. Si può ipotizzare che abbia quindi effetti simili ad altre modifiche di contesto o al divieto di fumo in quanto farebbe sperimentare ai giocatori una naturale interruzione dal gioco (Palmer du Preez et al. 2014).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace limitare la sosta a 30 minuti in prossimità dei contesti di gioco.

Efficacia alta: punteggio 9,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Richiede una forte collaborazione con la Polizia locale e la Questura;
- È importante contenere il rischio di aumentare l'importo utilizzato per ogni singola giocata.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali**Fattibilità moderata:** punteggio 6,7**Divieto di fumo nelle zone da gioco****Indicazioni di efficacia**

In letteratura si trovano riferimenti relativi al divieto di fumare nelle aree di gioco.

È stato riscontrato che il divieto di fumo influenza le spese di gioco dei giocatori anche se poche persone percepiscono un cambiamento nel comportamento. Per esempio nello stato di Victoria l'introduzione dei divieti di fumo ha portato una riduzione immediata delle entrate da gioco d'azzardo (Lal & Siahpush, 2008).

Rendere necessario lo spostamento dal luogo di gioco ad un'apposita area fumatori fornisce una naturale interruzione del gioco, riducendo indirettamente le spese di gioco (O'Neil et al. 2005).

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace vietare il fumo nelle zone da gioco.

Efficacia altissima: punteggio 9,3

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Le "pause" dedicate al fumo possono creare un'interruzione nel flusso di gioco;
- Andrebbero coinvolti gli esercenti, i vigili del fuoco e i produttori di sistemi anti-incendio. Un sistema automatico di controllo potrebbero essere infatti i sistemi anti-incendio che si attivano in automatico;
- Tale azione richiede un monitoraggio ed un sanzionamento.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali**Fattibilità moderata:** punteggio 7,7**Divieto di somministrazione di bevande alcoliche nelle zone da gioco****Indicazioni di efficacia**

Il gioco d'azzardo e il consumo di alcolici spesso sono problemi che coesistono quando il gioco d'azzardo si verifica a livelli di problematicità (Crockford & el-Guebaly, 1998; Giacomassi, Stitt e Vandiver, 1998; Grant, Kushner, & Kim, 2002; Lorains, Cowlishaw & Thomas, 2011; Welte, Barnes, Wiczorek, et al., 2001). Ci sono evidenze che riportano una correlazione positiva tra aumento del bere e aumento del gioco d'azzardo. Uno studio ha esaminato la sessione di gioco (VLT) di soggetti che fanno uso di alcol ed è emerso che la durata della sessione di gioco, il tasso di scommesse double up e le puntate perdenti sono aumentate in particolare se il soggetto era un giocatore patologico (Ellery, Stewart e Loba, 2005). Kyngdon e Dickerson (1999) dimostrarono che il consumo di alcol contribuisce a prolungare le sessioni di gioco esponendosi con un rischio a maggiori perdite finanziarie.

Alcune ricerche hanno constatato che l'alcol aumenta i rischi di esposizione al gioco, abbassando le difese inibitorie dell'individuo (Baron & Dickerson, 1999; Crounce & Corbin, 2010; McDonnell-Phillips Pty Ltd, 2006; Phillips, Triggs, Coman e Ogeil 2005; Sjoberg, 1969).

Alla luce di queste evidenze emerge che le restrizioni nella somministrazione di alcolici sono strategie significative nella riduzione del danno del gioco d'azzardo.

Si presume inoltre che il divieto di somministrare bevande alcoliche possa, come il divieto di fumo, obbligare a interrompere il gioco, svolgendo pertanto una funzione di riduzione del danno.

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace vietare la somministrazione di bevande alcoliche nelle zone da gioco.

Efficacia alta: punteggio 9,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Andrebbero coinvolti gli esercenti;
- Questa azione potrebbe portare ad un aumento delle "pause" che possono quindi creare un'interruzione nel flusso di gioco. Nello stesso tempo potrebbe limitare la perdita del controllo del proprio gioco e la disinibizione data dall'eccessivo consumo di alcolici;
- Questo divieto potrebbe far diventare gli esercizi meno attrattivi.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità moderata: punteggio 7,6

3.4.1.2 Supporto ai gestori e test di screening

Le azioni volte all'interruzione del lavoro di valutazione del regolamento **Mind the GAP** ha messo in evidenza come il ruolo delle amministrazioni non si limiti alla sola regolamentazione del gioco, ma comprenda anche strategie ed azioni che mirano al coinvolgimento e alla creazione di una rete con altri soggetti del territorio, in primo luogo i gestori. Questo è emerso in particolar modo nella consensus conference, sia nelle risposte degli esperti sia degli interlocutori locali. Da parte di quest'ultimi è nata anche la proposta di incentivare la **conoscenza diretta tra gestori** e personale **dei servizi** (Ser.D/S.M.I.) del territorio di riferimento. Questo conferma quanto già emerso nella valutazione qualitativa del Codice Etico di Autoregolamentazione per esercenti di locali con apparecchi per il gioco d'azzardo lecito, realizzata attraverso il Focus Group a livello provinciale. Lo studio ha raccolto da parte degli esercenti stessi il bisogno di **programmare percorsi** con le amministrazioni locali e le diverse realtà territoriali di supporto, accompagnamento e scambio, al fine rinforzare la rete territoriale, **creare alleanze** e ridurre la sensazione di solitudine e la scarsa percezione di risorse.

Indicazioni di efficacia

I giocatori problematici hanno manifestazioni comportamentali che li contraddistinguono (es. rabbia, ripetuti prelievi dal bancomat) (Allcock et al., 2002; Delfabbro, Osborn, Nevile, et al., 2007; Delfabbro, Borgas, & King, 2011; Schellenick & Schrans, 2004). Una strategia riconosciuta efficace in letteratura e attuata in diverse nazioni è la formazione ai gestori (Gainsbury et al., 2014). L'obiettivo di queste attività formative è modificare sia conoscenze e atteggiamenti, sia migliorare le capacità dei gestori di intercettare i giocatori problematici ed indirizzarli ai servizi di cura predisposti (Williams, 2012). Le azioni più efficaci sono quelle che si focalizzano su una dipendenza specifica e che affrontano diverse tipologie di intervento (Anderson et al., 2004). Tuttavia, alcuni interventi formativi hanno dimostrato soltanto un effetto a breve termine se non supportate da un accompagnamento da parte degli enti coinvolti (Ariyabuddhipongs, 2013). Inoltre, da uno studio qualitativo è emerso che lo staff delle sale coinvolte riportasse alti livelli di confusione, dubbi e timori nell'affrontare giocatori problematici. Infine, Linee guida internazionali riconoscono come probabilmente efficaci misure di intervento brevi e screening (Gainsbury et al., 2014). Risulta quindi auspicabile una formazione che non lavori solo sulle conoscenze e sugli atteggiamenti, ma che fornisca strategie specifiche ai gestori per approcciare i giocatori problematici e che supporti nel tempo i gestori in questo compito complesso.

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace:

1. Introdurre test di screening ad uso dei gestori per favorire l'acquisizione di consapevolezza da parte dei giocatori problematici
2. Definire modalità di supporto ai gestori dei locali in cui viene offerto il gioco da parte della rete dei servizi per favorire la gestione della relazione con il giocatore problematico, la segnalazione o l'invio ai servizi

TEST DI SCREENING Efficacia alta: punteggio 8,7

SUPPORTO AI GESTORI

Efficacia moderata: punteggio 6,7

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Necessaria una formazione per il personale;
- Bisogno di trovare un setting adeguato;
- Azione da valorizzare per i giocatori con gioco problematico;
- Questo tipo di azioni potrebbe essere rinforzato dall'utilizzo della smart card per giocare.

Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

TEST DI SCREENING: Fattibilità alta: punteggio 8,9

SUPPORTO AI GESTORI: Fattibilità alta: punteggio 8,6

3.4.1.3 Preimpegno e autoesclusione

L'azione prevede la possibilità da parte del giocatore di prendersi un impegno anticipato e di porsi dei limiti di tempo e dei limiti monetari relativi al gioco.

Obiettivo: riduzione del danno

Indicazioni di efficacia

La letteratura indica l'**autoesclusione** un'azione efficace come tecnica di riduzione del danno (Griffiths, 2012; Parke, Rigbye e Parke, 2008; Produttività Commissione, 2010; Williams, 2010). Permette al giocatore di prendere decisioni razionali prima di giocare ed essere coinvolto nella dinamica emotiva del gioco (Parke, Rigbye, & Parke, 2008). Alcune ricerche hanno evidenziato come i giocatori (inclusi i giocatori problematici) prima del gioco abbiano in mente il budget che vogliono dedicare al gioco, ma che man mano il gioco avanza superano i limiti che si erano posti. (McDonnell-Phillips, 2006; Focal Research Consultants, 2010).

Tra i problemi di valutazione di efficacia emergono le modalità diverse con cui l'azione può essere implementata (obbligatorio o volontario; limiti superabili o non superabili; limiti revocabili contro non revocabili; limiti di breve o lunga durata; presenza su tutti o solo alcuni EGM; ecc.).

