



COMUNE DI COCQUIO TREVISAGO

Provincia di Varese

Via Roma,54 Tel 0332/975151

Fax 0332/700977

ORDINANZA SINDACALE

N. 01 del 23.01.2025

Oggetto: Disciplina dei orari di esercizio delle sale giochi autorizzate ai sensi dell'art. 86 del T.U.L.P.5. e degli orari di funzionamento degli apparecchi con vincita in denaro di cui all'art. 110, comma 6, installati negli esercizi autorizzati ex artt. 86 e 88 del T.U.L.P.S. R.D. 773/1931 e negli altri esercizi commerciali ove è consentita la loro installazione.

IL SINDACO

PREMESSO CHE

- Il report d'analisi "*Report finale Mappatura dell'offerta di gioco d'azzardo lecito e delle persone in carico ai SerD – progetto "LINK INSUBRIA: Rete Contro l'Azzardo"*", evidenzia che il disturbo da gioco d'azzardo è una problematica ampiamente dimostrata a livello scientifico ma anche come il fenomeno sia fortemente sottostimato se si prendono in considerazione i dati riferiti ai pazienti presi in carico dai SerD;
- I dati raccolti tramite l'applicativo S.M.A.R.T. dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli evidenziano come nel nostro comune siano presenti alcuni luoghi in cui è possibile praticare il gioco d'azzardo lecito, nonché un consistente volume di giocato;
- La sindrome da gioco d'azzardo è ormai qualificata dall'organizzazione Mondiale della Sanità come una malattia sociale ed una vera e propria dipendenza, caratterizzata da sintomi clinicamente rilevabili, quali la perdita del controllo sul proprio comportamento e la coazione a ripetere;
- In conseguenza dell'aumento di tale patologia tra la popolazione, già nel 2012, con il Decreto-Legge n 158 del 13 settembre, recante "*Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute*", convertito in legge, con modificazioni, dall'art. 1, comma 1, della legge 8 novembre 2012, n. 189, il legislatore aveva previsto di aggiornare i livelli essenziali di assistenza (LEA) "...con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'organizzazione mondiale della sanità";
- Con successivo Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri del 12 gennaio 2017, in attuazione dell'art. 1, comma 554, della L. 208/2015 sono stati ulteriormente aggiornati i livelli di assistenza (LEA) confermando la sindrome da gioco d'azzardo tra le dipendenze patologiche per le quali approntare strumenti di cura e riabilitazione;
- Il Legislatore nazionale è intervenuto più volte con misure dirette a contrastare il diffondersi della patologia legata al gioco d'azzardo, ad esempio con il Decreto-Legge 87/2018 (conv. L. 96/2018), prevedendo, ad esempio, disposizioni a tutela dei minori, nonché il divieto di pubblicizzazione dell'attività di gioco e scommessa.;
- Con l'Intesa raggiunta il 7.09.2017 in sede di Conferenza Unificata, ai sensi dell'art. 1, comma 936, della L. 208/2015, al fine anche di raggiungere migliori livelli di tutela della salute pubblica, è stato, tra l'altro, dato atto della necessità di prevedere limiti orari giornalieri alle attività di gioco, fermo restando che le disposizioni previste dall'Intesa non possono considerarsi allo stato direttamente o

indirettamente vincolati per gli Enti Locali, stante il mancato recepimento del contenuto dell'Intesa stessa da parte del decreto ministeriale previsto dall'art. 1, comma 936, della L. 208/2015, come più volte affermato dalla giurisprudenza anche del Consiglio di Stato (*Cons. Stato sent. n. 10581/2023, n. 7873/2023, n. 11426/2022, n. 5233/2020, n. 4496/2020 e n. 4119/2020; T.A.R. Lombardia – Milano n. 665/2021 e n. 148/2022*);

- La diffusione degli apparecchi di gioco (e con essa le c.d. occasioni di gioco) è uno dei principali fattori di rischio per l'emergere della dipendenza da gioco d'azzardo;
- La regolamentazione degli orari delle attività di gioco costituisce misura idonea a prevenire l'emergere e la diffusione della dipendenza da gioco d'azzardo considerato che mediante la riduzione degli orari è ridotta l'offerta di gioco (*Cons. Stato, sez. V, sent. n. 2497/2024*);
- I costi sociali causati dal gioco patologico sono riconducibili a costi sanitari diretti (maggiori cure mediche) ma anche indiretti (minor rendimento in ambito lavorativo, perdita di reddito, etc.) e molto spesso coinvolgono non solo l'interessato ma tutto il suo nucleo familiare, fino a creare situazioni di allarme sociale.;

RITENUTO quindi opportuno intervenire a tutela della salute pubblica della popolazione, in particolar modo, ma non solo, per i minori e gli anziani del territorio comunale, attraverso la limitazione degli orari di funzionamento degli apparecchi automatici da gioco di cui all'art. 110 comma 6 del TULPS collocati all'interno di esercizi autorizzati ex art. 86 (bar, ristoranti, alberghi, tabaccai, ricevitorie lotto, sale giochi, esercizi commerciali, etc.) ed ex art 88 (agenzie di scommesse, negozi di gioco, sale bingo, sale VLT, etc.) del TULPS (R.D. 773/1931), dando atto che compete al Sindaco la puntuale individuazione di dette limitazioni attraverso specifica ordinanza ai sensi dell'art. 50 comma7 del D.Lgs. 267/2000 ss.mm.ii – TUEL;

DATO ATTO CHE si ritiene particolarmente utile intervenire sull'orario di funzionamento nell'ottica di contrastare l'insorgere di abitudini che preludono al formarsi di patologie, contemperando peraltro valori ritenuti entrambi meritevoli di attenzione quali il diritto alla salute della popolazione e l'iniziativa economica delle imprese;

RITENUTO a tal fine necessaria la previsione di limitazioni degli orari di funzionamento degli apparecchi in oggetto, con l'obiettivo di ridurre i fenomeni di abuso, intervenendo sui momenti della giornata maggiormente rischiosi, in quanto meno soggetti al controllo della comunità, ed in particolare per la popolazione più a rischio, quale quella dei minori e degli anziani, nell'ottica di evitare, per quanto possibile, l'utilizzo sconsiderato degli apparecchi automatici da gioco, di cui in oggetto, pur non rendendo in assoluto inaccessibile il gioco stesso;

CONSIDERATO che, in base alla giurisprudenza del Consiglio di Stato *"Deve dunque riconoscersi la necessità, sotto il profilo logico – sistematico, che la reiterata violazione della disciplina sindacale degli orari di apertura delle sale da gioco e di funzionamento degli apparecchi con vincite in danaro, sia accompagnata da una misura ulteriore e diversa dalla sanzione pecuniaria: una misura, cioè, di cura diretta dell'interesse pubblico, che prescindendo dal soggetto e che guardi all'oggetti, e che vada ad incidere direttamente e immediatamente sull'attività (del gioco e del funzionamento degli apparecchi di gioco), sospendendola per un tempo ragionevole, adeguato e idoneo. Una tale misura – che a ben vedere esprime un potere di amministrazione attiva perché è a cura diretta e immediata dei detti interessi della collettività prima ancora che a retribuzione di una condotta individuale che li lede - ben può dalla discrezionalità comunale essere individuata, come avvenuto nel caso di specie, nella preannunciata sospensione dell'attività per un periodo massimo di cinque giorni, tempo che risulta significativo, adeguato e proporzionato, idoneo ad un tempo a garantire un reale effetto di deterrenza ed il carattere di afflittività contemperando in modo non irragionevole l'interesse sanzionatorio dell'autorità sindacale ed il principio della libertà d'iniziativa economica"* (*Cons. Stato sent. n. 1933/2018*) rinvenendo nel disposto degli articoli 9 e 10 del R.D. 773/1931 la relativa base giuridica. Pertanto al fine di rendere effettive ed efficaci le limitazioni previste dalla presente ordinanza, si ritiene necessario prevedere che in caso di reiterata violazione delle disposizioni della presente ordinanza venga disposta, ai sensi dell'art. 10 del R.D. 773/1931, la sospensione dell'attività e/o del funzionamento degli apparecchi da gioco per massimo cinque giorni, precisando che, ai fini della presente ordinanza, la recidiva si verifica qualora la violazione delle disposizioni sia stata commessa per due volte in un anno, anche se il responsabile abbia proceduto al pagamento della sanzione pecuniaria, prevista dall'art. 7 bis D.lgs. 267/2000, mediante oblazione ai sensi dell'art. 16 della L. 24 novembre 1981, n. 689;

VISTI:

- il R.D. n. 773/1931 *“Approvazione del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza”* (TULPS) ed in particolare l’art. 110;
- il Decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze del 27/10/2003 *“Determinazione del numero massimo di apparecchi e congegni di cui all’art. 110, commi 6 e 7, lettera b) del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza che possono essere installati presso esercizi pubblici, circoli privati e punti di raccolta di altri giochi autorizzati”*;
- il Decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze del 18/01/2007 *“individuazione del numero massimo di apparecchi da intrattenimento di cui all’ art. 110 commi 6 e 7 del TULPS, che possono essere installati presso punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici”*;
- il Decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze del 27/07/2011 *“Determinazione dei criteri e parametri numerico quantitativi per l’installabilità degli apparecchi di cui all’ art. 110 comma 6 del TULPS”*;
- il Decreto-Legge n. 158 del 13/09/2012, convertito con modificazioni dalla Legge n. 189 del 08/11/2012 *“Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del paese mediante un più alto livello di tutela della salute”*;
- il Decreto-Legge n. 87 del 12/07/2018, convertito con modificazioni dalla Legge n. 96 del 9/08/2018 *“Disposizioni urgenti per la dignità dei lavoratori e delle imprese”*;
- il Decreto legislativo n. 267 del 18 agosto 2000 (T.U.E.L.) e successive modifiche e integrazioni, che all’art. 50, comma 7, recita *“Il sindaco, altresì, coordina e riorganizza, sulla base degli indirizzi espressi dal Consiglio Comunale e nell’ambito dei criteri eventualmente indicati dalla Regione, gli orari degli esercizi commerciali, dei pubblici esercizi e dei servizi pubblici, nonché, d’intesa con i responsabili territorialmente competenti delle amministrazioni interessate, gli orari di apertura degli uffici pubblici localizzati nel territorio, al fine di armonizzare l’espletamento dei servizi con le esigenze complessive e generali degli utenti”*;

VISTA la Circolare n. 557/pas.7801.1200 del Ministero dell’Interno Dipartimento della Pubblica Sicurezza del 23/06/2010 e la nota del 19/03/2013 del Ministero dell’Interno Dipartimento della Pubblica Sicurezza, con le quali viene precisato che la regolamentazione degli orari di apertura e chiusura delle seguenti attività:

- o negozi dediti all’attività prevalente di raccolta di scommesse
- o esercizi dediti al gioco con apparecchi da intrattenimento denominati New Slots e Video Lottery Terminal
- o sale bingo;

tutte attività autorizzate dalla Questura ai sensi dell’art. 88 T.U.L.P.S., compete al Sindaco sulla base di quanto previsto dall’ art. 50 comma 7 del T.U.E.L. e ciò in ragione del fatto che tutti gli esercizi dediti al gioco rientrano nella categoria degli esercizi pubblici;

VISTA la Legge regionale n. 8 del 21/10/2013 *“Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d’azzardo patologico”* e successive modifiche, con la quale sono state emanate disposizioni finalizzate alla prevenzione ed al contrasto di forme di dipendenza dal gioco d’azzardo patologico, nonché al trattamento e recupero delle persone che ne sono affette ed al supporto delle loro famiglie;

VISTE:

- la sentenza della Corte Costituzionale n. 220/2014 del 18 luglio 2014, con la quale i giudici delle leggi hanno mostrato di ritenere plausibile l’interpretazione giurisprudenziale sopra richiamata affermando che: *“...è stato riconosciuto che, in forza della generale previsione dell’art. 50, comma 7, del decreto legislativo n. 267/2000, il Sindaco può disciplinare gli orari delle sale giochi e degli esercizi nei quali siano installate apparecchiature per il gioco e che ciò può fare per esigenze di tutela della salute, della quiete pubblica, ovvero della circolazione stradale”*;
- la sentenza del Consiglio di Stato (sezione quinta) n. 8240 del 19 luglio 2022 che ha riconosciuto *“del tutto pacifico il potere del Sindaco di cui all’art. 50, comma 7, del TUEL di adottare provvedimenti*

funzionali a regolamentare gli orari delle sale giochi e degli esercizi pubblici in cui sono installate apparecchiature da gioco. Si tratta di questione su cui non è dato dubitare e che si ricava anche dagli insegnamenti della Corte Costituzionale che, con la sentenza 18 luglio 2014, n. 220, ha dichiarato inammissibile la questione di legittimità costituzionale dell'art. 50, comma 7, del d.lgs. n. 267 del 2000, sollevata con riferimento agli artt. 32 e 118 della Costituzione, nella parte in cui disciplina poteri normativi e provvedimenti attribuiti al sindaco, senza prevedere che tali poteri possano essere esercitati con finalità di contrasto del fenomeno del gioco di azzardo patologico”;

- le sentenze del Consiglio di Stato (sezione quinta) n. 3271 del 30 giugno 2014 e n. 3845 del 27 agosto 2014, con le quali i magistrati hanno: *“...avuto già modo di osservare come la circostanza, per la quale il regime di liberalizzazione degli orari sia applicabile indistintamente agli esercizi commerciali e a quelli di somministrazione, non precluda all'Amministrazione Comunale la possibilità di esercitare, a termini dell'art. 50, comma 7, del decreto legislativo n.267/2000, il proprio potere di inibizione delle attività per comprovate esigenze di tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica, oltre che del diritto dei terzi al rispetto della quiete pubblica, in caso di accertata lesione di interessi pubblici quali quelli in tema di sicurezza, libertà, dignità umana, utilità sociale, salute”* ed altresì la pronuncia del medesimo Consiglio di Stato n. 4861 del 22 ottobre 2015 con la quale è stato specificato che *“Sulla base della generale previsione dell'art. 50, comma 7, d.lgs. n. 267 del 2000 (T.U. Enti locali), il Sindaco può disciplinare gli orari delle sale giochi e degli esercizi nei quali siano installate apparecchiature per il gioco e ciò può fare per esigenze di tutela della salute (tra le quali è compresa la esigenza di contrasto alle ludopatie), della quiete pubblica, ovvero della circolazione stradale”;*
- la sentenza n. 10581/2023 del Consiglio di Stato, con la quale è stato precisato come *“La giurisprudenza si è, infatti, attestata da tempo sul principio secondo cui la previsione di limitazioni orarie è idoneo strumento di lotta al fenomeno della ludopatia (cfr. Consiglio di Stato, sez. V, 27 luglio 2023 n. 7345 e 26 agosto 2020 n. 5225).”;*
- la sentenza del Consiglio di Stato n. 2497/2024 ove è stato specificato che *“...Come già osservato da questa Sezione (Cons. Stato, sez. V, 8 agosto 2018 n. 4867 cit.) “a tale composito e complesso quadro giuridico emerge non solo e non tanto la legittimazione, ma l’esistenza di un vero e proprio obbligo a porre in essere da parte dell’amministrazione, nel caso di specie quella comunale, interventi limitativi nella regolamentazione delle attività di gioco, ispirati per un verso alla tutela della salute, che rischia di essere gravemente compromessa per i cittadini che siano giocatori e quindi clienti delle sale gioco, per altro verso al principio di precauzione, citato nell’art. 191 del Trattato sul funzionamento dell’Unione europea (TFUE), il cui scopo è garantire un alto livello di protezione dell’ambiente grazie a precise prese di posizione preventive in caso di rischio, ma il cui campo di applicazione è molto più vasto e si estende anche alla politica dei consumatori, alla legislazione europea sugli alimenti, alla salute umana, animale e vegetale. L’assioma fondamentale di tale ultimo principio è che nell’ipotesi di un rischio potenziale, laddove (come nella specie) vi sia un’identificazione degli effetti potenzialmente negativi di un’attività (come nella specie risulta dallo stesso decreto Balduzzi) e vi sia stata una valutazione dei dati scientifici disponibili, è d’obbligo predisporre tutte le misure per minimizzare (o azzerare, ove possibile) il rischio preso in considerazione, pur sempre nel rispetto del principio di proporzionalità e di contemperamento degli interessi coinvolti”. Peraltro la sezione ha del pari osservato (Cons. Stato, sez. V, 26 agosto 2020 n. 5226) come le Amministrazioni con l’adozione di ordinanze analoghe a quella qui in esame, abbiano realizzato un ragionevole contemperamento degli interessi economici degli imprenditori del settore con l’interesse pubblico a prevenire e contrastare i fenomeni di patologia sociale connessi al gioco compulsivo, non essendo revocabile in dubbio che un’illimitata o incontrollata possibilità di accesso al gioco accresca il rischio di diffusione di fenomeni di dipendenza, con conseguenze pregiudizievoli sia sulla vita personale e familiare dei cittadini, che a carico del servizio sanitario e dei servizi sociali, chiamati a contrastare patologie e situazioni di disagio connesse alle ludopatie (Cons. Stato, sez. V, 8 agosto 2018, n. 4867) e che, anche alla luce delle decisioni della Corte di giustizia dell’Unione Europea nel settore dell’esercizio dell’attività imprenditoriale del gioco lecito, le esigenze di tutela della salute vengono ritenute del tutto prevalenti rispetto a quelle economiche (cfr. Cons. Stato, sez. V, 8 agosto 2018, n. 4867 cit; id., 6 settembre 2018, n. 5237; sez. VI, 11 marzo 2019, n. 1618)”;*
- la giurisprudenza amministrativa del Consiglio di Stato, in particolare la sentenza n. 1933 del 28.09.2018, richiamata dai T.A.R., tra i quali il T.A.R. Lombardia – Milano nella sent. n. 8 del 4.03.2021, con la quale è stato affermato che *“Il comune può legittimamente prevedere che, in caso di reiterata violazione della*

disciplina sindacale sugli orari di apertura delle sale da gioco e di funzionamento degli apparecchi con vincita in denaro, si applichi la misura restrittiva della sospensione dell'attività per un tempo ragionevole, adeguato e idoneo.”;

- la giurisprudenza amministrativa del T.A.R. Lombardia, I sez. – Milano (sentenza n. 438/2022 di rigetto del ricorso proposto contro l’ordinanza del Comune di Luino e nei confronti dell’Agenzia delle Dogane dei Monopoli e la recentissima sentenza n. 1056/2024 pubblicata il 10 aprile 2024 di rigetto del ricorso proposto contro l’ordinanza del Comune di Lavena Ponte Tresa e nei confronti dell’Agenzia delle Dogane dei Monopoli) per la quale *“non sembra irragionevole né sproporzionato imporre limitazioni ad attività economiche riconosciute scientificamente pericolose alla salute, proprio perché non si tratta di introduzione di una sorta di "proibizionismo", che potrebbe sortire effetti contrari sul piano stesso della tutela della salute, né di divieto generalizzato, ma di regolamentazione in corrispondenza di luoghi particolari, e di particolari fasce orarie a più alta fruibilità degli esercizi di gioco (cfr. Consiglio di Stato, sez. III - 19/12/2019 n. 8563).”;*

ORDINA

di stabilire i seguenti orari di esercizio dell'attività delle sale gioco (ex art. 86 T.U.L.P.S.) e di utilizzo degli apparecchi di intrattenimento e svago con vincite in denaro, collocati in altre tipologie di esercizi (commerciali, locali o punti di offerta del gioco-Decreto del Direttore Generale dei Monopoli di Stato prot. n. 2011/30011/Giochi/UD del 27/07/2011) ex art. 86 e 88 del T.U.L.P.S., così come indicato:

1. ORARI DI ESERCIZIO DELLE SALE GIOCHI AUTORIZZATE EX ART. 86 T.U.L.P.S.

L’orario di esercizio delle sale giochi è fissato dalle ore 9.00 alle ore 12.00 e dalle ore 18.00 alle ore 23.00 di tutti i giorni, compresi i festivi;

2. ORARI DI FUNZIONAMENTO DEGLI APPARECCHI DI INTRATTENIMENTO E SVAGO CON VINCITA IN DENARO, di cui all'art. 110, comma 6, DEL T.U.L.P.S. RD 773/1931 collocati:

- a. negli esercizi autorizzati ex art. 86 del T.U.L.P.S. (bar, ristoranti, alberghi, rivendite tabacchi, esercizi commerciali, circoli ricreativi, ricevitorie lotto, etc.);
- b. negli esercizi autorizzati ex art. 88 del T.U.L.P.S. (agenzie di scommesse, sale bingo, sale VLT, etc.),

l’orario massimo di funzionamento degli apparecchi di cui all’art. 110, comma 6, del TULPS, collocati nelle tipologie di esercizi di cui sopra, è fissato dalle ore 9.00 alle ore 12.00 e dalle ore 18.00 alle ore 23.00 di tutti i giorni, compresi festivi.

Gli apparecchi di cui sopra, nelle ore di sospensione del funzionamento, devono essere spenti tramite l'apposito interruttore elettrico di ogni singolo apparecchio ed essere mantenuti non accessibili;

DISPONE

che in tutti gli esercizi in cui sono installati apparecchi con vincita in denaro di cui all’art. 110, comma 6, del T.U.L.P.S. R.D. 773/1931, il titolare della relativa autorizzazione di esercizio (o titolo equivalente) è tenuto ad osservare, oltre a quanto sopra indicato, anche le seguenti disposizioni:

- obbligo di esposizione all'esterno e all'interno del locale di un cartello indicante l'orario di apertura delle sale giochi e di funzionamento degli apparecchi.

Fatta salva l'applicazione di altre disposizioni di legge, nonché delle previsioni del Codice Penale, la violazione alle disposizioni previste dalla presente ordinanza comporta la sanzione amministrativa pecuniaria, da un minimo di euro 25,00 ad un massimo di euro 500,00 ai sensi dell'art. 7 bis del decreto legislativo 13 gennaio 2000 n. 267, con l'applicazione dei principi di cui alla legge 24 novembre 1981 n.689.

In caso di recidiva, si applica, ai sensi dell’art. 10 T.U.L.P.S., la sospensione da uno a cinque giorni dell’attività delle sale giochi autorizzate ex art. 86 TULPS ovvero del funzionamento degli apparecchi con vincita in denaro di cui all’art. 110, comma 6 del TULPS collocati in altre tipologie di esercizi autorizzati ex art. 86 e 88 TULPS. La recidiva si verifica qualora la violazione delle disposizioni della presente ordinanza sia stata commessa per due volte in un anno, anche se il responsabile ha proceduto al pagamento della sanzione pecuniaria mediante oblazione ai sensi dell’art. 16 della L. 24 novembre 1981, n. 689.

