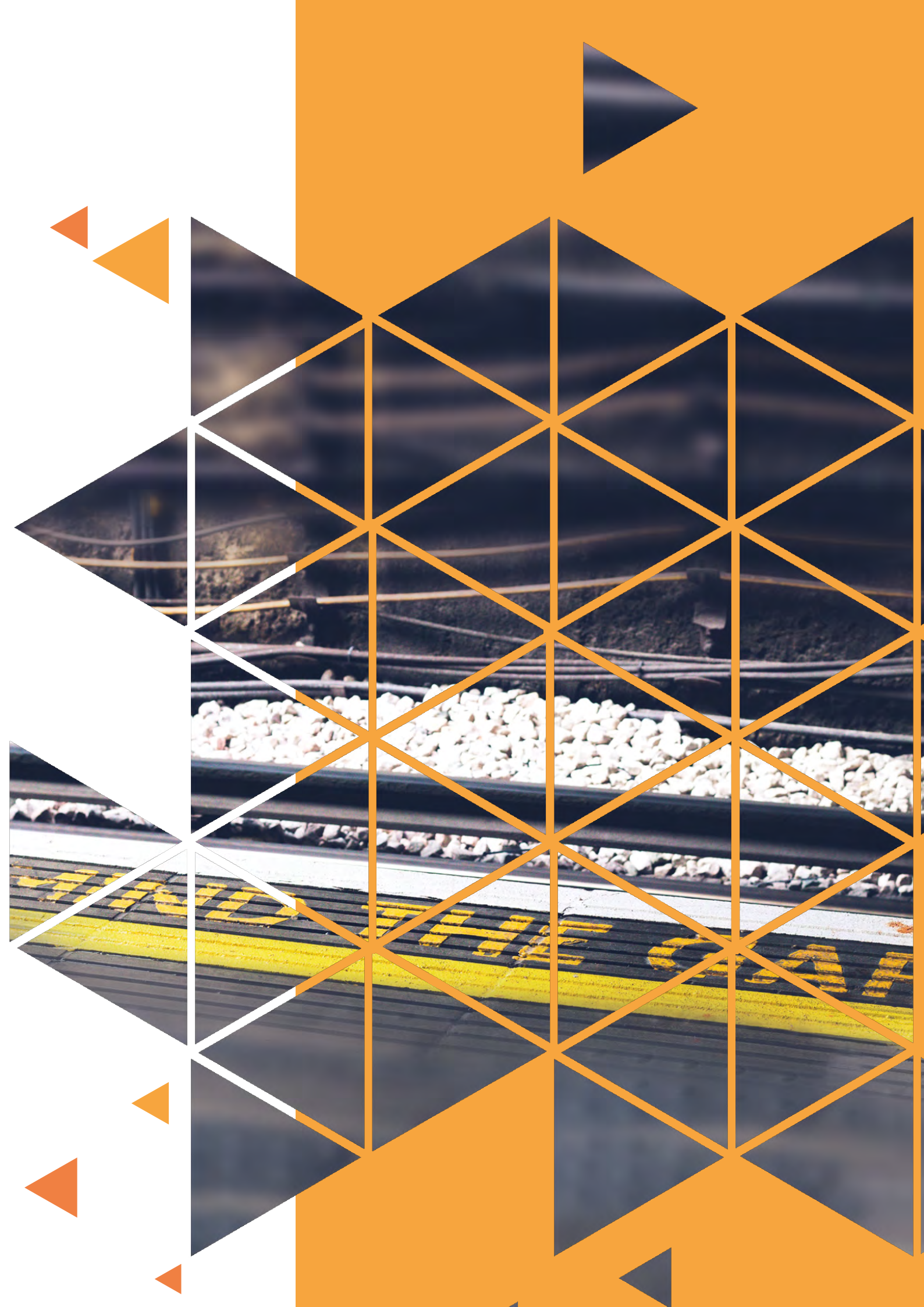


**LINEE GUIDA PER LA  
REGOLAMENTAZIONE  
E IL CONTRASTO  
AL GIOCO D'AZZARDO**

# **MIND THE GAP**

**Una rete per  
il Distretto  
Bergamo Est**



# LINEE GUIDA PER LA REGOLAMENTAZIONE E IL CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO

## **Documento redatto a cura di:**

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

Il documento è stato condiviso all'interno del tavolo "Contrasto e regolamentazione" istituito tra i partner del progetto "Mind the Gap"