Molti giocatori sono propensi ad accettare lievi interruzioni del proprio gioco se percepite a beneficio di altri giocatori (Gainsbury, Aro, Ball, et al., 2015a; Gainsbury, Jakob, & Aro, 2018) Tuttavia vanno superati alcuni limiti:

- Le strategie che si basano sull'**uso volontario di restrizioni** autoimposte sulle spese di gioco e il monitoraggio del gioco, sono **scarsamente utilizzate** dai giocatori d'azzardo (Ladouceur, et al., 2012; Livingstone et al., 2014)
- **Colmare il Gap intenzione-azione.** Questi programmi non riescono a colmare il divario tra intenzione e azione: i

giocatori spesso non riescono ad agire secondo le proprie intenzioni (Sniehotta, Scholz e Schwarzer, 2005). Molti giocatori non rispettano tali limiti durante il gioco (Lalande & Ladouceur, 2011); ciò può derivare da risultati più immediatamente gratificanti (es: potenziale vincita), da errori di progettazione dell'intervento o da un suo difficile utilizzo da parte del giocatore; (Gainsbury, Hing, & Suhonen, 2014; Gainsbury et al., 2018; Ladouceur et al., 2017; Nisbet, Jackson, & Christensen, 2016; Rowe et al., 2017).

• **Fallimento nell'identificazione del target e nella misurazione di comportamenti** di gioco "rischioso" (es. dimensioni della scommessa, raddoppio, ecc.). Non esiste una definizione solida di danno da gioco, è difficile determinare l'entità della scommessa, la frequenza del gioco o il livello di conseguenze personali, finanziarie o familiari negative che classificano il comportamento problematico (Shannon, Anjou e Blaszczynski, 2017).¹³

Gioco On line:

il gioco d'azzardo on line si presta per questo tipo di azione anche per la natura del gioco stesso, infatti a differenza della maggior parte dei giochi non online tutte le attività del gioco sono collegate ad un individuo identificabile. Per diversi anni questo tipo di strumento è stato utilizzato da circa 2400 siti (Griffiths, 2012; Williams, Wood & Parke, 2012ab). I parametri di autoesclusione variano da sito a sito i più comuni sono:

- limiti monetari di spesa (ad esempio giornaliero, settimanale o mensile);
- limiti di dimensione della scommessa;
- limiti di perdita (settimanali, mensili e annuali);
- esclusione a breve termine da determinati tipi di giochi (ad esempio 6 mesi).

Per la maggior parte dei siti i limiti di deposito e perdita tendono ad essere revocabili, mentre la sospensione dell'account è irrevocabile (Williams, 2010).

Alcuni degli organismi di regolamentazione del gioco d'azzardo online volontari (ad esempio, e-commerce e regolamento e garanzia del gioco online -eCOGRA-) richiedono una qualche forma di impegno preliminare per l'accreditamento del sito. Attualmente, tuttavia, non esiste alcun sistema operativo che colleghi tutti i siti di gioco d'azzardo su Internet (Williams, 2010). Di conseguenza, tutti i parametri e i limiti determinati dal giocatore possono essere ignorati semplicemente cambiando sito.

I giocatori regolari tendono a eccedere i limiti auto imposti e mantenere il controllo nel gioco via internet (Hing 2015a). Gli avvertimenti grafici dei tool on line (ad es. pop-up) con contenuti riguardanti il rischio di rotture familiari e possibili danni finanziari hanno una efficacia significativa sul comportamento di gioco a breve termine. (Munoz et al.2013).

Gioco non online:

Nel gioco fisico l'autoesclusione può avvenire attraverso l'utilizzo di "smart card". Le smart card sono state spesso utilizzate come carte fedeltà, sistema di ricompensa del giocatore e/o come carte di debito per favorire il gioco senza contanti. Numerosi paesi europei ed extra-europei utilizzano questa strategia da circa 20 anni.

Sale da gioco:¹⁴

La letteratura ritiene che l'azione di autoesclusione all'interno delle sale slot abbia un'efficacia moderata con impatti positivi a breve termine (Hayer&Meyer 2010). L'impatto più inequivocabile è che la maggior parte delle persone che partecipano a questi programmi hanno una significativa riduzione del gioco d'azzardo e della sintomatologia del gioco problematico. (Williams, 2012).

Una parte di questo effetto è dovuta al fatto che il giocatore che sceglie questo tipo di azione ha riconosciuto di avere un problema, è motivato ad affrontarlo e si sente vincolato ad un annuncio pubblico che gli vieta di entrare nel casinò o nel luogo di gioco. Ricerche di letteratura hanno fatto emergere che l'autoesclusione irrevocabile aiuta il giocatore a gestire i periodi di conflitto interno, dove l'impulso al gioco d'azzardo diventa prevedibilmente elevato. Le ricerche indicano anche che i giocatori preferiscono i divieti irrevocabili (Nowatzki and Williams, 2002).

Ci sono invece poche evidenze riguardo gli effetti su come i giocatori pensano, sentono, si comportano, quanto spendono, quanto giocano (Hing 2004, 2014). Tra le criticità emerge il basso take-up tra i giocatori problematici che non risultano sensibili a misure volontarie di gioco responsabile (Griffith 2013), l'attendibilità dei self report e di identificazione incrociata tra sale gioco (Williams et al 2012; O'Neil et al.2003; Ariyabuddhiphongs 2013; Gainsbury 2010, 2014). I tassi di autoesclusione risentono inoltre di modifiche di disponibilità e prossimità delle sale da gioco (La Brie et al.2009).

¹³ Intervento Liliana Leone Convegno Giochiamoci L'Azzardo. Riflessioni e proposte in rete, Bergamo 27-28/11/19

¹⁴ Intervento Liliana Leone Convegno Giochiamoci L'Azzardo. Riflessioni e proposte in rete, Bergamo 27-28/11/19

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace proporre un protocollo di autoesclusione per i giocatori problematici.

Efficacia alta: punteggio 8,3

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Il monitoraggio e il sanzionamento di questa azione potrebbero essere complessi.

Applicabilità: Punteggio rappresentanti territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,2

Applicabilità: Indicazioni Focus Group

Nel Focus Group effettuato con i gestori sono stati esplicitati vissuti di solitudine e difficoltà nel gestire la relazione con i giocatori problematici, in particolare emergono:

- Fatica a riconoscere un proprio ruolo educativo e nel mettersi in gioco in tal senso;
- Difficoltà a sentirsi sufficientemente autorevoli per imporre divieti;
- Criticità nel gestire la relazione in particolare con clienti noti e con cui si hanno rapporti personali;
- Timore che il giocatore si senta giudicato;
- Difficoltà nel gestire il giocatore problematico aggressivo.

Ne emerge una richiesta di supporto, consulenza, accompagnamento da parte dei servizi su come gestire le relazioni e le situazioni, nonché di formazione sulla rete dei servizi.

3.4.2 Azioni di riduzione dell'offerta**3.4.2.1 Divieto di ubicazione di sale da gioco/scommesse nelle zone disagiate****Indicazioni di efficacia**

Ridurre il numero di luoghi dove sia possibile giocare e allontanare il gioco dai luoghi sensibili ha soprattutto l'obiettivo di ridurre l'accessibilità alla popolazione vulnerabile. Questa è un'azione consigliata tra le pratiche con buona evidenza empirica (Williams, 2012).

Tra i fattori che rendono vulnerabile la popolazione troviamo la popolazione giovane e la popolazione con altre dipendenze, e la popolazione con status economico molto basso. È utile quindi l'allontanamento dei luoghi di gioco dalle zone sensibili e sarebbe opportuno valutare come tali anche le periferie più economicamente disagiate.

Esiste infatti un legame consolidato tra svantaggio sociale, vicinanza a luoghi di gioco e problemi di gioco d'azzardo.

Indicazioni degli Esperti

Ai consulenti esperti è stato chiesto di valutare quanto fosse efficace vietare l'ubicazione delle sale gioco/scommesse nelle zone disagiate.

Efficacia alta: punteggio 9,0

Condizioni necessarie e attenzioni da tenere:

- Tutela le fasce più sensibili in base alla ricchezza economica;
- Necessità di essere implementata insieme ad altre azioni, da sola perde significato ed efficacia.