Avverso il presente provvedimento è ammesso, entro 60 giorni dalla pubblicazione all'albo pretorio on line, ricorso al T.A.R. per la Regione Lombardia, in alternativa, entro 120 dalla pubblicazione all'albo pretorio on line, ricorso al Presidente della Repubblica.

Il Sindaco

Dott. Danilo Centrella

Allegati:

- Report Mappatura progetto "LINK INSUBRIA: Rete Contro l'Azzardo"



Report finale Mappatura dell'offerta di gioco d'azzardo lecito e delle persone in carico ai SerD – progetto “LINK INSUBRIA: Rete Contro l’Azzardo” – anno 2023-24



TUTTI GLI SPORTELLI DELLA LOMBARDIA



Titolo progetto

“LINK INSUBRIA: Rete Contro l’Azzardo”

Normativa di riferimento

ATS Insubria – Deliberazione n° 61 del 02/02/2023 avviso per manifestazione di interesse rivolta agli ambiti territoriali per la presentazione di progetti che concorrano alla realizzazione di azioni locali di sistema in materia di prevenzione e contrasto al gioco d’azzardo patologico di cui alla deliberazione n.6252 del 11/04/2022 “realizzazione quarta annualità del programma di attività per il gap di cui alla D.G.R. n. xi/585 del 01/10/2018.

Capofila proposta progettuale

Azienda Sociale Comuni Insieme – Ambito Territoriale Lomazzo-Fino Mornasco.

Ambiti Territoriali partner

Ambito di Como, Ambito di Menaggio, Ambito di Olgiate Comasco, Ambito di Mariano Comense, Ambito di Cantù, Ambito di Saronno, Ambito di Gallarate, Ambito di Varese.

ASST partner

ASST Lariana, ASST Valle Olona, ASST Sette Laghi.

Comuni aderenti

In totale le Amministrazioni comunali della Provincia di Como e di Varese aderenti al progetto sono 97.

Ambito Territoriale di Lomazzo-Fino Mornasco: Bregnano, Cadorago, Casnate con Bernate, Cassina Rizzardi, Cirimido, Fenegrò, Fino Mornasco, Grandate, Limido Comasco, Locate Varesino, Lomazzo, Luisago, Mozzate, Rovello Porro, Rovellasca, Turate, Vertemate con Minoprio.

Ambito Territoriale di Como: Albese con Cassano, Bellagio, Brienno, Carate Urio, Cernobbio, Como, Faggeto Lario, Laglio, Lipomo, Maslianico, Montano Lucino, Montorfano, Nesso, Pognana Lario, San Fermo della Battaglia, Tavernerio, Unione dei Comuni Lombarda “Lario e Monti” (Torno e Blevio).

Ambito Territoriale di Menaggio: Argegno, Bene Lario, Carlazzo, Cavargna, Claino con Osteno, Corrido, Grandola ed Uniti, Menaggio, Porlezza, San Bartolomeo Val Cavargna, Plesio, Sala Comacina, San Siro, Tremezzina, Valsolda.

Ambito Territoriale di Olgiate Comasco: Guanzate, Olgiate Comasco, Lurate Caccivio, Oltrona San Mamete, Villa Guardia, Unione Terre di Frontiera (Faloppio, Renago, Uggiate Trevano), Rodero, Veniano.

Ambito Territoriale di Mariano Comense: Arosio, Cabiato, Carugo, Inverigo, Lurago d'Erba.

Ambito Territoriale di Cantù: Cantù, Carimate, Cermenate, Cucciago, Figino Serenza, Novedrate, Senna Comasco.

Ambito Territoriale di Saronno: Caronno Pertusella, Cislago, Gerenzano, Origgio, Saronno, Uboldo.

Ambito Territoriale di Gallarate: Albizzate, Cairate, Cassano Magnago, Cavarina con Premezzo, Gallarate, Jerago con Orago, Oggiona con Santo Stefano, Samarate, Solbiate Arno.

Ambito Territoriale di Varese: Barasso, Bodio Lomnago, Brinzio, Cazzago Brabbia, Comerio, Inarzo, Lozza, Luvinato, Malnate, Varese.

Premesse

Nel Corso del triennio 2020-2022 il gioco d'azzardo ha aumentato i propri volumi, sia dal punto di vista del denaro investito, sia da quello del denaro perso dai giocatori, con un aumento di circa un terzo in entrambi i casi. Nel 2022 sono stati investiti 136 miliardi di euro, di cui 20 miliardi sono andati persi e un primo dato del 2023 alzerebbe ulteriormente l'asticella fino a 150 miliardi di euro¹. Il 2023 ha visto inoltre un cambiamento nell'approccio normativo al gioco d'azzardo. Con il decreto legislativo il 19 dicembre 2023 approvato in Consiglio dei Ministri, il Governo ha deciso di trattare formalmente la tematica del gioco come una questione prevalentemente economica: ne ha affidato la competenza al ministero dell'Economia e delle Finanze e ai Monopoli e ha scomposto la relativa normativa in due decreti legislativi, quello dei giochi online e quello dei giochi fisici.

Ad oggi l'organo consultivo esistente è quello dell'*Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave* che risponde al Ministero della Salute e per questo non può includere le parti che perseguono il profitto, ovvero i concessionari e le associazioni dei gestori. Con le modifiche normative a questo organo dovrebbe subentrare la *Consulta permanente dei giochi pubblici ammessi in Italia*, costituita presso il ministero dell'Economia e delle Finanze e ai Monopoli che ha lo scopo dichiarato di “monitorare l'andamento delle attività di gioco, incluse quelle illecite non autorizzate, i loro effetti sulla salute dei giocatori nonché il proporre al governo misure e interventi idonei allo scopo di contrastare lo sviluppo della ludopatia”.

Visto che non è più possibile estrapolare e pubblicare i dati sul gioco d'azzardo tramite il sito dell'Agenzia Dogane e Monopoli, i dati riportati nel seguente Report sono presi da numerose ricerche pubbliche, i cui riferimenti sono riportati nelle note.

I dati sugli utenti in carico ai SerD partner di progetto sono stati raccolti alla fonte e rielaborati per fornire un quadro delle attività di cura nel territorio di riferimento.

La finalità del documento è quella di fornire agli Amministratori una definizione puntuale del fenomeno, indispensabile per una efficace attività di programmazione degli interventi. Le Amministrazioni sono state invitate ad accedere al sistema S.M.A.R.T. di Agenzia Dogane e Monopoli in modo da poter integrare i dati di sistema riportati nel Report con quelli comunali presenti nell'applicativo.

¹ Maurizio Fiasco, *Avvenire*, *Azzardo, nel 2023 spesi 150 miliardi. Così le slot divorano il nostro tempo*, 13 gennaio 2024

Quadro normativo di riferimento

A livello nazionale l'intervento più organico di contrasto del Gioco d'azzardo Patologico è stato effettuato con il decreto-legge n. 158 del 2012 (convertito nella legge n. 189 del 2012), c.d. decreto Balduzzi, che affronta diverse tematiche. Con riguardo ai profili sanitari, è previsto l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia; in tal modo il Legislatore ha di fatto preso atto dell'effettiva sussistenza del fenomeno del gioco d'azzardo compulsivo, individuandolo quale patologia per la quale approntare – a livello nazionale – idonee misure di contrasto e cura. Inoltre, con il decreto Balduzzi è stato istituito un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Tale Osservatorio, inizialmente istituito presso l'Agenzia delle dogane e dei monopoli, è stato successivamente trasferito al Ministero della salute ai sensi della legge n. 190 del 2014 (legge finanziaria per il 2015), che ne ha modificato anche la composizione, per assicurare la presenza di esperti e di rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni operanti in materia. La stessa legge (art. 1, comma 133) destina annualmente, a decorrere dal 2015, una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo.

Successivamente la legge n. 23 del 2014 "*Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita*", conteneva una delega specifica al Governo per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici (art. 14), per la tutela dei minori, per contrastare il gioco d'azzardo patologico, per combattere il gioco illegale e le infiltrazioni delle organizzazioni criminali nell'esercizio dei giochi pubblici, attraverso una maggiore trasparenza dei requisiti delle società concessionarie, delega che non è stata poi esercitata dal Governo.

Nella legge di stabilità 2016 (legge n. 208 del 2015), che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state introdotte norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state approvate anche disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste, sia ai contenuti dei messaggi stessi. Attualmente sono presenti varie proposte di legge per normare il settore.

Sempre la L. 208/2015 stabiliva che in sede di Conferenza Unificata Stato-Regioni-Enti Locali fossero definite le caratteristiche dei punti di vendita ove raccogliere il gioco pubblico, nonché i criteri per la loro distribuzione e concentrazione territoriale, con una cospicua riduzione dell'offerta di gioco,

al fine di garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell'ordine pubblico e della pubblica fede dei giocatori e di prevenire il rischio di accesso dei minori di età. Stabilisce inoltre la Legge che le intese raggiunte in sede di Conferenza unificata fossero poi recepite con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze.

In attuazione del disposto normativo in data 7.09.2017 è stata sancita l'intesa (rep. atti n. 103/CU) con la quale sono state fornite anche indicazioni in merito ai possibili limiti agli orari di funzionamento degli apparecchi da gioco con vincita in denaro che i Comuni avrebbero potuto adottare (interruzione del gioco per non più di sei ore giornaliere). Ad oggi, il decreto ministeriale di recepimento dell'intesa del 2017 non è stato adottato, determinando, secondo la prevalente giurisprudenza, l'inefficacia del contenuto dell'intesa (tra le tante, si veda *Cons. Stato, sez. V, 30 giugno 2020, n. 4119; sez. V, 13 luglio 2020, n. 4496; sez. V, 26 agosto 2020, n. 5223; sez. V, sent. n. 11426/2022; sez. I, parere 17.02.2023 n. 244*).

Ciò significa, per quanto riguarda la disciplina degli orari di funzionamento degli apparecchi, che la relativa potestà regolatoria resta in capo ai Comuni ai sensi del d.lgs. 267/2000 (come sancito più volte anche dalla Corte Costituzionale, ad esempio con la sentenza 220/2014), con i soli limiti individuati dalla giurisprudenza, ovvero della preventiva istruttoria a base del provvedimento e dalla ragionevolezza e proporzionalità delle limitazioni imposte agli operatori. Sul punto è opportuno richiamare quanto precisato dal Cons. Stato con la recente sentenza n. 2497 del 14 marzo 2024 circa, anzitutto, l'adeguatezza dell'istruttoria; infatti, con la pronuncia richiamata il Consiglio di Stato ha riconosciuto la finalità eminentemente preventiva delle limitazioni orarie introdotte dai Comuni, con la conseguenza che *"...che giammai potrebbe farsi riferimento, nell'ottica del contrasto al fenomeno della ludopatia, ai soli dati relativi all'assistenza presso i S.E.R.D. che, come noto, costituisce solo l'ultima – evidentemente la più critica – delle numerose e susseguenti fasi di contrasto; peraltro i dati relativi a detta assistenza non evidenziano la portata del fenomeno, stante la cifra oscura del sommerso, ovvero dei soggetti ludopatici che, non riconoscendo la loro condizione patologica e/o non avendo alcuna intenzione di curarsi, non richiedono alcun intervento assistenziale."*. Relativamente poi alla proporzionalità della misura, sempre il Consiglio di Stato ha precisato come la riduzione degli orari di gioco risulti effettivamente tale, poiché in potenza idonea a raggiungere l'obiettivo: mediante la riduzione degli orari è ridotta l'offerta di gioco e, di conseguenza, la possibilità di diffusione della patologia.

Regione Lombardia, con la legge regionale n. 8 del 21 ottobre 2013, ha emanato varie disposizioni finalizzate alla prevenzione ed al contrasto delle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo patologico (GAP), nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono affette e al supporto delle loro famiglie. Per tutelare i cittadini maggiormente vulnerabili, Regione Lombardia, con la d.g.r. n. 1274

del 24 gennaio 2014 (pubblicata il 28/01/2014), ha disposto di vietare la nuova collocazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in locali ricadenti all'interno delle c.d. "zone sensibili", ovvero che si trovino entro 500 metri dai seguenti luoghi:

- istituti scolastici di ogni ordine e grado
- luoghi di culto, relativi alle confessioni religiose, e strutture destinate a servizi religiosi
- impianti sportivi
- strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socioassistenziale
- strutture ricettive per categorie protette
- luoghi di aggregazione giovanile
- oratori.

Per "nuova installazione" di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito si intende la prima installazione di apparecchi da gioco oppure l'installazione di apparecchi ulteriori rispetto a quelli già detenuti lecitamente.

Nella prima formulazione della legge vengono esclusi dal divieto:

- gli apparecchi installati lecitamente dai titolari di esercizi commerciali o altre aree aperte al pubblico all'interno delle "zone sensibili" prima della data di pubblicazione sul BURL della d.g.r. n. 1274 del 2014 (ovvero, prima del 28 gennaio 2014);
- gli apparecchi che, successivamente alla data di pubblicazione sul BURL della delibera, siano sostituiti per vetustà o guasti.

I Comuni possono individuare altri "luoghi sensibili", in considerazione dell'impatto sul contesto e sulla sicurezza urbana e dei problemi connessi alla viabilità, all'inquinamento acustico e al disturbo della quiete pubblica (art. 5, comma 2, della l.r. n. 8 del 2013). Tale individuazione, però, dovrà avvenire nell'ambito dello strumento urbanistico (Piano di Governo del Territorio – PGT), mediante le procedure a tal fine previste dalla l.r. 12/2005.

Con la legge regionale n. 11 del 6 maggio 2015, viene modificata la l.r. n. 8 del 2013. Tra le principali innovazioni apportate figurano:

- l'esclusione, dall'ambito di applicazione degli artt. 4, 5 e 10 della l.r. n. 8 del 2013, degli apparecchi da gioco di cui all'art. 110, comma 7, r.d. n. 773 del 1931, ovvero degli apparecchi da gioco senza vincita in denaro;
- la ridefinizione del concetto di "nuova installazione" degli apparecchi da gioco, includendo il rinnovo contrattuale degli apparecchi già installati, la stipula di un nuovo contratto, anche con differente concessionario, in caso di risoluzione o rescissione del contratto già in essere;

- la previsione di una nuova sanzione in sostituzione di quella già prevista per l'ipotesi di nuova installazione di apparecchi da gioco in violazione delle distanze minime dai luoghi sensibili;
- la modifica della L.R. 12/2005 in materia di Governo del Territorio, prevedendo l'obbligatorietà del permesso di costruire per gli interventi diretti alla nuova realizzazione di sale da gioco o all'ampliamento di quelle esistenti.

Con questa modifica Regione Lombardia specifica che gli apparecchi già installati all'interno delle "zone sensibili" potranno continuare a rimanere in funzione, ma che alla scadenza del contratto d'uso stipulato tra l'esercente ed il concessionario degli apparecchi stessi questi ultimi dovranno essere rimossi.

Regione Lombardia è intervenuta anche disciplinando le caratteristiche che i locali ove sono installati gli apparecchi da gioco devono obbligatoriamente possedere. Con il r.r. n. 5/2014 (modificato con r.r. n. 10/2015), infatti, con tale disciplina Regione ha stabilito le forme di controllo per l'introduzione di un sistema di regolazione per l'accesso:

1. alle aree dedicate all'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito accessibili direttamente dall'utenza in numero superiore a tre;
2. ai locali destinati a sala da gioco d'azzardo lecito.

Nei locali destinati a sala da gioco d'azzardo lecito l'accesso, vietato ai minori di anni diciotto, deve avvenire mediante esibizione di un documento di identità. Nei locali diversi dalle sale da gioco, invece, deve essere individuata un'unica area dedicata all'installazione degli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in modo da garantire la visibilità e sorvegliabilità da parte del gestore. L'area, accessibile in modo da non arrecare disturbo o intralcio agli avventori, al normale funzionamento dei locali, alla sicurezza e quiete pubblica, deve essere chiaramente riconoscibile e delimitata con colonnine a nastro o corda. In questa area le finestre non devono essere oscurate e gli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito devono essere posti in posizione frontale l'uno rispetto all'altro.

Viene comunque vietata l'installazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito all'esterno dei locali.

Inoltre, è previsto che i gestori debbano esporre all'interno dei locali, in maniera ben visibile al pubblico, il materiale informativo reso disponibile dalla Regione tramite le ATS, finalizzato ad evidenziare i rischi correlati al gioco ed a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza accreditati per le persone con patologie correlate al gioco d'azzardo patologico, nonché il decalogo delle azioni sul gioco sicuro e responsabile, di cui all'articolo 4 della l.r. 8/2013, consentendo l'accesso agli operatori sociali e sociosanitari dei servizi ambulatoriali accreditati per le dipendenze, nonché ad altre figure professionali esistenti, debitamente autorizzate dalle ATS, al fine di fornire informazioni

preventive e di offrire un sostegno di prossimità ai giocatori con possibile patologia del gioco d'azzardo.

Sempre al fine di contrastare la diffusione del gioco patologico, Regione Lombardia ha altresì introdotto specifici obblighi formativi a carico dei gestori dei locali ove installati gli apparecchi, con la disciplina prevista dalla D.g.r. n. 2573/2017 e la D.g.r. n. 7443/2017.

Regione Lombardia ha adottato misure specifiche di intervento nel 2014 con il "*Programma 2014 per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco patologico*", poi sostituito nel 2018 con la "*Approvazione programma di attività per il contrasto al gioco d'azzardo patologico- attuazione DGR n. XI/159 del 29/05/2018 e D.C.R n. X/1497 del 11/04/2017*" e da ultimo con la "*Approvazione e attuazione del programma regionale di attività per il contrasto al gioco d'azzardo patologico finanziato con il fondo gap 2021 in continuità e ad implementazione delle azioni già poste in essere nei piani relativi al biennio 2016-2017 e alle programmazioni del biennio 2018-2019 ex dgr 585/18*" di cui alla d.g.r. n. 80/2023.

La finalità della proposta di Programmazione è rafforzare, in continuità con quanto realizzato in questi anni, la strategia regionale in relazione al complesso di interventi di prevenzione e contrasto al GAP attraverso l'implementazione di azioni integrate, intersettoriali e multi stakeholder, fondate su criteri di appropriatezza e sostenibilità, anche a carattere innovativo, al fine di potenziare l'azione su tutto il territorio anche attraverso l'individuazione e la disseminazione di "buone pratiche". Accanto ai 3 Macro Obiettivi già individuati, ne è stato inserito un quarto, il Macro Obiettivo 0, finalizzato a supportare la messa a sistema di policy e azioni locali integrate fra ambito sociosanitario e sociale per la prevenzione e contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico con un ruolo di regia in capo agli Enti Locali in forma singola e/o associata (Ambiti Sociali). Ciò permetterà di portare a unità programmatoria, e di coordinare meglio – nella cornice teorica e metodologica della cosiddetta "prevenzione ambientale" - le azioni preventive, di aggancio e di presa in carico in capo al SSR, con quelle di contrasto e preventive sul versante educativo e culturale, proprie del campo sociale, stabilizzando gli esiti delle azioni di sistema promosse da Regione Lombardia nel triennio 2018-2021 per la sperimentazione di un modello organizzativo e di governance innovativo, efficace e sostenibile, capace di: 1) dare continuità ed estendere a livello di ambito sociale, i progetti degli enti locali per il contrasto, 2) rafforzare i percorsi di orientamento e sostegno alle persone e alle famiglie, 3) valorizzare e diffondere buone prassi, 4) individuare strumenti e dispositivi per ampliare progressivamente l'azione di contrasto e prevenzione all'intero territorio (Comune vs Ambito vs Distretto vs Provincia vs Regione).

I 4 macro-obiettivi della programmazione regionale sono così sintetizzabili:

1. Supportare la messa a sistema di policy e azioni locali integrate fra ambito sociosanitario e sociale per la prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico che vedano attivamente coinvolti gli Enti Locali e il Terzo settore (Prevenzione Ambientale)
2. Promuovere aumento di conoscenze e competenze finalizzate a sostenere processi di *health literacy* nei diversi *target*
3. Potenziare l'attività di prevenzione e contrasto del GAP nei setting Scuola, Luoghi di lavoro, Comunità locali
4. Potenziare le opportunità di Diagnosi Precoce, Cura e Riabilitazione del Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA).

Sempre in ambito nazionale, si rileva che l'articolo 7, comma 5, del D.L. n. 158 del 2012 ha introdotto l'obbligo di riportare avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita: sulle schedine e tagliandi dei giochi; sugli apparecchi di gioco; nelle aree e nelle sale con videoterminali; nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro nei confronti del concessionario degli apparecchi di gioco, del titolare della sala o del punto di raccolta dei giochi (relativamente agli apparecchi AWP e VLT), del titolare del punto vendita delle scommesse, se diverso dal concessionario.

Per quanto riguarda i giochi on line, si ricorda che la legge n. 88 del 2009 (articolo 24, comma 17) ha stabilito che i concessionari adottino ovvero mettano a disposizione strumenti ed accorgimenti per l'autolimitazione ovvero per l'autoesclusione dal gioco, l'esclusione dall'accesso al gioco da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario. Inoltre, attraverso il c.d. conto di gioco si rende possibile una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, in quanto egli al momento dell'apertura del conto stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita. Per i giocatori è prevista anche la facoltà di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso.

Peraltro, attraverso l'anagrafe dei conti di gioco, viene monitorata l'attività di ciascun giocatore, in quanto all'apertura del conto il giocatore deve fornire il proprio codice fiscale (che viene incrociato con la banca dati SOGEI al fine di verificarne l'effettiva esistenza) e il sistema di controllo permette di tracciare e memorizzare in modo nominativo tutte le transazioni di gioco dei giocatori italiani.

Per quanto riguarda la tutela dei minori, fermo restando quanto già previsto in merito dall'art. 24 del D.L. 98/2011, l'articolo 7, comma 8, del D.L. n. 158 del 2012 prevede il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT (video lottery) e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi. Il titolare dell'esercizio commerciale, del locale ovvero del punto di offerta del gioco con vincite in denaro è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta.

La violazione dei divieti e degli obblighi previsti dall'art. 7, comma 8 del D.L. 158/2012 sono puniti ai sensi dell'art. 24 commi 21 e 22 del D.L. 98/2011 che prevede anche la chiusura dell'esercizio fino a trenta giorni e, nel caso di apparecchi per il gioco lecito, la sospensione dall'iscrizione al registro degli operatori con la conseguente impossibilità dei concessionari del gioco di intrattenere rapporti contrattuali con l'operatore.

Con il D.L. 87/2018 il Legislatore è intervenuto nuovamente sul divieto di pubblicizzazione dell'attività di gioco, confermando i divieti già previsti dal D.L. 158/2012 ed ampliandone la portata fino a ricomprendervi le sponsorizzazioni e tutte le comunicazioni di contenuto promozionale, stabilendo che la violazione del divieto è punita con la sanzione pecuniaria pari al 20% del valore della sponsorizzazione o della pubblicità, comunque non inferiore a 50.000,00 Euro ed attribuendo all'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni la competenza all'applicazione.