**Per informazioni e contatti:** Cooperativa Sociale Il Piccolo Principe  
email: [comunicazione@piccoloprincipe.org](mailto: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**

<b>CAPITOLO 1: PREMESSA</b>	<b>6</b>
<b>CAPITOLO 2: LE DIMENSIONI DEL FENOMENO</b>	<b>7</b>
<b>CAPITOLO 3: LA DEFINIZIONE DI UN MODELLO DI VERBALE</b>	<b>8</b>
<b>CAPITOLO 4: INDICAZIONI PER LA STESURA DI UN REGOLAMENTO DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO DI DISTRETTO</b>	<b>10</b>
4.1 SINTESI DELLE VALUTAZIONE DELLE AZIONI DI REGOLAMENTO	10
4.1.1 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELL'OFFERTA	10
4.1.2 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DELLA DOMANDA	14
4.1.3 AZIONI DI RIDUZIONE DEL DANNO	16
4.2 SINTESI DELLE POSSIBILI AZIONI IMPLEMENTATIVE DA VALUTARE	18
4.2.1 AZIONI VOLTE ALLA RIDUZIONE DEL DANNO	18
4.2.2 AZIONI VOLTE A RIDURRE L'OFFERTA	24
4.3 IL RUOLO DELLE AMMINISTRAZIONI LOCALI NEL CONTRASTO DEL GIOCO D'AZZARDO	26

Sommario



# CAPITOLO 1: PREMESSA

**Mind the Gap** è un progetto ambizioso che prevede, tra le tante azioni, anche:

- l'adozione di un **modello di verbale di ispezione** dei locali con installati apparecchi da gioco omogeneo sul territorio del Distretto Bergamo Est;
- 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.

Relativamente all'azione di controllo da parte della Polizia Locale erano in atto sul territorio procedure diversificate, con utilizzo di diversi modelli di verbali da parte delle singole Polizie Locali.

Relativamente all'azione di regolamentazione la situazione di partenza era costituita dall'adozione da parte di 4 dei 7 Ambiti afferenti al Distretto (Seriata, Grumello, Val Cavallina, Valle Seriana Superiore e Val di Scalve) del **"Regolamento per il contrasto al fenomeno della Ludopatia derivante dalle forme di gioco lecito"** elaborato dall'Ambito di Seriate, a seguito di un processo significativo di condivisione territoriale e interistituzionale sul tema.

Tale Regolamento è oggetto di analisi del presente documento. Tale processo, supportato dall'Unità Operativa Prevenzione Dipendenze dell'ATS di Bergamo, ha coinvolto operatori dei servizi sociali, Polizia locale dell'Ambito di Seriate<sup>1</sup>, Associazioni di Categoria ASCOM e CONFESERCENTI, realtà del Privato sociale, nonché un legale esperto in materia.

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

Il presente documento è frutto di un duplice percorso:

1. confronto interno al Tavolo Contrasto rispetto a procedure, modalità, buone prassi per l'effettuazione dei controlli e definizione di un modello di verbale omogeneo per tutto il territorio di Distretto;
2. valutazione scientifica delle azioni contenuto nel Regolamento adottato e valutazione di efficacia, fattibilità e applicabilità.

Questo secondo processo si è realizzato attraverso le seguenti fasi:

1. Analisi del Regolamento in atto, individuazione di azioni, obiettivi, target di riferimento;
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. Realizzazione di una 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 applicabilità del regolamento attraverso il coinvolgimento del Tavolo Contrasto e regolamentazione e di 38 rappresentanti e interlocutori significativi dei 7 Ambiti coinvolti.

La finalità era 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 in un nuovo regolamento distrettuale.

## CAPITOLO 2: LE DIMENSIONI DEL FENOMENO

Il gioco d'azzardo, da sempre presente nella nostra cultura, ha assunto negli ultimi 10-15 anni dimensioni e caratteristiche preoccupanti, che coinvolge persone di diverse fasce di età ed estrazione sociale.