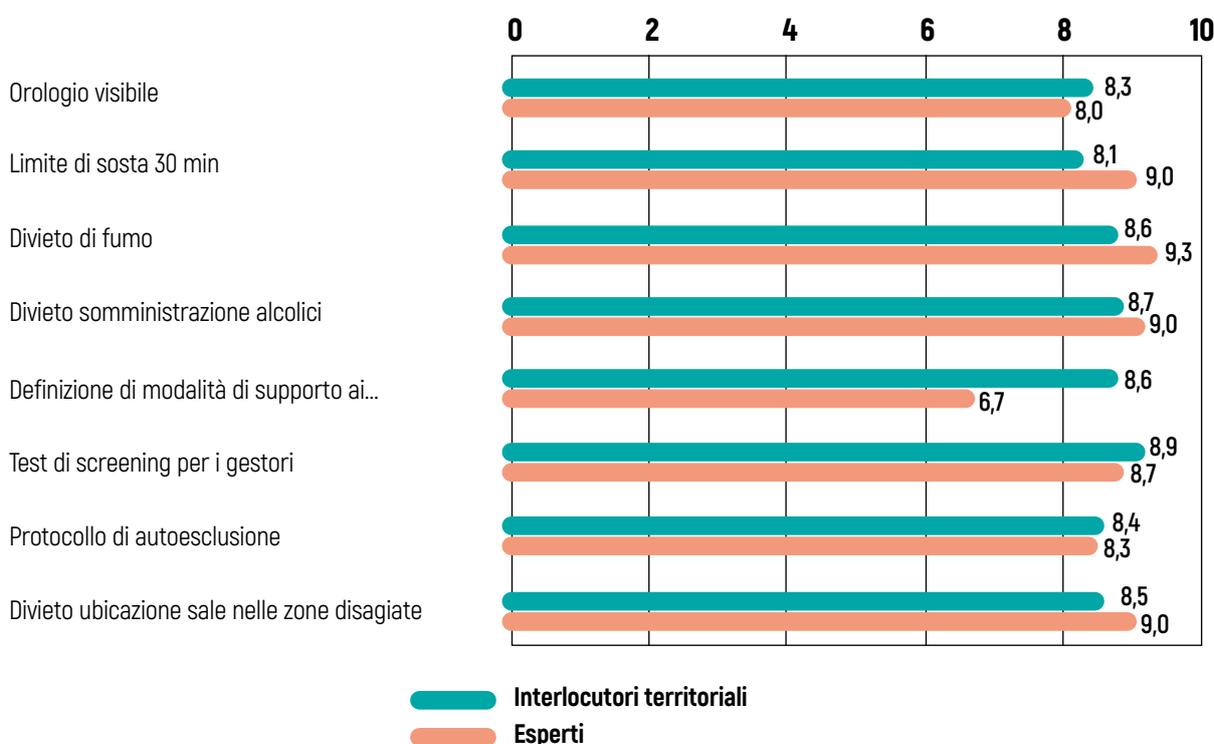
Applicabilità: Punteggio interlocutori territoriali

Fattibilità alta: punteggio 8,7

3.4.3 Sintesi e confronto dei risultati dei questionari: azioni non incluse nel regolamento e potenzialmente efficaci**Efficacia**

Da parte degli esperti l'azione valutata come più efficace è il **divieto di fumo** nelle sale gioco, l'azione invece valutata come meno efficace è la definizione di modalità di supporto ai gestori dai servizi (voto medio 6,7).

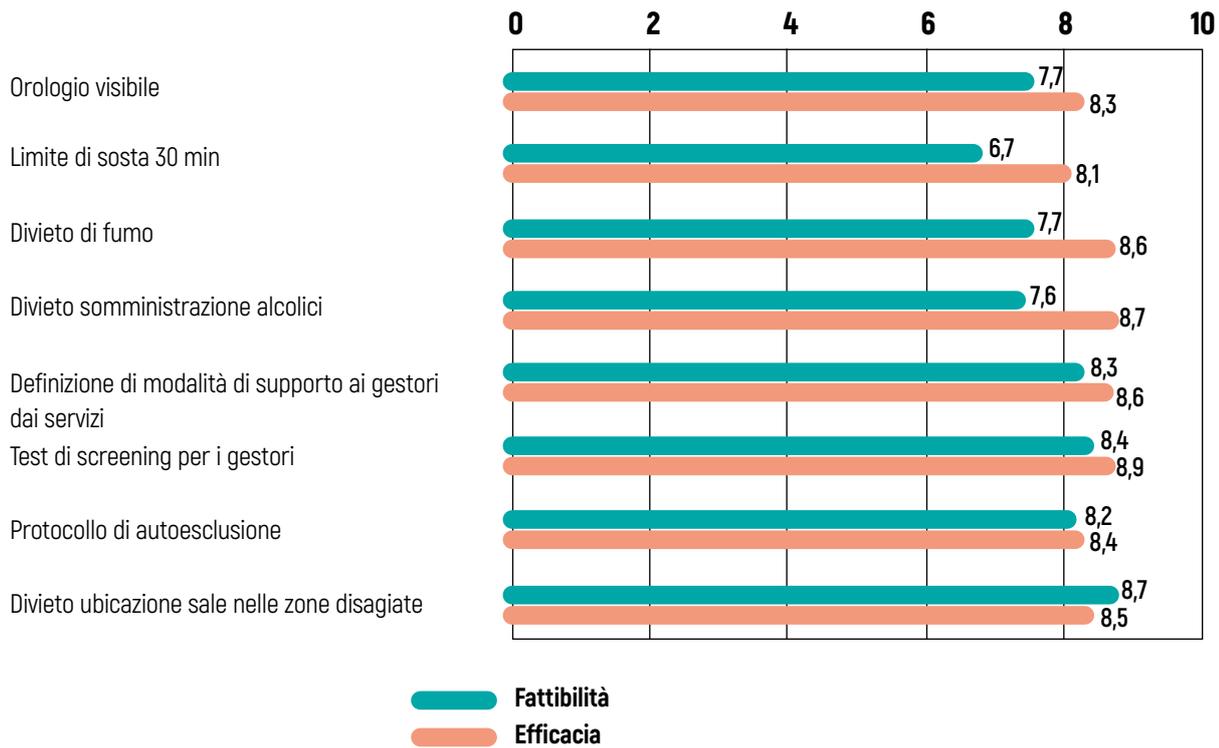
L'azione per la quale c'è una maggiore discordanza tra esperti e partecipanti al progetto è quest'ultima che invece da parte dei partecipanti ai tavoli ha ricevuto un punteggio medio di 8,6. Gli esperti valutano invece più efficace il divieto di fumo (voto medio 9,3) rispetto agli altri intervistati (8,6).

Azioni efficaci dalla letteratura**Fattibilità ed efficacia**

Ai rappresentanti dei partecipanti dei Tavoli di lavoro del progetto è stato chiesto di indicare oltre all'efficacia delle azioni anche la loro fattibilità, ovvero quanto ritengo facilmente realizzabili nel loro territorio le azioni di contrasto al GAP prese in considerazione di volta in volta. È stato loro richiesto di esprimersi su una scala da 1 (Per niente efficace) a 10 (Molto efficace).

Le azioni sono considerate per lo più realizzabili da un punteggio medio minimo di 6,7 per quanto riguarda il limite di sosta di 30 minuti, ad un massimo di 8,7 per quanto riguarda il divieto ubicazione sale nelle zone disagiate. Per tutte le azioni è prevista una discrepanza tra efficacia e fattibilità che però è comprensibile dato che si tratta di azioni nuove. La discrepanza maggiore percepita tra efficacia e fattibilità riguarda il limite di sosta di 30 minuti che invece ottiene un punteggio di 8,1 per quanto riguarda l'efficacia.

Azioni efficaci dalla letteratura



CAPITOLO 4: CONCLUSIONI

4.1 SINTESI DELLA VALUTAZIONE DELLE AZIONI DI REGOLAMENTO

Complessivamente le azioni contenute nel regolamento sembrano efficaci.

Le tabelle di seguito sintetizzano quanto emerso dalle quattro fasi di valutazione del regolamento. Scarso riscontro trovano le campagne informative, insufficienti da sole a modificare i comportamenti e l'utilizzo di telecamere. Rispetto a queste ultime tuttavia va approfondita l'eventuale presenza di evidenze di efficacia nel ridurre comportamenti delinquenti in prossimità dei luoghi di gioco. Risultano essere azioni efficaci quelle atte a ridurre l'offerta, ad allontanarla dalla popolazione vulnerabile e dai luoghi di accesso al denaro.