Il medesimo D.L. 87/2018, inoltre, istituisce il logo identificativo “No Slot” (già precedentemente istituito da alcune Regioni, quale la Regione Lombardia), che può essere rilasciato dai Comuni ai titolari di pubblici esercizi o di circoli privati che eliminino o si impegnino a non installare apparecchi da gioco con vincita in denaro.

Con la Legge n. 111/2023 il Governo è stato delegato ad adottare ed attuare una riforma del sistema fiscale che comprende anche la tematica del gioco d'azzardo pubblico lecito. Infatti, all'art. 15 della Legge è stato previsto che Il Governo è delegato ad attuare, con specifici decreti legislativi, il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici, fermo restando il modello organizzativo dei giochi pubblici fondato sul regime concessorio e autorizzatorio, quale garanzia di tutela della fede, dell'ordine e della sicurezza pubblici, del contemperamento degli interessi pubblici generali in tema di salute con quelli erariali sul regolare afflusso del prelievo tributario gravante sui giochi, nonché della prevenzione del riciclaggio dei proventi di attività criminose.

Per l'attuazione della delega il Parlamento ha fornito, tra gli altri, i seguenti criteri direttivi che dovranno quindi essere recepiti dal Governo nei decreti legislativi attuativi:

- introduzione di misure tecniche e normative finalizzate a garantire la piena tutela dei soggetti più vulnerabili nonché a prevenire i disturbi da gioco d'azzardo e il gioco minorile, quali:
 - 1) diminuzione dei limiti di giocata e di vincita;
 - 2) obbligo della formazione continua dei gestori e degli esercenti;
 - 3) rafforzamento dei meccanismi di autoesclusione dal gioco, anche sulla base di un registro nazionale al quale possono iscriversi i soggetti che chiedono di essere esclusi dalla partecipazione in qualsiasi forma ai giochi con vincita in denaro;
 - 4) previsione di caratteristiche minime che devono possedere le sale e gli altri luoghi in cui si offre il gioco;
 - 5) certificazione di ciascun apparecchio, con passaggio graduale, tenendo conto del periodo di ammortamento degli investimenti effettuati, ad apparecchi che consentono il gioco solo da ambiente remoto, facenti parte di sistemi di gioco non alterabili;
- disciplina di adeguate forme di concertazione tra lo Stato, le regioni e gli enti locali in ordine alla pianificazione della dislocazione territoriale dei luoghi fisici di offerta di gioco, nonché del conseguente procedimento di abilitazione all'erogazione della relativa offerta nei riguardi dei soggetti che, attraverso apposite selezioni, ne risultano responsabili, al fine di assicurare agli investitori la prevedibilità nel tempo della dislocazione dei predetti luoghi nell'intero territorio nazionale e la loro predeterminata distanza da luoghi sensibili uniformemente individuati;
- riordino delle reti di raccolta del gioco sia a distanza sia in luoghi fisici, al fine della razionalizzazione territoriale e numerica dei luoghi fisici di offerta di gioco secondo criteri di specializzazione e progressiva concentrazione della raccolta del gioco in ambienti sicuri e controllati, con contestuale identificazione dei parametri soggettivi e oggettivi di relativa sicurezza e controllo;
- definizione di regole trasparenti e uniformi per l'intero territorio nazionale in materia di titoli abilitativi all'esercizio dell'offerta di gioco, di autorizzazioni e di controlli, garantendo forme di partecipazione dei comuni alla pianificazione e all'autorizzazione dell'offerta fisica di gioco che tenga conto di parametri di distanza da luoghi sensibili determinati con validità per l'intero territorio nazionale e della dislocazione locale delle sale da gioco e dei punti di vendita in cui si esercita come attività principale l'offerta di scommesse su eventi sportivi e non sportivi, nonché in materia di installazione degli apparecchi idonei per il gioco lecito, di cui all'articolo 110, comma 6, lettere a) e b), del testo unico di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, comunque con riserva allo Stato della definizione delle regole necessarie per esigenze di

ordine e sicurezza pubblica, assicurando la salvaguardia delle discipline regolatorie nel frattempo emanate a livello locale, in quanto compatibili con i principi delle norme adottate in attuazione della presente lettera;

- revisione e semplificazione della disciplina riguardante i titoli abilitativi all'esercizio dell'offerta di gioco e divieto di rilascio di tali titoli abilitativi, nonché simmetrica nullità assoluta di tali titoli se rilasciati, in ambiti territoriali diversi da quelli pianificati, ai sensi delle precedenti lettere, per la dislocazione di sale da gioco e di punti di vendita di gioco nonché per l'installazione degli apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6, lettera a), del regio decreto n. 773 del 1931, ferme restando le competenze del Ministero dell'interno in materia, di cui agli articoli 16 e 88 del medesimo regio decreto;

Con il D.lgs. n. 41/2024 il governo ha adottato un primo provvedimento di riforma del settore dei giochi, entrato in vigore il 4 aprile 2024.

Il Decreto (art. 1) costituisce il quadro regolatorio di fonte primaria (legislativa) dell'intera disciplina dei giochi pubblici ammessi in Italia. Pertanto, fornisce le regole ed i principi base validi per l'intero settore e prevede alcune disposizioni più di dettaglio dirette a regolare l'offerta pubblica di gioco a distanza. Infatti, prevede lo stesso Decreto, la raccolta del gioco fisico sarà oggetto di un'ulteriore e diverso provvedimento che sarà adottato dal Governo dopo un'intesa programmatica che dovrà essere raggiunta tra Stato, Regioni ed Enti Locali.

L'art. 3 del D.lgs. reca i principi ordinamentali della materia del gioco pubblico, costituiti tra l'altro e per quanto qui più interessa, da:

- tutela dei minori di età;
- sviluppo del gioco sicuro, volto ad assicurare la tutela del giocatore, specie se appartenente a fasce deboli, sia dal punto di vista della salute sia da quello dell'ordine pubblico e della sicurezza rispetto a fenomeni criminali;
- promozione del gioco responsabile, diretto a evitare forme anomale o distorte delle giocate o comunque suscettibili di generare dipendenza patologica nel giocatore;
- utilizzo della pubblicità del gioco pubblico funzionale alla diffusione del gioco sicuro e responsabile, comunque coerente con l'esigenza di tutela dei soggetti più vulnerabili;
- promozione, comunicazione e diffusione di messaggi funzionali alla diffusione del gioco sicuro e responsabile, anche a fini sociali e comunque coerenti con l'esigenza di tutela e protezione dei giocatori, in particolare dei soggetti più vulnerabili, e per prevenire e contrastare il gioco patologico, che riportano l'indicazione del logo o del marchio del concessionario che promuove il messaggio.

I suddetti principi e gli ulteriori previste dall'art. 3, comma 1, è previsto espressamente che valgono quale criterio interpretativo delle norme in materia di gioco pubblico stabilite dall'ordinamento nazionale.

Il D.lgs. dedica poi gli articoli 14 e 15 alla tutela e protezione del giocatore, precisando, anzitutto, che è obiettivo primario della disciplina dei giochi pubblici ammessi in Italia è quello di perseguire piena e affidabile protezione della salute del giocatore attraverso misure idonee a prevenire ogni modalità di gioco che possa generare disturbi patologici del comportamento o forme di gioco d'azzardo patologico. Viene poi istituita una Consulta permanente dei giochi pubblici ammessi in Italia con lo scopo di monitorare l'andamento delle attività di gioco, incluse quelle illecite e non autorizzate, i loro effetti sulla salute dei giocatori, nonché di proporre al Governo misure e interventi idonei allo scopo di contrastare lo sviluppo di gioco d'azzardo patologico. Con regolamento, adottato di concerto con il Ministro della salute e con il Ministro per lo sport e i giovani, sono disciplinati l'organizzazione e il funzionamento della Consulta, il numero dei suoi componenti, la loro designazione in rappresentanza del Governo, delle regioni, degli enti locali, dei concessionari, nonché delle associazioni nazionali di categoria e dei consumatori, prevedendo altresì che ai componenti non spettano compensi, gettoni di presenza, rimborsi spese o altri emolumenti comunque denominati.

L'art. 15 coinvolge anche il concessionario nell'apprestare misure a tutela del giocatore, stabilendo che le forme organizzative del concessionario e i suoi strumenti tecnici, tecnologici e informatici sono finalizzati a tutelare e proteggere il giocatore prevenendo e contrastando il gioco patologico, nel rispetto di alcuni principi, tra i quali:

- presenza di misure di autolimitazione al gioco in termini di tempo, spesa e perdita di denaro;
- presenza di limitazioni, basate sugli importi depositati sul conto di gioco di ciascun giocatore in un periodo di tempo predefinito, stabilite dal concessionario, secondo l'età del giocatore e i suoi comportamenti di gioco, in base a protocolli basati sulle migliori pratiche internazionali di settore e approvati dall'Agenzia;
- introduzione di messaggi automatici durante il gioco che evidenzino la durata dello stesso, garantendo inoltre informazioni in tempo reale ai giocatori sui livelli di spesa, al superamento di un determinato limite preimpostato;
- presenza nei siti di gioco di contenuti obbligatori di informazione sul gioco problematico e sugli strumenti offerti di prevenzione e supporto;
- presenza di strumenti di autoesclusione dal gioco, anche per singole categorie di prodotto, per un arco temporale definito dallo stesso giocatore;
- attivazione di canali di contatto a disposizione dei giocatori per la divulgazione del gioco responsabile e che operano continuativamente per almeno cinque giorni a settimana e per

non meno di otto ore giornaliere, nonché' formazione obbligatoria degli operatori dei call center di contatto con i giocatori desiderosi di assumere comportamenti di gioco responsabile;

Inoltre, è stabilito che il concessionario investe annualmente una somma pari allo 0,2% dei suoi ricavi netti, comunque non superiore a euro 1.000.000 per anno, in campagne informative ovvero in iniziative di comunicazione responsabile su temi annualmente stabiliti da una commissione governativa, sentito l'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave costituito presso il Ministero della salute.

La fenomenologia del gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo lecito si presenta come un fenomeno di dimensioni rilevanti, in continua e forte espansione, e con implicazioni di carattere economico, sanitario e sociale di proporzioni importanti per tutta la popolazione coinvolta.

Con il termine Gioco d'Azzardo si intendono tutti quei giochi in cui:

1. si puntano soldi e oggetti di valore (non per forza denaro)
2. la puntata è irreversibile
3. gli esiti del gioco sono basati principalmente sul caso (in alcuni giochi d'azzardo concorre sia una parte legata al caso sia una parte legata all'abilità del giocatore, come ad esempio il gioco del poker; anche in questi casi la parte predominante rimane comunque quella legata al caso).

In tale definizione rientrano, ad esempio: la partecipazione a lotterie (come "Lotto", "Superenalotto" o "Gratta e Vinci") e ad alcuni giochi di carte (quali Poker e Blackjack) con puntate in denaro, le scommesse sportive, l'utilizzo di slot machine e Video Lottery Terminal (VLT) o il gioco del bingo. Questi giochi possono essere fruiti a livello fisico e/o a livello virtuale.

Le differenze nelle modalità gioco

Se spesso giocare d'azzardo rimane un evento episodico e controllato, senza conseguenze sulla salute e sul contesto sociale e familiare del giocatore. In alcuni casi però il gioco può diventare un problema, arrivando a compromettere il benessere psicologico, minare i rapporti sociali, determinare problematiche di natura finanziaria, interferire con lo studio o il lavoro, o anche evolvere in una dipendenza.

Il comportamento di gioco può essere progressivo e la progressione può essere caratterizzata da tre principali stadi:

- gioco d'azzardo informale e ricreativo,
- gioco d'azzardo problematico,
- gioco d'azzardo patologico.

Il **gioco d'azzardo "ricreativo"** è un comportamento fisiologico che necessita, ciò nonostante, di una consapevolezza dei suoi potenziali rischi. Normalmente vi è una fruizione saltuaria. Le motivazioni prevalenti che inducono al gioco sono la socializzazione o la competizione e i costi per il soggetto sono contenuti.

Il **gioco d'azzardo "problematico"** è da considerare un comportamento volontario a rischio per la salute dell'individuo (mentale, fisica e sociale), con necessità di diagnosi precoce e di intervento. Normalmente si ha un aumento della frequenza di gioco o della periodicità della ricerca dello stimolo. Il soggetto aumenta la quantità di "lavoro" che è disposto a fare per fruire dello stimolo e aumentano anche il tempo di gioco e il denaro ad esso dedicato.

Il **gioco d'azzardo "patologico"** è una dipendenza patologica con conseguenze sanitarie e sociali che necessita di diagnosi, cura e riabilitazione. La fruizione del gioco diventa quotidiana o intensiva, con conseguenze negative per l'individuo in diversi ambiti di vita: dal punto di vista economico (più aumentano le perdite e più questo spinge a giocare con l'idea di rifarsi); dal punto di vista psicologico (al momento il gioco riempie un vuoto e crea eccitazione ma successivamente subentrano sentimenti di vergogna, colpa, abbassamento dell'autostima e del proprio senso di autoefficacia); dal punto di vista relazionale (spesso per non deludere i familiari si nasconde il proprio comportamento di gioco mentendo e allontanando i propri cari; in tal modo ci si isola diminuendo le possibilità di essere aiutato dagli altri). A questi fattori si sommano i meccanismi tipici delle dipendenze, un forte desiderio di giocare d'azzardo e l'impossibilità di resistervi (*craving*), l'insorgenza di sentimenti di inquietudine quando si è impossibilitati a giocare (astinenza), la necessità di giocare con maggiore frequenza per riprodurre un grado di euforia e gratificazione (tolleranza). L'andamento della malattia è spesso cronico, caratterizzato da alti costi, anche accumulando debiti.

Nello specifico definiamo:

- Giocatore "ricreativo" colui che gioca per divertirsi, che accetta di perdere il denaro puntato, che non torna a giocare per rifarsi, che gioca secondo le sue possibilità. Il giocatore sociale mantiene quel grado di socialità adeguato a far sì che il gioco venga recepito come un

passatempo occasionale, a volte da condividere con altre persone capace di attivare la dimensione ludica del gioco;

- Giocatore “problematico” aumenta progressivamente la frequenza di gioco e allo stesso tempo anche l’investimento di denaro. Infatti, va intensificando il tempo dedicato al gioco così da porre al centro della sua giornata questa pratica, ponendo in secondo piano le altre sfere della sua vita. Comincia a rincorrere le vincite, spendendo quindi al gioco di più rispetto alle proprie possibilità economiche;
- Giocatore “patologico” colui che investe più denaro, più tempo, del previsto e di quanto si può permettere, intensificando gli episodi di gioco. Il soggetto inizia in questo modo a perdere il controllo sulle sue attività di gioco, incomincia a mentire, sperimenta problemi al lavoro, a casa, con i suoi amici. Queste condizioni potrebbero in alcuni casi portare il giocatore patologico ad azioni non socialmente adeguate (atti illeciti, sottrazione di denaro previsto per altro scopo, vendita di beni personali o familiari etc.).

I tempi e le caratteristiche del disturbo da gioco d’azzardo

Con il termine “tempo di latenza” si intende il periodo che intercorre tra l’inizio dell’uso di una sostanza e lo sviluppo della patologia di dipendenza con l’arrivo poi dei pazienti ai servizi di cura; questo periodo di latenza può essere molto variabile a seconda della sostanza consumata in quanto ci possono essere molti fattori che lo condizionano, tra cui ad esempio il poli-consumo. Il tempo di latenza non può essere considerato un valore generalizzabile in quanto cambia in base alla sostanza che viene consumata e ci possono essere delle differenze in base al sesso e all’età dei consumatori. Per definire il tempo di latenza del disturbo da gioco d’azzardo possiamo fare riferimento ad uno studio di Custer del 1982 che ha elaborato uno schema che spiega questo fenomeno, evidenziando come la patologia si sviluppa in maniera progressiva e che all’interno di questo sviluppo vi sono delle fasi specifiche che ne caratterizzano la sua progressiva evoluzione.

Fase Vincente

È caratterizzata dal gioco occasionale. Il giocatore gioca soprattutto per divertirsi e passare il tempo, le vincite possono essere ricorrenti. Questo fatto, insieme alla presenza di solito, di una “grossa vincita” (intendendosi con questa una vincita uguale ad almeno un anno di stipendio), rinforzano nel giocatore l’idea di essere più abile degli altri e di essere un grande giocatore. Si convince di potere diventare un giocatore “professionista”, e spesso si percepisce come tale, sviluppando fantasie di vittoria e di successi esagerati, investendo sempre più tempo e denaro nel gioco.

Fase Perdente

Il giocatore spende sempre più tempo e più soldi nel gioco. Non è più un passatempo per stare insieme agli altri, diventa un gioco solitario. Quando incomincia a perdere, il giocatore dà la colpa ad un periodo sfortunato; punta sui giochi che gli danno poche possibilità di vincita, ma che promettono vincite molto alte e di conseguenza le vincite sono più rare. A questo punto inizia “l’inseguimento della perdita”: il giocatore torna spesso a giocare per recuperare il denaro perso. Questo porta a mentire e a minare sempre di più la stabilità finanziaria. Vi sono dei tentativi di controllo del gioco ma molto spesso sono fallimentari, producendo nel soggetto irritabilità e agitazione.

Fase della Disperazione

Il giocatore ha perso completamente il controllo sul gioco. Gioca per lenire le sofferenze, per lo più causate dal gioco stesso, e continua a giocare anche se sa che continuerà a perdere. Le bugie sono fuori del suo controllo: quando gli altri non gli credono, diventa aggressivo e li accusa di essere la causa del suo problema. Ha un assoluto bisogno di ottenere il denaro con cui giocare. La sua famiglia è allo stremo e prende in considerazione l’idea di abbandonarlo (quando non lo ha già fatto). Il giocatore, per procurarsi soldi, può far ricorso ad attività illegali (appropriazione indebita, furti, etc.). Considerare il denaro così ottenuto come un prestito, da restituire grazie alla “grossa vincita” che è sicuro di ottenere di lì a poco.

Fase del Crollo

Il giocatore ha solitamente compromesso i rapporti coniugali, familiari, sociali, lavorativi e la stabilità finanziaria. Esteriormente, incolpa tutti tranne se stesso per la situazione nella quale si trova ma, internamente, il giocatore è angosciato, vorrebbe smettere, ma “deve giocare”. Il suo desiderio di autopunirsi lo porta a pensare frequentemente di farla finita e, nei casi più estremi, arriva al suicidio; con queste premesse il soggetto può sperimentare situazioni di forte disagio quali l’arresto per azioni illegali, il consumo di sostanze.

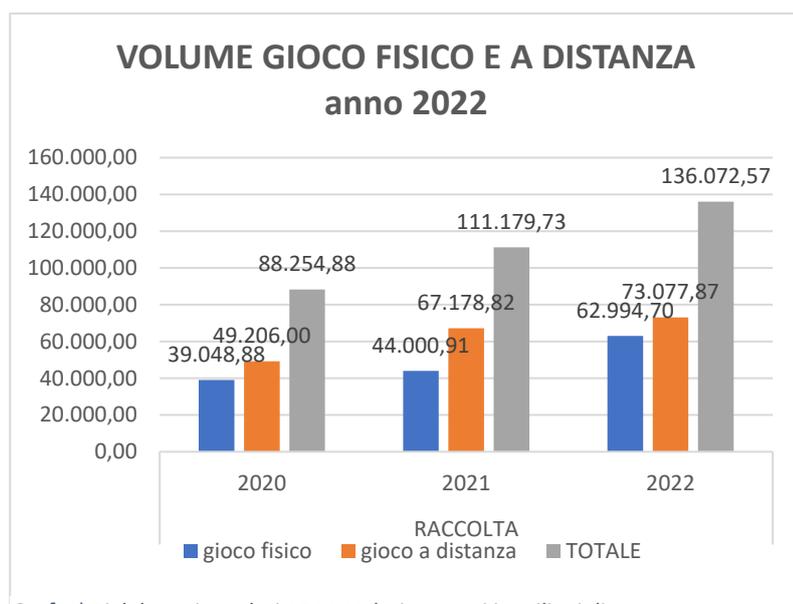
Bisogna però tener presente che questo studio, benché autorevole e significativo, fornisce dei dati che si rifanno al periodo storico in cui è stato elaborato. Ad oggi è plausibile che con la nascita di nuovi giochi e soprattutto di diverse modalità di gioco, i tempi di latenza si siano notevolmente modificati, presumibilmente verso una riduzione totale dei tempi dal momento in cui un soggetto inizia la fase di conoscenza del gioco a quella in cui sviluppa la patologia.

I numeri del gioco d'azzardo legale in Italia

I dati utilizzati nella presente mappatura sono prevalentemente quelli resi noti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli nella pubblicazione "Libro blu 2022". La terminologia utilizzata è la seguente:

- **Raccolta:** è l'ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori.
- **Vincite:** è il totale delle somme vinte dai giocatori;
- **Spesa:** corrisponde all'effettiva perdita dei giocatori. È data dalla differenza tra Raccolta e Vincite. Corrisponde, inoltre, al "Ricavo" della filiera (al lordo delle somme destinate all'Erario);
- **Erario:** costituisce l'ammontare derivante dall'imposizione fiscale e dal differenziale tra Raccolta e Vincite dei giochi che entra nelle casse pubbliche.

L'offerta del gioco pubblico in Italia si avvale di due canali: il canale telematico (a distanza) e il canale fisico. Nello specifico, alcune tipologie di gioco afferiscono ad ambo i canali, viceversa altri giochi sono fruibili esclusivamente online o fisicamente. Tra i giochi comuni ai due canali di offerta vi sono il "Bingo", i "Giochi numerici a totalizzatore", il "Gioco a base ippica", il "Gioco a base sportiva", le "Lotterie" e il "Lotto". Al solo canale fisico afferiscono gli "Apparecchi", mentre al solo canale telematico appartengono il "Betting Exchange" e i "Giochi di abilità a distanza", anche detti skill games.



Nel 2022 in Italia sono stati spesi 136 miliardi di euro nel gioco d'azzardo², il 35% in più rispetto al 2020, che corrisponde ad una quota pro capite pari a 2731,68 euro (2.229euro nel 2021). E il trend è in continua crescita: nel 2023 si è arrivati a spendere 150 miliardi nel 2023, come ammesso dalla sottosegretaria al ministero dell'Economia e delle Finanze, Sandra Savino, rispondendo a

² Agenzia Dogane e Monopoli, *Libro blu, 2022*

un'interrogazione parlamentare in Commissione Bilancio³, con un ulteriore incremento del 9% rispetto al 2022.

Se spostiamo l'attenzione dalla raccolta alla spesa, vediamo che su queste cifre i giocatori hanno perso 16,5 miliardi di euro nel gioco fisico (il 26% del giocato) e 3,9 miliardi di euro nel gioco online (il 5,3% del giocato), per un totale di 20,4 miliardi di euro.