Nel 2018 sono stati "giocati" nel Distretto Bergamo Est oltre 540 milioni di euro al gioco d'azzardo, considerando esclusivamente solo il gioco fisico (escluso il gioco on line).

Si tratta di una somma considerevole che corrisponde a una media pari a 1.705 euro pro-capite se rapportata alla popolazione maggiorenne.

Circa il 75% di tali importi deriva dagli apparecchi (VLT, AWP), cui seguono a molta distanza le lotterie (11%), il gioco del Lotto (7,6%), i giochi a base sportiva (4%).

La diffusione dell'offerta di gioco è ampia e capillare.

Sono 493 i locali presenti sul territorio del Distretto con installati apparecchi da gioco, pari a 1,6 locale ogni 1000 cittadini maggiorenni residenti (tasso provinciale 1,5).

Gli apparecchi complessivamente installati sul territorio sono invece oltre 2.300 (dato 2017 più recente disponibile).

Anche i dati provenienti dalle indagini campionarie confermano l'ampia dimensione del fenomeno.

L'indagine ESPAD Bergamo realizzata nel 2018 in scuole superiori della provincia di Bergamo mostra come il **34,4%** degli **studenti di 15-19 anni** abbia giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi e come l'esperienza di gioco sia stata sperimentata anche dal **31,6% dei minorenni**, nonostante il divieto di legge.

Il **4%** degli studenti è risultato essere un **"giocatore a rischio"** e il **2%** **"giocatore problematico"**.

L'indagine realizzata nel 2017 dall'Istituto Superiore di Sanità mostra come il **39,3%** della **popolazione adulta** abbia giocato d'azzardo nell'ultimo anno e come il **6,9%** sia un giocatore a **"basso o medio rischio"**, mentre il **3%** un **giocatore "problematico"**. Rapportando tali dati alla popolazione residente nel Distretto Bergamo Est emergerebbero circa **9.500 giocatori problematici**.

Il gioco d'azzardo è ampiamente diffuso anche tra la **popolazione anziana**.

Un'indagine realizzata nel 2014 da ATS Bergamo in collaborazione con Istituto di Fisiologia Clinica del CNR di Pisa tra la popolazione di 65-84 anni residente in provincia ha evidenziato in questo target di età la presenza di un **8,7% di persone a rischio o problematico (quasi 6.000 persone)** se rapportate alla popolazione residente nel territorio del Distretto Bergamo Est).

La dimensione del fenomeno, la sua complessità e le ricadute sul piano della salute, nonché gli impatti sulle condizioni familiari, sociali ed economiche, rendono necessario mantenere elevata l'attenzione e adottare strategie atte a regolamentare e ridurre l'offerta, contenere la domanda, ridurre i danni alla salute, sociali ed economici per individui, comunità e società.

# CAPITOLO 3: LA DEFINIZIONE DI UN MODELLO DI VERBALE

Il Tavolo contrasto, alla luce dell'esperienza già matura da alcune Polizie Locali, ha concordato per l'adozione del seguente modello di verbale.

## VERBALE DI ISPEZIONE DI PUBBLICO ESERCIZIO

(Art. 13 Legge n. 689/81)

L'anno \_\_\_\_\_ il giorno \_\_\_\_\_ del mese di \_\_\_\_\_ alle ore \_\_\_\_\_ in località \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (BG) via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_

i \_\_\_\_\_ sottoscritt \_\_\_\_\_  
ha/hanno eseguito l'ispezione per il seguente motivo: controllo di polizia amministrativa e giudiziaria, presso l'attività denominata \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

tel. \_\_\_\_\_ fax \_\_\_\_\_

mail/pec \_\_\_\_\_

di cui è titolare \_\_\_\_\_

nat. a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_

residente a \_\_\_\_\_ in via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_

Durante l'ispezione eseguita alla presenza del sig. \_\_\_\_\_

nat. a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_

residente a \_\_\_\_\_ via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_

identificato con \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_ rilasciata da \_\_\_\_\_

in data \_\_\_\_\_ scadenza \_\_\_\_\_

in qualità di \_\_\_\_\_

ha/hanno rilevato le seguenti difformità:

- Mancata **indicazione su ogni apparecchio** dedicato al gioco d'azzardo lecito della data del collegamento alle reti telematiche e della data di scadenza del contratto stipulato tra esercente e concessionario per l'utilizzo degli apparecchi (art. 5 comma 6 bis, l.r. 8/2013 in combinato con art. 10, comma 1-ter sanzione unica € 500,00).
- Omessa individuazione di un'unica area dedicata all'installazione degli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito, in modo da garantire la visibilità e sorveglianza da parte del gestore e delimitazione della stessa con colonnine a nastro o corda (art. 4 comma 2, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00 ad € 5.000,00)
- Installazione irregolare degli apparecchi in posizione non frontale l'uno rispetto all'altro e/o finestre dell'area oscurate (art. 4 comma 3, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00 ad € 5.000,00)
- Installazione degli apparecchi all'esterno dei locali (art. 4 comma 4, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00 ad € 5.000,00)
- Mancata esposizione all'interno del locale in maniera ben visibile al pubblico del materiale informativo reso disponibile dalle Regioni tramite Asl (ora ATS - Aziende di tutela della Salute) finalizzato ad evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio di servizi di assistenza accreditati per le persone con patologie correlate al gioco d'azzardo patologico e del decalogo delle azioni sul gioco sicuro e responsabile (art. 4 comma 4, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00 ad € 5.000,00)
- Mancata esposizione all'interno del locale in maniera ben visibile al pubblico del divieto di utilizzo, per i minori di anni 18, degli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito (art. 4 comma 4, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00



ad € 5.000,00]

- Accesso e/o utilizzo degli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito da parte di minore di anni 18, (art. 4 comma 1, Reg. 5/2014 in combinato con art. 10, comma 1-bis: sanzione da € 500,00 ad € 5.000,00)

- Mancata partecipazione ai corsi di formazione da parte del gestore, in tema di prevenzione e trattamento del gioco d'azzardo patologico, con esibizione del regolare attestato di partecipazione (art. 9 l.r. 8/2013 in combinato con art. 10, comma 3: sanzione da € 1.000,00 ad € 5.000,00)

- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Si dà atto che le eventuali inosservanze sono state contestate immediatamente alla persona presente, la quale è resa edotta che eventuali verbali d'accertamento di violazione amministrativa saranno successivamente notificati nei termini previsti dall'art. 14 comma e della L. 689/1981, fatto salvo eventuali comunicazioni all. A.G. competente.

Eventuali dichiarazioni rese dall'interessato: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Di quanto sopra è stato redatto il presente verbale che, previa lettura e conferma, viene sottoscritto dall'intervenuto e dai verbalizzanti.

Chiuso alle ore \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_

L'INTERVENUTO

I\_\_ VERBALIZZANT\_\_

# CAPITOLO 4: INDICAZIONI PER LA STESURA DI UN REGOLAMENTO DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO DI DISTRETTO

Si riporta di seguito la sintesi degli esiti del percorso di valutazione del Regolamento in atto in 4 dei 7 Ambiti di Distretto, rimandando per l'approfondimento al documento "Valutazione di efficacia delle azioni di regolamentazione".

## 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: analisi del regolamento, raccolta e confronto con la letteratura scientifica e consensus conference con esperti del settore e rappresentanti dei partner del progetto. 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
<b>Divieti</b>	Proteggere le fasce vulnerabili: minori
<b>Riduzione Orari</b> (notte + mattino)	Limitare le situazioni a rischio, es. genitori che portano i bambini a scuola, pause pranzo

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento emerse dalla valutazione e dalla Consensus
<b>Azione efficace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire monitoraggio e sanzioni</li> <li>• Favorire l'intervento da parte del gestore nel caso di violazione del divieto</li> <li>• Sensibilizzare i genitori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare la cartellonistica che indica il divieto e le relative motivazioni</li> <li>• Sensibilizzare e formare i gestori sulle modalità per far rispettare il divieto</li> <li>• Sensibilizzare i genitori</li> </ul>
<b>Azione efficace</b> se la riduzione di orari è sostanziale e omogenea sul territorio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire una riduzione sostanziale</li> <li>• Garantire coerenza territoriale</li> <li>• Intervenire negli orari a rischio per i diversi target</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espandere la zona coperta della limitazione oraria</li> <li>• Introdurre riduzioni orarie anche durante il giorno</li> </ul>