4.1.1 Azioni volte alla riduzione dell'offerta

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
Divieti	Proteggere le fasce vulnerabili: minori	Azione efficace	<ul style="list-style-type: none"> Garantire monitoraggio e sanzioni Favorire l'intervento da parte del gestore nel caso di violazione del divieto Sensibilizzare i genitori 	<ul style="list-style-type: none"> Migliorare la cartellonistica che indica il divieto e le relative motivazioni Sensibilizzare e formare i gestori sulle modalità per far rispettare il divieto Sensibilizzare i genitori
Riduzione Orari (notte + mattino)	Limitare le situazioni a rischio, es. genitori che portano i bambini a scuola, pause pranzo	Azione efficace se la riduzione di orari è sostanziale e omogenea sul territorio	<ul style="list-style-type: none"> Garantire una riduzione sostanziale Garantire coerenza territoriale Intervenire negli orari a rischio per i diversi target 	<ul style="list-style-type: none"> Espandere la zona coperta della limitazione oraria Introdurre riduzioni orarie anche durante il giorno

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
Ubicazione Distanza di 500 mt dai luoghi sensibili	<ul style="list-style-type: none"> · Allontanare l'offerta · Allontanare i giocatori a rischio · Proteggere i giocatori a rischio · Proteggere le fasce vulnerabili della popolazione · Allontanare dai luoghi di aggregazione · Rendere il gioco d'azzardo meno normale 	<p>Potenzialmente efficace allontanare i giochi di gioco da popolazione vulnerabile, in particolare giovani, popolazione con altre dipendenze, popolazione con status economico molto basso, periferie più economicamente disagiate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Considerare l'influenza di altre variabili, quali caratteristiche socio-economiche delle zone, tipologia di luogo di gioco, accettazione sociale del gioco · Porre attenzione ai rischi conseguenti: favorire l'ubicazione di offerte di gioco consistenti in periferia e creare categorie di gioco "buono" in centro e gioco "cattivo" in periferia 	<ul style="list-style-type: none"> · Valutare l'introduzione di nuove azioni per allontanare il gioco dalle zone disagiate (es. quartieri caratterizzati dalla presenza di case popolari) · Valutare possibili differenziazioni a seconda della grandezza dei comuni · Definire termini non derogabili per l'adeguamento
Wi-fi	<p>Ridurre l'accesso Ridurre l'accettazione sociale</p>	<p>Le evidenze sottolineano l'importanza di porre attenzione al gioco on line e a come il rischio di sviluppare comportamenti di gioco problematici siano più elevati rispetto al gioco fisico. Tuttavia, le azioni attuabili localmente sul gioco on line sono limitate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Gestire le licenze del gioco on-line 	
Riduzione delle concessioni	<p>Ridurre l'offerta</p>	<p>Azione efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Garantire una coerenza tra la normativa nazionale, regionale e locale · Aumentare i controlli 	

4.1.2 Azioni volte alla riduzione della domanda

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento da valutazione
Pubblicità e cartellonistica (Esposizione Vincita e Luci intermittenti)	Ridurre la visibilità	Azione efficace La pubblicità che sponsorizza il gioco contribuisce a creare un atteggiamento positivo verso il gioco e a aumentarne l'accettabilità sociale.	· Garantire monitoraggio e sanzionamento	
Informazioni (Probabilità di vincita, avvertimento rischio dipendenza)	Dare informazioni Sensibilizzare Evitare il rinforzo di false credenze Ridurre la visibilità	Scarso riscontro in letteratura.		· Ridurre la quantità di materiali al fine di renderli più accessibili

4.1.3 Azioni di riduzione del danno

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento da valutazione
Ubicazione Distanza di 500 mt dai luoghi di accesso al denaro	Allontanare i giocatori a rischio Proteggere i giocatori a rischio Limitare la disponibilità dei contanti	Potenzialmente efficace		<ul style="list-style-type: none"> Non prestare denaro ai giocatori è un'azione del Codice Etico. La presenza del Codice Etico o di cartellonistica chiara rispetto al divieto di prestare denaro sono strumenti considerati utili dai gestori.
Telecamere	Ridurre l'accesso, Ridurre l'accettazione sociale	Non sono state individuate nelle Review indicazioni di efficacia in merito alle telecamere. Da approfondire se il loro utilizzo ha evidenze di efficacia rispetto alla riduzione di comportamenti delinquenti		

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo	Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento da valutazione
Ambiente e Illuminazione	Ridurre i fattori di rischio	Azione efficace L'illuminazione dell'ambiente sembra una misura a tutela dei giocatori problematici. Elementi ambientali come assenza di finestre e bassa illuminazione sono correlati a problematiche di gioco e lo promuovono in particolare nei giocatori abituali	<ul style="list-style-type: none"> • Creare contesti di gioco che facilitino il senso del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare altre strategie per favorire il controllo del tempo (per es. apponendo orologi ben visibili o se possibile orologi a timing sonoro, formare i gestori per intervenire nei casi di gioco problematico). • Introdurre altre azioni che interrompano le sessioni di gioco e favoriscono il senso del tempo
Auto-test Info servizi	Favorire l'intercettazione dei giocatori problematici e presa in carico presso servizi specializzati / consulenza	Azione potenzialmente efficace per favorire l'intercettazione dei giocatori problematici e patologici	<ul style="list-style-type: none"> • Garantire la visibilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Includere nei materiali test di autovalutazione • Renderli più visibili • Fornire informazioni ai gestori sui servizi

4.2 SINTESI DELLE POSSIBILI AZIONI IMPLEMENTATIVE DA VALUTARE

La tabella di seguito sintetizza quanto emerso dalle quattro fasi di valutazione del regolamento (analisi del regolamento, raccolta e confronto con la letteratura scientifica e consensus conference con esperti del settore e referenti del territorio) relativamente a possibili azioni implementative.

4.2.1 Azioni volte alla riduzione del danno

Possibili azioni implementative		Obiettivo	Target a cui è rivolta
Area	Azione specifica		
Azioni rivolte alla riduzione del tempo	Introduzione di orologi	<ul style="list-style-type: none"> · Rendere il giocatore maggiormente consapevole del tempo · Interrompere il gioco · Proteggere i giocatori a rischio 	<p>Giocatori Giocatori problematici</p>
	Limitare fascia oraria di sosta: limitare la sosta ai 30 minuti in prossimità dei luoghi di gioco.	<ul style="list-style-type: none"> · Interrompere il gioco · Proteggere i giocatori a rischio 	<p>Giocatori Giocatori problematici</p>

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
<p>Gli studi di letteratura trattano di orologi sugli screen e non di orologi da parete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integrare questa azione con azioni per tenere traccia del tempo dedicato al gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • È un'azione emersa come realizzabile dal confronto con i gestori di locali con apparecchi da gioco. • Gli orologi potrebbero però essere utilizzati dagli esercenti per monitorare il tempo e segnalare nel caso di gioco prolungato. Potrebbero inoltre essere introdotti segnali sonori che scandiscono il tempo. • Ulteriori azioni per facilitare la consapevolezza del tempo potrebbero essere valutate in collaborazione con i gestori.
<p>Potenzialmente efficace, da approfondire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Richiede una forte collaborazione con la Polizia locale e la Questura. • È importante contenere il rischio di aumentare l'importo utilizzato per ogni singola giocata. 	

Possibili azioni implementative		Obiettivo	Target a cui è rivolta
Area	Azione specifica		
Azioni rivolte alla riduzione del tempo	Introdurre il divieto di fumare nelle aree da gioco	<ul style="list-style-type: none"> • Interrompere il gioco • Proteggere i giocatori a rischio 	Giocatori Giocatori problematici
	Introdurre divieto di somministrazione di alcol nelle zone da gioco	<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i giocatori a rischio • Ridurre il danno • Interrompere il gioco 	Giocatori Giocatori problematici
Introdurre forme di supporto ai gestori		Riduzione del danno	Giocatori problematici
Introdurre test di screening ad uso dei gestori		<ul style="list-style-type: none"> • Incremento consapevolezza da parte dei giocatori problematici • Riduzione del danno 	Giocatori a rischio Giocatori problematici
Protocollo di autoesclusione (ossia, aiutare, attraverso un accordo tra gestori e servizi relativamente ai giocatori problematici in carico ai Servizi Specialistici Ambulatoriali, il giocatore a prendersi un impegno anticipato ponendosi dei limiti di tempo e monetari relativi al gioco).	Accordo tra gestori e servizi per soggetti in carico ai servizi specialistici per le dipendenze. Il giocatore decide di prendersi un impegno anticipato ponendosi limiti di tempo e denaro.	Riduzione del danno	Giocatori a rischio Giocatori problematici

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
<p>Azione efficace il divieto di fumo nei luoghi di gioco favorisce l'interruzione del gioco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sono necessarie azioni di controllo (anche attraverso sensori automatici) e sanzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgere gli esercenti, i vigili del fuoco e i produttori di sistemi anti-incendio. • Valutare opportunità di adottare sistemi anti-incendio che si attivano in automatico
<p>Azione efficace L'utilizzo di alcol aumenta i rischi di esposizione al gioco, abbassando le difese inibitorie dell'individuo. Il divieto di somministrare bevande alcoliche può inoltre obbligare a interrompere il gioco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sono necessarie azioni di controllo • È importante garantire il rispetto del divieto da parte di tutti i locali per evitare una diminuzione della competitività/attrattività di chi rispetta la regola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgere gli esercenti
<p>Azione potenziale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integrare con momenti di formazione. • Garantire spazio di confronto su timori e resistenze nell'affrontare un giocatore problematico. • Fornire strategie e competenze specifiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definire modalità di supporto ai gestori da parte della rete dei servizi, al fine di permettere il confronto sulla gestione della relazione con il giocatore problematico e favorire la segnalazione o l'invio.
<p>Azione potenziale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Questo tipo di azioni potrebbe essere rinforzato dall'utilizzo della smart card per giocare. 	
<p>Azione efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Questo tipo d'azione è efficace se obbligatoria e se si facilita il gap tra l'intenzione di autoescludersi e l'effettivo comportamento. • Anche questa azione potrebbe essere rinforzato, dall'utilizzo della smart card per giocare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il coinvolgimento dei gestori potrebbe fornire un supporto sociale e un ambiente protettivo ai giocatori in carico ai Servizi.