Scindendo le tipologie del gioco fisico e a distanza, a partire dal 2020, a causa dell'emergenza pandemica e delle relative misure restrittive imposte dal Governo nell'ambito del gioco fisico, i giocatori si sono rivolti maggiormente al gioco a online, rallentando la crescita della raccolta per il gioco fisico, senza tuttavia annullarla. Dopo un 2021 caratterizzato da una sospensione di 5 mesi per le misure di contrasto al Covid-19, nel 2022 con il ritorno alla piena operatività delle sale da gioco la raccolta derivante dal gioco fisico è tornata ad avere una crescita relativa maggiore rispetto al gioco online.

Quello che è evidente, confrontando questi dati e quelli degli anni precedenti⁴ è che il gioco online e quello fisico non sono in concorrenza tra loro, ma realizzano una sinergia rendendo duplice o duale la dipendenza da gioco d'azzardo⁵. Emerge la figura del "super giocatore"⁶ che gioca in sale da gioco fisiche, ma accede anche alle piattaforme da remoto tramite smartphone, tablet, pc. Questa tendenza è tanto più evidente quanto più si amplia il periodo di riferimento.

RACCOLTA VINCITE, SPESE E PERDITE PER IL COMPLESSO DEI GIOCHI Variazione % rispetto all'anno precedente

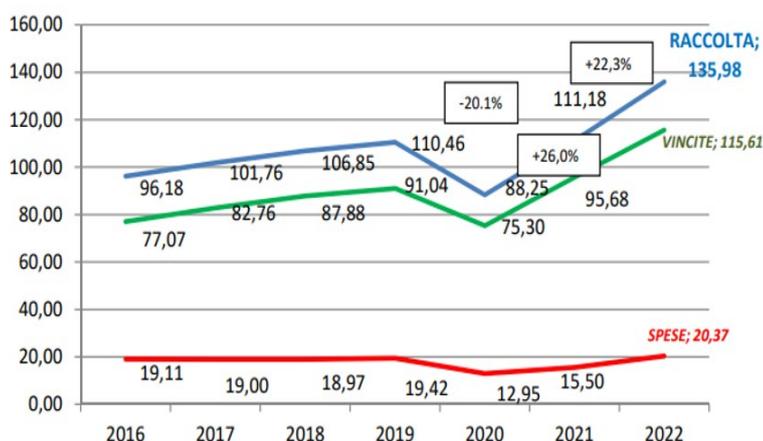


Fig. 1) Fonte Federconsumatori. Valori assoluti in miliardi di euro. Dati stimati per l'annualità 2022

I volumi di gioco non hanno comunque andamenti omogenei sul territorio nazionale. Come si rileva nel rapporto Federconsumatori-Cgil⁷, se per il gioco fisico prevalgono le regioni del Nord (e prime fra tutte la Lombardia), per il gioco on line è esattamente l'opposto. Gli autori de "Il libro nero dell'azzardo" imputano questa situazione alla scelta

³ Maurizio Fiasco, Avvenire, *Azzardo, nel 2023 spesi 150 miliardi. Così le slot divorano il nostro tempo*, 13 gennaio 2024

⁴ Report finale, *Progetto Link Lariano*, anno 2021, Rete Contro l'Azzardo

⁵ Govoni Marzio, Bussetti Pamela, Vigarani Massimiliano, *Il libro nero dell'azzardo*, Fedecconsumatori-CGIL, set 2023

⁶ Maurizio Fiasco, Avvenire, *Azzardo, nel 2023 spesi 150 miliardi. Così le slot divorano il nostro tempo*, 13 gennaio 2024

⁷ Govoni Marzio, Bussetti Pamela, Vigarani Massimiliano, *Il libro nero dell'azzardo*, Fedecconsumatori-CGIL, set 2023

delle mafie di utilizzare il gioco legale online come modalità di riciclaggio di capitali sporchi.

Esiste inoltre una relazione inversa fra la situazione socioeconomica finanziaria e l'incremento della raccolta complessiva dei giochi d'azzardo, per cui all'acutizzarsi della crisi economica (reale o percepita) corrisponde una crescita della propensione al gioco.

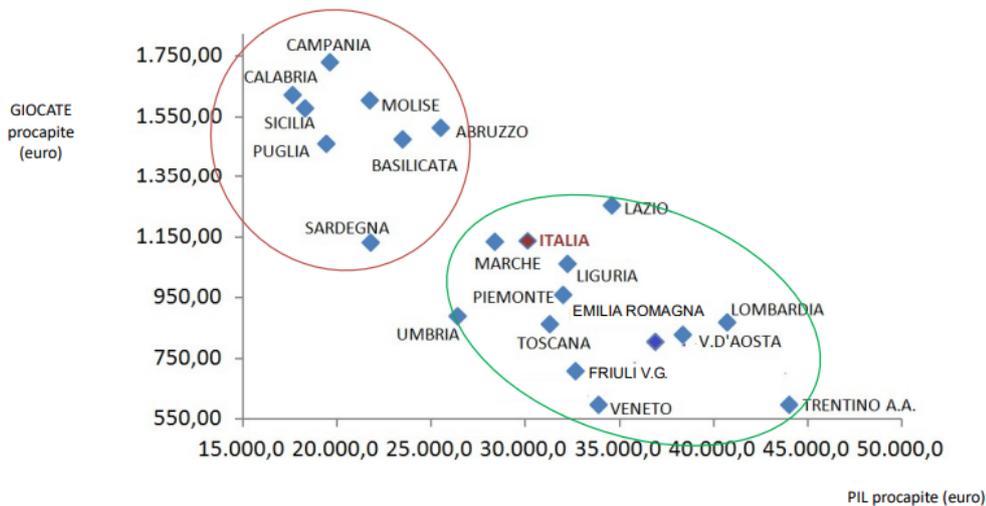


Fig.2) Fonte: Federconsumatori. Distribuzione delle regioni Italiane per Raccolta procapite per giochi d'azzardo online e per PIL procapite. Annuità 2021

Su un articolo di Avvenire⁸ Maurizio Fiasco porta la riflessione dal piano economico a quello del tempo di vita, parlando di “tempo biologico” speso per il gioco d'azzardo: considerando che i tempi di gioco variano da alcuni decimali di minuto secondo per scommettere online, 6 secondi per ogni singola girata della slot machine, fino ai due minuti per l'acquisto e l'abrasione del gratta e vinci, nel 2022 sono state spese in Italia nel gioco d'azzardo almeno 140 milioni di giornate lavorative, con un incremento del 36% rispetto al 2018.

Il guadagno dei concessionari e dello Stato si basa quindi su un altissimo numero di giocate che possono avere anche piccoli importi, come mostra la tabella sotto riportata⁹.

Il gioco fisico

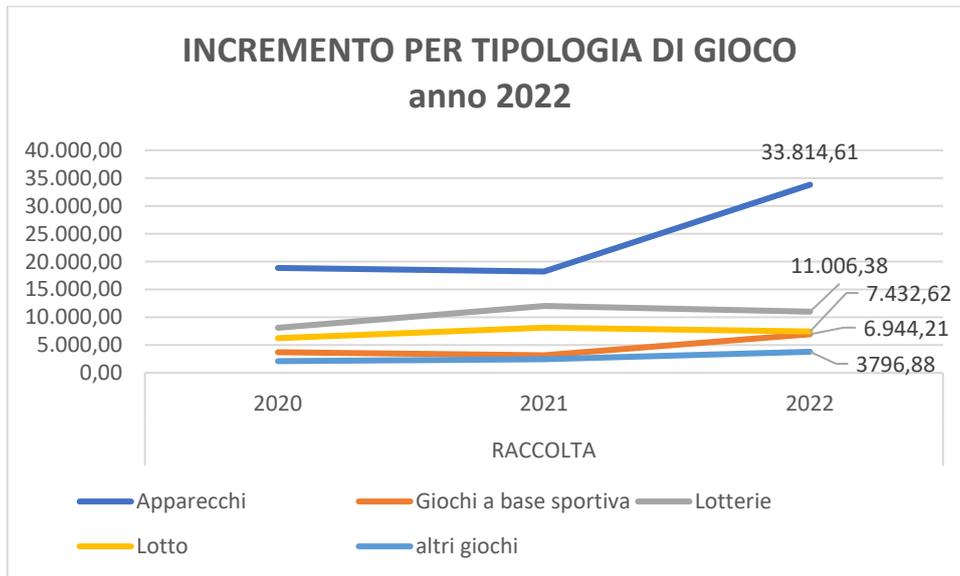
Nel 2022 in Italia nel gioco fisico sono stati spesi 63 miliardi di euro, a fronte dei 39 spesi nel 2020.

La tipologia di gioco con i maggiori introiti per lo Stato è quella degli apparecchi (VLT, AWP, Comma7), tramite cui sono stati spesi 33, 8 miliardi di euro nel 2022, il 56% in più rispetto al 2020. Questo incremento è dovuto anche alla riapertura delle sale e dei locali dopo le chiusure imposte

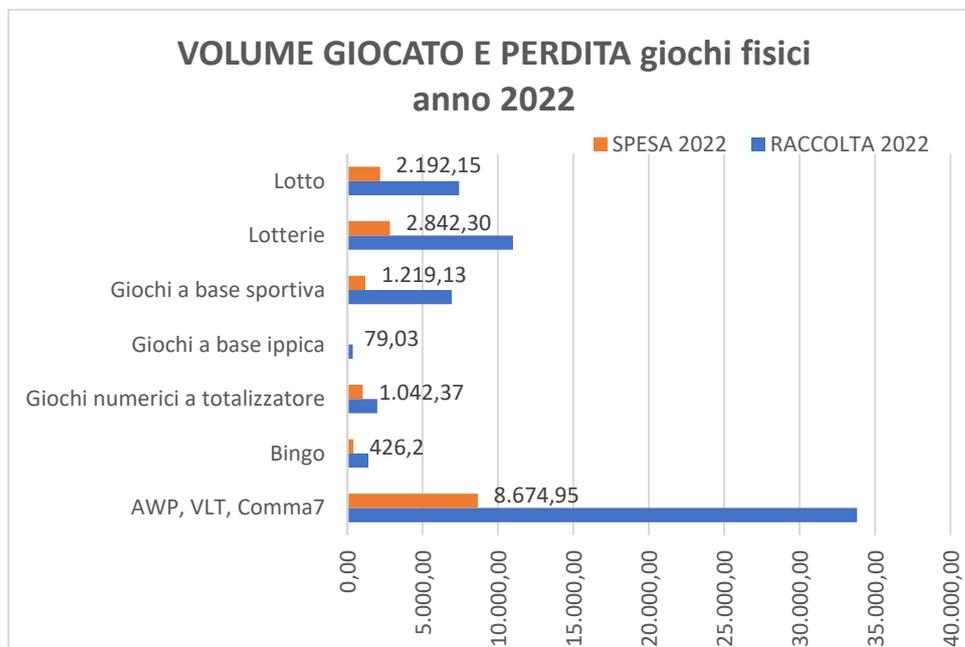
⁸ Maurizio Fiasco, Avvenire, *Azzardo, nel 2023 spesi 150 miliardi. Così le slot divorano il nostro tempo*, 13 gennaio 2024

⁹ Convegno *Intervenire sul gioco d'azzardo patologico*, 20/03/2024 intervento di Maurizio Fiasco

dall’Emergenza Covid-19. Un significativo incremento in termini relativi (+54%) si registra anche nei giochi a base sportiva. Un aumento complessivo del 44% sommando Bingo, giochi numerici a totalizzatore e giochi a base ippica. Per quanto riguarda Lotto e le Lotterie si ha un aumento percentuale rispettivamente del 15% e del 26% rispetto al 2020, ma una flessione del 9% per entrambi rispetto al 2021.



Graf. 2) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro



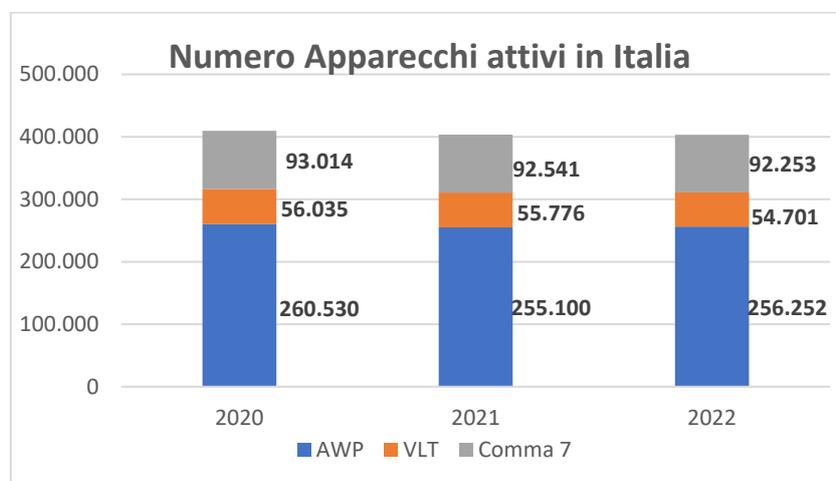
Graf. 3) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

Le perdite sulle giocate corrispondono a delle quote che vanno dal 17,5% dei giochi a base sportiva fino al 52,1% dei giochi numerici a totalizzatore.

Questo significa che nel 2022 le persone hanno perso complessivamente 16,5 miliardi di euro, di cui oltre la metà giocando con AWP, VLT e apparecchi Comma 7.

Ragionando in termini di rischio, quest'ultima categoria rimane quella che incide maggiormente sulla vita delle persone sia in termini economici che di tempo dedicato.

In linea con quanto accadeva nel triennio 2017-2020¹⁰, l'incremento delle giocate corrisponde ad un lieve decremento degli apparecchi attivi in Italia, passando da 409.579 dispositivi nel 2020 a 403.2016 del 2022. Il calo ha riguardato soprattutto le VLT (-2,38%), le AWP sono calate dell'1,64% e le macchine Comma 7 dello 0,82%.



Graf. 4) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro.

Apparecchi AWP e VLT

Gli apparecchi per il gioco d'Azzardo lecito **AWP** (Amusement With Prize), sono normati all'art. 110 comma 6a) del T.U.L.P.S., unitamente al decreto 4 dicembre 2003, come modificato dal decreto inter-direttoriale 19 settembre 2006.

Le caratteristiche principali sono:

- La presenza elementi di abilità, oltre all'elemento aleatorio, che danno al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco;
- ciascun apparecchio di gioco può funzionare unicamente se collegato alla rete telematica di AAMS, si attiva con l'introduzione di moneta nella divisa corrente (euro) e prevede un costo per ciascuna partita, non superiore a 1 euro;

¹⁰ Report finale, *Progetto Link Lariano*, anno 2021, Rete Contro l'Azzardo

- la durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi;
- la distribuzione di vincite in denaro, ciascuna di valore non superiore a 100 euro, avviene subito dopo la conclusione della partita esclusivamente in monete.

Su questa tipologia di gioco le vincite sono computate dall'apparecchio in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite e non devono risultare inferiori al 75% delle somme giocate. Come ogni gioco d'azzardo il loro uso è vietato ai minori di 18 anni.

Questi apparecchi sono installati sia negli esercizi commerciali classici, quali bar, tabaccherie e ristoranti, sia nelle sale dedicate al gioco d'azzardo lecito.

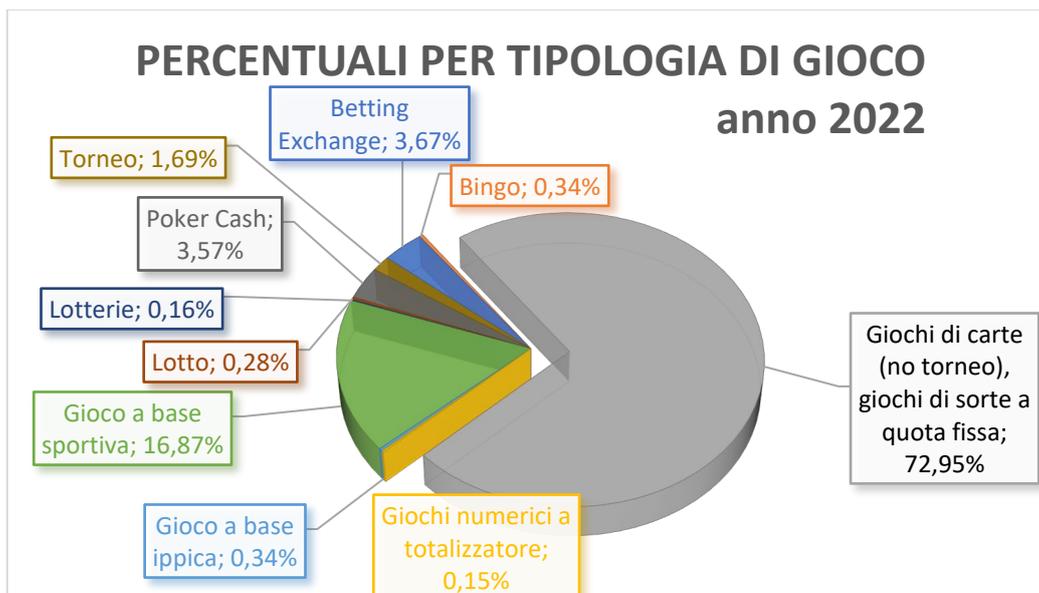
Gli apparecchi di gioco d'azzardo lecito denominati VLT (Video Lottery Terminal) sono normati dall'art. 6b) del T.U.L.P.S. Le principali caratteristiche sono:

- può essere attivo solo se collegato al Sistema di Gioco del Concessionario;
- l'esito della giocata è determinato a livello centrale dal sistema Random Number Generator (RNG);
- è possibile introdurre monete (da € 0,50 a € 2,00), banconote (da € 5,00 a € 100,00) e ticket cartacei, direttamente emessi dalla postazione di cassa in sala (cash desk) oppure rilasciati in precedenza da altre VLT all'interno della stessa sala;
- le puntate, per ogni partita, variano da un minimo di € 0,50 a un massimo di € 10,00 secondo il gioco scelto;
- la massima vincita per ogni partita è pari a € 5.000,00;
- il payout, espresso come percentuale delle vincite erogate dal sistema di gioco a fronte delle somme giocate e relativamente ad ogni singolo gioco installato, non può essere inferiore all'85%.

A differenza delle AWP, le VLT possono essere installate solo in ambienti dedicati quali: agenzie scommesse, agenzie ippiche, negozi di gioco, sale Bingo, sale giochi pubbliche. Possono inoltre essere installate negli esercizi destinati esclusivamente al gioco con apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S. (AWP e VLT).

Il gioco online

Nel 2022 in Italia la tipologia di gioco prevalente è stata quella che comprende i giochi di carte diversi dal torneo e i giochi di sorte a quota fissa, a cui corrisponde quasi il 73% di tutto il giocato. A molta distanza i giochi a base sportiva con il 16,87%. Meno rilevanti i giochi Betting Exchange e Poker Cash con meno del 4%, i giochi a torneo con l'1,69% e con meno dell'1% tutti gli altri giochi.



Graf. 5) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

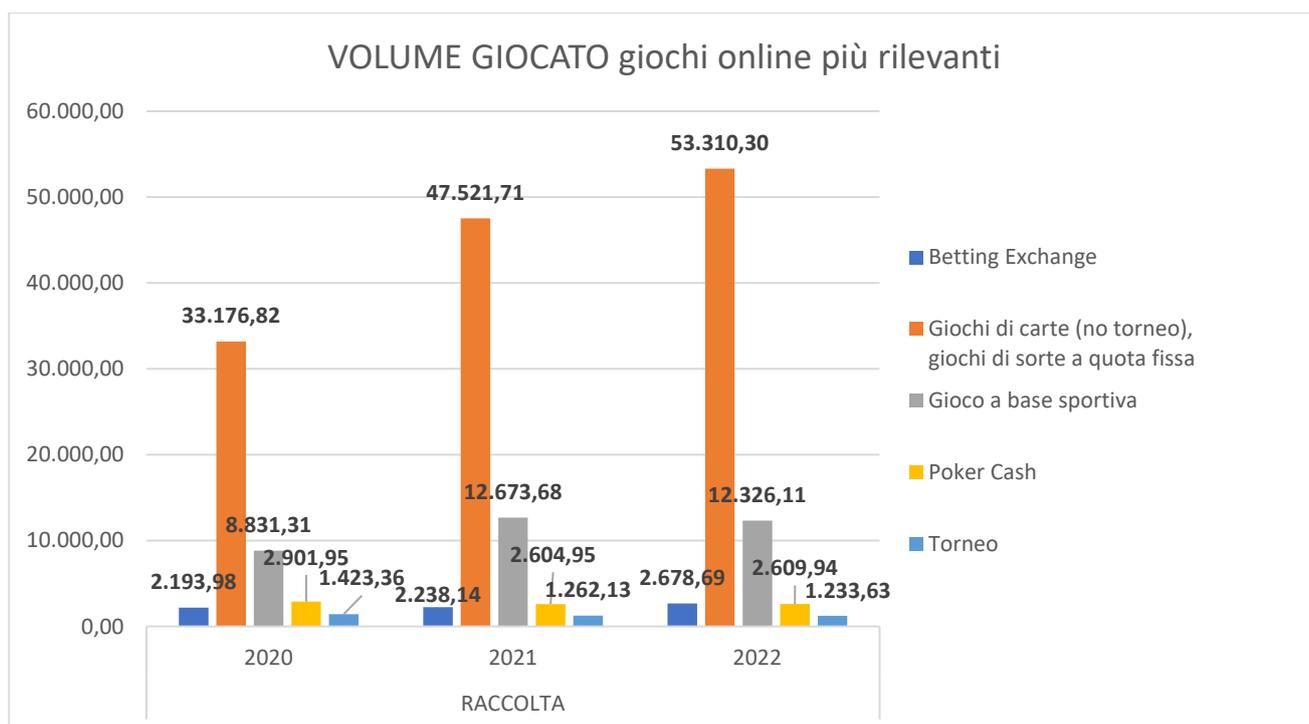
La cifra spesa nel gioco on line nel 2022 corrisponde a 73miliardi di euro, il 32,6% in più rispetto al 2020, per una cifra pro capite di 1.720 euro annui¹¹.

Nei giochi di carte e di sorte, la fetta maggiore del mercato, sono stati spesi 53,31miliardi di euro, con un incremento del 37,7% rispetto al 2020. In aumento anche i giochi a base sportiva con +28,35% e 12,33miliardi di euro giocati nel 2022, e giochi Betting Exchange con +18,10% e 2,68miliardi di euro.

Un significativo aumento relativo si è registrato anche nei giochi a base ippica (+30,43%), nei giochi numerici a totalizzatore (+65,30%), le lotterie (+44,60%) e il Lotto (+20,95%), anche se il volume complessivo giocato nel 2022 per queste tipologie è di “solo” 674,22 milioni di euro.