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo
<p><b>Ubicazione</b> – Distanza di 500 mt dai luoghi sensibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allontanare l'offerta</li> <li>• Allontanare i giocatori a rischio</li> <li>• Proteggere i giocatori a rischio</li> <li>• Proteggere le fasce vulnerabili della popolazione</li> <li>• Allontanare dai luoghi di aggregazione: rischio di diffusione più ampio</li> <li>• Rendere il gioco d'azzardo meno normale</li> </ul>
<p><b>Wi-Fi</b></p>	<p>Ridurre l'accesso Ridurre l'accettazione sociale</p>
<p><b>Riduzione delle concessioni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre l'offerta</li> <li>• Ridurre la visibilità</li> </ul>

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento emerse dalla valutazione e dalla Consensus
<p><b>Potenzialmente efficace</b> 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"> <li>• Considerare l'influenza di altre variabili, quali caratteristiche socio-economiche delle zone, tipologia di luogo di gioco, accettazione sociale del gioco</li> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare l'introduzione di nuove azioni per allontanare il gioco dalle zone disagiate (es. quartieri caratterizzati dalla presenza di case popolari)</li> <li>• Valutare possibili differenziazioni a seconda della grandezza dei comuni               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definire termini non derogabili per l'adeguamento</li> </ul> </li> </ul>
<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"> <li>• Gestire le licenze del gioco on-line</li> </ul>	
<p>Azione efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire una coerenza tra la normativa nazionale, regionale e locale</li> <li>• Aumentare i controlli</li> </ul>	

#### 4.1.2 Azioni volte alla riduzione della domanda

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo
<b>Pubblicità e cartellonistica</b> <b>(Esposizione Vincita e Luci intermittenti)</b>	Ridurre la visibilità
<b>Informazioni</b> (Probabilità di vincita, avvertimento rischio dipendenza)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dare informazioni</li><li>• Sensibilizzare</li><li>• Evitare il rinforzo di false credenze</li><li>• Ridurre la visibilità</li><li>• Dare informazioni</li></ul>

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento emerse dalla valutazione e dalla Consensus
<p><b>Azione efficace</b></p> <p>La pubblicità che sponsorizza il gioco contribuisce a creare un atteggiamento positivo verso il gioco e a aumentarne l'accettabilità sociale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire monitoraggio e sanzionamento</li> </ul>	
<p><b>Scarso riscontro in letteratura.</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre la quantità di materiali al fine di renderli più accessibili</li> </ul>

### 4.1.3 Azioni di riduzione del danno

Azioni presenti nel regolamento	Obiettivo
<b>Ubicazione</b> – Distanza di 500 mt dai luoghi di accesso al denaro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Allontanare i giocatori a rischio</li><li>• Proteggere i giocatori a rischio</li><li>• Limitare la disponibilità dei contanti</li></ul>
<b>Telecamere</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ridurre l'accesso</li><li>• Ridurre l'accettazione sociale</li></ul>
<b>Ambiente e Illuminazione</b>	Ridurre i fattori di rischio
<b>Auto-test Info servizi</b>	Favorire l'intercettazione dei giocatori problematici e presa in carico presso servizi specializzati/consulenza



Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento emerse dalla valutazione e dalla Consensus
<b>Potenzialmente efficace</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<p>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</p>		
<p><b>Azione efficace</b> 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare contesti di gioco che facilitino il senso del tempo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• Introdurre altre azioni che interrompano le sessioni di gioco e favoriscono il senso del tempo</li> </ul>
<p><b>Azione potenzialmente efficace</b> per favorire intercettazione giocatori problematici e patologici</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire la visibilità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Includere nei materiali test di autovalutazione Renderli più visibili</li> <li>• Fornire informazioni ai gestori sui servizi</li> </ul>