4.2.2 Azioni volte a ridurre l'offerta

Possibili azioni implementative	Obiettivo	Target a cui è rivolta
Vietare ubicazione delle sale gioco/scommesse nelle zone disagiate	<ul style="list-style-type: none"> • Allontanare l'offerta • Proteggere le fasce vulnerabili 	Popolazione vulnerabile
Incentivi e sgravi economici per realtà che dismettono o limitano l'utilizzo di slot (maggiori rispetto a quelle già previste)	Ridurre l'offerta	Popolazione generale Popolazione vulnerabile Giocatori

4.3 IL RUOLO DELLE AMMINISTRAZIONI LOCALI NEL CONTRASTO DEL GIOCO D'AZZARDO

Dal lavoro di valutazione è emersa l'importanza di valorizzare il ruolo delle Amministrazioni locali nel contesto al gioco d'azzardo in quanto hanno il potere di controllare i luoghi del gioco, sono legittimate ad occuparsi di sicurezza urbana e rappresentano le istituzioni più vicine alla popolazione. In quest'ottica il regolamento sul gioco d'azzardo rappresenta uno strumento fondamentale. Dall'analisi della letteratura scientifica e dal confronto con esperti del settore sono però emerse alcune **condizioni da garantire** per favorire l'efficacia del regolamento:

- **Leggi e politiche:** è importante che la cornice legislativa e giuridica sia chiara e che vi sia coerenza tra i livelli legislativi (livello locale, regionale e nazionale);
- **Rete:** il contrasto al gioco d'azzardo non può essere efficace se attuato da una sola istituzione. Sono necessarie **alleanze e collaborazioni** sia tra le amministrazioni, gli Ambiti e i Distretti per garantire un'omogeneità territoriale, sia tra enti e istituzioni differenti per favorire **un'azione sinergica**;
- **Coinvolgimento e momenti di incontro:** l'azione di regolamentazione deve essere integrata **con momenti di confronto e di supporto per i gestori e gli altri attori della comunità** che, seppur pronti a giocare un ruolo preventivo e sociale rispetto ai giocatori, hanno bisogni di strumenti e sostegno.

Risulta quindi evidente come le Amministrazioni locali possano giocare ruoli differenti:

- **Regolamentare e vincolare l'offerta di gioco;**
- **Attivare la Rete** e favorire il coinvolgimento di tutti i soggetti presenti nel territorio: ad es. mobilitare e collaborare con altri Amministratori e istituzioni locali (ATS, ASST, altri Comuni) o valutare eventuali collaborazioni per l'individuazione di situazioni a rischio;
- **Promuovere capacity-building:** ad es. attivare formazioni per il personale che lavora nei luoghi di gioco, formazioni per i dirigenti dell'Amministrazione su legislazione recente e direttive su GAP e sugli effetti dei contesti di gioco sulla salute e la sicurezza urbana, creare condizioni culturali per contrastare il gioco d'azzardo o favorire percorsi di ricerca-azione;
- **Favorire e sostenere la presa in carico di situazioni critiche:** ad es. accompagnare i casi difficili a servizi dedicati o offrire spazi di ascolto.

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
<p>Potenzialmente efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Da integrare con altri vincoli 	<ul style="list-style-type: none"> · Considerato il legame tra svantaggio sociale e vicinanza con l'offerta di gioco, potrebbe essere opportuno valutare la possibilità di introdurre "norme" volte a evitare la presenza di contesti di gioco in aree economicamente disagiate, come ad esempio i quartieri fortemente connotati dalla presenza di alloggi di edilizia pubblica.
<p>Questa azione è stata suggerita dagli esperti all'interno della Consensus Conference.</p> <p>La riduzione dell'offerta è suggerita in letteratura come efficace per ridurre il gioco d'azzardo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Collaborazione intersettoriale per garantire sgravi su più aspetti. 	

BIBLIOGRAFIA

- Allcock, C., Blaszczynski, A., Dickerson, M., Earl, K., Haw, J., Ladouceur, R., Symond, P. (2002). Current issues related to identifying the problem gambler in the gambling venue. Melbourne, Australia: Australian Gaming Council.
- Annalisa Pistuddi, Paola Broggi, Marco Cavicchioli, Alfio Lucchini, "Anziani e gioco d'azzardo: una ricerca su consapevolezza, abitudini e rischi tra gli over 65 anni con il Senior Problem Gambling Questionnaire (SPGQ)" in Mission 48.
- Avanzi, Cabrini, "Dopamina, malattia di Parkinson e disturbo da gioco d'azzardo: approccio al management clinico" in Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti (Bellio, Croce, a cura di), Franco Angeli, 2014.
- Brittany Keen, Alex Blaszczynski, FadiAnjou. Systematic Review of Empirically Evaluated School- Based Gambling Education Programs. 2016.
- Barratt, M., Livingston, M., Matthews, S., & Clemens, S. (2013). Gaming machine density is correlated with rates of help-seeking for problem gambling: A local area analysis in Victoria, Australia. *Journal of Gambling Issues*, in press.
- Barr, G., & Standish, B. (2002). Modelling the economics of gaming in South Africa. *Journal of Gambling Studies*, 18, 371-397.
- Binde, P. (2007). Selling dreams – causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 20, 167-192.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H.J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317.
- Baron, E., & Dickerson, M. (1999). Alcohol consumption and self-control of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 3-15.
- C. Morandi, V. Cocci, M. Giannini, P. E. Dimauro - Trattati di Personalità e Gioco d'Azzardo Patologico (GAP).
- Corporate Research Associates. (2006). Video lottery program changes. Impact analysis. Retrieved from: [https://www.nsgc.ca/pdf/VLTimpact analysisreport.pdf](https://www.nsgc.ca/pdf/VLTimpact%20analysisreport.pdf).
- Caraniche Pty Ltd. (2005). Evaluation of electronic gaming machine harm minimisation measures in Victoria. Final Report prepared for the former Victorian Gambling Research Panel. www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/eLibrary/2911.pdf.
- Cronce, J.M. & Corbin, W.R. (2010). Effects of alcohol and initial gambling outcomes on within-session gambling behavior. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(2), 145-157.
- Crockford, D.N., & el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review. *Canadian Journal of Psychiatry*, 43(1), 43-50.
- European Commission. (2011). Green paper on on-line gambling in the Internal Market. Brussels: European Union.
- Ellery, M., Stewart, S.H., & Loba, P. (2005). Alcohol's effects on video lottery terminal (VLT) play among probable pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21(3), 299-324.
- Gainsbury, SM, Blankers, M, Wilkinson, C, Schelleman-Offermans, K & Cousijn, J. 'Recommendations for International gambling harm-minimisation guidelines: comparison with effective public health policy', *Journal of Gambling Studies*, vol. 30, no. 4, pp. 771-788, 2014.
- G. Serpelloni, Vulnerabilità e Resilienza. Gambling problematico e Gambling patologico: evidenze scientifiche, Dipartimento delle politiche antidroga, Diapositive Corso nazionale GAP, 2013.
- G. Serpelloni, "Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione. Manuale per i Dipartimenti per le Dipendenze.", Dipartimento per le Politiche Antidroga, 2013.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2011). Internet gambling, health, smoking and alcohol use: Findings from the 2007 British gambling prevalence survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 1-11.
- Griffiths, M.D. (2012). Internet gambling, player protection, and social responsibility. In R.J. Williams, R.Wood, & J. Parke (eds.), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge: U.K. pp. 227-249.
- Grant, J.E., & Kim, S.W. (2001). Demographic and clinical features of 131 adult pathological gamblers. *Journal of Clinical Psychiatry*, 62, 957-962.
- Griffiths, M.D. (2009). Casino design: Understanding gaming floor influences on player behaviour. *Casino and Gaming International*, 5(1), 21-26.
- Griffiths, M.D. (2012). Internet gambling, player protection, and social responsibility. In R.J. Williams, R.Wood, & J. Parke (eds.), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge: U.K. pp. 227-249.
- Independent Pricing and Regulatory Tribunal. (2004). Gambling: Promoting a culture of responsibility: Final report.
- Jessica Tanner, Alexandra S. Dawson, Christopher J. Mushquash, Aislin, R. Mushquash & Dwight Mazmanian. Harm reduction in gambling: a systematic review of industry strategies, *Addiction Research & Theory*, 2017.
- Kim, P. (1992). Does advertising work: A review of the evidence. *Journal of Consumer Marketing*, 9 (4), 5 – 21.