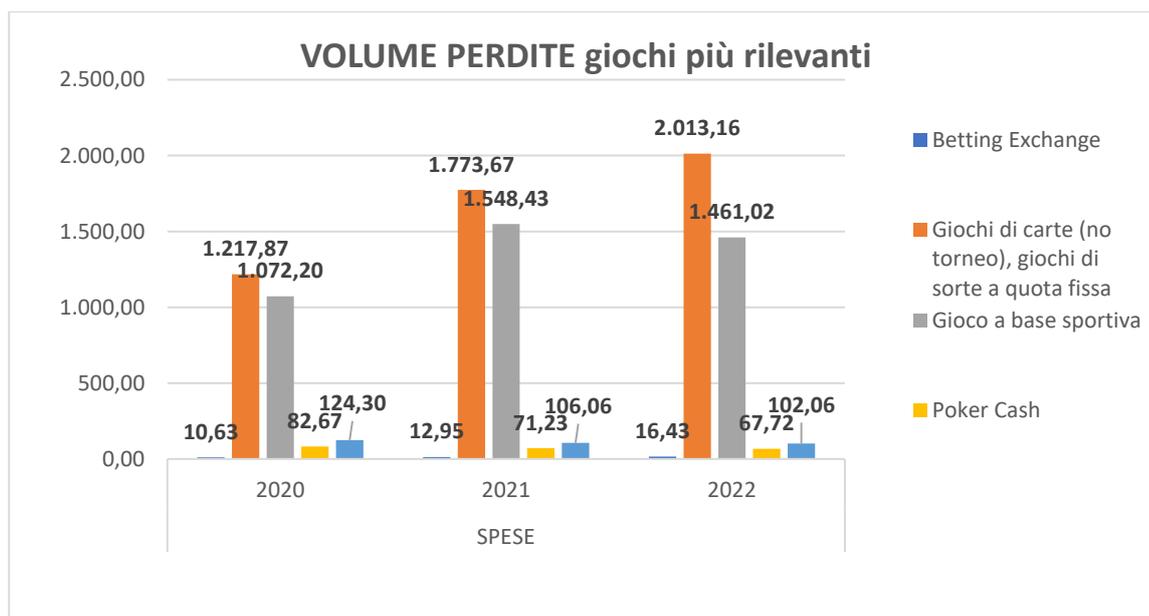
Praticamente stabili le giocate al Bingo (+0,70% per 244,98milioni di euro), mentre diminuisce il volume del giocato a Poker Cash (-11,19%) e i giochi a Torneo (-15,38%), anche se in questi ultimi due casi la raccolta rimane significativa: 2,61miliardi di euro per il poker cash e 1,23miliardi per i giochi a torneo.

¹¹ Govoni Marzio, Bussetti Pamela, Vigarani Massimiliano, *Il libro nero dell'azzardo*, Fedekonsumatori-CGIL, set 2023



Graf. 6) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

Osservando i volumi della categoria “spese” (ovvero quanto hanno perso i giocatori), risulta evidente il divario nel rapporto raccolta-spesa per i due giochi che incassano di più. La probabilità di perdere nei giochi di carte o sorte a quota fissa è dello 0,04%, quella dei giochi a base sportiva dello 0,12%. Nonostante questi valori possano sembrare piccoli, le cifre sono comunque significative: i giochi di carte o di sorte hanno fatto perdere ai giocatori più di 2miliardi di euro, mentre nella seconda tipologia per volume di giocato, ovvero i giochi a base sportiva, sono stati persi 1,46miliardi di euro.



Graf. 7) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

Un dato diverso riguarda le tipologie di gioco più utilizzate nel 2022, che l'Adm riesce a definire in base al numero di utenti che hanno effettuato un accesso al gioco nel periodo considerato, calcolando una sola volta ogni giocatore per ogni tipologia di gioco a cui ha partecipato. Da questo punto di vista le persone sono state più attratte dalle scommesse sportive e dai giochi di carte. Al secondo posto in assoluto vediamo gli skill games, che nei dati da noi presentati in questo report non rientrano nella



categoria dei giochi d'azzardo. Tuttavia, come indicheremo meglio parlando di giovani, è un dato a cui prestare attenzione, per la tendenza ad inserire logiche e meccanismi del gioco d'azzardo anche nei videogiochi.

Graf. 8) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

A questo proposito può essere anche interessante osservare la tabella proposta nel libro blu sull'importo medio per singola giocata. Se escludiamo gli *skill games*, i tre giochi d'azzardo maggiormente praticati, rientrano nelle prime quattro posizioni dei giochi più costosi per singola giocata.

Il gioco per cui il singolo cittadino investe più soldi nello stesso momento (164,31€) è il poker cash. Al secondo posto i giochi di carte o sorte (73,83€), che come abbiamo visto costituiscono la fetta maggiore di mercato sia per volume di giocato che per perdite. A poca distanza i betting exchange con 67,17€.

Nei giochi a base sportiva si investono in media poco più di 18€ a giocata. Osservando le perdite e il numero di accessi possiamo quindi desumere che siano giochi con un'alta frequenza di giocate.

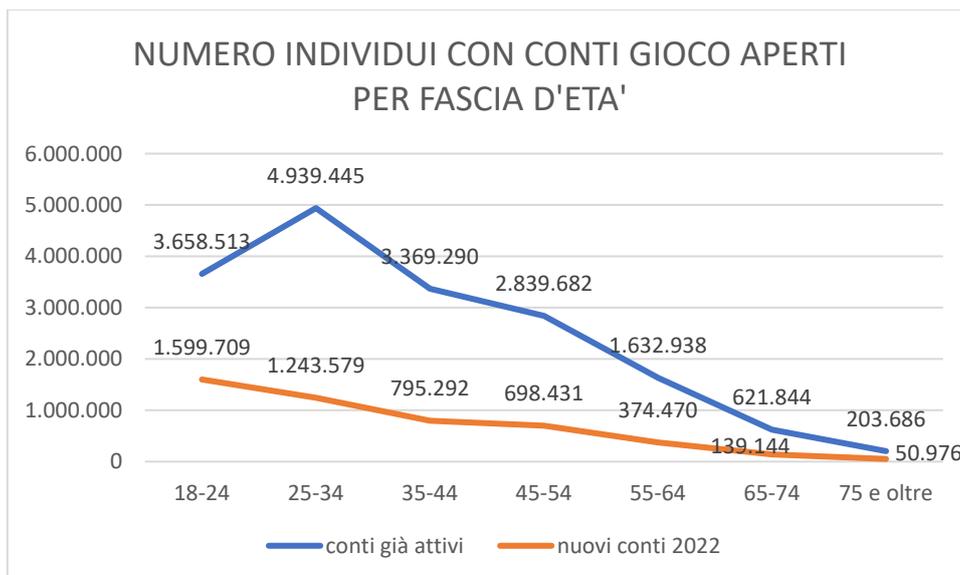
Tabella III.34 - Importo medio delle giocate per tipologia di gioco a distanza	
Tipologia di gioco	Importo medio giocata
<i>Poker Cash</i>	164,31
Giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	73,83
<i>Betting Exchange</i>	67,17
Gioco a base sportiva	18,98
Gioco a base ippica	12,88
Torneo	7,25
Scommesse virtuali	5,27
Giochi numerici a totalizzatore	3,15
Lotterie	2,34
Lotto	2,33
Bingo	1,29
<i>Fonte: elaborazione dati ADM</i> <i>Note: L'importo medio delle giocate è ottenuto come il totale dell'importo giocato diviso il numero di giocate per tipologia di gioco</i>	<i>Valori espressi in euro</i> <i>Valori riferiti all'anno 2022</i>

Fig.3) Fonte: ADM, Libro blu, 2022

Se per i giochi fisici è possibile definire le tipologie di giocatori solo attraverso delle indagini qualitative, per i giochi online si può avere un profilo più attendibile utilizzando come indicatori i dati relativi ai conti di gioco.

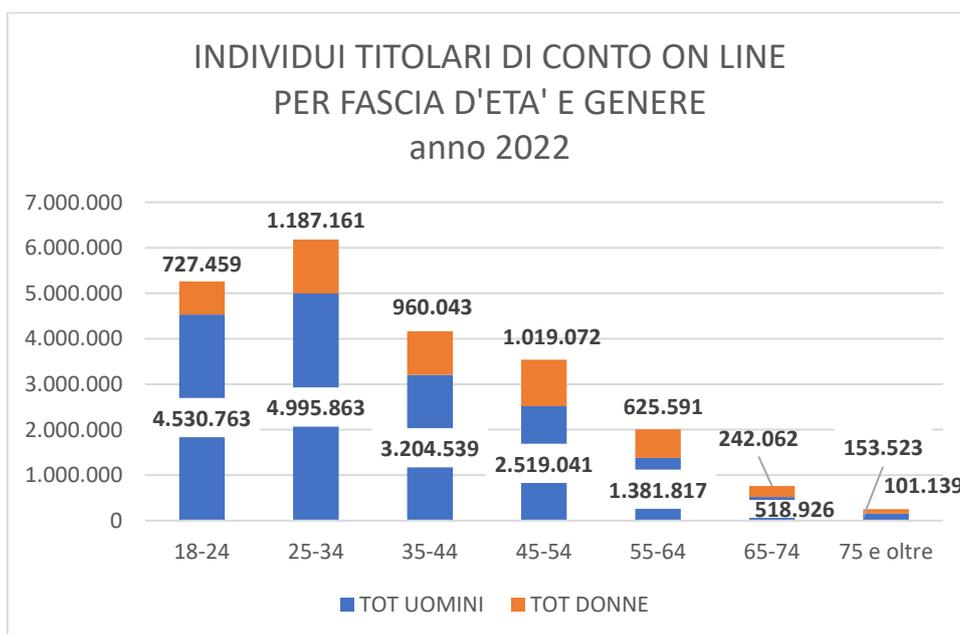
Questi nel giro di pochi anni sono passati da tre milioni e mezzo di persone registrate nelle anagrafi dei concessionari, a oltre 5 milioni nel 2022. Inoltre ogni persona può essere titolare di più account, che a fine anno 2022 risultavano essere 17 milioni e 300 mila.¹²

¹² Maurizio Fiasco, *Avvenire, Azzardo, nel 2023 spesi 150 miliardi. Così le slot divorano il nostro tempo*, 13 gennaio 2024



Graf. 9) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

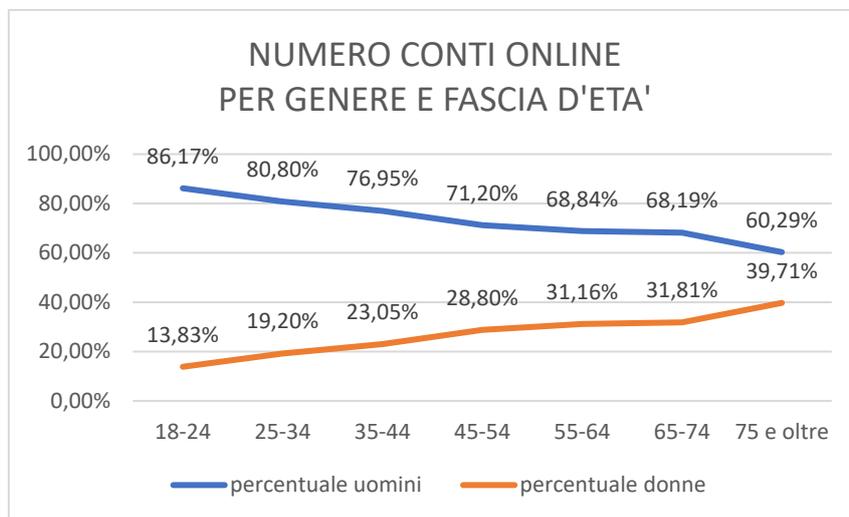
Il grafico evidenzia come la maggior parte dei conti sia imputabile a persone tra i 25 e i 34 anni con un aumento nel 2022 di giovani tra i 18 e i 24 anni. Se questa tendenza dovesse confermarsi anche per gli anni successivi, potremmo dire che l'età dei giocatori online si sta abbassando.



Graf. 10) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

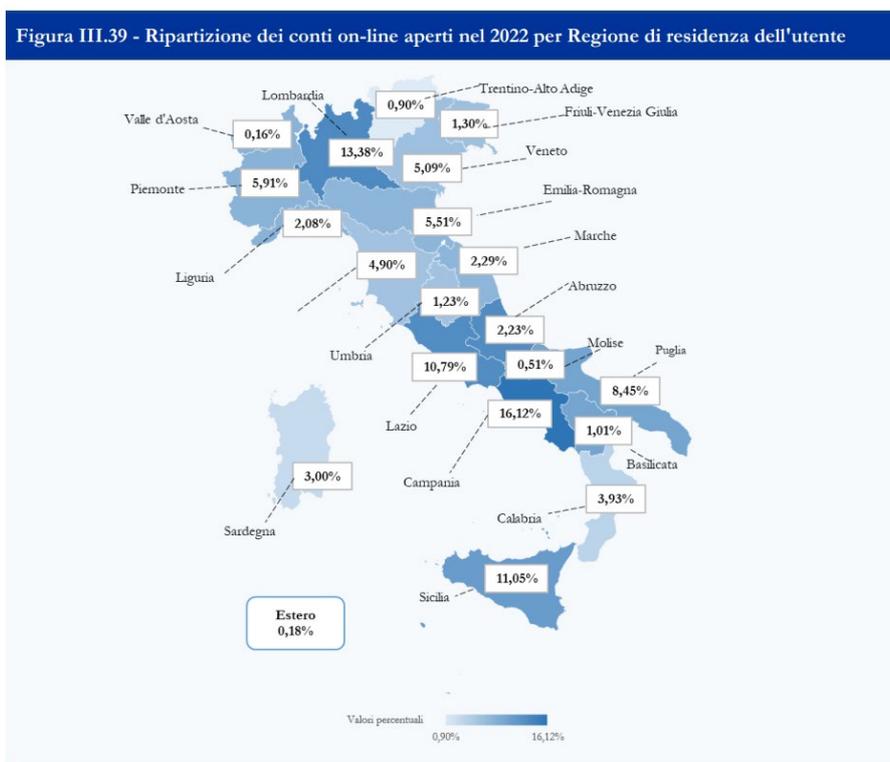
Per quanto riguarda il genere, il gioco a distanza è ancora prevalentemente a prerogativa maschile. Le donne in totale rappresentano il 22% dei giocatori, con delle notevoli differenze tra le diverse fasce d'età.

Questa percentuale varia molto a seconda delle fasce d'età: con un andamento costante, la quota di giocatrici cresce con l'aumento della fascia d'età, arrivando quasi ad equivalersi nei giocatori ultrasettantacinquenni.



Graf. 11) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

Un ultimo dato riguarda i nuovi conti online aperti per area geografica. La mappa presentata sul Libro blu mostra come, ad eccezione della Lombardia, nel 2022 siano le regioni del sud ad essere maggiormente interessate dal fenomeno, con in testa la Regione Campania con il 16,12€ dei nuovi conti, seguita da Lombardia con il 13,38%, Sicilia, 11,05%, Lazio 10,79% e Puglia 8,45%.



Fonte: elaborazione dati ADM

Fig. 4) ADM, Libro blu, 2022

Il gioco d'azzardo nei giovani

In Italia, nonostante le restrizioni legali che ne vietano la pratica al di sotto dei 18 anni di età, il gioco d'azzardo ha una diffusione rilevante e trasversale nella popolazione adolescente. Il rapporto degli adolescenti col gioco d'azzardo è influenzato da molte variabili. La letteratura evidenzia un'associazione tra il gioco d'azzardo e diversi fattori ambientali, come la vicinanza e l'accessibilità dei luoghi di gioco. Importanti sono anche le dinamiche relazionali, come l'influenza dei pari, il rapporto con i genitori e la loro supervisione. Infine, non vanno trascurati i fattori individuali, come le credenze e le aspettative di vincita che i ragazzi associano al gioco d'azzardo.

Dallo studio *Health Behaviour in School-aged Children*¹³ per l'anno 2022, emerge che la percentuale di quindicenni che ha dichiarato di aver scommesso del denaro almeno una volta nella vita è pari al 47,2% dei ragazzi e al 21,5% delle ragazze. Se si considerano i 12 mesi precedenti all'indagine questo dato scende al 37,5% per i ragazzi e al 14% per le ragazze, confermandosi un fenomeno prevalentemente maschile.

Un'indagine della società di ricerca Nomisma¹⁴ su un campione di ragazzi e ragazze tra i 14 e i 19 anni rileva inoltre che il 14% di loro risulta un *frequent user*, cioè gioca almeno una volta a settimana (+9% rispetto a quanto registrato nel 2021).

La modalità di gioco prevalente in questa fascia d'età è online: il 64% sceglie infatti internet per giocare e scommettere (+18% rispetto al 2021). È invece in diminuzione del 17% rispetto a 2021 il numero di giovani che si reca in locali fisici, qui il 40% acquista gratta e vinci mentre il 29% effettua scommesse.

Quest'ultima tipologia diventa la prevalente tra i giochi online. Si fanno scommesse sportive (31%), su eventi (26%) e ippiche (16%). In diminuzione del -12%, invece, i giocatori di poker online.

Abbiamo già parlato dei numeri relativi ai giovani giocatori, qui vogliamo sottolineare le motivazioni e i fattori di avvicinamento al gioco.

Tra gli elementi "facilitatori" un ruolo fondamentale viene ricoperto dalla famiglia e dagli amici. Il 46% dei ragazzi afferma infatti di aver giocato negli ultimi 12 mesi perché gli amici lo facevano già, mentre il 32% ha dichiarato che il gioco è un'abitudine in famiglia. Il 15% tenta invece la fortuna perché ha bisogno di denaro e un 12% per evasione e svago.

Secondo l'indagine di Nomisma la Gen Z che gioca o scommette pensa agli aspetti ludici del gioco d'azzardo, inteso principalmente come passatempo (22%), rischio (20%) o divertimento (19%).

¹³ <https://www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/temi2022/gioco-azzardo-2022f.pdf>

¹⁴ www.nomisma.it

Rispetto alle motivazioni che spingono al gioco, a livello locale uno studio dell'Università dell'Insubria¹⁵ condotto su un campione di 63 ragazzi della provincia di Varese, registra un risultato parzialmente diverso. Per il 39% dei partecipanti alla ricerca la motivazione principale è quella del guadagno, che sale al 50,6% tra i maschi e scende al 25,6% tra le femmine. Al secondo posto, senza grosse differenze di genere, viene il divertimento, con il 37% delle persone e al terzo con il 23% il gusto della sfida, percentuale che rappresenta la media tra il 27,6% dei maschi e il 18,5% delle femmine.

Rispetto ai giovani un elemento importante da sottolineare è la tendenza del mercato a normalizzare il gioco d'azzardo, anche quando questo non è l'obiettivo principale. L'industria dei videogiochi sta incorporando meccaniche simili al gioco d'azzardo, con il rischio che i videogiochi diventino per i giovani un canale d'accesso privilegiato per il gioco d'azzardo. In Italia il 60% degli studenti tra i 15 e o 19 anni ha giocato a un videogioco nell'ultimo anno, percentuale che sale a 79,8% tra i maschi. Tra i giocatori di videogame il 36% ha speso denaro per acquistare e aggiornare i giochi o per continuare a giocare. Di questi un quinto ha un profilo a rischio di dipendenza.¹⁶

Gli autori delle ricerche in merito sono concordi nel sottolineare che è necessario prestare attenzione a questo fenomeno, soprattutto perché in Italia non è ancora stato regolamentato.

Il gioco d'azzardo tra gli over 60

Il rapporto tra gioco d'azzardo e anziani è un fenomeno ancora poco studiato in Italia.

Un'indagine dell'Osservatorio di Ricerca Nomisma, riportata dal sito www.spazio50.org¹⁷ riporta che il 25% delle persone over 65 si dedica regolarmente al gioco d'azzardo, mentre il 16% con cadenza mensile. Il gioco risulta inoltre un'abitudine consolidata da oltre 10 anni per 6 giocatori su 10, mentre il 5% ha iniziato a giocare negli ultimi 12 mesi.

Le motivazioni al gioco sono soprattutto legate allo svago, il 64% lo fa per distrarsi dai problemi (35%) o per curiosità (29%). Una ricerca dell'ordine degli Assistenti sociali conferma che la

¹⁵ Paolo Bozzato, *Gioco d'azzardo tradizionale e on-line negli adolescenti. Una ricerca nel territorio di Busto Arsizio*, Università insubria

¹⁶ Eclectica, *Perché è azzardo: perché non sai cosa trovi*.

¹⁷ Gambling in terza età: la piaga del gioco d'azzardo, di Anna Costalunga 12 Aprile 2023, <https://www.spazio50.org/gambling-in-terza-eta-la-piaga-del-gioco-dazzardo/>

propensione al gioco può essere attribuita al senso di solitudine della persona anziana, anche quando il sentimento non corrisponde alla realtà oggettiva¹⁸.

I luoghi sono prevalentemente bar, sale bingo, tabaccherie e agenzie di scommesse. Un'abitudine più per gli uomini (31%) che per le donne (21%).

Il gioco fisico più praticato è il Gratta & Vinci (17%), seguito dai giochi numerici a totalizzatore (14%) e dal Lotto (13%). Online, invece, gli over 65 preferiscono le scommesse sportive (3%). Il 13% dei gambler over 65 spende più di 10 euro a settimana per giochi d'azzardo o di fortuna, ma il 42% non supera i 3 euro.

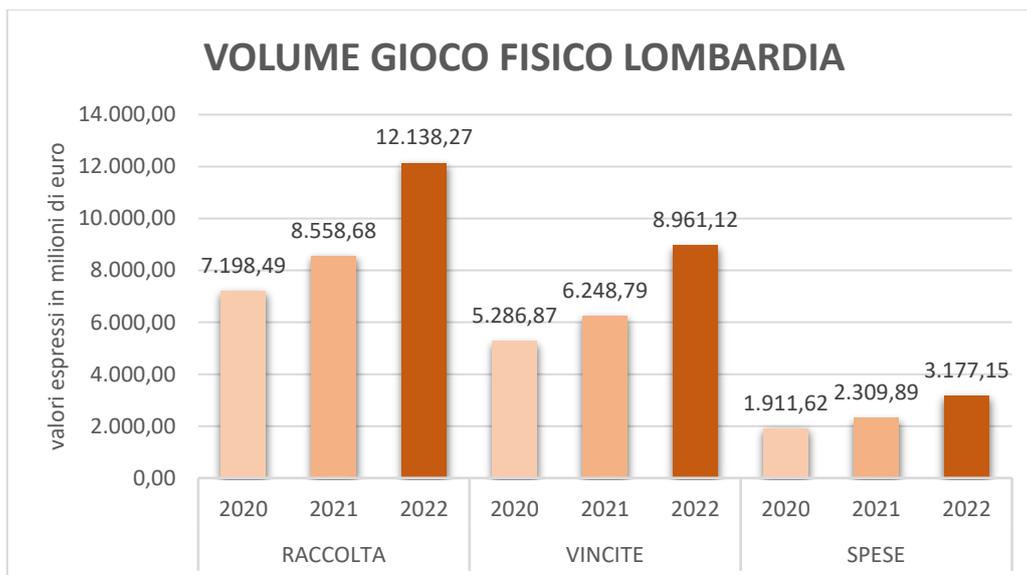
Nomisma mette in evidenza alcuni aspetti indicativi di situazioni problematiche legate alle pratiche di gioco degli over 65. Se otto giocatori su 10 condividono con i propri familiari giochi e denaro giocato, il 21% tende invece a dare informazioni parziali o a non raccontare nulla dei giochi fatti. Di questi 13% di loro infatti dichiara di aver giocato per recuperare denaro, il 10% si sente in colpa per aver giocato mentre l'1% ammette di aver chiesto prestiti o venduto qualcosa per aver i soldi da giocare.