## 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 rivolte alla riduzione del danno

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

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> <p>Potenzialmente efficace, <b>da approfondire</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integrare questa azione con azioni per tenere traccia del tempo dedicato al gioco.</li> <li>Richiede una forte collaborazione con la Polizia locale e la Questura.</li> <li>È importante contenere il rischio di aumentare l'importo utilizzato per ogni singola giocata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>È un'azione emersa come realizzabile dal confronto con i gestori di locali con apparecchi da gioco.</li> <li>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.</li> <li>Ulteriori azioni per facilitare la consapevolezza del tempo potrebbero essere valutate in collaborazione con i gestori.</li> </ul>

Possibili azioni implementative		Obiettivo	Target a cui è rivolta
Area	Azione specifica		
<b>Azioni rivolte alla riduzione del tempo</b>	Introdurre il divieto di fumare nelle aree da gioco	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interrompere il gioco</li> <li>• Proteggere i giocatori a rischio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocatori</li> <li>• Giocatori problematici</li> </ul>
	Introdurre divieto di somministrazione di alcol nelle zone da gioco	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proteggere i giocatori a rischio</li> <li>• Riduzione del danno</li> <li>• Interrompere il gioco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocatori</li> <li>• Giocatori problematici</li> </ul>
<b>Introdurre forme di supporto ai gestori</b>		Riduzione del danno	Giocatori problematici
<b>Introdurre test di screening ad uso dei gestori</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incremento consapevolezza da parte dei giocatori problematici</li> <li>• Riduzione del danno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocatori a rischio</li> <li>• Giocatori problematici</li> </ul>

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
<p><b>Azione efficace</b> il divieto di fumo nei luoghi di gioco favorisce l'interruzione del gioco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sono necessarie azioni di controllo (anche attraverso sensori automatici) e sanzionamenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coinvolgere gli esercenti, i vigili del fuoco e i produttori di sistemi anti-incendio.</li> <li>• Valutare opportunità di adottare sistemi anti-incendio che si attivano in automatico</li> </ul>
<p><b>Azione efficace</b> 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"> <li>• Sono necessarie azioni di controllo</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coinvolgere gli esercenti</li> </ul>
<p><b>Azione potenziale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrare con momenti di formazione.</li> <li>• Garantire spazio di confronto su timori e resistenze nell'affrontare un giocatore problematico.</li> <li>• Fornire strategie e competenze specifiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<p><b>Azione potenziale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questo tipo di azioni potrebbe essere rinforzato dall'utilizzo della smart card per giocare.</li> </ul>	

Possibili azioni implementative		Obiettivo	Target a cui è rivolta
Area	Azione specifica		
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocatori a rischio</li> <li>• Giocatori problematici</li> </ul>

Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
<b>Azione efficace</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Questo tipo d'azione è efficace se obbligatoria e se si facilita il gap tra l'intenzione di autoescludersi e l'effettivo comportamento.</li><li>• Anche questa azione potrebbe essere rinforzata dall'utilizzo della smart card per giocare.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il coinvolgimento dei gestori potrebbe fornire un supporto sociale e un ambiente protettivo ai giocatori in carico ai Servizi.</li></ul>

#### 4.2.2 Azioni volte a ridurre l'offerta

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



Evidenze	Condizioni che aumentano l'efficacia	Indicazioni di miglioramento
Potenzialmente efficace	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da integrare con altri vincoli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<p>Questa azione è stata suggerita dagli esperti all'interno della Consensus Conference. La riduzione dell'offerta è suggerita in letteratura come efficace per ridurre il gioco d'azzardo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborazione intersettoriale per garantire sgravi su più aspetti.</li> </ul>	

### 4.3 Il ruolo delle amministrazioni locali nel contrasto del gioco d'azzardo

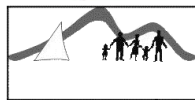
Dal lavoro di valutazione è emersa l'importanza di valorizzare il ruolo delle Amministrazioni locali nel contesto al gioco d'azzardo in quanto hanno il potere di controllare i luoghi del gioco, sono legittimate ad occuparsi di sicurezza urbana e rappresentano le istituzioni più vicine alla popolazione. 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 bisogno 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.





MIND  
THE GAP