- Kundu, P. V., Pliver, C. E., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2012). Gambling-related attitudes and behaviors in adolescents having received instant (scratch) lottery tickets as gifts. *Journal of Adolescent Health*, doi: 10.1016/j.jadohealth.2012.07.013.
- Ladd, G., & Petry, N. M. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16, 76-79.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2002). Symbols presentation modality as a determinant of gambling behavior. *The Journal of Psychology*, 136, 443-448.
- Robert Ladouceur, Paige Shaffer, Alex Blaszczynski & Howard J. Shaffer (2017) Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence, *Addiction Research & Theory*, 25:3, 225-235, DOI: 10.1080/16066359.2016.1245294
- Lorains, F.K., Cowlishaw, S., & Thomas, S.A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106 (3), 490-499.
- Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5, 63-83.
- Marshall, D. (1999). Adelaide's pokie geography: Distribution of, and expenditure on, electronic gaming machines in Adelaide. *South Australian Geographical Journal*, 98, 19-29.
- Marshall, D. C., & Baker, R. G. V. (2001a). Clubs, spades, diamonds and disadvantage: The geography of electronic gaming machines in Melbourne. *Australian Geographical Studies*, 39, 17-33.
- Marshall, D. C., & Baker, R. G. V. (2002). The evolving market structures of gambling: Case studies modelling the socioeconomic assignment of gaming machines in Melbourne and Sydney, Australia. *Journal of Gambling Studies*, 18, 273.
- McGill University News Room. (2010). Lotteries encourage parents to give responsibly this holiday season McGill Centre teams up with the NCPG and industry partners to send responsible gaming message: McGill University.
- McMahon, Naoimh, Thomson, Katie, Kaner, Eileen and Bamba, Clare. Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: An umbrella review. *Addictive Behaviors*, 90. pp. 2019.
- McMillen, J., & Pitt, S. (2005). Review of the ACT Government's harm minimisation measures. <http://dspace.anu.edu.au/handle/1885/45185>
- Moodie, C., & Reith, G. (2009). Responsible gambling signage on electronic gaming machines, before and after the implementation of the United Kingdom Gambling Act: An observational study. *International Gambling Studies*, 9, 5-17.
- McDonnell-Phillips Pty Ltd. (2006). Analysis of gambler precommitment behaviour. Report to the National Gambling Research Program Working party on behalf of the Australian Ministerial Council on Gambling. Brisbane: Gambling Research Australia. <http://www.gamblingresearch.org.au/CA256902000FE154/Lookup/Precommit/Sfile/Report30March06.pdf>.
- Nowatzki, N.R., & Williams, R.J. (2002). Casino self-exclusion programmes: A review of the issues. *International Gambling Studies*, 2(1), 3 - 25.
- Najavits, L.M., Grymala, L.D., & George, B. (2003). Can advertising increase awareness of problem gambling? A Statewide survey of impact. *Psychology of Addictive Behaviors*, 17(4), 324-327.
- Olason, D. T., Kristjansdóttir, E., Einarsdóttir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., & Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257-263.
- O'Neil, M., Whetton, S., Doman, B., Herbert, M., Giannopolous, V., O'Neil, D., et al. (2003). Part A - Evaluation of self-exclusion programs in Victoria and Part B - Summary of self-exclusion programs in Australian States and Territories. Melbourne: Gambling Research Panel.
- O'Neil M, Whetton S, Dolman B, Dolman M, Giannopoulos V. 2005. Study of the impact of caps on electronic gaming machines. Melbourne: South Australian Centre for Economic Studies. Available.
- https://www.adelaide.edu.au/saces/gambling/publications/Study_of_the_Impact_of_Caps_on_Electronic_Gaming_Machines.pdf
- Productivity Commission (1999). *Australia's Gambling Industries: Inquiry Report No.10*. Melbourne.
- Productivity Commission. (2010). *Gambling Inquiry Report*. Canberra: Commonwealth of Australia.
- Parke, J, Rigby, J., & Parke, A. (2008). Cashless and card-based technologies in gambling: A review of the literature. December 2008. Commissioned by the U.K. Gambling Commission.
- Robert Ladouceur, Paige Shaffer, Alex Blaszczynski & Howard J. Shaffer. Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence, *Addiction Research & Theory*, 2017.
- Shoemaker, S., & Zemke, D. M. V. (2005). The "locals" market: An emerging gaming segment. *Journal of Gambling Studies*, 21, 379-410.
- South Australian Centre for Economic Studies (2005). *Community impacts of electronic gaming machine gambling (Part A)*. Melbourne: Department of Justice, State of Victoria.
- Sjoberg, L. (1969). Alcohol and gambling. *Psychopharmacology*, 14 (4), 284-298.

Jessica Tanner, Alexandra S. Drawson, Christopher J. Mushquash, Aislin R. Mushquash & Dwight Mazmanian (2017): Harm reduction in gambling: a systematic review of industry strategies, *Addiction Research & Theory*, DOI: 10.1080/16066359.2017.1310204.

Victoria Department of Human Services. (2002). Annual report, 2001-2002. Victoria, Australia: Author.

Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada, 2012.

Wood, R., & Williams, R. A. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13, 1123-1141.

Williams, R.J. (2010). Pre-Commitment as a Strategy for Minimizing Gambling-Related Harm. White Paper prepared for Unisys Australia Pty Limited and Responsible Gaming Networks (Victoria, Australia). July 8, 2010. Submission to Parliament of Australia Inquiry into Pre-Commitment Systems. <http://hdl.handle.net/10133/1287>.

Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3121>.

Welte, J.W., Barnes, G.M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M-C, O., Parker, J. (2001). Alcohol and gambling pathology among U.S. adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, 62(5), 706-7128.

Young, M & Tyler, 'Mediating markets: gambling venues, communities and social harm', *Gambling Research*, vol. 30, no. 1, pp.50-65, 2008.

ALLEGATO 1 : REGOLAMENTO PER IL CONTRASTO AL FENOMENO DELLA LUDOPATIA DERIVANTE DALLE FORME DI GIOCO LECITO



Regolamento per il contrasto al fenomeno della Ludopatia derivante dalle forme di gioco lecito

Previste ed autorizzate ai sensi del TULPS R.D. 18 giugno 1931 n. 773 e s.m.i. nonché della L.R. Lombardia n. 8/2013

Approvato dall'Assemblea dei Sindaci in data 27 Novembre 2017

Art. 1 - Ambito di applicazione

1. Il presente Regolamento detta le regole di svolgimento delle attività di gioco lecito, previste ed autorizzate ai sensi del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza R.D. 18 giugno 1931 n. 773 e s.m.i. (TULPS), nonché dalla legge regionale Lombardia n. 8/2013, dalla D.G.R. n. 1274 /2014 e dal Regolamento Regionale n. 5/2014 e s.m.i.
2. Sono oggetto del presente Regolamento tutte le attività di gioco lecito, effettuate nelle tipologie di esercizi indicate nel D.M. Economia e Finanze n. 30011 del 30 luglio 2011, articolo 3, il cui esercizio avvenga anche sulla base di specifica concessione rilasciata dall'amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS), e che prevedano vincite in denaro:
 - attività di gioco utilizzando apparecchi meccanici e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento (previsti e disciplinati dall'art. 110 comma 6 lettera a) e b) del TULPS R.D. n. 773/1931, sia in pubblici esercizi che in altri esercizi o aree aperte al pubblico, o in sale da gioco, sale scommesse e/o ambienti dedicati al gioco);
 - attività di gioco esercitato mediante apparecchi tra loro collegati in tempo reale, alla rete e ad un server centrale presente nella sala dove sono installati, comunicante costantemente con un server nazionale centralizzato che gestisce le vincite (sale VLT - videolottery - sale SLOT);
 - attività di scommesse su competizioni ippiche, sportive e su altri eventi;
 - attività di gioco esercitato mediante lotterie istantanee su piattaforma virtuale e/o con tagliando cartaceo (gratta e vinci, 10 e lotto, eccetera), venduti direttamente dall'esercente o acquistabili attraverso distributori automatici, ad eccezione del gioco del bingo, i giochi del lotto, superenalotto e del totocalcio.
3. Sono esclusi dalla disciplina del presente regolamento tutti i giochi che non sono ricompresi nell'articolo precedente ovvero:
 - i giochi tradizionali di abilità fisica, mentale o strategica nei quali l'elemento di abilità sia preponderante rispetto all'elemento aleatorio, quali ad esempio biliardo, calciobalilla, bowling, flipper, freccette e giochi da tavolo e di società (Dama, Scacchi, Monopoli, Scarabeo, Risiko, eccetera), nonché giochi tramite l'utilizzo di specifiche console (Playstation, Nintendo, Xbox, eccetera) a condizione che gli stessi non siano effettuati attraverso l'utilizzo di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici che prevedono vincite in denaro;
 - il gioco del bingo (sostitutivo del tradizionale gioco della tombola);
 - i giochi del lotto, superenalotto e del totocalcio;
 - gli apparecchi e congegni per il gioco lecito di tipo elettromeccanico, privi di monitor, attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica, attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche, di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a 1 Euro, che distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione

della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie.