Il gioco d'azzardo in Lombardia

Prendendo in esame i dati forniti da ADM, a livello territoriale è possibile analizzare i dati relativi al gioco fisico, con un dettaglio di livello regionale.

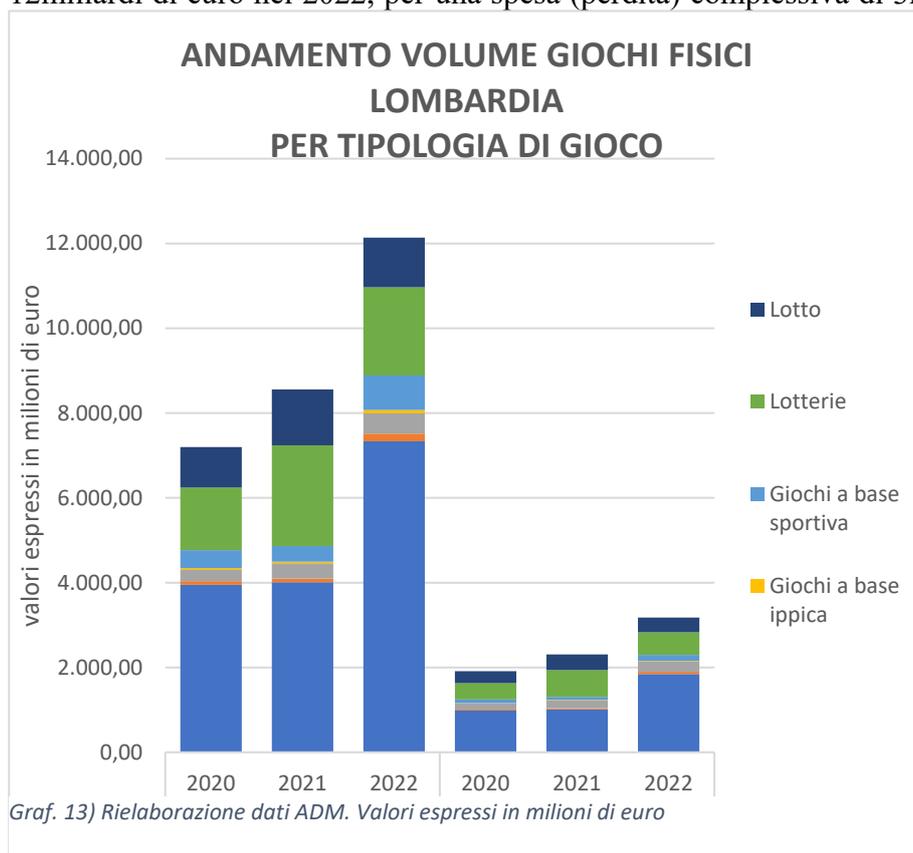
Nell'anno 2022 anche la Lombardia ha seguito il trend nazionale, registrando un aumento dei volumi di gioco.

¹⁸ I luoghi della cura, *Gioco d'azzardo e alcol in età anziana: il 2° report della ricerca dell'Ordine Assistenti Sociali Lombardia*, n°3-2022



Graf. 12) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

La raccolta sul gioco fisico in Lombardia è cresciuta del 41% dal 2020 al 2022, arrivando a più di 12miliardi di euro nel 2022, per una spesa (perdita) complessiva di 3miliardi di euro, il 40% in più



Graf. 13) Rielaborazione dati ADM. Valori espressi in milioni di euro

rispetto al 2020. Ad aumentare in termini assoluti è stato il volume di gioco tramite AWP, VLT, Comma7 (+46% rispetto al 2020; da 3,95 a 7,33miliardi di euro) e i giochi a base sportiva (+48%; da 425 a 813milioni di euro).

Lotterie e Lotto hanno delle raccolte molto alte (2,08miliardi e 1,17 miliardi di euro nel 2022), ma risultano abbastanza

stabili nella crescita relativa: +0,29% le Lotterie e +0,19% il Lotto nel periodo 2020-2022). Un forte incremento si è registrato anche nel Bingo (+54%), Giochi numerici a totalizzatore (+45%) e Giochi a base ippica (+51%). Tuttavia gli importi per queste tipologie di gioco rimangono modeste.

Focalizzandosi sul 2022, ultimo anno per cui l'ADM ha presentato i dati, la Lombardia è il territorio dove è maggiore la raccolta dalla rete fisica, per tutte le tipologie di giochi ad eccetto del Bingo (che è comunque una quota residuale del giocato) e dei giochi a base sportiva, per i quali è preceduta solo

Tabella III.35 - Rete di vendita per il settore apparecchi da intrattenimento						
Ufficio dei Monopoli	AWP		VLT		Comma 7	PER
	N. esercizi con AWP	N. AWP	N. sale VLT	N. VLT	N. Apparecchi Comma 7	
Abruzzo	1.512	7.057	141	1.547	4.270	
Calabria	1.888	10.094	144	1.097	4.783	
Campania	5.223	28.650	529	4.847	9.100	
Emilia-Romagna	4.026	21.831	273	4.730	12.461	, VLT, Comma7
Friuli-Venezia Giulia	1.087	5.354	80	1.023	1.719	o
Lazio	4.473	22.645	447	5.625	6.660	hi numerici a lizzatore hi a base ippica
Liguria	1.665	7.153	96	1.369	2.048	hi a base tiva arie
Lombardia	8.568	42.818	688	10.620	7.094	
Marche	1.465	6.537	99	1.052	2.180	
Piemonte e Valle d'Aosta	2.525	14.319	428	5.087	4.007	
Puglia, Basilicata e Molise	4.671	23.408	402	3.579	9.108	
Sardegna	2.188	9.129	42	488	4.987	
Sicilia	3.241	13.117	252	2.077	8.686	
Toscana	3.219	16.336	296	4.046	5.856	
Trentino-Alto Adige	223	1.787	68	971	1.334	7 milioni di euro
Umbria	884	3.838	72	867	550	
Veneto	4.311	22.179	395	5.676	7.410	
Totale	51.169	256.252	4.452	54.701	92.253	

Fonte: elaborazione dati ADM Valori riferiti all'anno 2022

Note:

- Per N. Esercizi con AWP si fa riferimento a Esercizi contenenti apparecchi attivi;
- Per N. AWP si fa riferimento al numero di AWP attivi sul territorio;
- Per N. Sale VLT si fa riferimento al numero di sale collaudate contenenti apparecchi VLT;
- Per N. VLT si fa riferimento a VLT presenti all'interno di sale collaudate;
- Per N. Apparecchi Comma 7 si fa riferimento al numero di apparecchi Comma 7 presenti in esercizio e in luoghi di detenzione.

Per ulteriori dettagli cfr. Appendice: Tabella A.100

Fig. 5) Fonte: ADM, Libro blu, 2022

dalla regione Campania (1780,45 milioni di euro spesi in Campania contro gli 813,93 milioni di euro spesi in Lombardia).

Il 60% di tutto il giocato è andato nei dispositivi AWP, VLT e Comma 7, per una perdita complessiva di 1,844miliardi di euro. A notevole distanza le lotterie, con il 17% del giocato e 533milioni di euro di perdite per i cittadini, il Lotto, 10% del giocato e 345milioni di euro di perdite e i giochi a base sportiva, 7% del totale con 143milioni di euro persi.

La Lombardia è anche la regione con il maggior numero di AWP e VLT a disposizione, per un totale di 60.532 apparecchi, pari al 15% del totale delle macchine presenti in Italia.

Tabella III.36 - Rete di vendita per tipologia di gioco

Ufficio dei Monopoli	Bingo (N. sale bingo)	Giochi numerici a totalizzatore (N. punti vendita)	Gioco a base ippica (N. operatori)	Gioco a base sportiva (N. operatori)	Lotterie (N. punti vendita)	Lotto (N. ricevitorie)
Abruzzo	6	836	187	314	1.586	1.062
Calabria	1	1.407	258	432	1.836	1.456
Campania	25	3.984	1.119	1.963	4.959	3.553
Emilia-Romagna	18	2.408	227	312	4.168	2.333
Friuli-Venezia Giulia	3	716	68	87	1.087	612
Lazio	24	4.009	640	917	5.819	3.459
Liguria	6	767	115	148	1.210	938
Lombardia	25	5.295	873	1.204	8.536	4.945
Marche	2	836	150	234	1.655	1.070
Piemonte e Valle d'Aosta	11	2.324	347	535	3.598	2.418
Puglia, Basilicata e Molise	8	2.731	546	1.103	4.670	2.847
Sardegna	4	1.122	81	129	1.389	990
Sicilia	28	2.923	668	1.099	4.178	3.069
Toscana	11	2.140	350	410	3.403	2.030
Trentino-Alto Adige	2	409	47	75	771	445
Umbria	2	619	90	114	1.058	573
Veneto	10	2.349	256	371	4.282	2.492
Totale	186	34.875	6.022	9.447	54.205	34.292

Fonte: elaborazione dati ADM

Valori riferiti all'anni 2022

Fig. 6) Fonte: ADM, Libro blu, 2022

Anche per quanto riguarda la rete di vendita la Lombardia è quasi sempre al primo posto, preceduta solo dalla Regione Campania nei giochi a base ippica e sportiva, e dalla Regione Sicilia per il numero di sale Bingo.

Per quanto riguarda il gioco online è possibile ricavare dati locali dal rapporto Federconsumatori-Cgil¹⁹.

Nel 2020 in Lombardia erano presenti 1.881.222 conti online, a cui se ne sono aggiunti 628.095 nel corso del 2022. Più di 26 conti ogni 100 abitanti con un'età compresa tra 18 e 74 anni.

Nella nostra regione nel 2022 sono stati spesi 9,25 miliardi di euro, pari al 12% del giocato nazionale, con una perdita complessiva di quasi 494milioni di euro.

¹⁹ Govoni Marzio, Bussetti Pamela, Vigarani Massimiliano, *Il libro nero dell'azzardo*, Fedecconsumatori-CGIL, set 2023

L'importo medio delle giocate è stato di 930euro sul totale della popolazione residente, il 30% in più rispetto al 2020, quando la giocata media era di 647€.

Per quanto riguarda il gioco on line il rapporto di Federconsumatori fornisce alcuni dati di livello provinciale. Da questi è possibile vedere che nel 2022 nella provincia di Varese sono stati spesi 769,79 milioni di euro, pari al 8,32% del giocato regionale, che si traduce in un investimento di 1.227,83 euro annui pro-capite (considerando la popolazione residente compresa tra i 18 e i 74 anni), l'8,6% in più rispetto al 2021. Analizzando i dati locali in termini assoluti, con la Regione come riferimento, è utile far presente che si conteggia anche Milano, terza provincia in Italia per raccolta dopo Roma e Napoli.

Nella provincia di Como l'incremento è stato del 13,8% passando da un 479,19 a 545,5 milioni di euro, con un investimento procapite di 1.268,7 euro per ogni residente tra i 18 e i 74 anni. Qui è stato giocato il 5,9% della raccolta regionale.

Gioco d'azzardo legale e illegale

Nel presente report parlando di gioco d'azzardo si fa sempre riferimento al gioco legale.

Tuttavia per diversi motivi il comparto del gioco d'azzardo, per le sue peculiari caratteristiche rappresenta uno straordinario bacino di attività, interessi e guadagni per la criminalità organizzata: la quantità di denaro circolante è molto alta, il bilancio rischi-benefici risulta vantaggiosissimo, l'accertamento delle condotte illegali è complesso e le conseguenze giudiziarie risultano piuttosto contenute. E' un settore in cui è relativamente facile insinuarsi, non solo creando aree di completa illegalità, ma anche meticciano il mercato legale e quello illegale.

Gli autori del rapporto *Il libro nero dell'azzardo*²⁰ descrivono in modo molto chiaro questo fenomeno, evidenziando come le organizzazioni criminali operino indistintamente sul gioco d'azzardo legale e illegale, inserendosi in una qualsiasi delle articolazioni della filiera in tutto il territorio nazionale, sfruttando ramificazioni transnazionali e creando alleanze tra cosa nostra, ndrangheta e camorra.

Il guadagno della criminalità organizzata è stimato in 14 miliardi di euro per il gioco fisico e 19 miliardi di euro per il gioco online, a questi si devono aggiungere tra i 14,5 e i 16,5 miliardi di euro di giocato online legale che risulta comunque collegato ad una attività delle mafie.

²⁰ Federconsumatori e Cgil, *Il libro Nero dell'azzardo. La crescita Impetuosa dell'azzardo online in Italia*, Settembre 2023



Fig. 7) Fonte: Federconsumatori - Il libro nero dell'azzardo

Per quanto riguarda il **gioco fisico** il settore di maggiore interesse della criminalità organizzata è quello degli apparecchi da intrattenimento, AWP e VLT, e più recentemente i TOTEM.

Le tipologie di illecito più diffuse sulla rete fisica sono:

- manomissioni agli apparecchi da gioco con vincita in denaro relative alle schede di gioco, ai contatori fiscali e alla trasmissione dei dati di raccolta;
- installazione di TOTEM che permettono di giocare online su siti esteri non autorizzati dalla normativa italiana;
- acquisizione tramite prestanome di sale destinate al gioco;
- inserimento di uno o più sodali all'interno delle società di gestione del luogo, sia per percepire rapidamente guadagni consistenti (soprattutto se le regole vengono alterate per azzerare le

possibilità di vincita dei giocatori o per abbattere l'entità dei prelievi erariali), sia per riciclare capitali illeciti;

- creazione di “strutture parallele” come i centri scommesse camuffati da Centri Trasmissione Dati.

Oltre ad un interesse diretto vi è quello indiretto collegato alle attività collaterali:

- interessi sui prestiti elargiti ai giocatori che hanno bisogno di contanti per proseguire il gioco;
- investimenti nell'indotto rappresentato da ristoranti, strutture alberghiere, locali di intrattenimento;
- condizionamento delle attività economiche imponendo lavoratori, fornitori di beni e servizi, e simili;
- diffusione dei Compro Oro legati alla criminalità nelle aree a più elevata intensità di gioco.

Sul rapporto viene inoltre evidenziato come la criminalità organizzata abbia anche un guadagno indiretto tramite operazioni di riciclaggio di denaro “sporco”, il contatto con persone che hanno disponibilità economiche o occupano posizioni sociali tali da rivelarsi utili per il perseguimento di altre finalità illecite, l'affermazione del proprio potere sul territorio attraverso l'intervento sulla rete fisica.

Come dimostrano i dati relativi ai guadagni del **gioco illegale**, le associazioni criminali negli ultimi tempi si sono dimostrate sempre più interessate al comparto online.

Gli investimenti della criminalità in questo ambito riguardano:

- la realizzazione di siti abusivi per l'offerta di gioco e di scommesse online riconducibili a società con sede legale all'estero e sotto la propria influenza (il numero di server siti in Italia sono in numero nettamente inferiore rispetto a quelli all'estero, che di si trovano prevalentemente a Malta, seguita da Romania, Polonia, Austria, Regno Unito, Slovenia, Canada, Germania, Cina e, negli Stati Uniti, lo stato della Florida);
- interventi sulle piattaforme di gioco legali.

In entrambi questi casi le mafie operano attraverso soggetti partners in possesso di specifiche competenze tecniche che implementano le piattaforme e rendono impossibile la tracciabilità dei flussi finanziari delle giocate.

La fase in cui è possibile rilevare la presenza di un'attività illecita è quella del pagamento. L'unico sistema elettronico autorizzato in Italia è quello del circuito bancario tradizionale, escludendo altre modalità di pagamento o le valute virtuali, mentre le mafie offrono alternative digitali che favoriscono l'anonimato, grazie all'uso di strumenti come i PSP host, le criptovalute e le stable coin.

Come citato nel rapporto in esame il Procuratore aggiunto della Direzione Nazionale Antimafia Giovanni Russo afferma: «la criminalità organizzata moderna ha adottato da tempo il modello di crime as a service. Dove c'è necessità si presenta con una sua offerta: un'offerta economica, un'offerta di servizi, un'offerta di disponibilità di violenza, quindi una riserva di violenza o una riserva di ricchezza. In questo caso la dipendenza da gioco d'azzardo patologico acuita dalla pandemia, ha aperto un terreno ancora più fertile».

Il disturbo da gioco d'azzardo

Secondo un approfondimento pubblicato dal Sole 24 ore l'11 ottobre 2022, sono 18,4 milioni le persone in Italia che giocano d'azzardo almeno una volta all'anno, pari al 36% della popolazione maggiorenne. Un milione e mezzo di questi giocatori ha un "profilo problematico", fatica a gestire il tempo da dedicare al gioco e a controllare quanto spende, alterando spesso i comportamenti familiari e sociali anche a causa di situazioni di sovra indebitamento e di usura.²¹

A partire dal 2013, con la pubblicazione del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), l'American Psychiatric Association (APA) ha inserito il "Disturbo da gioco d'azzardo" nella sezione "Disturbo non correlato all'uso di sostanze", all'interno del capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction". Tale modifica è basata sull'evidenza che i comportamenti legati al gioco d'azzardo sono in grado di attivare meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze psicoattive e, allo stesso modo, i sintomi comportamentali legati al gioco d'azzardo patologico ricalcano quelli delle dipendenze da sostanze psicoattive (APA, 2013). Questa classificazione è giustificata da evidenze che indicano come i processi neurologici implicati nel gioco d'azzardo e nel consumo di sostanze psicoattive siano in buona parte sovrapponibili.²² Diversi studi hanno mostrato che questi due comportamenti sono frequentemente associati, sottolineando in particolare la presenza di fattori di rischio e protezione condivisi. Le persone che soffrono di disturbo da gioco d'azzardo hanno una peggiore qualità della vita, presentano spesso altri disturbi psichiatrici, come disturbi d'ansia e dell'umore e hanno un aumentato rischio di suicidio.

Dal 2017 inoltre la patologia da Gioco d'Azzardo Patologico è stata introdotta nei LEA.

Il DSM-V elenca 9 criteri diagnostici, in base ai quali definisce il livello di problematicità:

1. La persona ha bisogno, per giocare d'azzardo, di quantità crescenti di denaro per ottenere l'eccitazione desiderata;
2. È irrequieto/a o irritabile se tenta di ridurre o smettere di giocare d'azzardo;
3. Ha fatto ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o smettere di giocare d'azzardo;
4. È spesso preoccupato/a dal gioco d'azzardo (per es. ha pensieri persistenti che gli fanno rivivere passate esperienze di gioco d'azzardo, analizzare gli ostacoli e pianificare la prossima avventura, pensare ai modi di ottenere denaro con cui giocare d'azzardo);
5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (per es. indifeso/a, colpevole, ansioso/a, depresso/a);

²¹ Libro nero dell'azzardo

²² Grant J., Potenza M., *Il gioco d'azzardo patologico. Una guida clinica al trattamento*, Springer Verlag. 2010

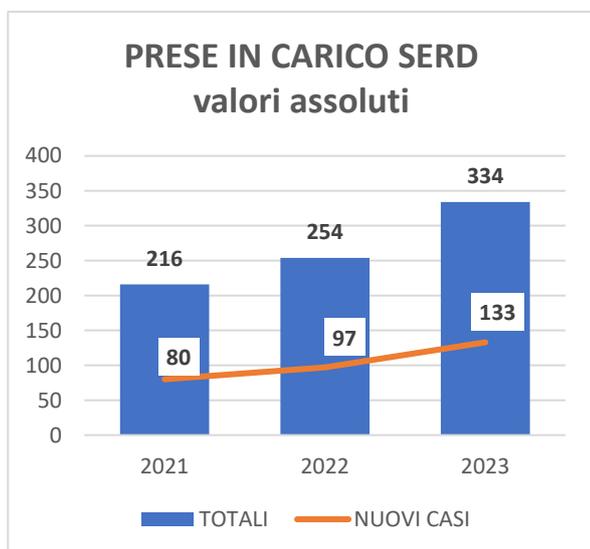
6. Dopo aver perduto denaro al gioco d'azzardo, spesso torna un'altra volta per ritentare ("rincorrere" le proprie perdite);
7. Mente per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
8. Ha messo in pericolo o perduto una relazione significativa, il lavoro, opportunità di studio e di carriera a causa del gioco d'azzardo;
9. Conta sugli altri per procurare il denaro necessario a risollevere situazioni finanziarie disperate causate dal gioco d'azzardo;

Se al giocatore corrispondono da 4 a 5 criteri, la problematicità è Lieve, da 6 a 7 criteri Moderata, da 8 a 9 criteri Grave.

L'Osservatorio impatto socio-economico delle dipendenze riporta che di tutte le prese in carico dei SerD Italiani solo il 6%, pari a 15.000 persone, è rappresentato dai giocatori d'azzardo patologici, il che significa che su un milione e mezzo di giocatori problematici, solo l'1% decide di intraprendere un percorso di cura.²³

Il disturbo da gioco d'azzardo a livello locale

Sul territorio sono stati presi in esame i dati forniti da ASST Lariana (SerD di Como, Appiano Gentile, Mariano Comense e Menaggio), ASST Sette Laghi (SerD di Varese) e ASST Valle Olona (SerD di Saronno e Gallarate), partner del progetto.

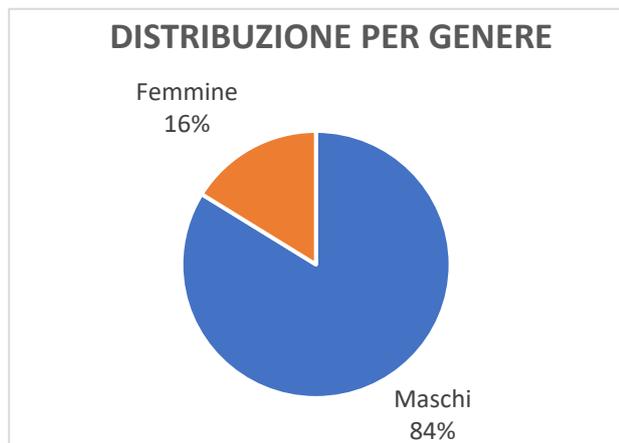


Graf. 16

A livello territoriale, le persone prese in carico dal 2021 al 2023 per disturbo da gioco d'azzardo nei SerD partecipanti al progetto, sono state 472. Nel 2023 gli utenti in carico erano 334 con un incremento del 45% rispetto al 2021. Analizzando i dati forniti è quindi possibile affermare che il numero di persone che ogni anno decide di intraprendere un percorso di cura è in costante crescita, con un aumento del 40% dal 2021 al 2023.

²³ Cappetta Angela *Gioco patologico: in Italia i numeri sono in aumento e le scommesse la terza "industria" per fatturato*, 28/02/2024, <https://www.aboutpharma.com/sanita-e-politica/gioco-patologico-nessuno-sa-quanti-ne-soffrano-in-italia-dove-le-scommesse-sono-la-terza-industria-nazionale-per-fatturato/>

Considerando i giocatori presi in carico nel 2023, possiamo dire che i dati emersi sono in linea con i dati nazionali.

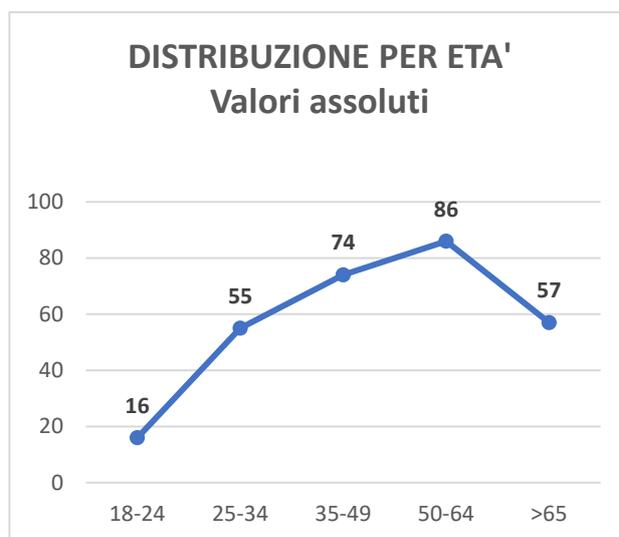


Graf. 17

Si tratta prevalentemente di uomini (280 maschi contro 54 femmine).

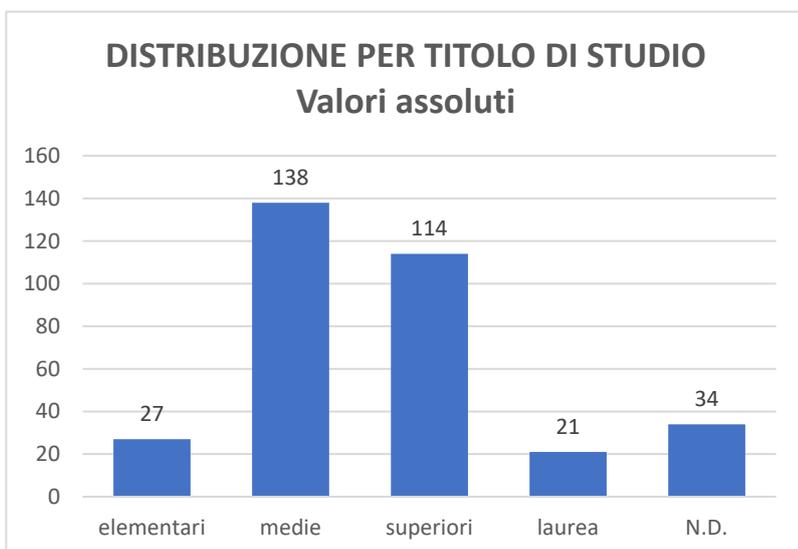
L'età si colloca tendenzialmente nelle fasce medio alte: il 30% delle persone ha un'età compresa tra i 50 e i 64 anni e il 26% nella fascia

immediatamente inferiore, quella tra i 35 e i 49 anni. Gli over 65 e le persone tra i 25 e i 34 anni rappresentano rispettivamente il 19% e il 20% delle situazioni, mentre gli under 24 solo il 6%. Nessun SerD ha preso in carico persone minorenni. A livello territoriale l'età varia a seconda dei SerD coinvolti, ed in particolare il SerD di Varese ha un'utenza con un'età relativa più bassa degli altri: la maggior parte



Graf.18

delle persone che accede a questo servizio ha tra i 25 e i 34 anni, mentre per gli altri territori l'età prevalente è compresa tra i 35 e i 64 anni. Altro elemento da tenere in considerazione è che non è stato possibile rilevare l'età degli utenti del SerD di Appiano Gentile.

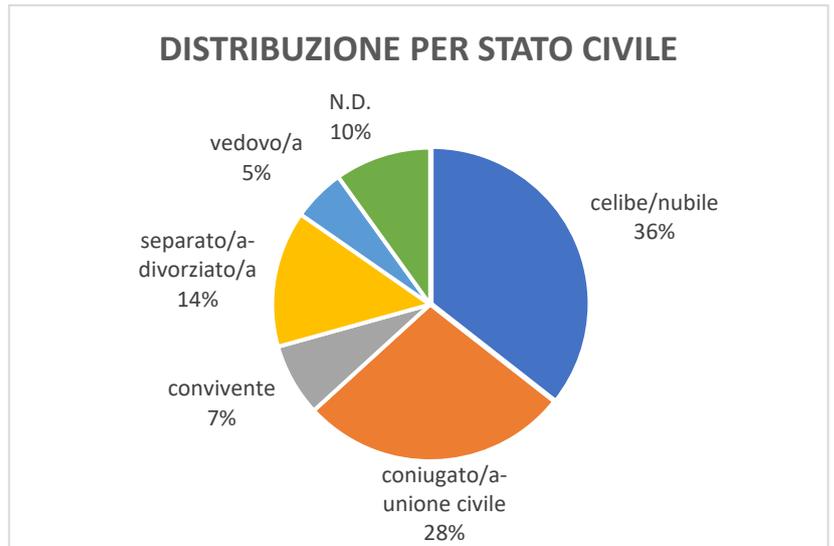


Graf. 19

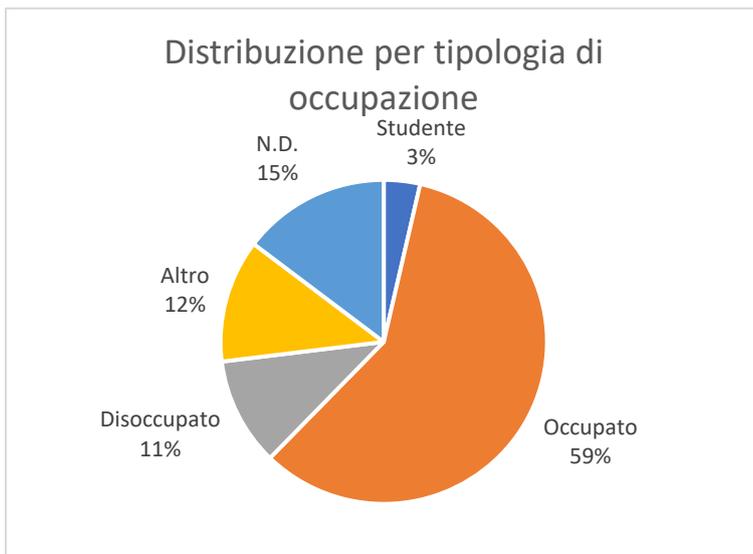
Il livello di istruzione si colloca nella fascia medio bassa, quasi la metà delle persone, il 41%, ha un titolo di studio di scuola secondaria inferiore (ex terza media), mentre il 34% ha un titolo di scuola secondaria superiore.

Come nel caso precedente per una quota relativamente rilevante (il 10% dei casi) non è stato possibile rilevare il titolo di studio.

Un elemento di continuità riguarda invece gli aspetti legati allo stato civile. La maggioranza delle persone (55%, 184 persone) ha dichiarato di non avere una relazione di convivenza stabile, mentre il 35% (117 persone) è coniugato o convivente.



Graf. 20



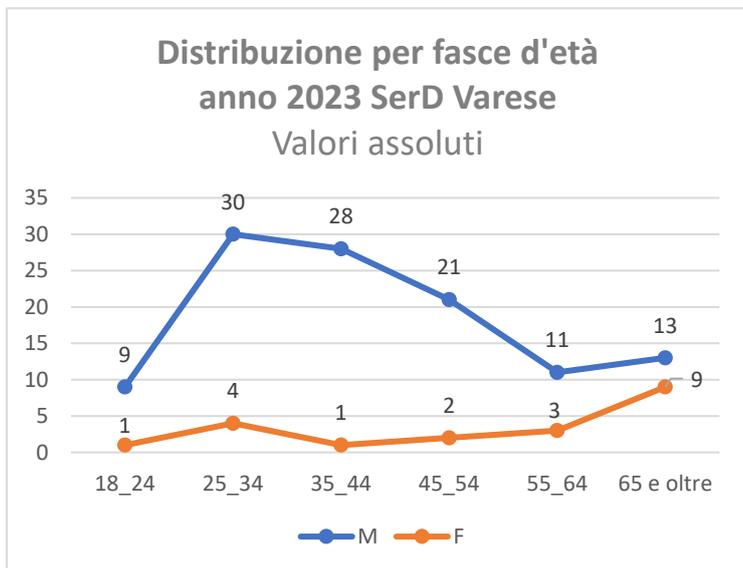
Graf. 21

Essendo minimo lo scarto tra i due raggruppamenti, in questo caso la percentuale di dati non disponibili pari al 10 % assume una certa rilevanza.

In linea con la tendenza nazionale la maggioranza delle persone ha un'occupazione.

SerD di Varese

Nel 2021 il SerD di Varese aveva in carico 51 giocatori nel 2021, a cui se ne sono aggiunti 37 nel 2022 ed ulteriori 47 nel 2023, per un totale di 135 persone prese in carico in 3 anni.

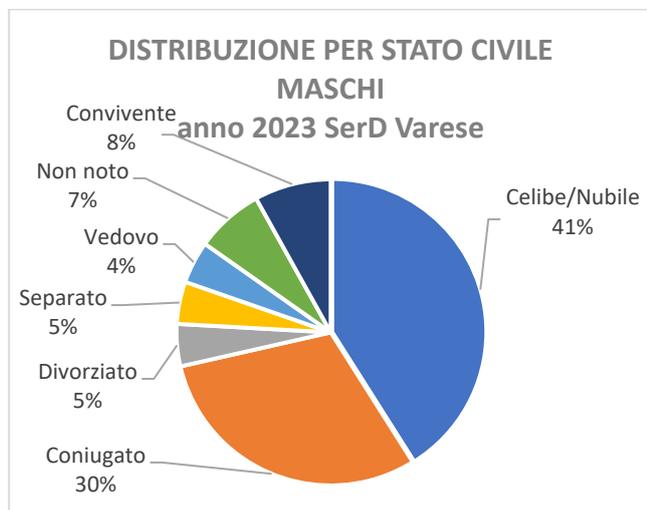


Graf. 22

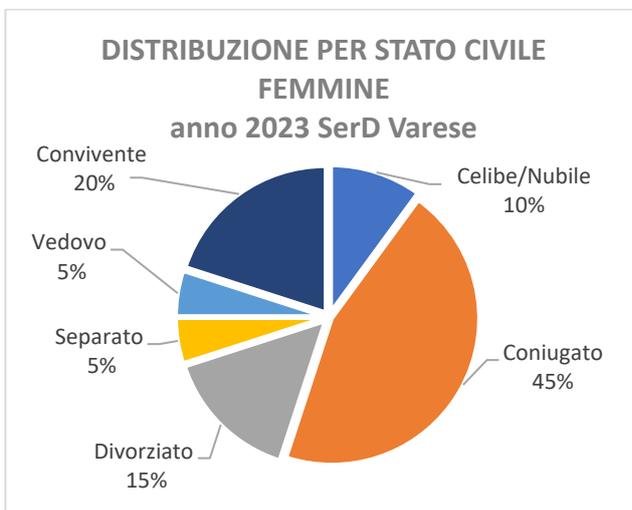
Nel 2023 i giocatori in carico erano 132, con una netta prevalenza della componente maschile (112 persone, 85%) rispetto a quella femminile (20 persone).

Rispetto all'età è possibile notare che mentre per gli uomini la percentuale maggiore delle prese in carico riguarda persone tra i 25 e i 44 anni, per le donne la fascia maggiormente rappresenta è quella delle persone oltre i 65 anni.

Altre differenze rilevanti tra uomini e donne si registrano in termini di stato civile: se oltre la metà delle femmine risulta sposata o convivente (il 65% dei casi), lo è solo il 38% degli uomini.



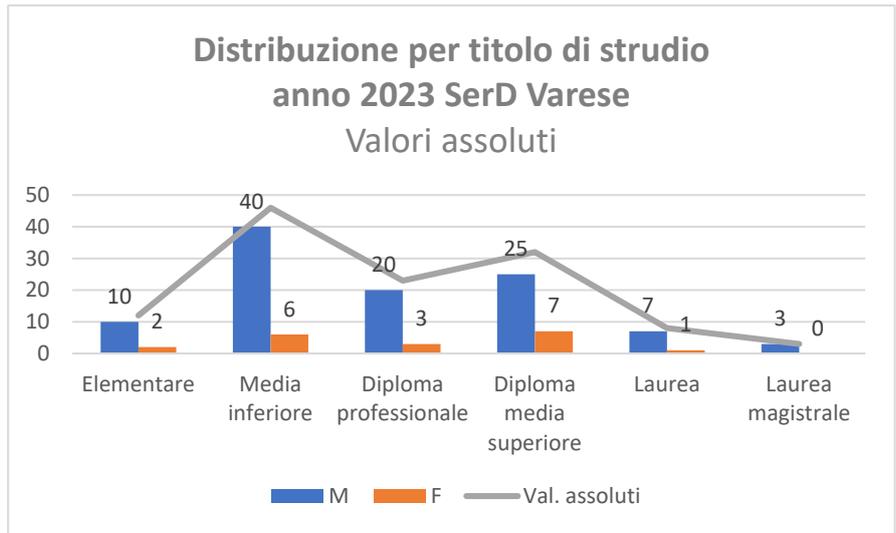
Graf. 23



Graf. 24

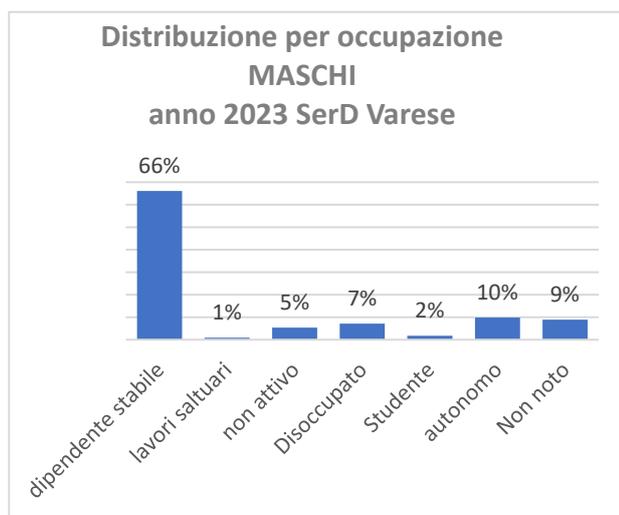
Lo scostamento tra un dato e l'altro è assorbito totalmente dal numero di persone che ha dichiarato di non vivere con un partner: il 41% degli uomini, contro il 10% delle donne.

Il livello di istruzione è generalmente medio-basso, con il 35% delle persone che ha acquisito la licenza media. Tra le donne il titolo di studio si alza leggermente: il 35% di loro ha un diploma di scuola superiore, contro il 22% degli uomini. Gli estremi della scala sono poco rappresentati sia verso il basso (il 9% ha la licenza elementare) sia verso l'alto (l'8% ha una laurea o una laurea magistrale).



Graf. 25

Tra gli uomini la netta maggioranza, il 66% dei casi, ha un'occupazione stabile come dipendente, mentre per le donne il dato è distribuito in modo più uniforme tra le categorie.



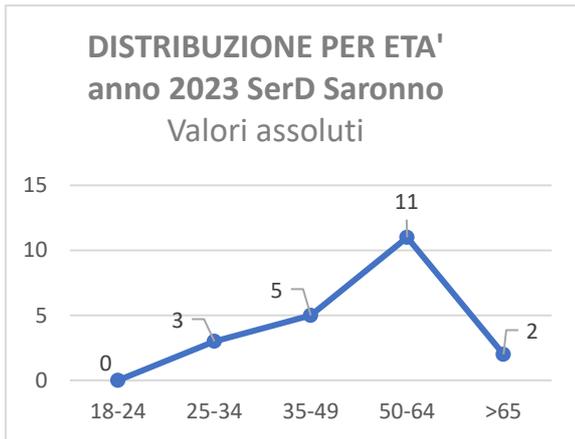
Graf. 26



Graf. 27

SerD di Saronno

A Saronno il numero di persone in carico è rimasto pressoché costante nel triennio 2021-2023: 19 utenti nel 2021, 21 sia per il 2022 che per il 2023, per un totale di 44 persone seguite nel triennio.

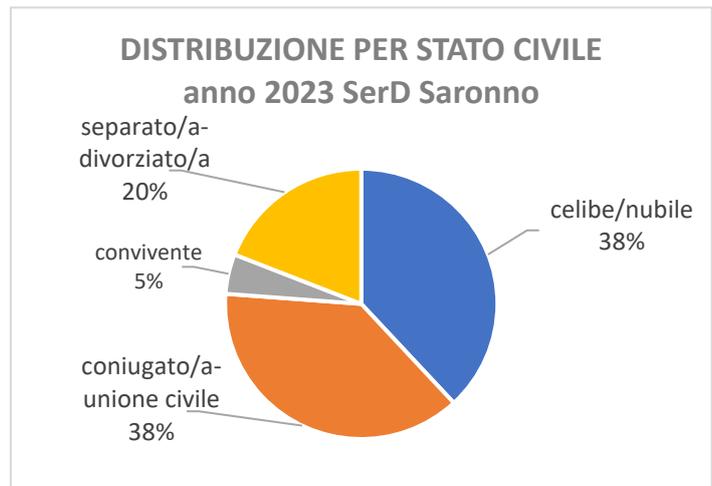


Graf. 28

Rispetto allo stato civile la maggior parte ha dichiarato di non vivere con un partner, il 58% (pari a 12 persone) è separato, divorziato o celibe/nubile, mentre le restanti 9 persone hanno detto di essere coniugate o conviventi.

Nell'anno 2023 sono stati seguiti 21 giocatori, tra cui solo una è una donna.

La fascia d'età prevalente è quella tra i 50 e i 64anni, pari al 52% dei casi. I restanti sono collocabili essenzialmente nella fascia 25-49 anni: non ci sono persone al di sotto dei 25 anni e solo 2 sono over 65.



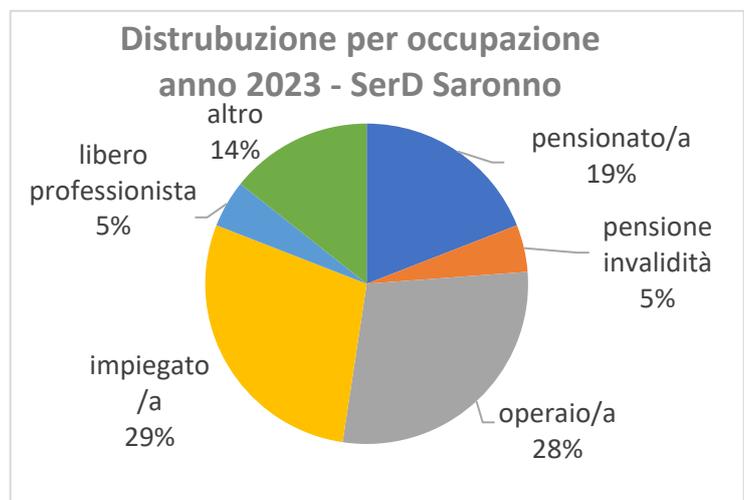
Graf. 29



Graf. 30

Osservando il profilo occupazionale, 13 persone su 21 lavorano come operai o impiegati (6 persone per entrambe le categorie) e solo 1 è un lavoratore autonomo.

Il titolo di studio è medio basso, 11 persone hanno un diploma di scuola secondaria superiore e 9 che hanno un diploma di scuola secondaria inferiore (licenza media).



Graf. 31

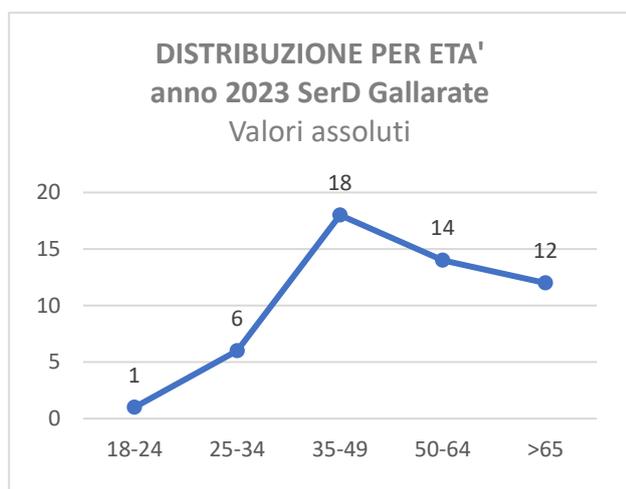
SerD di Gallarate

Nel 2021 il SerD di Gallarate aveva in carico 56 persone affette da disturbo da gioco d'azzardo. A queste si sono aggiunte negli anni seguenti 22 persone (11 nel 2022 e altre 11 nel 2023). Dal 2021 al 2023 sono stati quindi presi in carico 78 persone.

Considerando chi ha terminato o interrotto il percorso di cura, lo scorso anno il servizio ha seguito 51 giocatori. Di questi il 75% (38 persone) sono maschi, mentre il restante 25% (13 persone) sono

donne. Nella maggioranza dei casi le persone hanno un'età superiore ai 35 anni. La fascia d'età su cui maggiormente si è potuto lavorare è quella dai 35 ai 49 anni, con il 35% dei casi. Nel 27% dei casi le persone si collocano tra i 50 e i 64 anni e il 24% delle situazioni riguarda over 65.