Art. 2 - Finalità

1. L'Amministrazione comunale si prefigge l'obiettivo di garantire che la diffusione del gioco lecito sul proprio territorio, e nei locali ove esso si svolge, avvenga riducendo gli effetti pregiudizievoli – peraltro, già apprezzabili e documentati – per la salute pubblica, il risparmio familiare, la serenità familiare, l'integrità del tempo di lavoro, la sicurezza urbana, il decoro e la viabilità; ciò al fine di limitare le conseguenze sociali dell'offerta di gioco su fasce di consumatori psicologicamente più deboli e, non secondariamente, di creare un argine a forme di dequalificazione territoriale e di infiltrazione criminale nell'economia cittadina, quale ad esempio il prestito a usura per debiti contratti al gioco, anch'esse già in atto.
2. L'Amministrazione intende, inoltre, disincentivare il gioco compulsivo anche attraverso iniziative di informazione e di educazione; intende favorire l'aggregazione sociale, la condivisione di un'offerta pubblica e gratuita pensata per valorizzare il tempo libero, e ciò al fine di promuovere la generazione di relazioni positive, in mancanza delle quali, potrebbero originarsi pericolose forme di disgregazione civile.
3. Le procedure disciplinate dal presente Regolamento si informano, in particolare, ai seguenti principi:
 - a) tutela dei minori e della famiglia;
 - b) tutela degli utilizzatori, con particolare riferimento alla necessità di contenere i rischi connessi alla moltiplicazione delle offerte, delle occasioni e dei centri di intrattenimento aventi come oggetto il gioco d'azzardo, in funzione del benessere pubblico e nell'ottica di prevenire il gioco d'azzardo patologico;
 - c) contenimento dei costi sociali, umani ed economici, derivanti dall'assiduità al gioco d'azzardo, con particolare riferimento alle ricadute negative che detta assiduità comporta nel contesto familiare e per la popolazione anziana, sia in termini di sovra- indebitamento (con possibile ricorso al prestito a usura) sia di auto segregazione dalla vita di relazione e affettiva;
 - d) necessità di ridurre il danno derivante dalla sindrome da Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) e dalle ricadute negative che essa - oltre che in termini di ingente spesa sanitaria - determina nella dimensione privata, lavorativa e cittadina;
 - e) tutela della sicurezza urbana, del decoro urbano, della quiete della collettività.
4. Le finalità sopra indicate devono essere temperate con la salvaguardia dell'iniziativa di impresa e della concorrenza, così come costituzionalmente stabilito.

Art. 3 - Divieti

1. È fatto divieto di ingresso ai minori di anni diciotto nei seguenti esercizi ed aree:
 - a) nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro che si trovino interne alle sale bingo;
 - b) nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati i videoterminali di cui all'articolo 110 comma 6 lettera a) e b) del TULPS R.D. n.773/1931;
 - c) nei punti di vendita in cui si esercita come attività principale quella di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi;
 - d) nelle aree dei pubblici esercizi ove sono installati apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in numero superiore a tre.
2. La violazione del divieto, di cui alle lettere a) b) e c), è punita ai sensi dell'articolo 24 commi 21 e 22 del D.L. n. 98/2011 convertito nella legge n. 111/2011. A tal fine il titolare dell'esercizio commerciale, del locale ovvero del punto di offerta del gioco con vincite in denaro ha l'obbligo di identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta. La violazione del divieto di cui alla lettera d) del comma precedente è sanzionata ai sensi dell'articolo 9 comma 4 del presente regolamento.
3. Fermo restando gli obblighi dell'articolo 7 comma 5 del D.L. n. 158/2012 convertito nella legge n. 189/2012 di indicare formule di avvertimento sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro, nonché le relative probabilità di vincita, è fatto divieto a qualunque esercizio aperto al pubblico mostrare e trasmettere con qualunque messaggio pubblicitario la vincita effettuata, compresa l'esposizione di copie fotostatiche di biglietti "gratta e vinci" o tagliandi di lotterie di qualunque genere, che abbiano determinato vincite nell'esercizio.
4. Fatte salve le sanzioni previste nei confronti di chiunque eserciti illecitamente attività di offerta di giochi con vincite in denaro, è vietata la messa a disposizione presso qualsiasi esercizio aperto al pubblico di apparecchiature che, attraverso la connessione telematica, consentano ai clienti di giocare sulle piattaforme di gioco on line gestite da soggetti privi di qualsivoglia titolo concessorio o autorizzatorio rilasciato dalle competenti autorità nazionali, per ottenere vincite in denaro.

Art. 4 - Procedure per l'installazione degli apparecchi da gioco e per l'apertura di sale da gioco e sale scom-

messe

1. L'apertura di sale da gioco di cui all'articolo 86 del TULPS ed ambienti dedicati al gioco effettuato mediante apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento e riconducibili alla definizione dell'articolo 110 del TULPS R.D. n. 773/1931 sono soggetti a licenza rilasciata dall'amministrazione comunale ai sensi e per gli effetti del TULPS medesimo.
2. Alla medesima licenza è soggetto l'aumento del numero di apparecchi, il trasferimento di sede, l'ampliamento della superficie complessiva destinata al gioco, ed ogni modifica societaria relativa all'individuazione dell'esercente.
3. L'apertura di sale scommesse di cui all'articolo 88 del TULPS nonché l'installazione in ambienti dedicati al gioco di apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento e riconducibili alla definizione dell'articolo 110 comma 6 lettera b) del TULPS R.D. n. 773/1931 sono soggetti a licenza rilasciata dalla Questura ai sensi e per gli effetti del TULPS medesimo.
4. L'apertura ed il trasferimento di sede delle sale da gioco dell'art. 86 TULPS di cui al primo comma, delle sale scommesse dell'art. 88 TULPS di cui al terzo comma, nonché l'installazione di apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento e riconducibili alla definizione dell'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) del TULPS, sono soggetti prima del rilascio della licenza, da parte dell'autorità competente, alla verifica della distanza di mt 500 da luoghi sensibili nel rispetto di quanto previsto dalla legge regionale Lombardia n. 8/2013 modificata dalla legge regionale n. 11/2015, dalla DGR n. 1274/2014 e dal Regolamento Regionale n. 5/2014 come modificato dal Reg. Regionale n. 10/2015.
5. L'installazione di apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento e riconducibili alla definizione dell'articolo 110 TULPS comma 6 lettere a) e b), in esercizi già in possesso della licenza o SCIA di somministrazione di alimenti e bevande, è soggetta a comunicazione preventiva da parte della ditta installatrice degli apparecchi medesimi. Tale comunicazione dovrà contenere gli estremi identificativi degli esercizi nei quali sarà effettuata l'installazione o la sostituzione degli apparecchi in questione e la tipologia degli apparecchi installati, e dovrà essere presentata al Comando di Polizia Locale del comune di appartenenza con almeno tre giorni di anticipo.

Art. 5 - Ubicazione dei locali e installazione degli apparecchi da gioco

1. Così come stabilito dalla Legge regionale n. 8 del 21 ottobre 2013 modificata dalla legge regionale n. 11/2015, dalla D.G.R. n. 1274/2014 e dal Regolamento Regionale n. 5/2014 come modificato dal Reg. Regionale n. 10/2015 è vietata l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in qualunque esercizio aperto al pubblico che si trovi a una distanza, determinata dalla Giunta regionale entro il limite massimo di 500 metri (calcolata considerando la soluzione più restrittiva tra quella che prevede un raggio di 500 metri dal baricentro del luogo sensibile ovvero dall'ingresso considerato come principale), da istituti scolastici di ogni ordine e grado, luoghi di culto, impianti sportivi, strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o sociosanitario, strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile e oratori.
2. Ai sensi dell'articolo 5 comma 2 della legge regionale n. 8/2013 e s.m.i. sono considerati luoghi sensibili in aggiunta a quelli previsti dalla legge regionale, i seguenti:
 - esercizi di compro-oro, argento ed oggetti preziosi;
 - agenzie di pegni e prestiti.
3. È fatto divieto all'interno di circoli privati ed associazioni di qualunque natura e finalità, di installare e far funzionare apparecchi e congegni meccanici, semiautomatici ed elettronici finalizzati al trattenimento e riconducibili alla definizione dell'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) del TULPS. L'eventuale violazione del divieto da parte di un'associazione o circolo comporterà l'automatico diniego, da parte dell'amministrazione comunale, dell'eventuale patrocinio richiesto dall'associazione o circolo stesso per future manifestazioni o eventi di qualunque genere, nonché il diniego di eventuale occupazione di suolo pubblico per qualunque genere di attività.
4. Non è in alcun caso consentita l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito e/o distributori automatici per la vendita di lotterie istantanee su piattaforma virtuale e/o con tagliando cartaceo (gratta e vinci, 10 e lotto, eccetera) all'esterno di esercizi aperti al pubblico sia di natura commerciale, artigianale che di servizi, anche se su spazi privati.

Art. 6 - Orari di esercizio delle attività

- a) Il funzionamento degli apparecchi da gioco di cui all'articolo 110 comma 6 lettera e b) ovunque installati è vietato dalle ore 23.00 alle ore 09.00.

Art. 7 - Modalità di esercizio dell'attività

1. Fermo restando i divieti di cui al precedente articolo 3, l'attività oggetto del presente regolamento è svolta nel rispetto delle seguenti prescrizioni:

- a. è obbligo esporre all'interno del locale i titoli autorizzativi all'esercizio dell'attività di gioco;
- b. è obbligo esporre all'interno del locale ove sono installati e fatti funzionare gli apparecchi di cui all'art. 110 comma 6 e 7 nonché nelle sale scommesse ed ambienti dedicati al gioco, la tabella dei giochi proibiti;
- c. è fatto obbligo esporre in modo chiaro e ben visibile le indicazioni di utilizzo degli apparecchi, l'indicazione dei valori relativi al costo della partita, le regole del gioco, le probabilità di vincita e la descrizione delle combinazioni o sequenze vincenti;
- d. l'obbligo di informazione del divieto del gioco per i minori mediante cartelli aventi dimensioni minime cm 30 x cm 40, in lingua italiana, inglese, francese e spagnolo in caratteri chiaramente leggibili.

2. All'interno di ciascun locale deve essere esposto un ulteriore cartello di dimensioni 30x40, esposto in modo chiaro e ben visibile, contenente le informazioni che consentano al giocatore di effettuare un autotest teso a individuare la possibilità di rischio cui incorre lo stesso giocatore nonché le informazioni circa il personale specializzato della competente ASST cui rivolgersi per contrastare la dipendenza patologica al gioco.

Art. 8 - Ulteriori misure di contenimento del fenomeno

1. L'Amministrazione comunale non effettuerà locazione di immobili o aree o concessione di suolo pubblico o privato di cui ha la disponibilità a qualunque titolo, quando negli stessi si intenda aprire una sala da gioco, una sala scommesse, o procedere all'installazione di apparecchi di cui all'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) nonché vendita di tagliandi gratta e vinci. L'eventuale concessione di aree pubbliche finalizzate alla somministrazione, commercio, vendita della stampa, attività artigianali o qualunque altra attività di servizi è espressamente subordinata all'inserimento all'interno del contratto di apposita clausola di divieto di apertura di sala da gioco, una sala scommesse, e/o installazione di apparecchi di cui all'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) nonché la vendita di tagliandi gratta e vinci. Il mancato rispetto di tale clausola da parte del concessionario comporterà la revoca della concessione medesima. In caso di rinnovo o proroga delle concessioni esistenti si provvederà all'inserimento di tale clausola di divieto.

2. In tutti gli ambienti e locali pubblici appartenenti o comunque riconducibili all'amministrazione comunale, il wi-fi pubblico non può abilitare l'accesso a siti che consentano il gioco on line in qualunque forma e modalità essi siano strutturati. L'amministrazione si fa promotrice della stesura di un codice etico da sottoporre alle associazioni finalizzato alla limitazione del gioco on line.

3. Le società controllate o partecipate dall'Amministrazione comunale o alle quali l'Amministrazione stessa ha affidato in concessione locali per la gestione di servizi pubblici o di interesse pubblico non possono accogliere richieste di pubblicità relative all'esercizio del gioco lecito, sia attraverso sale dedicate che attraverso l'installazione di apparecchi di cui all'articolo 110 comma 6 lettere a) e b) del TULPS.

4. Laddove installati videogiochi dell'art 110 comma 6 lettere a) e b) del TULPS è vietata l'installazione di insegne luminose a luce continua o intermittente all'interno dei locali che siano visibili all'esterno degli stessi, o all'esterno degli esercizi aperti al pubblico e delle aree, che richiamino in qualunque modo o forma l'attività di gioco effettuata all'interno dei medesimi.

5. In prossimità di ciascuna sala da gioco o sala scommesse, per assicurare un efficace controllo e prevenzione di fenomeni che mettano in pericolo la sicurezza urbana, l'amministrazione valuterà l'opportunità ad installare telecamere di sorveglianza le cui riprese e dati saranno trattate nel rispetto della privacy e di quanto previsto dal D.Lgs. n. 196/2013.

6. Le sale scommesse ove installati i videogiochi dell'art. 110 comma 6 lettera b) del TULPS e le sale da gioco autorizzate, nel caso in cui i locali dispongano superfici illuminanti, dovranno obbligatoriamente garantire che gli ambienti ove avviene il gioco siano illuminati per almeno il 40% del totale della superficie dei rapporti aeroilluminanti previsti dalla normativa vigente, da luce naturale diretta.

7. L'Amministrazione si impegna, attraverso la raccolta e l'aggiornamento periodico dei dati, a monitorare puntualmente gli indicatori quanti-qualitativi descrittivi dell'incidenza del fenomeno su territorio e cittadini e ad adottare conseguentemente tutte le azioni che si rendessero necessarie.

Art. 9 - Sanzioni

1. Ferme restando le sanzioni previste dal D.L. 6 luglio 2011 n. 98 convertito nella legge 15.7.2011 n. 111, il compito di far osservare le disposizioni del presente regolamento è attribuito in via primaria alla Polizia locale cui spetta l'accertamento e la contestazione delle violazioni. Per l'accertamento delle violazioni sono altresì competenti tutti gli altri organi di controllo.

2. Gli atti di accertamento ed il procedimento di contestazione e sanzione degli illeciti eventualmente riscontrati sono regolati in base alla Legge 24 novembre 1981 n. 689 ed in base alla delibera della Giunta Comunale adottata ai sensi del secondo comma dell'art. 16 della Legge per la determinazione della sanzione pecuniaria in misura ridotta.

3. Ai sensi dell'art. 13 della citata Legge, i pubblici ufficiali possono, per l'accertamento delle violazioni, procedere a rilievi fotografici e ad ogni altra operazione tecnica necessaria.
4. Le infrazioni alle disposizioni del presente regolamento comportano l'applicazione di una sanzione amministrativa pecuniaria pari ad Euro 500,00, ove non sia diversamente previsto.

Art. 10 - Norme Transitorie

1. Le disposizioni del presente regolamento entreranno in vigore a partire dal sessantesimo giorno dall'approvazione di ciascun Consiglio comunale dei comuni dell'Ambito territoriale di Seriate.
2. Le attività già esistenti e funzionanti alla data di entrata in vigore del presente regolamento dovranno adeguarsi entro e non oltre 180 giorni.

ALLEGATO 2 : CODICE ETICO

CODICE ETICO DI AUTOREGOLAMENTAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO PER PUBBLICI ESERCIZI

Questo locale ha **liberamente scelto di aderire** al CODICE ETICO DI AUTOREGOLAMENTAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO e di applicarne le indicazioni.

Il presente Codice Etico è stato redatto dal Tavolo Provinciale per la Prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico coordinato da ATS Bergamo e costituito da referenti di: Ascom, ASST Bergamo Est, ASST Bergamo Ovest, ASST Papa Giovanni XXIII, Ass. Giocatori Anonimi, Ass. Libera, Ass. Provinciale Polizia Locale, Caritas Bergamo, Comune di Bergamo, Concooperative - Federsolidarietà, Confesercenti, Consiglio di Rappresentanza dei Sindaci, L'Eco di Bergamo, Prefettura, Questura, Sindacato - CGIL, Sindacato - CISL, Tavolo Enti Accreditati, Tavolo Terzo Settore. Obiettivo del presente Codice Etico è quello di **tutelare la salute dei giocatori e ridurre il rischio di sviluppare una dipendenza da gioco.**

Il gestore di questo locale, oltre ad osservare in modo rigoroso le disposizioni di legge e in particolare il divieto di gioco d'azzardo per i minorenni, si impegna a:

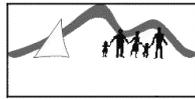
- **non prestare denaro** ai giocatori;
- adottare strategie per **favorire il controllo del tempo** (per es. apponendo orologi ben visibili o se possibile orologi a timing sonoro, ...);
- rendere **effettivamente fruibili** i giochi di intrattenimento alternativi, previsti dal comma 7 art. 10 del TULP (per es. freccette, biliardino, tavoli da stecca, ...);
- **delimitare/differenziare lo spazio slot machine** dal resto del locale con elementi di separazione ambientale, come previsto dal regolamento regionale n.5 del 16/12/2014;
- **sostenere attivamente il divieto d'accesso ai minori agli spazi slot, sensibilizzando chi intende giocare con minori al seguito** e apponendo la cartellonistica di divieto d'accesso ai minori prevista dall'art 7 DL 158 del 13/9/2012;
- **limitare la pubblicità del gioco d'azzardo e ad applicare in modo rigoroso le disposizioni sulla pubblicità previste** dalla Legge n. 189 - 8 novembre 2012 (Decreto Balduzzi), in particolare per quanto disposto dall'art. 7 comma 4 bis che stabilisce che *"La pubblicità' dei giochi che prevedono vincite in denaro deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco"*;
- **disincentivare il consumo di alcolici** nello spazio slot:
 - sensibilizzando i giocatori a non consumare alcolici durante il gioco,
 - somministrando alcolici **esclusivamente** al banco e al tavolo,
 - non somministrando/vendendo alcolici in prossimità delle slot a chi sta giocando,
 - non predisponendo supporti per bicchieri in prossimità delle slot machine;
- non collocare le slot machine **in aree fumatori**;
- esporre in modo visibile le **reali percentuali di vincita** delle slot;
- esporre in modo visibile i **materiali informativi messi a disposizione dall'ATS**;
- esporre sulle slot il numero verde ATS;
- collaborare a momenti di **sensibilizzazione e prevenzione** al Gioco Patologico;
- esporre in modo visibile il presente **codice etico**.

Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ATS Bergamo



MIND
THE GAP