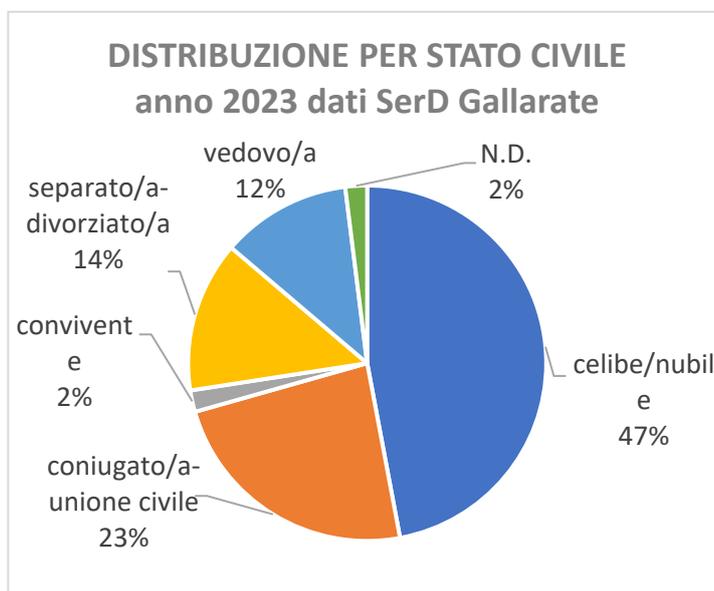
Nel 2023 solo 1 paziente era under 24 e 6 nella fascia 25-34 anni.



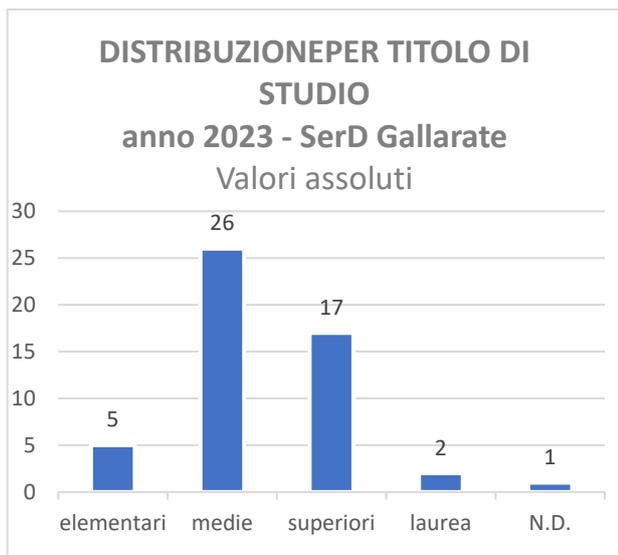
Graf. 32

Per quanto riguarda lo stato civile la maggior parte delle persone dichiara di non vivere con un partner né per matrimonio né per convivenza: 24 persone sono celibi/nubili; 7 separate o divorziate e 6 vedove.

Le persone sposate sono 12 e solo 1 afferma di convivere.



Graf. 33



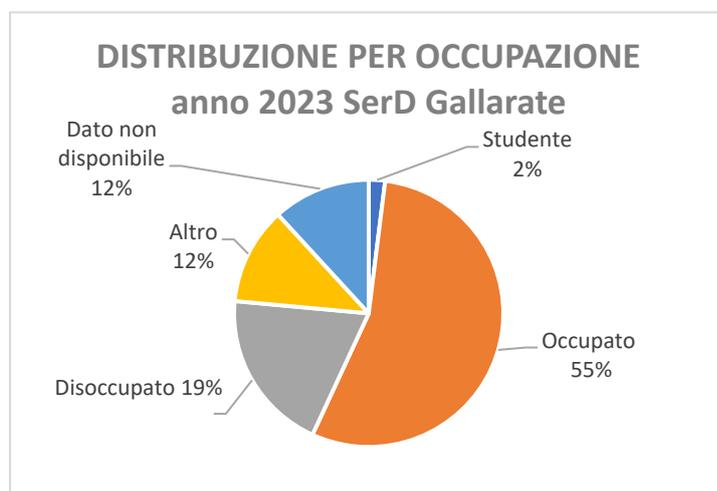
Graf. 34

Tra gli altri casi compaiono uno studente e 9 persone che hanno una qualche forma di pensione.

Va comunque considerato che rispetto alle tipologie di impiego il dato è parziale in quanto è stato possibile rilevarlo solo in circa la metà dei casi.

La maggior parte dei giocatori seguiti (oltre il 50%) ha come titolo di studio un diploma di scuola secondaria inferiore (licenza media). Un buon numero ha comunque preso un diploma di scuola secondaria superiore (33%), mentre numeri più ridotti hanno livelli di istruzione più bassi o più alti.

Per quanto riguarda l'occupazione la maggior parte dei giocatori in carico ha un impiego, prevalentemente come operaio o impiegato.



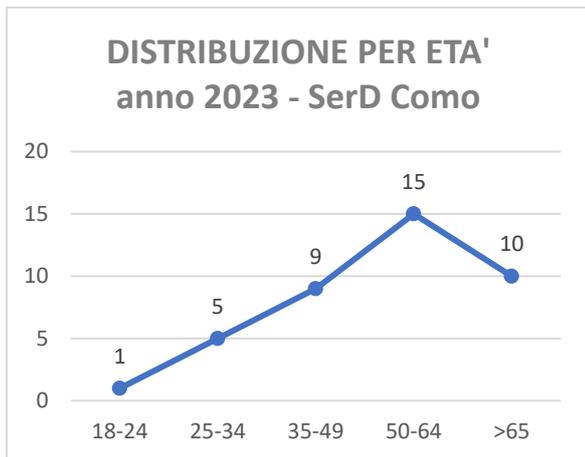
Graf. 35

SerD di Como

Dal 2021 al 2023 il SerD di Como si è occupato di 84 persone con disturbo da gioco d'azzardo patologico. Nel primo anno della rilevazione i casi erano 40, a cui se ne sono aggiunti 12 nel 2022 e altri 13 nel 2023.

Durante l'anno passato i casi seguiti sono stati 40, di cui 9 presso la Casa Circondariale di Como.

Sul totale i maschi rappresentano tre quarti dei giocatori (30 persone), mentre le femmine costituiscono il restante 25%.



Graf.36

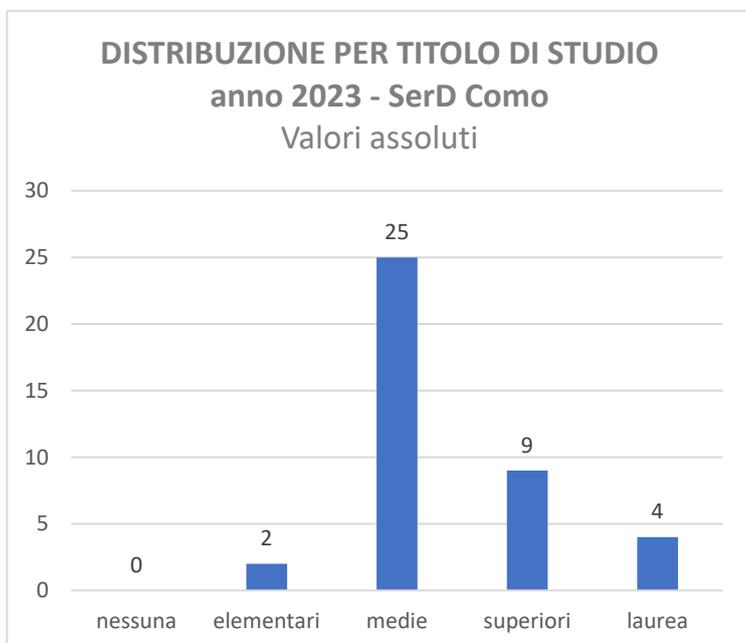
La maggior parte delle persone (corrispondente al 38%) ha un'età compresa tra i 50 e i 64 anni e il 25% ha più di 65 anni.

Con l'abbassarsi dell'età diminuisce anche il numero di giocatori in carico al SerD: il 23% si colloca nella fascia 35-49 anni, il 13% tra i 25 e i 34 anni e solo il 3%, corrispondente ad un unico giocatore, ha tra i 18 e i 24 anni.

Osservando lo stato civile, il 63% non ha un partner con cui convive: 12 persone sono nubili/celibi, 8 sono separate/divorziate e 5 sono vedove. Le persone sposate o conviventi, ovvero 15 casi, rappresentano il 37% del totale.



Graf.37



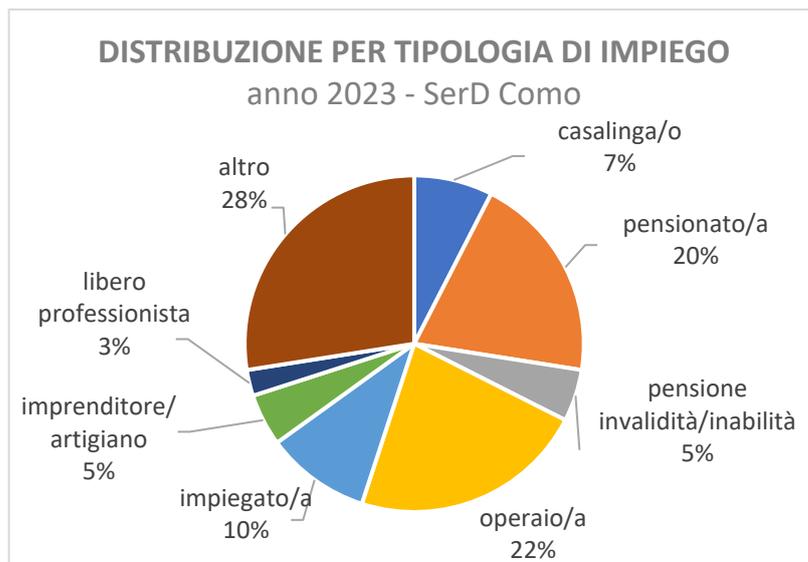
Graf.38

Il livello di istruzione complessivo è medio-basso: il 63% delle persone ha ottenuto un diploma di scuola secondaria inferiore. Il 5% ha concluso la scuola primaria (licenza elementare), mentre il restante 32% ha un livello di istruzione superiore o più.

La maggior parte delle persone ha un'occupazione lavorativa (53%) o di studio (20%) e solo l'8% risulta disoccupato.

Tra i lavoratori la maggior parte è operaio (9 persone) o impiegato (4 persone).

Un quarto di tutti i casi (10 persone) è beneficiario di una forma pensionistica, mentre 3 sono le/i casalinghe/i.

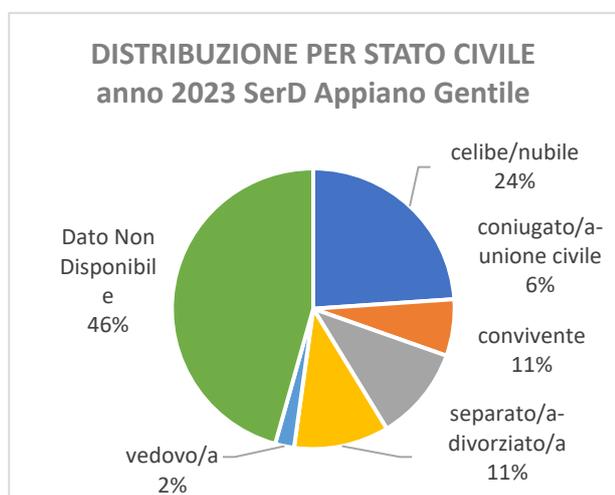


Graf. 39

SerD di Appiano Gentile

Il SerD di Appiano Gentile nel triennio 2021-2023 ha seguito 76 giocatori, di cui ben 36 presi in carico durante il 2023, con un incremento di oltre 300% rispetto ai accessi dell'anno precedente.

In totale lo scorso anno sono stati seguiti 46 giocatori, di cui 38 uomini e 8 donne, per il 93% sopra i 25 anni e i per il restante 7% tra i 18 e i 25 anni.

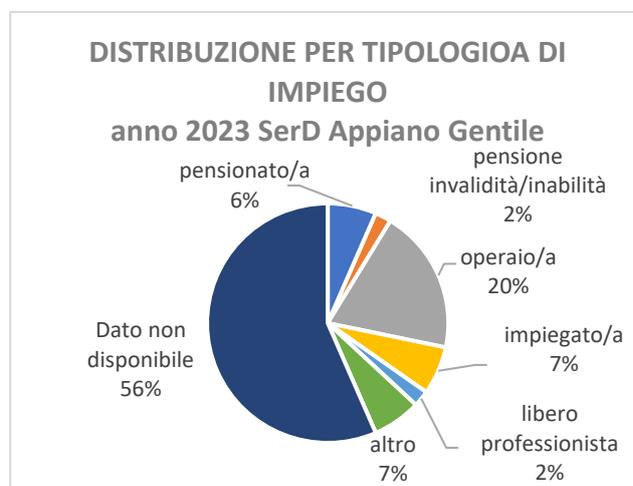


Graf. 40

La maggioranza di loro risulta occupata, prevalentemente come operaio/a (9 persone), poi impiegato (3 persone) o libero professionista (1 persona).

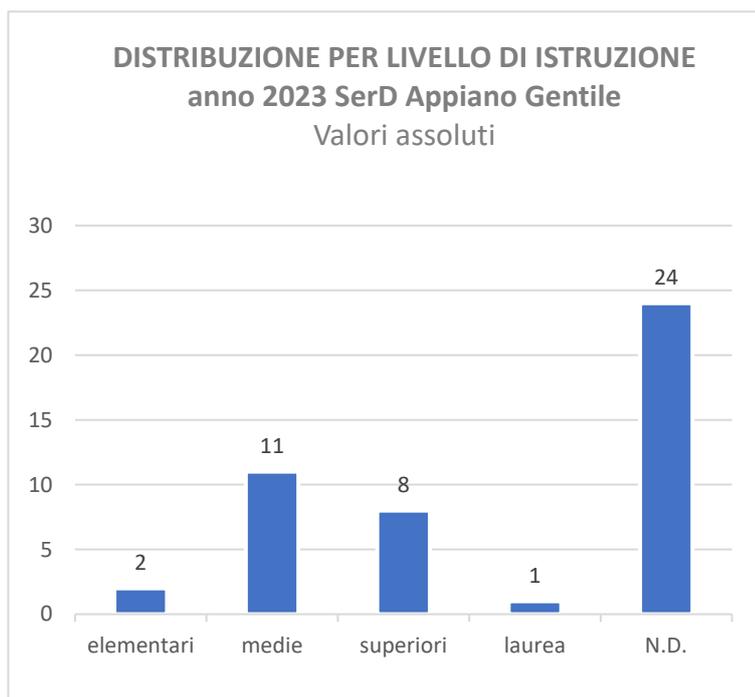
Dai dati raccolti risulta che la maggior parte delle persone non ha una relazione di convivenza: 11 persone dichiarano di essere celibi/nubili, 5 divorziate o separate e 1 vedovo/a.

I coniugati o conviventi sono in tutto 8 persone.



Graf. 41

Tre giocatori sono pensionati, mentre 1 percepisce una pensione di invalidità/inabilità.



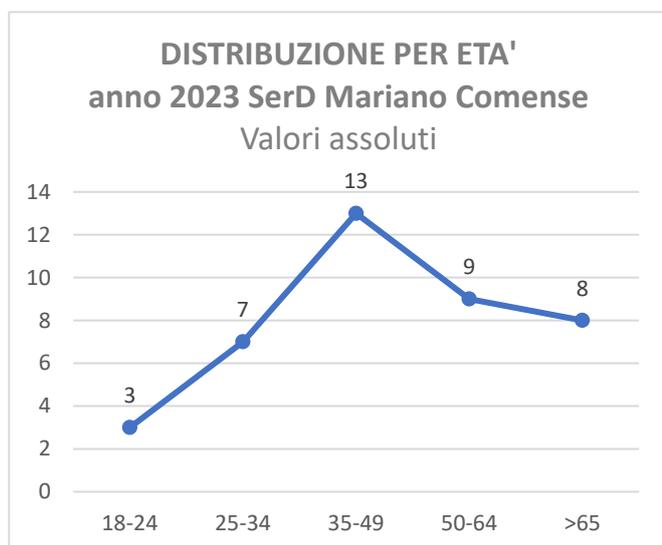
Graf. 42

Il livello di istruzione è collocato tra il diploma di scuola secondaria inferiore (licenza media) e il diploma di scuola secondaria inferiore. Molto ridotti i numeri agli estremi opposti.

Rispetto ai dati presentati è comunque necessario dire che il SerD di Appiano ha potuto raccogliere gli indicatori in analisi nel 54% dei casi. Le riflessioni fatte risultano quindi parziali e potrebbero non rappresentare una reale fotografia della situazione delle prese in carico

SerD di Mariano Comense

Il numero di giocatori seguiti dal SerD di Mariano Comense è raddoppiato nel triennio, passando dalle 19 persone prese in carico nel 2021 alle 40 del 2023, per un totale di 51 persone.



Graf. 43

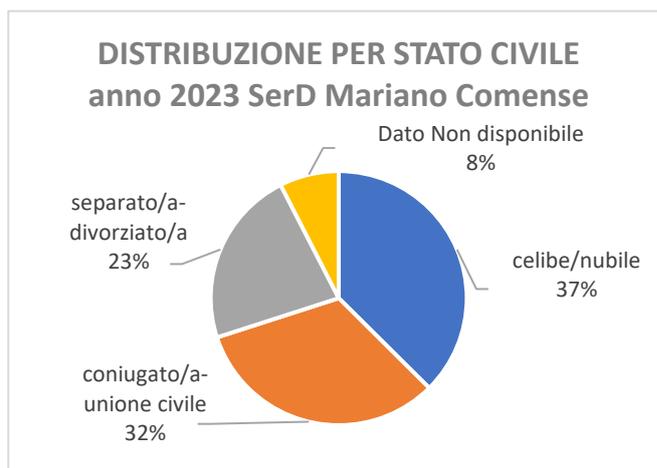
Dalle 19 persone prese in carico nel 2021 alle 40 del 2023, per un totale di 51 persone.

Delle persone in carico nel 2023, 38 sono maschi e 2 sono femmine.

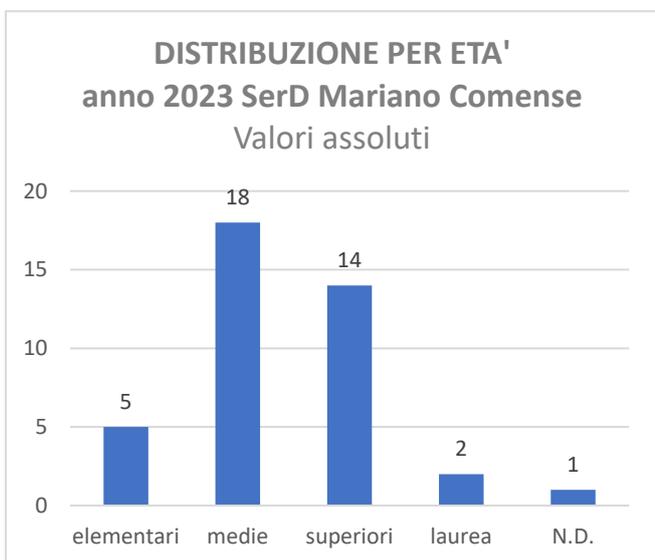
La maggior parte di loro (il 33%) si colloca nella fascia d'età 35-49 anni, i rimanenti sono di età più elevata (il 23% ha tra i 50 e i 60 anni e il 20% è over 60). Solo 3 persone (l'8%) ha tra i 18 e i 24 anni.

Osservando lo stato civile vediamo che 13 persone hanno una relazione formalizzata, mentre la quasi totalità dei rimanenti si è dichiarata celibe/nubile (15 persone) o separata/divorziata (9 persone).

Il livello di istruzione è medio-basso. Il 45% ha un titolo di studio di scuola secondaria inferiore e il 35% di scuola secondaria superiore.



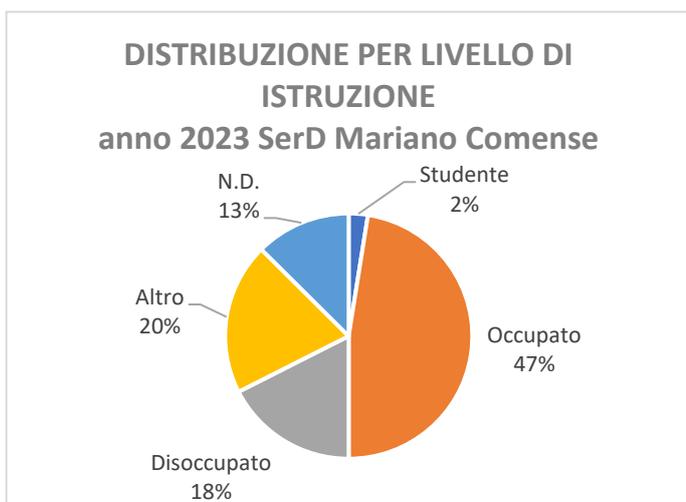
Graf. 44



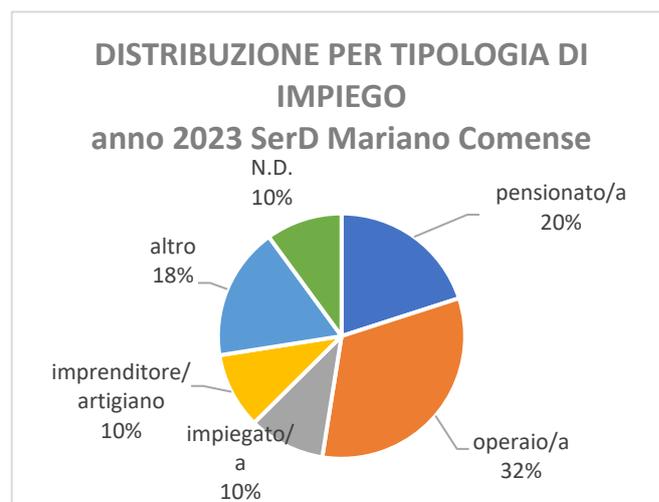
Graf. 45

Il 13% ha solo una licenza elementare, e questo dato potrebbe essere messo in correlazione con la presa in carico delle 8 persone over 65.

La maggior parte delle persone risulta occupata: 13 lavorano come operai/e, 4 come impiegati/e e altri 4 sono imprenditori/rici o artigiani/e. I disoccupati rappresentano il 18%, ovvero 7 persone, mentre solo 1 giocatore è studente.



Graf. 46



Graf. 47

SerD di Menaggio

Presso il SerD di Menaggio dal 2021 al 2023 sono stati seguiti 4 giocatori, tutti ancora in carico al 31 dicembre 2023. Si tratta 3 uomini over 65 anni e un ragazzo tra i 18 e i 24 anni.

Sono persone sposate in tre casi su quattro ed uno è celibe. Il livello di istruzione corrisponde alla licenza di scuola secondaria inferiore per 3 di loro, mentre uno ha la licenza elementare.

Dal punto di vista dell'occupazione 3 sono pensionati e 1 uno è disoccupato.